

GENIAL!
UNE DISQUETTE
AMIGA PC ST
DANS CE NUMERO

DEMOS:
10 CONSEILS
POUR
ORGANISER
VOTRE
CODING
PARTY

CHAOS
ENGINE
LE MEGAHIT
DES BITMAP BROTHERS

DUNE II
L'EVENEMENT!

MATCH SIMULATEURS:



HARRIER
AV-8B
CONTRE
HARRIER
JUMP JET

STREET FIGHTER II

sur AMIGA (1Mo)

TRANSARCTICA sur PC
BILLARD AMERICAIN sur ST



REPORTEZ-VOUS A LA PAGE 154

TILT

SCOOP!
UNDERWORLD II
EN TEST
EXCLUSIF!

NOUS AVONS TESTE
LA COMPATIBILITE DU
FALCON!
ATARI 520 ST/1040 ST

STREET
FIGHTER II
TESTE SUR PC!

L2207 - 111 - 32,00 F



N°111 FEVRIER 1993 - 32F.

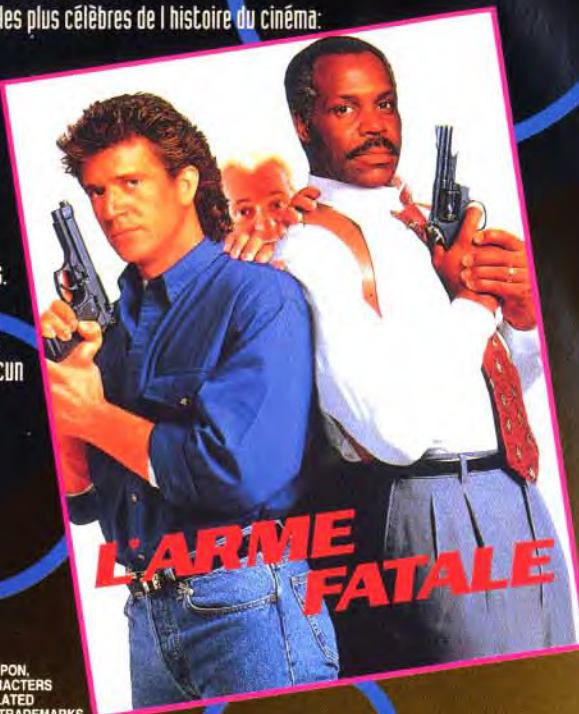
MAROC: 50 DH. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ITALIE: 9000 LIRES. PORTUGAL: 1100 ESC. ESPAGNE: 850 PTAS. ISSN 073-6968

DES SENSATIONS IMMENSES POUR VOS MICROS

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR!

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, NAMES CHARACTERS AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. TM & © 1992 WARNER BROS. INC. ALL RIGHTS RESERVED.



LA NOUVELLE MERVEILLE DES AUTEURS DE EPIC

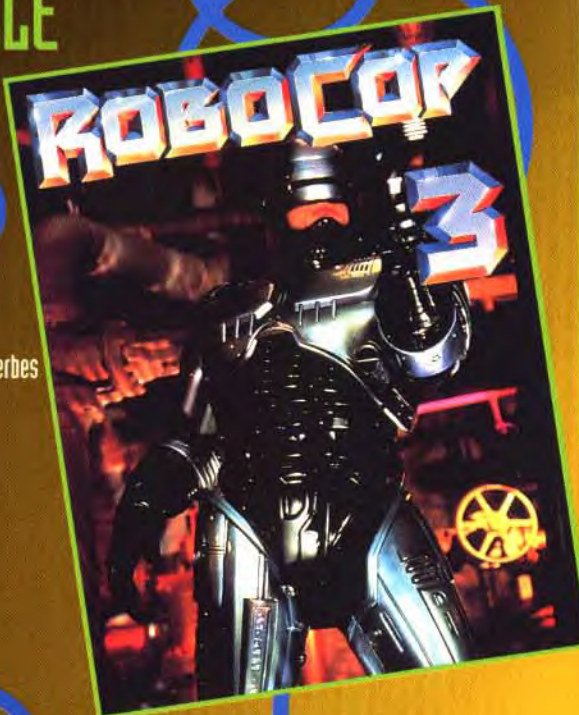
Une merveilleuse surprise de fin d'année
 GENERATION 4 93% GEN D'OR

Un très beau logiciel, parfaitement réalisé
 JOYSTICK 93% MEGASTAR

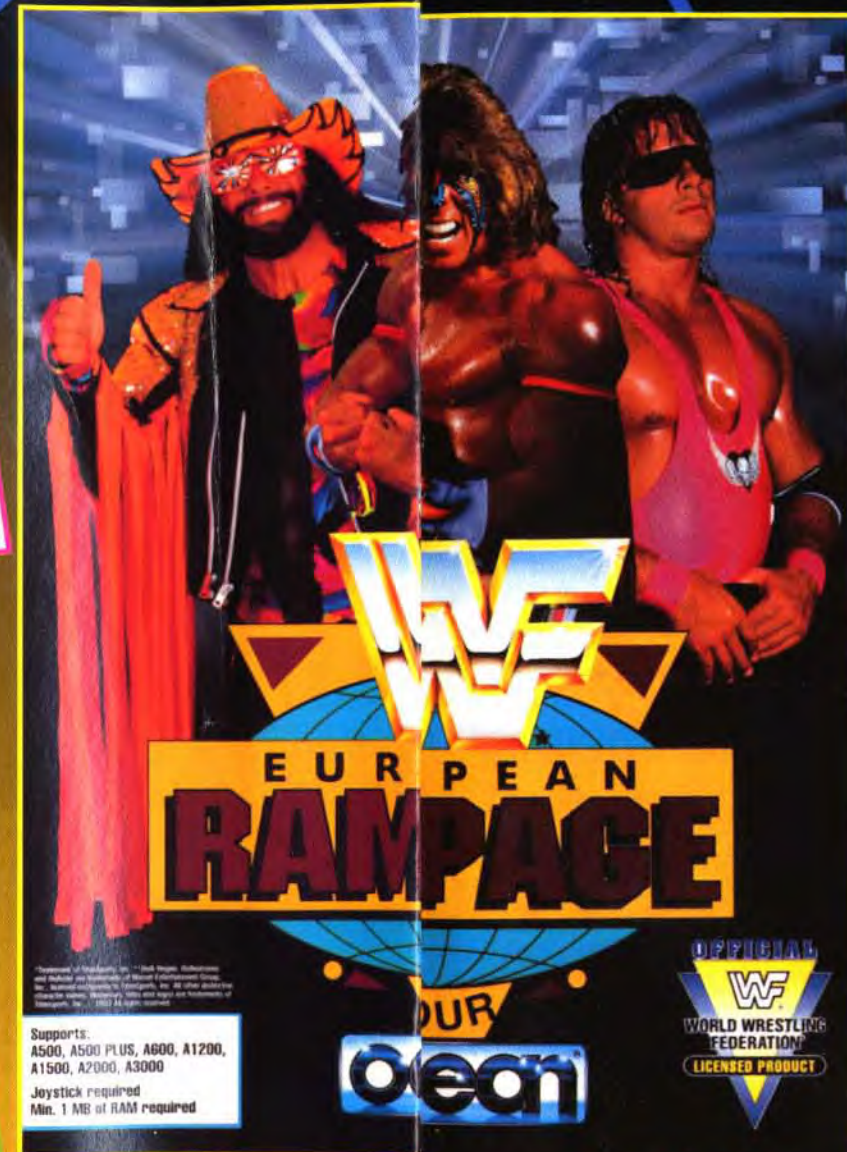
Un grand jeu passionnant et difficile... Les graphismes 3D sont superbes et variés... L'animation est étonnante fluide et rapide
 TILT 18/20 HITS



ROBOCOP TM & © 1992 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



COGNEZ FORT ET DEVENEZ CHAMPION DU MONDE DE CATCH



Supports:
 A500, A500 PLUS, A600, A1200, A1500, A2000, A3000
 Joystick required
 Min. 1 MB of RAM required

OFFICIAL
 WORLD WRESTLING
 FEDERATION
 LICENSED PRODUCT



Attention Mesdames et Messieurs, LES SUPERSTARS DU CATCH SONT DE RETOUR SUR VOS MICROS POUR DES COMBATS ENCORE PLUS SPECTACULAIRES! Ce nouveau jeu de Catch est la suite du célèbre WWF. Il va encore plus loin que tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant. Hulk Hogan*, Ultimate Warrior* et les autres Superstars vont faire équipe pour combattre les TAG TEAMS (Duos de Catcheurs) les plus redoutables du monde. Vous combattrez les Natural Disasters*, les Nasty Boys* et d'autres paires terrifiantes. Vous pouvez jouer à 4 catcheurs sur le ring. Il vous propose plus de 62 mouvements par catcheurs et des animations fabuleuses. Qualifiez votre équipe pour la grand finale du MADISON SQUARE GARDEN.

*TRADEMARK OF TITANSPORTS, INC. **HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSPORTS, INC. ALL OTHER DISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LIKENESSES, TITLES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS, INC. © 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS

Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique COOL WORLD avec HIM BASSINGER. 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 Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui il a créé: le COOL WORLD. Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI, 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?



Supports: A500, A500 PLUS, A600, A600+, A6000, A6000+, A6000+
 JOYSTICK REQUIRÉ
 1 MEGABYTE DE RAM REQUIRÉ

TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.





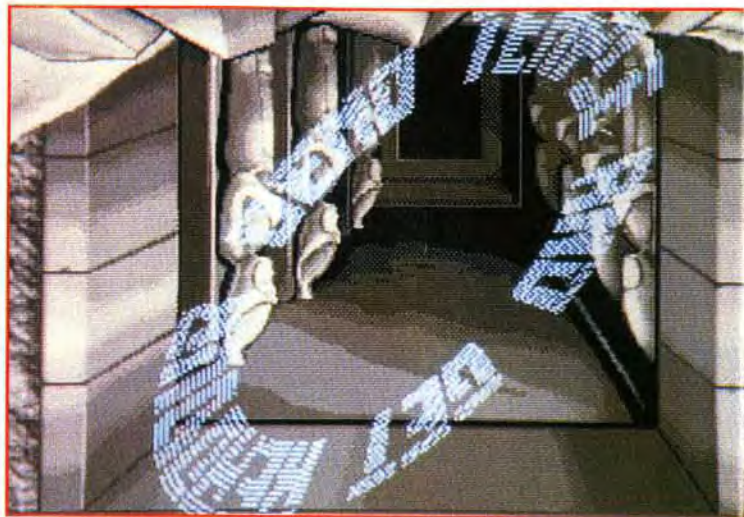
Edito

Elle n'a qu'un mois à peine et déjà l'année 93 s'annonce grandiose. Nous revenons enthousiastes du C.E.S., le Consumer Electronic Show de Las Vegas. Là-bas, nous avons parcouru les immenses allées de l'exposition : Les nouveaux jeux fusent de partout, suivis de près par des machines toujours plus puissantes et des innovations technologiques fascinantes. Car, avec la montée en puissance des PC, l'arrivée des ordinateurs 32 bits comme le Falcon ou l'Amiga 1200 et l'annonce des machines personnelles de demain (la console 3DO de Matsushita par exemple), l'univers des jeux sur micro ne cesse d'évoluer et rien ne semble devoir l'arrêter. Quelques exemples ? Street Fighter II, fleuron des jeux consoles, est aujourd'hui disponible sur Amiga, ST et même sur PC (le soit-disant sous-doué des jeux d'action). Quant à Ultima Underworld II, il touche de très près à la réalité virtuelle en temps réel, chose qu'on osait à peine imaginer il y a deux ans. Et nous, à Tilt, plus passionnés que jamais, dévorons l'actualité micro, pour vous tenir au courant de tout ce qui bouge. D'ailleurs, nous vous préparons pour les mois à venir quelques surprises... de taille. Alors, on se retrouve le mois prochain. Que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve

AVANT-PREMIERES GENESIA, SPACE HULK, ISHAR 2, AMBERMOON... 6

Découvrez avec Tilt les premières images des nouveaux jeux qui s'épanouissent dans les laboratoires secrets des plus grands éditeurs. Ce mois-ci, ce sont *Ultima Underworld II*, *Ambermoon*, *Ishar 2*, *Genesis*, *B-17 Amiga* et *Space Hulk* qui ont la vedette, sans oublier la seconde partie de notre dossier sur *Cryo*.



Dans le Tilt journal, trouvez dix conseils indispensables pour réussir votre coding party.

TILT JOURNAL EXCLUSIF : TEST DE COMPATIBILITE FALCON/ST 28

On dit que le *Falcon* sera compatible avec la gamme des *ST* mais qu'en est-il en réalité ? Tilt a mené l'enquête et vous donne la liste des principaux titres compatibles. Apprenez également à organiser votre propre coding party et découvrez les mille et une nouveautés du mois et les événements à ne pas rater.



Après des mois d'attente, LE jeu d'arcade de l'année est enfin disponible sur micro.

Dans les Hits de ce numéro, un grand comparatif Harrier Jump Jet vs Harrier AV-8B. Qui va gagner ?



HITS THE CHAOS ENGINE, STREET FIGHTER 2, TERMINATOR 2029... 44

Une fois encore, la moisson a été bonne et nous sommes heureux de vous présenter les meilleurs jeux du mois soigneusement analysés et disséqués et comparés par les plus grands testeurs de la planète (hum...).

PAINT BOX 90

Les voici, les voilà : vos plus beaux dessins sélectionnés et commentés par notre illustrateur maison Pascal Blanché.

CREATION 94

SOS AVENTURES DUNE II, UNDERWORLD II ! 98

Dune II est sans conteste le meilleur jeu de stratégie du mois. Il allie action, réflexion et atmosphère dans un cocktail des plus réussis. *Underworld II*, lui, est le digne successeur du premier volet. A ne pas manquer non plus *Transarctica* de Silmarils qui vous emmène dans un monde glacé, *Rome ad 92* une superbe aventure antique ou *The Dark Half* un jeu à donner le frisson.

MESSAGE IN A BOTTLE KING QUEST VI : LA SOLUTION ! 118

Nos experts vous offrent une solution qui vous aidera à surmonter tous les obstacles. Sans oublier les dizaines d'astuces prodiguées par nos lecteurs. Aventuriers, vous n'êtes plus seuls !

FORUM TAM-TAM PETITES ANNONCES INDEX DISQUETTE TILT 132 138 140 152 154

Toutes les explications pour utiliser sans problèmes la disquette de Tilt.



Ultima Underworld II, Labyrinth of Worlds, est le digne successeur du premier.

Code des prix de Tilt

A = jusqu'à 99F	F = 500 à 599F
B = 100 à 199F	G = 600 à 999F
C = 200 à 299F	H = 1 000 à 1 499F
D = 300 à 399F	I = 1 500 à 1 999F
E = 400 à 499F	J = 2 000 à 3 000F

REPORTAGE... REPORTAGE... REPORTAGE... REPORTAGE...



Edito

CES de Las Vegas

"Welcome to the show!"

Les programmeurs n'ont pas chômé pendant les fêtes et en particulier, les auteurs de jeux de rôles. Commençons par le plus attendu d'entre eux : *Ultima Underworld 2* encore plus fabuleux que le premier. Il est suivi de près par *Ishar 2* de Silmarils et Ambermoon, la suite de l'excellent *Amberstar*. Pour ceux qui préféreraient l'action intelligente, *B17 Flying Fortress* et *Space Hulk* ne devraient plus tarder à sortir. Enfin, la seconde partie de notre dossier sur *Cryo* vous permettra de jeter un coup d'œil dans les « cuisines » de nos magiciens du soft nationaux. Mais pour l'heure, plongeons avec délice dans les dernières nouveautés tout droit venues du CES de Las Vegas.

Eva Hoogh

Cette année encore, le Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas, la ville du jeu, accueillait en son sein la quasi-totalité des éditeurs de jeux micro et consoles. Nos reporters étaient là et vous proposent de découvrir une sélection des avant-premières présentées au CES.

ALIENS VS PREDATOR d'Activision sur PC
Contrairement à la version sur Super Nintendo, ce jeu n'est pas un beat'em all mais un jeu d'action/aventure vu en 3D (un peu à la manière de *Dungeon Master*). Trois camps s'affrontent pour le contrôle de la planète : les humains, les aliens et les predators. Présentant des graphismes de qualité en VGA, *Aliens vs Predator* fera certainement le bonheur des amateurs des films. Sortie prévue pour avril.

BATMAN RETURNS de Konami sur PC
Basé sur le film du même nom, *Batman Returns* met en scène le célèbre héros et son ennemi juré le Pingouin



BLUE FORCE de Tsunami sur PC



(ainsi que Catwoman). Konami présente *Batman Returns* comme un film interactif dont le joueur serait le metteur en scène. Le jeu propose donc un grand nombre de séquences animées de grande qualité (*Batman* déploie ses ailes, se balance au bout de son bat-grappin, conduit sa batmobile, etc.). *Batman Returns* comprend des phases d'action (combats) et de réflexion (recherches d'indices) mais il est impossible, à l'heure actuelle, de juger de l'intérêt du soft... Sortie prévue pour février.

BLADE OF DESTINY de Sir Tech sur PC/Amiga



Réalisé par des auteurs allemands, *Blade of Destiny* est le premier épisode d'une série intitulée *Realms of Arkania* basée sur le jeu de rôles *Oeil Noir*. Immense, complet (des dizaines de compétences, de caractéristiques et de sorts différents), doté de graphismes de qualité et d'un système de combat

novateur en 3D isométrique, *Blade of Destiny* a vraiment l'envergure d'un excellent jeu de rôles. Sortie prévue pour avril.

BLUE FORCE de Tsunami sur PC



Jim Walls, vous connaissez ? Il s'agit bien sûr de l'auteur de la série des *Police Quest* de Sierra. Eh bien le bougre récidive avec *Blue Force*, un nouveau jeu à paraître chez Tsunami qui vous met dans la peau d'un jeune homme devenu policier après l'assassinat de son père. Classique dans la forme, *Blue Force* proposera des graphismes VGA mêlant dessins et acteurs digitalisés ainsi que des séquences d'action (optionnelles). Sortie prévue pour avril.

CHESSMEISTER 5 BILLION AND 1 de Spectrum Holobyte sur PC
Parodie des jeux d'échecs « sérieux », *ChessMeister* a fait le pari de mélanger les échecs,



COMANCHE MISSION DISK 1 de Novalogic sur PC

l'humour et le mauvais goût. Un cocktail détonnant ! Ici, les pièces sont représentées par des acteurs digitalisés. Elles s'affrontent dans des séquences animées façon *BattleChess*, humour noir en plus : les reines se giflent, les pions friment en jouant du couteau et, parfois, des animations interviennent qui n'ont rien à voir avec les échecs (un petit chien faisant ses besoins, un bombardier qui passe...). *ChessMeister* était sans aucun doute le jeu le plus bizarre du CES. Sortie prévue en avril.

COMANCHE MISSION DISK 1 de Novalogic sur PC
Ça y est, le premier Mission Disk pour *Comanche*, *Oblitèron 1911*, est sur le point de sortir. Ce mission disk propose de nouveaux (et somptueux) décors comme l'Arctique ou encore le désert ainsi que de nouveaux adversaires et de nouvelles tactiques de jeu.

Une disquette qui ravira les fans de *Comanche* (et ils sont nombreux !). Sortie prévue pour février.

DEVIL'S ADVOCATE de Softstar sur PC
Non, non, nous ne nous sommes pas trompés, il ne s'agit pas d'une photo de jeu Super Nintendo. Bien que discrètement présenté, *Devil's Advocate* était sans doute l'une des meilleures surprises du CES. Il s'agit d'un jeu d'action digne des consoles 16 bits où vous incarnez un guerrier/magicien parti en guerre contre le mal. Tout y est : scrolling plein écran rapide et fluide, décors colorés, sprites nombreux et de grande taille et gros monstres de fin de niveaux (superbes). Nouveau venu en Europe, Softstar nous promet des jeux d'action de qualité sur PC. Du jamais vu ! Date de sortie inconnue.



DEVIL'S ADVOCATE de Softstar sur PC

avant-premières



PRIME MOVER de Psygnosis sur Amiga

a produit *Lemmings*. Il s'agit d'un jeu de rôles/action qui permet à quatre joueurs de s'affronter en simultané (l'écran est divisé en quatre fenêtres). Chaque personnage est libre de ses actions et peut à son gré explorer les alentours ou encore se cacher pour tendre une embuscade aux autres joueurs. Il faudra attendre la version finale pour ce faire une opinion mais *Hired Guns* pourrait bien devenir un titre de référence en matière de jeux multi-joueurs. Et, avec DMA, on est en droit d'espérer une réalisation soignée. Sortie prévue pour mai.

prochaine course de motos de l'éditeur anglais. Plus proche de *Super Hang-On* que de *No Second Prize*, *Prime Mover* est doté d'une animation très rapide et tire bien parti des



capacités de l'Amiga. Sans doute ce jeu ne révolutionnera-t-il pas le genre mais il s'annonce malgré tout comme un bon soft. Sortie prévue pour mars.

PRIME MOVER de Psygnosis sur Amiga
Psygnosis était bien sûr au rendez-vous de Las Vegas avec en vedette le tant attendu *Lemmings 2* et la version Mega-CD de *Dracula*. Présenté plus discrètement, *Prime Mover* est la

PROTOSTAR de Tsunami sur PC
Que ceux qui se plaignaient du



PROTOSTAR de Tsunami sur PC

manque d'aventures spatiales se réjouissent, *Protostar* arrive ! Vous y tenez le rôle d'un(e) aventurier(e) qui a aidé à repousser l'invasion d'extra-terrestres appelés Juggats. Malheureusement, il semble que vos employeurs ne tiennent pas vraiment à vous récompenser... Mélangeant l'action, l'exploration et l'aventure, *Protostar*



EYE OF THE BEHOLDER III de SSI sur PC

On a pu voir sur le CES une version plus complète d'*Eye of the Beholder III*, sous-titré *Assault on Myth Drannor*. Pour tout dire, le jeu ressemble énormément à son prédécesseur, *Eye of the Beholder 2*, avec cependant des différences au niveau graphique : nouveaux monstres, nouvelles rencontres, etc. Un futur classique ? C'est probable... Sortie prévue pour avril.



HIRED GUNS de Psygnosis sur Amiga
Hired Guns est l'un des nouveaux jeux de DMA, l'équipe qui



DRAGONSHERE de Microprose sur PC



DRAGONSHERE DE MICROPROSE SUR PC

Les auteurs de *Rex Nebular* sont de retour. Et cette fois, ils font de l'heroic-fantasy ! *Dragonsphere* reprend, en l'améliorant encore paraît-il, le système de jeu de *Rex Nebular*. Cette fois, le joueur se trouve catapulté dans un monde de



RETURN OF THE PHANTOM de Microprose sur PC

profite de graphismes soignés et d'une jouabilité bien étudiée que ce soit pour les combats en 3D, les dialogues avec quelques 15 races d'extra-terrestres ou encore la découverte de nouvelles planètes. Sortie prévue pour avril.



RETURN OF THE PHANTOM de Microprose sur PC
Dans ce nouveau jeu de chez Microprose, le joueur incarne Raoul Montand, inspecteur de police parisien pour une aventure hors du commun qui débute en 1893... et se termine en 1881, en plein surnaturel. Il devra affronter le diabolique fantôme de l'Opéra et éviter de nombreux pièges avant d'espérer délivrer sa petite amie Christine, détenue prisonnière par le spectre. Profitant des dernières innovations de Microprose en la matière, *Return of the Phantom* est un jeu à suivre de près. Sortie prévue pour l'automne.



RETURN TO ZORK d'Infocom/Activision sur PC
Zork, ça vous dit quelque chose ? Il s'agit de l'un des premiers jeux d'aventures (textuel uniquement) sorti sur micro. Aujourd'hui, Infocom récidive avec cette séquelle qui se



RINGWORLD de Tsunami sur PC

Ringworld est un jeu d'aventure animé façon *King Quest* ou *Rex Nebular*. L'histoire, qui fait suite aux deux livres de Larry Niven, vous propose de diriger trois personnages différents qui vont devoir, une fois de plus, sauver l'univers en démêlant les intrigues qui agitent l'Anneau-Monde. Au menu, animations soignées, graphismes VGA digitalisés, séquences d'arcade (optionnelles) et musiques de haut vol. *Ringworld* s'annonce comme un grand jeu. Sortie prévue pour mars.

couleurs jusqu'aux créatures d'*Ultima VII*... De plus, le Screen Saver est capable de jouer dans une fenêtre toutes les séquences animées des derniers jeux Origin (*Wing Commander 2*, par exemple).

SCREEN SAVER F/X d'Origin sur PC

Encore un nouveau jeu de chez Origin ? Non, c'est un économiseur d'écran sous Windows avec des animations pour égayer l'écran lorsque vous ne faites rien (fainéant !). Les écrans vont des spirales de

SYNDICATE de Bullfrog/E.A sur PC



Syndicate se déroule en 2096 alors que les Etats-Unis sont divisés en cités gouvernées par les méga-corporations. Chaque joueur contrôle l'une de ces corporations et va tenter de conquérir 50 autres villes par tous les moyens possibles (attaque armée, espionnage, infiltration). Le jeu accueillera jusqu'à 8 joueurs simultanément, connectés en réseau et la réalisation est à la hauteur de la renommée de Bullfrog. On peut affirmer, sans trop s'avancer, que *Syndicate* sera l'un des grands jeux de 1993. Sortie prévue pour avril.



RINGWORLD de Tsunami sur PC
Fondé sur l'œuvre de l'écrivain Larry Niven (qui était d'ailleurs venu au CES pour participer à la présentation du jeu),



ULTRABOTS d'Electronic Arts sur PC

ULTRABOTS d'Electronic Arts sur PC
Ultrabots se situe dans un futur proche. Une colonie d'extra-terrestres envahit la Terre et entreprend d'éliminer la race humaine à l'aide d'immenses robots pilotés par ordinateurs. Heureusement, certains d'entre eux sont tombés aux mains des hommes qui s'apprentent à combattre l'ennemi avec ses propres armes. Jeu tactique mais également jeu d'arcade, doté de beaux graphismes en 3D, *Ultrabots* est un produit à suivre. Sortie prévue pour février/mars.



Comme dans tout bon jeu de rôles qui se respecte, il est possible de visualiser séparément la «fiche» de chacun de vos six personnages. Le look de l'ensemble fait nettement penser à Dungeon Master.

PREVU SUR AMIGA
POUR AVRIL
ET SUR ST/PC
EN MAI.

Après l'excellent Amberstar, Thalion s'est remis à l'ouvrage en proposant une suite plus aboutie techniquement, sur les graphismes notamment. Gros plan sur les premiers écrans d'Amberstar II, alias Ambermoon. Vous êtes prêt ? Alors, en route, pour de nouvelles aventures dans un autre monde, éclairé de deux lunes inconnues.

Amberstar était le diamant qui protégeait de son aura magique le royaume de Lyramon. Après avoir réuni les treize morceaux de cette gemme précieuse dispersés aux quatre coins du royaume, vous voilà de nouveau prêt à repartir, vous et vos cinq compagnons, pour explorer un nouveau monde deux fois plus vaste que le précédent ainsi que deux lunes supplémentaires. A l'instar des jeux de rôles les plus récents, Ambermoon ne se concentre pas tant sur la « baston » que sur la découverte, le dialogue, les alliances et une multitude de sous-quêtes indépendantes.



Alors que les graphismes extérieurs d'Amberstar étaient assez médiocres, ceux d'Ambermoon sont beaucoup plus travaillés, avec plantes, lacs, pierres, etc.

Cette profondeur de jeu va de pair avec une sophistication technique étonnante. Très proche dans son concept d'Ultima Underworld II, Ambermoon se veut aussi réaliste

ça a le look d'Underworld, ça a la couleur d'Underworld, mais ce n'est pas Underworld. Pour la première fois, sur Amiga, un jeu offre une 3D bitmap zoomée en temps réel. Impressionnant !

dans sa présentation que fantastique dans son scénario. Pour y parvenir, les programmeurs travaillent depuis des mois sur le système de graphisme 3D qui permet au



Après un long voyage semé de combats mortels, cela fait du bien de se retrouver dans une auberge chaleureuse et accueillante. Vous voyez, la vie d'aventurier n'a pas que des mauvais côtés...

Ets-ce vraiment le bon choix de vie que vous avez fait là? Le quotidien des aventuriers est dure même avec sept écoles de magie et une centaine de sorts à votre disposition.



AMBER MOON

Work in progress

jeoueur de regarder tout autour de lui comme dans Underworld. Quant aux personnages, ils sont suffisamment détaillés pour être agréables à regarder, même de près. Outre cette amélioration décisive du système graphique par rapport à Amberstar – qui s'apparentait plus à un Bard's Tale –, les combats ont également subi un lifting – les possibilités d'action sont plus étendues –, et la représentation du

S'il est possible de jouer au clavier, la souris sera nettement plus agréable. Un bon point pour Ambermoon : tout ce fait à l'aide d'icônes.



avant-premières

monde extérieur est plus belle et plus détaillée. Et, pour ceux que la cartographie rebute, une fonction d'auto-mapping permettra de conserver sur disquette le plan des lieux visités. Il existe trois perspectives différentes qui varient selon le milieu dans lequel vous évoluez. Dans les temples, les cavernes, les bourgs et les maisons, le monde est vu du dessus façon *Ultima VII*, tandis que les donjons sont entièrement en 3D bit-map. Les châteaux, au contraire, sont vus à la manière des jeux sur consoles. Par rapport à *Amberstar*, tous les graphismes ont été retouchés et

Contrairement à *Underworld*, *Ambermoon* ne représente ni le sol ni le plafond. Mais c'est déjà une performance d'avoir réussi à animer de manière fluide une telle 3D sur un simple Amiga.

nettement améliorés. A l'heure qu'il est, les décors sont déjà très variés, allant d'un marché de village animé aux caves oppressantes infestées par les sbires du Mal. Et toute l'équipe travaille à rajouter sans cesse de nouveaux éléments... Mais qu'en est-il de la durée de vie ? Eh bien, sachez que les quêtes et les péripéties de l'histoire sont innombrables et qu'elles sortent tout droit de l'imagination de Juhl Hornemann, véritable romancier de fantasy outre-Rhin. L'action sera soutenue par une musique variée signée Matthias Steinwachs – qui a déjà composé celles de *No Second Prize*. Même avec sept écoles de magie et plus de cent sortilèges, la vie des aventuriers sera dure. Mais les auteurs ont



pensé à une solution pour vous épargner les longs voyages pénibles : dans *Ambermoon*, il vous sera désormais possible de vous téléporter dans

Tous les ingrédients d'une bonne recette sont réunis dans Ambermoon pour rivaliser avec les meilleurs jeux de rôles. Alors le défi est lancé ! Ambermoon pourrait-il se mesurer à Wizardry VII ?

n'importe quel endroit que vous aurez précédemment visité au moins une fois. Mais que cela ne vous empêche pas d'explorer un peu les alentours, vous aurez peut-être la chance de découvrir quelque trésor bien dissimulé. Bref, si le produit fini tient ses promesses, il offrira une épopée qui pourrait bien vous tenir éveillé durant des semaines devant votre écran.

Ambermoon vous emmène à la découverte de lieux aussi étranges que dangereux. Admirez la finesse du graphisme et de la mise en couleur : la preuve que l'Amiga peut encore rivaliser avec le PC en matière de jeu de rôles.

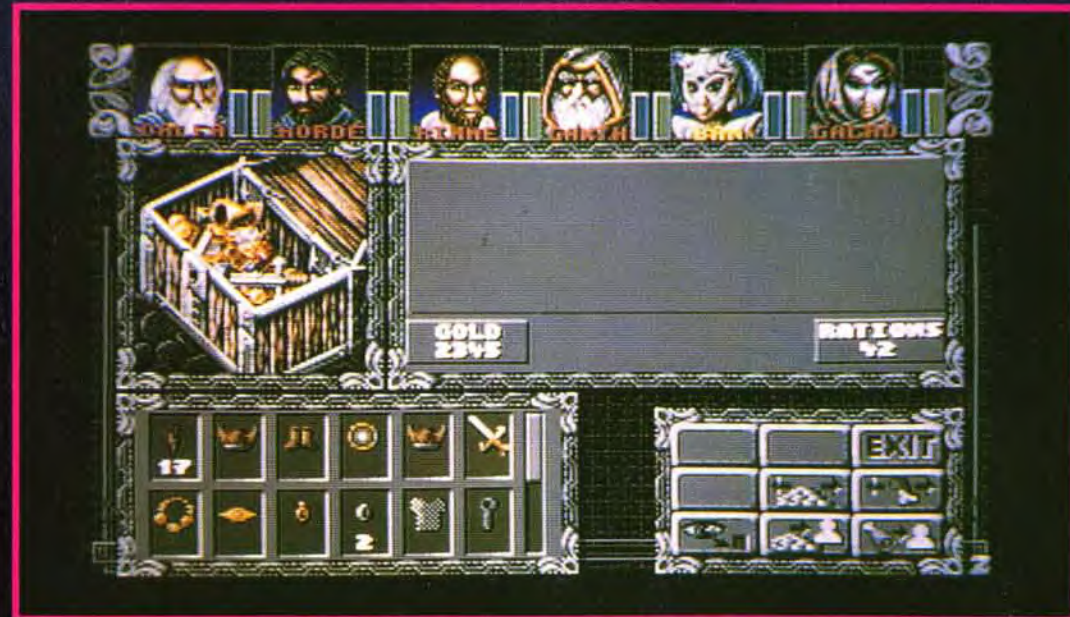
En ce qui concerne la jouabilité, *Ambermoon* sera entièrement jouable à la souris ou au clavier pour ceux qui le souhaitent. L'écran est bien organisé avec un ingénieux système d'icônes, en particulier pour



Le monde à explorer est deux fois plus vaste que celui d'*Amberstar* et offre une grande variété de paysages. Ici, une mer tranquille avec ses îles, ses plages, ses requins mangeurs d'homme...

les dialogues, – un plus appréciable quand on sait que l'aventure comprend des centaines de rencontres interactives. *Ambermoon* sortira d'abord sur Amiga puis sur ST et PC.

Cette version sera en VGA et l'équipe de Thalion nous promet une réalisation à la hauteur de la machine – ce qui serait bienvenu après l'adaptation médiocre d'*Amberstar*.



Voici un trésor bien rempli : armures, bijoux, pièces d'or et autres objets magiques feront la joie de tous les aventuriers, à condition de savoir comment s'y prendre...



Mais le mystère reste entier ? Que peut-il bien avoir dans ce coffre ? Vous le découvrirez bientôt en jouant ou en lisant un prochain Tilt.

On jouera à partir du disque dur ou de disquettes, ce qui est rare, et il s'adaptera à toutes les configurations de mémoire. Avec de tels atouts, il est probable qu'*Ambermoon* marque ce début d'année 93 et qu'un beau duel s'engage entre lui et *Underworld II*. Une idée d'autant plus réjouissante que des rumeurs circulent déjà au sujet d'un possible *Amberstar II*.
Eva Hoogh

Une chose est claire : le monde Lyramion n'est pas identique à notre bonne vieille Terre. En tous cas, nous n'avons jamais vu ces arbres, encore moins dans nos encyclopédies.

avant-premières

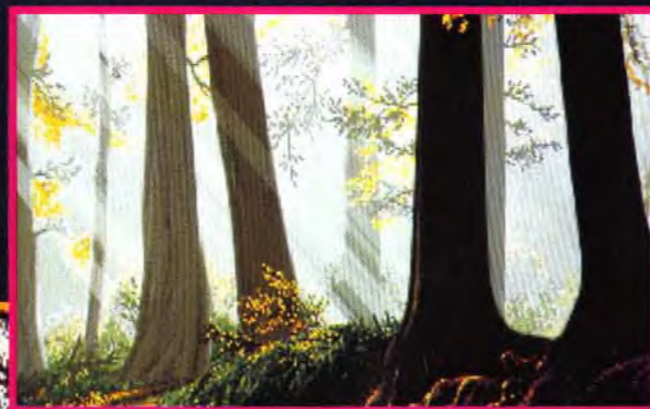
Ishar II

DISPONIBLE
SUR ST/AMIGA/PC
PREVU POUR
LE MOIS DE MARS.



Par les neuf grenouilles sacrées de Krogh ! Silmarils nous fait la passe de deux en prévoyant, pour avril, le retour du fils de la revanche d'Ishar, autrement dit : la suite des aventures de Jarel l'astucieux au royaume de Kendoria. L'archimage André Rocques, maître fondateur de la compagnie Silmarils et grand alchimiste des octets, a bien voulu dérouler quelques parchemins et nous révéler quelques runes sur la quête qui se prépare. Bien entendu, que ceci reste entre nous...

Un des lieux spectaculaires et passage obligé de la quête d'Ishar II, sera la cité des arbres. Vaste ville suspendue, elle est parcourue par un dédale de passerelles et de ponts de lianes, et abrite un peuple farouche et barbu.



Dans la présentation du jeu, le héros traversera des ponts de pierre et des sous-bois tranquilles inondés de lumière.



Dans la forêt d'Urshurak aux 256 couleurs, les effets de palette donnent des atmosphères très différentes. Les violets froids et les bleus rendent les arbres menaçants

Tilt : Ishar a été un bon succès. Sa fidélité au genre jeu de rôles, ses paysages extérieurs, ses excellents graphismes et son scénario classique ont été appréciés. Ishar est dans sa dernière phase, Que pourrait-on offrir de plus ?



Les nuances de jaune et les bruns orangés renforcent l'aspect fantomatique et étrange de ces lieux énigmatiques. Quant aux tons de vert, ils font planer l'ambiance humide et trouble des marais.

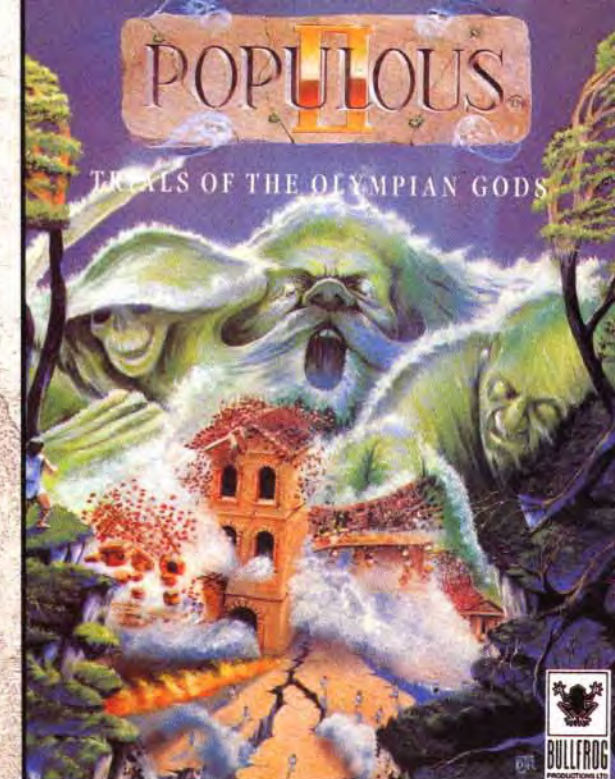


" LA QUÊTE SE FERA DANS 7 ÎLES OÙ UN AFFREUX TENTE DE CRÉER UNE RACE DE GUERRIERS DU MAL POUR ASSERVIR LE MONDE EN ÉCOULANT UNE DROGUE DÉVASTATRICE . "

idées et des... envies ! Dans un futur proche, il est certain que nous introduirons de la 3D calculée et d'autres techniques. Pour le moment, la formule inaugurée avec *Crystal of Arborea* fonctionne parfaitement. En attendant des supports de masse plus puissants, il faut faire des compromis entre esthétique et rapidité de l'affichage. *Ishar II* reprendra donc en

André Rocques : On peut toujours faire mieux ! Il est clair que des programmes novateurs comme *Alone in the dark* ou *Ultima underworld* donnent des

grande partie le système de jeu du premier épisode en introduisant quelques nouveautés (un scrolling latéral par exemple) et en améliorant encore un peu



LES DIEUX SONT DE RETOUR

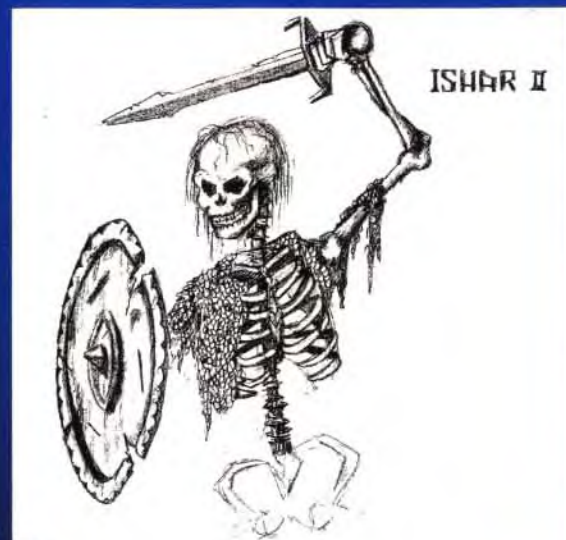
Disponible sur IBM/PC, Amiga et ST



Publié par Bullfrog Productions Ltd.
© 1991 Bullfrog Productions Ltd.

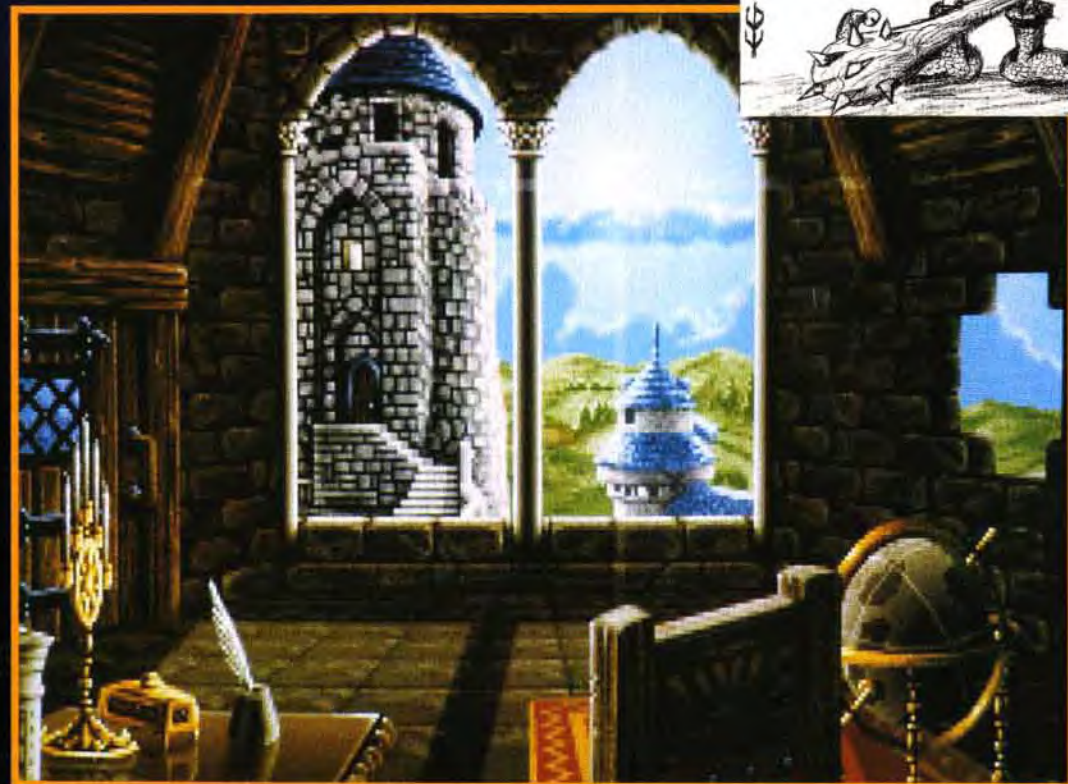


Les personnages d'Ishar vous souhaitent de débiter l'année en beauté en attendant de vous retrouver dans le second épisode intitulé provisoirement : Les légions du Chaos.



Quelques esquisses des personnages que vous rencontrerez dans Ishar II : squelette chevelu et orque pantoufflard. Si le premier n'a même plus la peau sur les os, le second est un fin gourmet, grand amateur de chair d'aventurier...

plus l'ergonomie. Nous avons tenu compte des critiques des joueurs, reçues par courrier ou par Minitel. Notamment le fait qu'il fallait dépenser de l'or pour pouvoir effectuer une sauvegarde (cela, ça n'a vraiment pas plu !), le fait aussi qu'on ne pouvait revendre les objets inutiles ou bien qu'on ne pouvait piller les morts. De plus, un plan sera disponible à l'écran qui indiquera plus précisément le lieu où l'on se trouve.



Le scénario de cette version est encore en cours d'écriture mais la quête se fera dans sept îles ou un affreux tente de créer une race de guerriers du Mal pour asservir le monde en écoulant une drogue dévastatrice. Chacune d'elles aura sa propre histoire et son lot d'énigmes, de donjons, de villes, de villages, de passages secrets qui s'intégreront, bien entendu, dans la quête globale. Le joueur restera très libre dans l'ordre d'exploration des lieux.

L'action se passera aussi à l'intérieur de grandes pièces dans des châteaux. Admirez ici la finesse des dessins et la précision des détails comme ces reflets du bougeoir, de l'encrier et de la tabatière sur la table polie.



Pascal Einweiler et Michel Parnot, les principaux responsables de la nouvelle version d'Ishar. En examinant attentivement le décor, on comprend mieux où les petits gars de Nancy puisent leur inspiration pour trouver des décors de sous-bois.

Tilt : sera-t-il possible de reprendre une ancienne équipe dans Ishar II ?

A.R. : Certainement et ce sera un avantage de commencer avec une équipe possédant des armes performantes même si,

alors, les méchants seront, dès le départ, un peu plus musclés. Tilt : Les lieux seront-ils différents ?

A.R. : On trouvera forcément ce qui fait le corps des jeux de rôles, c'est-

à-dire des donjons et des bêtes irascibles qui crachouillent de la flammèche bien chaude. Il y aura également des villes avec des maisons aux belles façades et leurs habitants, un village dans les arbres, de la forêt réaliste et plus inquiétante que dans Ishar I, de l'eau, des plaines et aussi des montagnes avec des déplacements spécifiques qui donneront l'impression de monter ou de descendre. Ajoutons à cela un endroit un peu fou, nommé les Terres du Rêve, où le graphiste Patrick Einsweiler, assisté d'Eric Galand et de Jean-Christophe Charter pourra lâcher la bride à sa fantaisie.

Propos recueillis par Vic Ventura.



ET CA VA ETRE

L'ENFER

Après que le magazine PC Review ait qualifié Populous™ de «véritable oeuvre de génie», nous ne vous en voudrions pas de penser que les gars de Bullfrog auraient du mal à se surpasser.

Mais vous auriez tort.

Populous II™ propose encore plus de volcans, de raz-de-marée, de marais meurtriers - tous les désastres naturels les plus dévastateurs de la terre, plus quelques uns dont vous n'avez pas encore entendu parler.

Créez vos propres villes sophistiquées avec des immeubles splendides, des routes et des arbres. Construisez des murailles pour protéger la ville contre les pluies de feu, les tornades et les éclairs. Sans compter de nouveaux monstres maléfiques tel que la très rusée Hélène de Troie, qui attire ses victimes vers la mort avec son incroyable beauté.

Populous II possède 1000 mondes à conquérir, 10 Mb de graphiques, 4000 animations et des douzaines de nouveaux effets sonores.

On vous avait bien dit que cela valait le coup d'attendre.

ELECTRONIC ARTS®

Représentant: Exasoft, 12 Rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or Tel: 72 17 07 83

avant-premières

Disponible sur PC, prévu sur Amiga pour le mois de mars et sur ST au printemps.

LE RETOUR DE B17

Après s'être victorieusement installé sur la deuxième marche du podium des Tilt d'or dans la catégorie des simulateurs de vol, B17 Flying Fortress franchit une nouvelle étape et arrive enfin sur Amiga !



Tel un aigle royal surveillant sa proie, votre forteresse volante plane au-dessus d'un tapis de nuages (veuillez m'excuser, je ne sais pas ce que m'a pris... On dirait les paroles d'une chanson de Francis Lalanne !).

FLYING FORTRESS !

La guerre fait rage dans les airs mais aussi sur terre, jusque dans les petites fermes les plus isolées. Des graphismes bitmap qui n'ont rien à envier à la version PC.



Encore une mission qui se termine mal. L'image est superbe, certes, cela suffira-t-il à vous faire oublier le goût amer de la défaite ?



Ca c'est du coucher de soleil ! Même si l'Amiga dispose d'un peu moins de couleurs que le PC, avouez que le résultat est surprenant.

L'avion s'est abîmé en mer, mais quelques membres de l'équipage ont réussi à échapper à la catastrophe. Les malheureux naufragés n'ont plus qu'à attendre les secours... ou les requins.

Créé initialement sur PC, B17 Flying Fortress compte parmi les meilleures réalisations de Microprose... Le soft vous propose de grimper à bord d'un des plus extraordinaires bombardiers de la Seconde Guerre mondiale : le fameux B17, surnommé Flying Fortress. La bête est en effet bardée de canons et de mitrailleuses couvrant la quasi-totalité de l'espace aérien qui l'entoure, et dispose de neuf membres d'équipage dont certains sont installés sous le ventre de l'appareil ou d'autres allongés dans la queue. L'ordinateur se chargera de contrôler chacun des neuf postes, mais vous pourrez à tout moment prendre la place de n'importe quel membre de l'équipage, ce qui vous permettra par exemple de délaissier quelques instants les commandes pour vous concentrer sur la destruction



d'un avion ennemi surgissant par l'arrière. Quelques mois à peine après la sortie de B17 Flying Fortress, voici donc qu'arrive une version Amiga dotée de graphismes très proches de ceux de la version PC (une version ST est également prévue pour le printemps). Le système de jeu, très souple malgré l'incroyable réalisme du

soft, et la jouabilité resteront semblables à l'original, mais reste à savoir si l'Amiga sera capable de fournir une animation aussi rapide que celle des plus puissants PC. En attendant, régalez-vous avec ces quelques images tirées pour la plupart des séquences intermédiaires du jeu qui montrent que, pour une fois, des

Agir en héros comporte aussi des risques... Cette fois la médaille vous sera décernée à titre posthume.

programmeurs ont eu la bonne idée d'introduire un peu d'humanité dans le monde habituellement glacial et technique des simulateurs de vol !
Marc Lacombe



Enfin une bonne nouvelle dans le journal... Admirez au passage le rendu réaliste du papier.



Rien ne vaut la douce chaleur de la camaraderie le soir au coin du feu. Puisqu'on vous dit que l'armée est une grande famille.

GENESIA

Dans Tilt 106, Dogue de Mauve nous présentait, avec un enthousiasme non dissimulé, une esquisse de jeu de rôles/aventure/gestion intitulé War on the Land.

Depuis, Thomas Zighem, le créateur, a trouvé en Microïds un éditeur prêt à investir dans ce projet et à le mener à bien.



Les 4 saisons sont des facteurs primordiaux de votre stratégie. La neige, par exemple, empêche les paysans de travailler la terre. Pourquoi ne pas les embaucher pour en faire des soldats méchants et féroces ?

En effet, vers le mois de février, sous le titre Genesia, le produit présenté dans nos colonnes devrait pointer le coin de sa disquette. Il faudrait être borgne des deux yeux pour ne pas percevoir dès les premières images des signes de parenté évidente entre Genesia et Populous. On trouve ainsi le même principe d'une carte isométrique, le même souci du détail dans les animations, des commandes réparties autour d'une vue zoomée du monde. L'univers étant lui-même représenté comme la page d'un grand livre. Mais s'arrêter à cette seule constatation serait passer à côté d'un programme d'une grande originalité et qui se révèle, par bien des aspects, beaucoup plus abouti que son

illustre prédécesseur et bien moins répétitif. Dans son aspect aventure/exploration, Genesia vous met dans la peau d'un capitaine à la recherche de joyaux dispersés aux quatre coins de la contrée. Dans son aspect gestion/stratégie, le joueur se retrouve à la tête d'un territoire et joue les petits princes de guerre. Il doit à la fois gérer son territoire, conquérir de nouvelles terres et continuer à faire vivre et travailler tous « ses » gens. La population est partagée en différents corps de métiers : bûcherons, architectes, menuisiers, fermiers, inventeurs, etc. Pour que tout ce petit monde vive heureux et se multiplie, il suffit de leur donner un travail et d'agrandir leur espace vital.



A l'intérieur des ateliers le mage et le maréchal-ferrant travaillent d'arrache-pied ! Le second construit ce que le premier invente.



C'est le printemps, les alouettes turlutent dans les cieux azurés, mais l'orage gronde et la foudre tombe soudainement. Cet élément incontrôlable fait de gros dégâts que vous devez absolument réparer.



Visitez les casernes pour engager de nouvelles recrues et augmenter votre potentiel d'attaque. Car il vous faut absolument agrandir l'espace vital et protéger vos gens.



Une fois dans l'entrepôt vous pourrez faire le compte de vos réserves en perles, tissus, bois, eau, etc. Lorsque celui-ci sera plein il faudra en construire d'autres.

Ainsi, vous augmenterez vos forces vives et vous verrez apparaître les nouvelles recrues quand elles seront en âge de travailler. Les saisons dans Genesia se suivent et ne se ressemblent pas ! Et, comme partout, l'hiver les champs sont moins fertiles et les paysans restent dans leur ferme en attendant des jours meilleurs. C'est la période où vous pouvez enrôler de nouveaux soldats – fantassins, chevaliers, cavaliers... – et les envoyer tatanner l'un des deux autres capitaines engagés dans la même quête. L'aspect wargame est un des ressorts majeurs du jeu, avec des phases de défense – constructions, barrières, etc. – et des phases d'attaques proprement dites. Le joueur uti-

lise des dés pour les déplacements et doit prendre en compte la nature du terrain pour progresser. On peut jouer jusqu'à trois joueurs, en temps réel et en semi-simultané. Chaque joueur dispose alors d'un temps limité pour effectuer son tour de jeu, ses résultats et ses décisions s'affichant sous forme d'histogrammes colorés. Genesia se présente ainsi comme un savant mélange entre plusieurs genres : aventure, wargame, gestion, rôles, tavernes, mine, temple... Inutile de préciser qu'on attend avec une impatience non dissimulée la version définitive du jeu pour le test complet.

Laurent Defrance



La montgolfière est l'arme suprême, celle que le magicien mettra le plus de temps à inventer. Elle permet d'espionner, de survoler et d'explorer les régions sauvages et inhabitées.



En cliquant sur certaines maisons vous obtiendrez des renseignements sur la vie de ses résidents. Ici habitent deux femmes, la mère et la fille, l'une est bûcheron et l'autre menuisier.



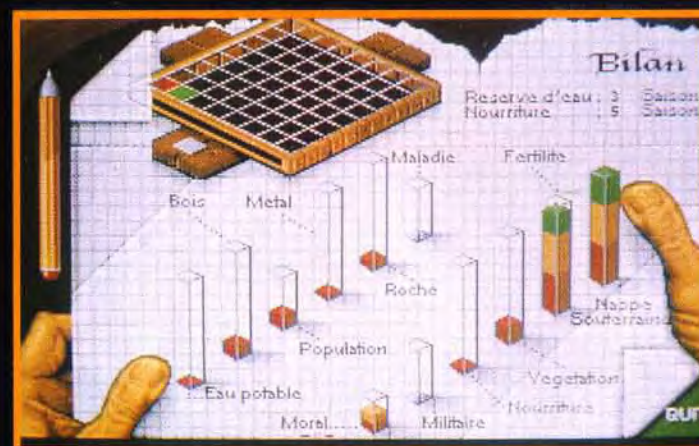
Un trop grand nombre de bûcherons peut déstabiliser l'écosystème de la région car ils abattent trop d'arbres. Dans ce cas, il faut en reconverter certains dans un autre métier.



Le capitaine, sur son cheval, est le seul personnage que vous dirigez directement. N'a-t-il pas fière allure ?



Ceci est la carte générale de Genesia. A chaque nouvelle partie que vous entamez la carte change de configuration.



Ce bilan vous indique en un clin d'œil l'état de vos réserves et vos besoins en eau ou nourriture. Vous vous en servirez pour établir un plan de campagne.



Des messages d'aide de ce type apparaissent de temps en temps. Ils sont précieux. Ne les négligez pas ! Car en bon chef que vous êtes, vous devez répondre aux demandes de votre peuple.

CRYO: plein les mi-retttes ! (suite et fin)

Dans le numéro précédent de Tilt, l'archimage Philippe Ulrich expliquait l'originalité de la compagnie Cryo dont le noyau dur est constitué d'un groupe d'anciens d'Ere Informatique. Des créateurs extérieurs se voient ainsi pourvus d'un budget important pour des projets précis. Il leur reste à prouver qu'ils sont capables, comme les auteurs de Dune ou de KGB, de cristalliser leurs rêves et de faire aboutir ces projets. Voici donc une interview du dernier groupe, Laurent Cluzel et Nicolas Choukroun, engagé dans cette stimulante aventure.

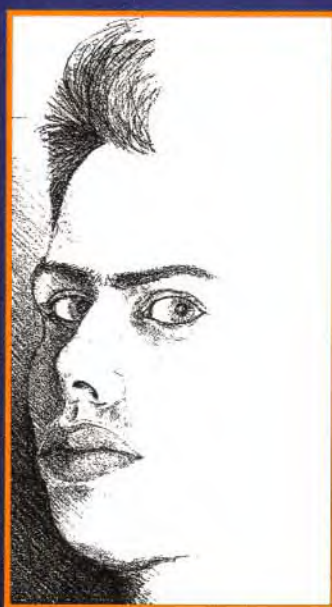


Nicolas Choukroun et Olivier Cluzel, co-auteurs du projet Trashman. Ce shoot'em up, dur, se jouera à deux. On y trouvera des aliens chateaux dont l'activité principale sera de tenter de vous dévorer la cervelle... Sans compter le joueur adverse qui essaiera par tous les moyens de vous brûler la couenne...

chez Titus avec Wild Streets et Fire & Forget 2, puis j'ai réalisé le scénario et les graphismes de Lightquest et Starrush pour Ubisoft. Le dernier projet sur lequel j'ai travaillé a été Blackstar sur Mega drive.

Vous êtes à présent sur le point de démarrer un programme original, Trashman. Peut-on en dévoiler quelques aspects ?

N.C.: C'est encore un peu tôt pour en parler puisqu'aucun contrat n'est encore signé. Tout ce qu'on peut révéler est que trois des plus grands éditeurs de jeux du marché sont intéressés, Psygnosis, Electronic Arts, Mindscape, et que nous sommes en pourparlers sérieux avec... l'un d'entre eux.
L.C.: On peut tout de même dire que c'est une idée originale que nous avons entièrement développée, Nicolas et moi. Il s'agira d'un shoot'em up stratégique, dans une ambiance assez dramatisée et se situant dans un vaisseau spatial.



Des années de Beaux-Arts, même si on n'apprend pas, surtout pas, à dessiner, d'après les propos explicites de Laurent Cluzel, ne se laissent pas oublier aussi facilement. On reconnaît une patte, un style dans cet autoportrait qui fait la différence entre un aimable amateur et un "pro" aguerri.

Tilt : Voilà déjà quelques années que vous écumez le monde de l'informatique, pouvez-vous donner un rapide résumé de vos différents parcours ?
Nicolas Choukroun : J'ai vingt-cinq ans et voilà déjà quatre ans que je navigue dans cet univers de la micro. J'ai travaillé sur plusieurs produits comme Killdo-

zers, Intruder, The teller, Pick'n pile et dans des sociétés comme Lankor, Ubi soft et Loriciel. J'ai occupé à peu près tous les postes : programmation, design, conception des sons et de la musique, recherche et création de storyboards, chef de projet, etc. J'ai même tenu une rubrique mensuelle dans un journal d'informatique dans laquelle je détaillais quelques techniques de programmation. Laurent Cluzel : J'ai aussi vingt-cinq ans comme Nicolas. Ma formation est double : scientifique avec un bac E, artistique avec quelques années passées aux Beaux-Arts de Dijon. J'ai ainsi commencé aux environs de 89 comme graphiste salarié

On trouvera des séquences de déplacement très fluides et une interaction très forte entre deux joueurs.

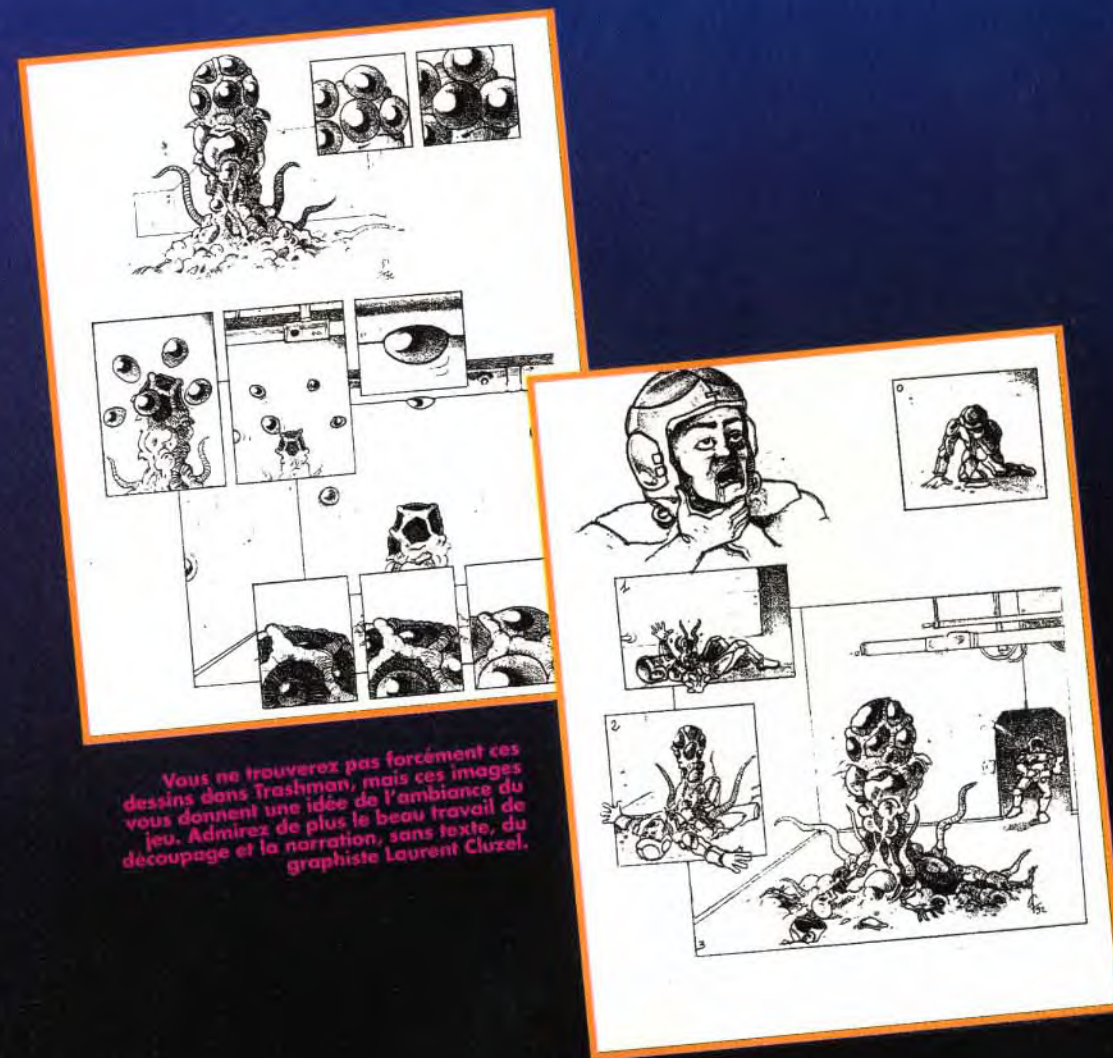
Comment concevez-vous votre participation avec Cryo ?

N.C. : Ayant été salarié dans plusieurs sociétés, j'étais dans l'obligation de sortir des produits à date fixe, quelle que soit l'inspiration du moment et sans vraiment de risques financiers, même si, parfois, le projet n'aboutissait pas. Dans le cas Cryo, nous apportons un sujet qui nous tient à cœur, nous négocions nos dédommagements, nous fixons des dates de rendu et nous sommes entièrement responsables de la réussite ou du fiasco de ce projet.
L.C.: J'ajouterais que c'est un grand plaisir de bénéficier des conseils de cette compagnie et de son assistance. Encore un mot, pour terminer, je dirai que c'est extrêmement agréable de travailler avec des «pros».

Bonne chance à tous et à bientôt, dès que nous pourrions montrer des images plus précises de vos programmes.

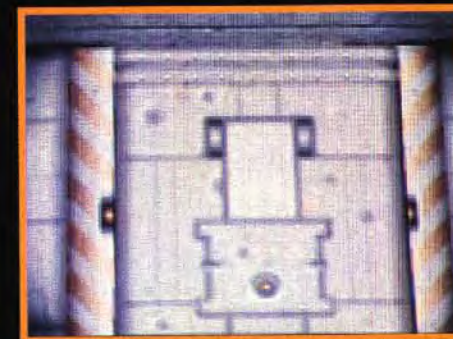
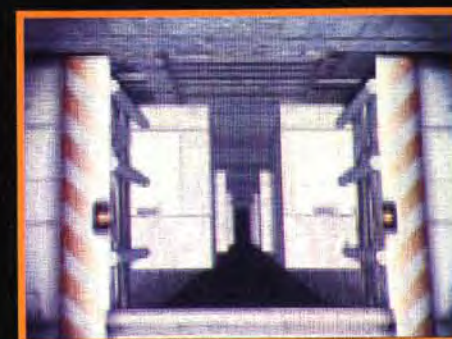
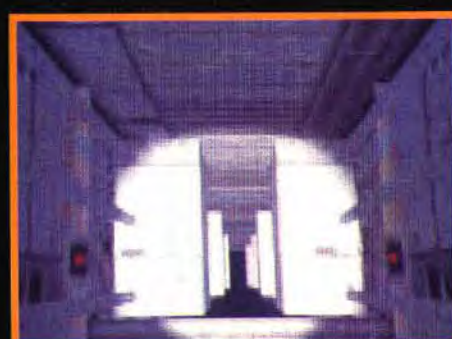
N.C. et L.C. : Sans problème, nos premières images seront pour vous.

Propos recueillis par Vic Ventura



Vous ne trouverez pas forcément ces dessins dans Trashman, mais ces images vous donnent une idée de l'ambiance du jeu. Admirez de plus le beau travail de découpage et la narration, sans texte, du graphiste Laurent Cluzel.

Voici une belle séquence de déplacements à travers des couloirs de vaisseau qui donne une bonne idée de l'animation. Nicolas Choukroun a réalisé d'autres jolis effets grâce à quelques astuces d'affichage : vue à travers un casque, pixellisation en affichant un point sur quatre à l'écran, etc., sans oublier les halètements indispensables pour renforcer l'ambiance de confinement et de stress.



avant-premières

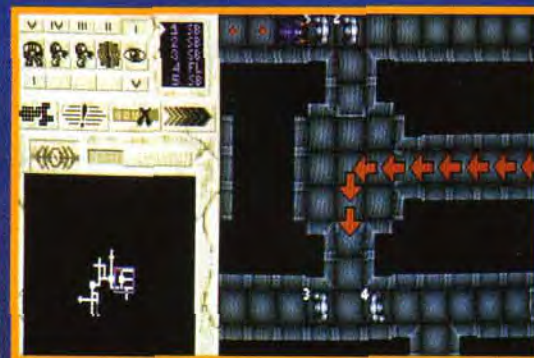
Space Hulk

PRÉVU SUR PC
ET AMIGA
POUR FIN AVRIL.

Bonjour les aliens ! rangez vos antennes et préparez vos pansements car voilà les mastocs de l'espace (traduction littérale de «space hulk») qui débarquent ! A en juger par la carrure de nos petits gars, cent pour cent humain, ce soir, des extraterrestres vont regretter d'être nés...



Programmez la marche de chacun de vos cinq équipiers et examinez sur l'écran stratégique les obstacles qui peuvent se trouver dans les couloirs. Dès que la bataille sera engagée, une vue en 3D remplacera cet écran stratégique.



Heureusement que votre sens de la stratégie, et de l'à-propos, va vous permettre de répondre, œil pour œil et tentacules pour tentacules, à cette agression

aussi sournoise que destructrice. Vous allez tout d'abord recruter un commando de cinq gaillards bien nourris, que vous allez équiper de l'orteil à la

Quelques détails suggestifs et bien colorés des appendices divers et des gadgets que vous pourrez employer pour équiper votre commando.

C'est nous les gars de la Space Marine. Ce n'est pas un attirail de football américain qui recouvre nos frêles épaules mais une armure anti morsure. Attention à vos antennes, messieurs les aliens, dans cinq minutes, ça va chauffer !!!

Ce sera sans doute pour les fêtes de Pâques que la première collaboration Electronic Arts, éditeur de jeux sur micros, et Games Workshop, éditeur de jeux sur plateau, verra le jour avec l'adaptation de Space Hulk sur PC et Amiga. A la tête d'un escadron de marines musclés, vous devrez lutter contre des espèces de cauchemar ambulants, des aliens tout en dents et machoires, carapacés d'une enveloppe chitineuse, véritable cuirasse naturelle. Incapable de se reproduire par eux-mêmes ces horribles succubes vont tenter de se servir des humains pour les infecter et se reproduire. Berk !



Et soudain, au détour d'un couloir, un incannu vous offre des fleurs - non, c'est pas ça, il vous plante ses dents dans les mollets. Va falloir faire fissa pour échapper à la bête ou bien lui fracasser allègrement son crâne étroit si vous voulez continuer à explorer les coursives.

donnée, le combat se faisant en 3D et en temps réel. L'adaptation micro, beaucoup plus que son homologue sur plateau, requiera une bonne dose de stratégie et de réflexes rapides. Les graphismes précis et réalistes donnent une bonne idée de l'atmosphère d'angoisse qui vous saisira quand, au détour d'un couloir, vous découvrirez une rangée de dents, montée sur carapace, qui ne songe qu'à se planter dans votre chair tendre... Brrr !

Vic Ventura

visière avec quelques petits gadgets innocents du genre lance-flammes lourd, lanceur de missiles, gant de puissance ou foudroyant de poche. Votre équipe prête, placez vos bébés avec beaucoup de soin dans le vaisseau investi par les sournois grimaçants. Ils surveilleront des couloirs, exploreront des corridors, ou chercheront à casser tout ce qui ferait mine de poser la griffe sur votre territoire! Vous avez le contrôle de cinq hommes et vous interviendrez directement sur les lieux chauds dès qu'une alerte est

Vous maniez cinq spécialistes que vous contrôlez dans votre écran principal, passant de l'un à l'autre chaque fois que l'un de vos hommes se trouve confronté à un problème particulier.



**A LA TÊTE
D'UN
ESCADRON
DE MARINES
MUSCLÉS,
VOUS DEVEZ
LUTTER
CONTRE DES
ESPÈCES DE
CAUCHEMAR
AMBULANT...**



Ce n'est pas qu'il soit laid mais, effectivement, il n'a pas un physique facile ! Attention à ses petits ongles qui ne sont pas du tout rétractiles. A moins que vous n'ayez un goût particulier pour les caresses au papier de verre et les griffures d'acier trempé !

ATARI ST/STE - AMIGA

THE DREAM TEAM
249/249F
+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

SUPERFIGHTER
249/249F
+ WWF Wrestlingmania + Final Fight
+ Pitfighter

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge + Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester United

MANETTES
Manette SPEEDKING 125F
Manette NAVIGATOR 159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER 149F
QUICKJOY V SUPERBOARD 199F
QUICKJOY TOPSTAR 295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A-Train	Hired Gun
Addams Family 2	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Chaos Engine	Préhistoric 2
Crusader of Dark Savant	Sleep Walker
Fables and Fiends	Universal Monsters
Gunship 2000	Walker

AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3	No Greater Glory
Armourgeddon 2	Nova 9
Bard's Tale Conts. Set	Outlander
Combat Air Patrol	Pacific Islands
Conquest of Longbow	Populous 2 Chall. data disk
Creepers	Prophecy of Shadow
Cytron	Robin Hood (Sierra)
Daemonsgate	Rome
Darkmere	Simpsons.
Free D. Cl	Super Cauldron
Jaguar	Super Hero
KGB	Utopia Twin Pack
Krusty's Fun House	

Air Support	ND/259F	Hook	249/249F	Premier Manager	225/225F
Aquatic Games	299/249F	Indy IV (Action)	225/225F	Risky Woods	225/225F
Black Crypt	ND/225F	Ishar	299/299F	Road Rash	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Jaguar	ND/225F	Robosports	ND/259F
Castles	249/299F	Joe and Mac	225/225F	Shuttle	275/275F
Castles data disk	ND/149F	L'arme Fatale	249/249F	Sim Earth	ND/349F
Cool World	249/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Crazy Cars 3	299/299F	Lord of Rings	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Curse of Enchantia	ND/299F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Doodlebug	225/225F	Nicky Boom	279/279F	The Games Espana	299/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Pool	225/225F	Ween	299/299F
Global Effect	299/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	Wizzkid	225/225F
Gobliins 2	299/299F	Powermonger Data Disk	119F/ND		

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA TOP 20 ST/AMIGA

Street Fighter 2	249/249F	Transarctica	299/299F
The Manager	275/275F	D Day	ND/369F
Sensible Soccer N2	225/225F	Best of Best Karaté	269/269F
Legends of Valour	275/275F	Zool	ND/225F
Wing Commander	ND/299F	Project X	ND/225F
Indy IV (Aventure)	ND/325F	WWF N2	249/249F
Flashback	299/279F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Fire and Ice	225/225F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Pinball Fantasies	ND/275F	Shadow of Beast 3	ND/275F

NOUVEAU THE DREAM TEAM 299F

+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons + Terminator 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Addams Family 2
Battletoads
Betrayal at Krondor
Buzz Aldrin Into Space
Car and Driver
Fables and Fiends
Flashback
Lemmings 2
MC Donald Land
Nigel Mansel
Sleep Walker
Space Quest 5
The Legacy
Ultima VII Part 2
Serpent Isle
V For Victory 2

MANETTES
TOPSTAR SV 227 289F
QUICKJOY SV 202 175F
CARTE SV 202 149F
QJOY SV 202 + CARTE 299F

AUTRES NOUVEAUTES

Amazon	Pacific Islands
Battlechess 4000	Pinball/Take Break
Carmen USA De Luxe	Populous 2
Carrier at War	Préhistoric 2
Creepers	Putt Putt
Daemonsgate	Reach for the Skies
Darkmere	Screen Saver
Daughter of Serpent	Street Fighter 2
Dogs Of War	Strike Com. Speech
Hired Gun	Acc
Incredible Machine	Strike Commander
Island of Brain	Universal Monsters
John Madden 2	Worldtris (français)
L'Arme Fatale	X Wing

A.T.A.C	399 F	Dungeon Maséler	299 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Epic	299 F
Best of Best Karaté	299 F	F117A NightHawk	399 F
Birds of Prey	349 F	Falcon Miss Disk 1	225 F
Bunny Bricks	229 F	Forge of Virtue	175 F
Captive 1.1	299 F	Gobliins 2	349 F
Castles 2	349 F	Grand Prix Unlimited	299 F
Castles Data Disk	149 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F
Cool World	295 F	Harpoon	399 F
Crazy Cars 3	299 F	Heroes of the 357Th	299 F
Curse of Enchantia	299 F	Hook	349 F
D Day	369 F	Inca Speech Disc	249 F
Dark Queen of Kryn	299 F	Indy IV (Action)	275 F
Dominium	329 F	Indy IV (Aventure)	325 F

TOP 20 PC COMPATIBLE

Comanche	389 F	Inca	399 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Civilisation	349 F
Crusader of Dark Savant	399 F	AV8B Harrier Jump Jet	425 F
The Manager	275 F	Aces Mission Disk	225 F
King Quest VI	399 F	Transarctica	299 F
Task Force 1942	425 F	Aces of the Pacific	349 F
Laura Bow 2	349 F	Quest for Glory 3	349 F
F15 Strike Eagle N3	395 F	Ultima Underworld	349 F
Legends of Valour	359 F	Wing Commander 2	349 F
A-Train	349 F	Falcon 3.0	399 F

Ishar	299 F	Robosports	299 F
Jetfighter 2 + Mis Disc	475 F	Rome	349 F
KGB	325 F	Sherlock Holmes	375 F
Links Mauna Kea Course	229 F	Sim Ant PCW	299 F
Links Pro	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Lord of the Rings 2	369 F	Sim Life	375 F
Lure of Tempress	299 F	Super Cauldron	299 F
Monkey Island 2	299 F	Super Tetris	349 F
Moonstone	275 F	The Games Espana 92	375 F
Nicky Boom	299 F	The Seige	275 F
Pacific War	375 F	the Summoning	325 F
Powermonger	349 F	Theater of War	325 F
Prophecy of Shadow	329 F	Ultima VII	349 F
Rampart	299 F	V for Victory	325 F
Red Baron Miss.Disk	225 F	Ween	349 F
Rex Nebular	399 F	WWF N2	299 F
Risky Woods	275 F		
Robocop 3	299 F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPÉZ 3615 MICROMANIA



La montre jeux vidéo à cristaux liquides !
GRATUITE pour 500F d'achat de jeux !
AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Rotonde des Miroirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 2
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins. Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90. 92130 Issy-Les-Moulineaux
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre



MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

T2	Titres	PRIX	Nom
			Adresse
			Tél.
			Ville
			Code postal
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F			
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F	

Montre Course Auto
 Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA
 PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
 Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement
 Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Sèga Super Nintendo
 N° de membre (facultatif) _____

Compatibilité Falcon

Edito

La

question que pose tous ceux qui jettent un regard glouton sur le Falcon est simplissime : « Vais-je bénéficier de toute la logithèque, ô combien énorme, de l'Atari STF/STE ? ».

La réponse, comme vous pourrez le lire en exclusivité dans les pages suivantes est... étonnante et détonnante !

Elle pourrait même déboucher sur une avalanche de jeux encore plus beaux que les plus beaux ! Ce n'est pas Apple qui dira le contraire, lui qui amorce un virage ludiciel à toute allure et une sortie conjointe avec IBM d'un gros cube, le Power PC. En attendant ces beaux jours tout proches, lisez donc avec attention les dix conseils de tonton Hautefeuille pour organiser votre Coding Party. Bonnes feuilles !

Vic Ventura

Bien que le Falcon 030 ne soit pas disponible au moment où nous écrivons ces lignes, la sortie grand public est prévue courant février, si quelque impondérable ne vient pas encore la retarder ! Nous sommes parvenus à nous procurer pendant quelques jours un des rares exemplaires présents sur le sol français. Voici le test de compatibilité des logiciels prévus initialement pour les Atari STF et STE.



La sortie officielle du Falcon 030 est prévue pour la mi-février. Espérons qu'une logithèque de jeux sera créée pour accompagner la machine...



Cette image réalisée en mode True Color est une vraie merveille. A quand les jeux exploitant une telle résolution graphique ?

Voici les résultats de ces tests et l'analyse que l'on peut en tirer.

Dans le domaine des jeux du commerce, quel qu'en soit le type – jeux d'action, d'aventure, de stratégie, de simulation –, la compatibilité est franchement catastrophique. Ainsi sur les 56 jeux récents ou plus anciens que nous avons testés, seuls deux ont accepté de fonctionner correctement, soit 3.5 % de réussite environ dans le domaine ludique. C'est bien peu ! Dans la plupart des cas, les programmes « plantaient » dès le chargement pour de multiples raisons : protection disquette non reconnue, problème de décompaction, « plantage » en cours de chargement, absence de lancement des programmes « auto » de la disquette. Ce dernier point nécessite une petite explication complémentaire. En effet, contrairement aux 520 STF et STE, les programmes « auto » de la disquette d'amor-



Le Falcon 030 fait partie de la révolution informatique de ces dix dernières années en terme de conception. Dommage que les capacités techniques ne soient pas suffisamment adaptées à un usage empirique.

çage – disquette présente dans le lecteur à l'allumage de la machine – ne sont pas pris en compte dans un système pourvu d'un disque dur, ce qui était le cas du nôtre et le cas le plus logique d'utilisation d'un Falcon 030. Le manuel signale que l'on peut désactiver le boot du disque dur en effectuant un reset à chaud, accompagné de l'appui sur la touche « Alternate », mais cette procédure ne semble rien changer au problème.

DES RESULTATS SURPRENANTS !

Trois programmes, *Baby Jo*, *Ultima VI*, *World Class Rugby*, sont parvenus à se charger normalement laissant espérer un fonctionnement normal. Hélas, les deux premiers ont « planté » après quelques secondes de jeu. Pour le troisième, un stupide problème d'absence de curseur l'empêchait de fonctionner. Deux programmes du commerce

fonctionnaient sans problème : *Oxyd*, le jeu d'action/réflexion et *The Secret of Monkey Island*, l'aventure de LucasFilm que l'on ne présente plus. A ces deux programmes s'ajoute un certain nombre d'autres logiciels de jeu disponibles dans le domaine public. Ainsi les *Breakout* (casse-briques), *Tetris*, *Tetris 3D* (similaire à *Blockout*) et *Columns*, adaptations monochromes des grands classiques (disponibles chez Arobace), n'ont révélé aucun problème d'incompatibilité.

LE FALCON PREFERE LES UTILITAIRES AUX JEUX

En ce qui concerne les logiciels plus « sérieux », traitement de texte, logiciel de dessin, traitement d'image, langage de programmation, utilitaires divers, la proportion de réussite est bien différente. La plupart des logiciels sérieux s'accrochent fort bien au Falcon 030. Ainsi sur les 11 logiciels testés, 9 ont fonctionné

sans problème, et non des moindres – le *Rédacteur 3 et 4*, *Dali 4*, *GFA Basic 3.5*, *Arabesque Pro*. Pour ces utilitaires, le pourcentage de compatibilité dépasse 80%, ce qui est tout à fait satisfaisant. En ce qui concerne le GFA, cette compatibilité ne se limite pas au seul langage lui-même. Nous avons ainsi pu lancer différents programmes réalisés et compilés sous GFA. Précisons cependant qu'il s'agit d'une compatibilité « de première intention » donc certains problèmes peuvent apparaître lors d'une utilisation intensive. Les deux programmes qui ne

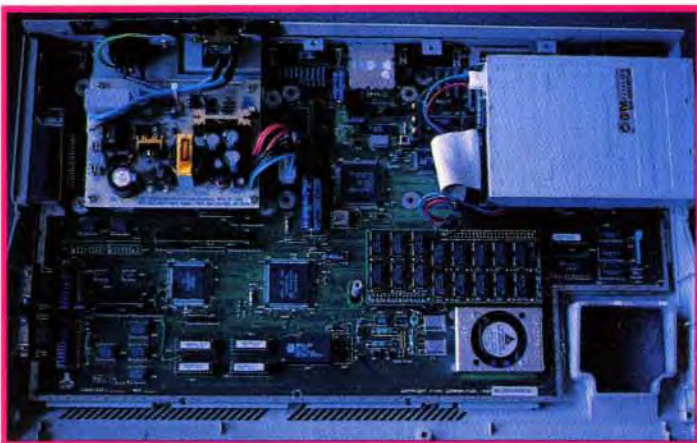
fonctionnaient pas, *STOS* et *Demo Construction Kit*, sont justement ceux qui utilisent le plus les ressources spécifiques des STF/STE, quelque peu différentes sur Falcon 030.

On peut en rapprocher la compatibilité désastreuse des jeux face à celle excellente des logiciels sérieux. Ce phénomène a une explication. Les programmeurs de jeux, pour optimiser leurs routines d'affichage et d'animation, sont souvent obligés de coller d'assez près la machine pour tirer pleinement parti de toutes les caractéristiques. En revanche les utilitaires font plus

Le Falcon 030 et les périphériques

Les souris et joysticks destinés au ST fonctionnent sans problème sur Falcon 030, tout comme les imprimantes classiques. L'imprimante laser Atari, tout comme le disque dur de la marque, ne pourra plus être raccordée, le connecteur DMA ayant cédé sa place à un connecteur SCSI II, plus actuel. Il faudra dire adieu aussi au lecteur externe, le port ayant disparu.

Les tests ont été menés de manière à se rapprocher le plus possible des conditions de fonctionnement d'origine. Ainsi les programmes prévus pour tourner en basse et moyenne résolution couleur ont été testés sur un classique écran RVB (Péritel), tandis que les programmes fonctionnant en haute résolution ont été essayés sur un moniteur monochrome Atari. Nous disposons pour le test d'un *Falcon 030* identique à la version définitive (sortie antenne mise à part). Tous les tests ont été effectués avec le *TOS 4.0* contenu en ROM, moins sujet à variation que le *MultiTOS* livré sur disquettes.



Même si extérieurement le *Falcon* s'apparente au *520 ST* il n'en est rien quand à la carte mère. Le processeur *Motorola 68030* cadencé à *16 MHz* associé au *DSP* promet de faire des merveilles !

appel à des calculs du processeur, la vitesse d'affichage étant moins importante. Les instructions du *68000* étant parfaitement compatibles avec celles du *68030*, les problèmes s'en trouvent diminués.

QUI DU FALCON 030 OU DE L'AMIGA 1200 SERA LE PLUS INTÉRESSANT ?

Pour clore ce test de compatibilité, nous l'avons étendu à certaines extensions et assimilées. Le *Falcon 030* accepte sans problème les écrans RVB, monochrome Atari et VGA (ou multi-sync). Toutefois, le switcher d'écran monochrome/couleur ne fonctionne pas correctement. En contrepartie, le *Falcon 030* peut afficher la résolution monochrome sur un simple moniteur RVB, en mode entrelacé toutefois. Mais surtout, il peut afficher toutes les résolutions sur un banal moniteur VGA. Il se révèle sur ce point bien supérieur à l'*Amiga 1200* qui nécessite soit deux

moniteurs (moniteur RVB + moniteur VGA), soit un moniteur VGA acceptant les résolutions vidéo *Amiga* (moniteur rare et cher). Cependant la compatibilité de l'*Amiga 1200* avec les *500* et *500+* (jeux et utilitaires) est de 30%. Avec le *600*, elle est de 100% car tous les jeux récents sont adaptés au processeur de celui-ci. Donc tous les softs sortis en boutique depuis 1992 sont compatibles à 100% avec l'*Amiga 1200*. C'est nettement mieux que ce que permet le *Falcon 030* ! En conclusion, ceux qui ont une importante collection de jeux devront impérativement conserver leur *STF/STE* à moins qu'un système de double ROM, à la manière des *Amiga 500+* et *600*, ne résolve le problème. Ceux qui utilisent leur *Atari ST* à des fins plus « sérieuses » pourront probablement utiliser leurs programmes sans trop d'inquiétude sur *Falcon 030*.

Jacques Harbonn

COMPATIBILITE AVEC LES LOGICIELS DEDIES AUX 520 ET 1040 STF/STE JEUX D'ACTION :

NON OUI

- Armourgeddon
- Baby JO
- Beach Volley
- Billard II Simulator
- Blue Brothers
- Car V Up
- Disc
- Elf
- F1 Grand Prix
- Fire & Ice
- Gods
- Great Court II
- Horror Zombies from the crypt
- Klax
- Magic Pockets
- Metal Mutant
- Navy Seals
- Nine Lives
- Pop Up
- Prince of Persia
- Quick & Silva
- R Type II
- RBI II Baseball
- Rick Dangerous II
- Rodland
- Sensible Soccer
- Switchblade II
- SWIV
- The Light Corridor
- Toki
- Turrican II
- Vroom
- World Class Rugby

Jeux de réflexion/stratégie :

NON OUI

- Brat
- Chessmaster 2150
- Hunter
- Lemmings
- Logical
- Mega-Lo-Mania
- Plotting
- QI Test
- Railroad Tycoon
- Silent Service II
- Sim City
- Spindizzy Worlds
- Utopia
- Wrackers

JEUX D'AVENTURE/ROLE :

NON OUI

- Battle Master
- Cadaver
- Captive
- Chaos Strikes Back
- Dungeon Master
- Elvira
- Ultima VI
- Secret of Monkey Island

LOGICIELS « SÉRIEUX » :

NON OUI

- D.C.K.
- Stos
- Arabesque Pro
- Dali 4
- GestComptes 2
- GFA Basic
- Le Rédacteur 3
- Le Rédacteur 4
- Photolab
- Script II
- Vision

10 CONSEILS POUR REUSSIR SA CODING PARTY

Créateurs de démo, programmeurs de tous niveaux, fans de la digit sonore ou du décibel micro, les coding parties (C.P.) sont l'occasion rêvée pour vous de rencontrer des créateurs qui vous ressemblent ! Et pourquoi ne pas organiser vous-même votre propre C.P. ? La rédaction de Tilt et les membres du groupe Sector One sont heureux de vous offrir ici, les dix conseils indispensables pour lancer une coding party d'enfer ! A vous de jouer !



CONSEIL N°2 : LES DORTOIRS
En second lieu, soucieux aussi d'offrir un toit pour la nuit à tous vos visiteurs. Les coding parties durant souvent plusieurs jours, et même si la plupart des programmeurs ne dorment pas, ou dorment sous ou dans leur micro, quelques tapis de sol, quelques duvets dans un gymnase ou une salle vide représenteront le must du confort ! Voilà de quoi détendre et étendre l'ambiance tout au long de la C.P.

CONSEILS N°3 : LA NOURRITURE
Sandwiches et bouteilles de coca sont les deux aliments majeurs des habitués des coding parties. Lors de l'organisation de la Sanom Convention de Sector One, Jedi, Surf Willy et ODC ont dû dévaliser les boulangeries du royaume et tartiner ou jambonner pendant une journée entière pour nourrir leurs troupes. N'oubliez pas la mangeaille dans le calcul de votre budget. Trouver un bénévole pour gérer ce nerf de la guerre qui peut devenir un vrai casse-tête chinois.

CONSEILS N°4 : QUAND ET COMMENT INVITER ?
Ne lancez pas trop tôt vos invitations. En effet, ces réunions attirent tant de passionnés qu'il est fréquent de trouver plus de cinq cents personnes devant l'entrée au lieu de cent... Difficile à gérer ! Envoyez vos invitations au maximum trois semaines avant la date prévue par minitel, téléphone et également par courrier. Et bien sûr à votre magazine préféré (attention, prévenez nous un mois et demi à l'avance).

CONSEIL N°5 : QUI INVITER ?
Les as de la programmation bien sûr, mais pas simplement eux. Il faut aussi prévenir la presse (magazines, responsables des émissions TV ou radio, pensez aux radios locales.) afin de donner de l'ampleur à votre mouvement.

QU'EST-CE QU'UNE CODING PARTY ?
Une coding party rassemble les groupes les plus fameux en matière de programmation, ce qu'on appelle dans le jargon micro, la « scène ». Réunis dans une même salle, tous ces passionnés vont participer à des échanges fructueux : présentations de démos, démonstrations de routines et d'astuces de programmation, concours graphique ou sonore, et tout ce qui concerne de près ou de loin votre hobby....

Bien entendu, une telle réunion se doit d'être préparée avec le plus grand soin par les organisateurs afin d'être parfaitement réussie. Grand merci à Jedi, Surf Willy et ODC pour leur aide précieuse : leurs mises au point ont été précieuses pour lister les dix recommandations qui suivent.

CONSEIL N°1 : TROUVER UNE SALLE
Une coding party, c'est facilement plus de cent personnes à recevoir. Il va donc falloir trouver une

salle appropriée, suffisamment grande et surtout bien équipée en prises électriques. Il est aussi très important de prévoir un grand nombre de tables et de chaises, de quoi installer « à l'aise » une centaine de *ST*, *Amiga* ou *PC* et leurs propriétaires. Bien entendu, il n'est pas facile de trouver une salle correcte et bon marché. Aussi, essayez de contacter les mairies, les maisons des jeunes, les associations, etc. C'est la salle que vous devez trouver en premier lieu avant de vous occuper du reste !



Les coding parties permettent à tous les fanatiques de micro de se rencontrer pour discuter, échanger des idées, montrer leurs nouvelles démos et même parfois s'affronter sur des jeux en réseaux (notamment sur des titres comme *Midi Maze*, *Stunt Car* ou *Vroom*). Mais attention, une telle manifestation ne s'improvise pas et une bonne organisation sera vitale pour le succès de votre coding party.



La Sanom Convention a été l'occasion pour de nombreux groupes de participer à toutes sortes de concours (meilleure démo, meilleurs graphismes, etc.) et présenter leurs dernières créations. Ici, un extrait de la nouvelle démo de *Cybernetics* sur STE. Allez, scrollez jeunesse !

N'oubliez pas non plus de prendre contact avec le maximum d'éditeurs. C'est auprès d'eux que l'on obtient le plus souvent des lots à gagner pour les concours, ou des présentations de nouveaux programmes ou de matériel. De quoi dynamiser et donner du lustre à votre coding party.

CONSEIL N°6 : LE MEILLEUR MOMENT POUR ORGANISER UNE CP

Il faut savoir que les programmeurs risquent de se déplacer des quatre coins de la France, voire d'Europe, pour vous

rejoindre. C'est donc la période des vacances scolaires qui se prête le mieux à l'organisation d'une C.P.

CONSEIL N°7 : LES ORDINATEURS

D'habitude on demande à tous les participants d'apporter leur micro personnel. C'est ce qui se fait dans presque toutes les coding parties et cela fonctionne très bien.

CONSEIL N°8 : LES CONCOURS

Laissez les programmeurs de la « scène » organiser eux même

des démonstrations de routines fameuses. De votre côté, si vous avez obtenu des lots de la part des éditeurs, magasins, journaux, organisez un concours sur un jeu suffisamment simple pour qu'on puisse facilement et en peu de temps, vérifier le score. Pour les concours de création graphique, vous déciderez d'un thème et ne l'annoncerez qu'à l'ouverture de la C.P.

Pour la programmation, Sector One a, par exemple, l'habitude de définir trois catégories, la grosse démo, le boot secteur (480 octets maximum) et la mini démo (5 KO en assembleur).

CONSEIL N°9 :

PARLONS GROS SOUS !

Vous allez devoir définir le prix d'entrée de votre coding party. Et ce n'est facile !

La seule façon de s'en sortir financièrement, c'est de tenir un compte très précis de tout ce que vous investissez : frais de courrier ou de Minitel, location de la salle, et peut-être aussi du matériel (tables et chaises), coût de la nourriture (petit-déjeuner, sandwich, boisson).

S'il est d'usage d'offrir une bouteille de soda avec le ticket d'entrée, pour mettre tout le monde dans l'ambiance. ; Un bar payant, tenu par quelques responsables dévoués est une véritable oasis.

La Coding Party organisé en décembre par Sector One, par exemple, comptait au moins 15 organisateurs pour environ 200 participants.

CONSEIL N°10 :

DES CONTACTS EN BÉTON !

Le but d'une coding party est avant tout de rencontrer et de faire se rencontrer tous ceux qui ont la même passion que vous. Lors de cette rencontre, pensez à l'avenir et, même si vous êtes un peu dépassé par la situation, nouez des contacts, créez des groupes, encouragez les rencontres, lancez des projets futurs, regroupez des programmeurs qui travaillent sur des créations similaires... pour qu'ils se retrouvent... lors de votre prochaine coding party.

Olivier Hautefeuille



Une démo bien faite propose toujours des écrans intermédiaires (phase de chargement, de décompactage, etc.). Dans la *Delirious Demo 4*, le loader est original : la flèche avance au rythme du lecteur de disquette, atteignant sa victime à la fin du chargement.

Le PC franchit le mur du son !

Media Vision, met sur le marché trois nouvelles cartes sonores pour PC.

De son côté, la firme ID a mis au point une carte universelle de faible coût.

Rien ne va plus, faites vos sons...

La Thunder & Lightning réunit une carte graphique 24 bits (16 millions de couleurs, voir *Tilt* 108) et une Thunderboard (carte compatible AdLib et Sound Blaster). De taille raisonnable elle n'occupe qu'un seul slot 16 bits. Les « interfaces » autres que MIDI (port joystick, entrée son, sortie son amplifiée) se trouvent à l'arrière. Un programme d'installatio clair et une série de jumpers permettront de régler tous les conflits possibles. La carte est livrée avec divers utilitaires : échantillonnage sonore 8 bits, agenda animé et parlant, synthèse vocale (anglais) et séquenceur MIDI (version bridée). Une carte originale, vendue à un prix très compétitif (distribuée par Ubi Soft pour PC ; Prix : J). La Pro Audio Spectrum 16 (P.A.S 16) constitue le must absolu de la qualité sonore. C'est la première carte grand public autorisant un échantillonnage de qua-

lité CD. Outre les habituelles entrée son, sortie son (amplification de 4 W), et joystick/MIDI, la P.A.S 16 dispose d'une interface SCSI pour gérer disque dur, lecteur de CD-ROM, etc.. Le programme d'installation performant et les jumpers permettent une configuration fine de la carte (important avec une interface SCSI). Sa compatibilité AdLib et Sound Blaster lui assure une reconnaissance parfaite dans les programmes.

De nombreux utilitaires enrichissent le package : éditeur d'échantillons sonores avec trucs variés, table de mixage, scope et analyseur spectral 4 voies, séquenceur MIDI et synthèse vocale (en anglais. Une carte surpuissante, à un prix ajusté (carte distribuée par Ubi Soft pour PC ; Prix : I).

L'Audioport est une extension externe, se connectant sur le port parallèle. En dépit de sa très petite taille, elle dispose d'un haut-parleur intégré avec potentiomètre de volume, d'une entrée/sortie son et abrite même les quatre piles de son alimentation (ou par un transformateur fourni). Sous Windows, un driver émule les formats AdLib et Sound Blaster, mais il faut un PC puissant (extension distribuée par Ubi Soft pour PC ; Prix : I). La Sound Galaxy NX pro est le must des cartes sons pour joueur. Les raisons de son suc-



cess : une compatibilité AdLib, Sound Blaster pro II, Covox et Disney Sound Source. Carte universelle par excellence, son faible coût en fait l'un des plus intéressants du marché. Les deux hauts-parleurs sont de bonne qualité et une extension CD-ROM est prévue. Cette carte 8 bits réduit les vitesses d'accès entre le processeur du PC et la carte son, mais c'est imperceptible pour les jeux. Il est dommage qu'il n'y ait pas de port

joystick sur la carte (distribuée par ID pour PC ; Prix G). La Fantasy Card, enfin, est une minuscule carte compatible AdLib. Peu onéreuse, elle permet tout de même d'écouter la plupart des musiques. Les sorties sont très limitées, il n'y a qu'un potentiomètre et un port casque (carte distribuée par Belim Technologies pour PC ; Prix D).

Jacques Harbonn et Morgan Feroyd

Le PC devient professeur

Oui, votre PC n'est pas qu'une superbe machine de jeu. La preuve : Nathan enrichit sa collection de programmes à vocation éducative avec deux nouveaux titres destinés à tous les âges.

PC Univers vous présente en détail les différents planètes du système solaire (caractéristiques physiques, structure, orbite, gravité, etc.) et vous permet aussi de les comparer point par point. Quelques jeux agrémentent le programme : puzzles guère passionnants ou simulation simplifiée de mise en orbite des satellites. Les images sont belles mais trop peu nombreuses à mon goût. Mais surtout l'outil informatique est ici bien mal utilisé, le programme se contentant le plus souvent d'afficher texte ou informations. Seule l'animation des planètes apporte un peu de vie, mais c'est bien juste. C'est d'autant plus dommage que le gestionnaire offre une excellente ergonomie. Un programme correct de vulgarisation, mais qui s'arrête un peu en chemin (disquettes Nathan pour PC ; Prix : E). PC Corps Humain se propose pour sa part de vous faire décou-

vrir l'anatomie humaine, ainsi que des rudiments de physiologie. Vous « visiterez » ainsi le squelette et les systèmes digestif, musculaire, lymphatique, endocrinien, nerveux, cardio-vasculaire, génitaux et urinaire. Les planches sont de bonne qualité et l'ergonomie tout souris sans problème. En revanche, les textes sont beaucoup plus sujets à caution. La traduction est cause de certaines tournures malhabiles qui peuvent amener à des déductions fausses ou des imprécisions.

De plus, le vocabulaire employé risque de ne satisfaire ni les novices (trop de termes techniques), ni les scientifiques (grand manque de précision). Le manuel annonce que le programme constitue « un outil de référence extraordinaire destiné aux étudiants en médecine, aux institutions médicales... ». Etant moi-même médecin, je peux vous assurer que même un étudiant de première année ne pourrait s'en contenter. Le Rouvière (la « bible » de l'anatomie) n'a guère de soucis à se faire. Il n'en reste pas moins que ce programme présente une somme de connaissances qui pourra peut-être intéresser la clientèle du Larousse Médical, bien que l'outil informatique soit ici encore sous-utilisé (disquettes Nathan pour PC ; Prix : F).

Jacques Harbonn

LE POCKET-PC : UN BUREAU DANS LA POCHE

Que vous soyez étudiant ou homme d'affaires, ce PC de poche vous intéressera. Prenez vos rendez-vous, écrivez des textes et transférez des fichiers avec d'autres PC. Moins cher que les Notebooks, le pocket-PC est doté de grandes qualités. Clavier 82 touches, écran monochrome 640 x 200, 1 Mo de RAM, 1,5 Mo de ROM, port parallèle et série. Quelle capacité ! Il est possible de l'augmenter en

ajoutant des extensions jusqu'à 2 Mo. Son alimentation est assurée par deux piles 1,5 V. On peut aussi le brancher sur le courant avec un transformateur. Il possède en intégré le DOS 5.0, un organizer très complet, le RACE PEN, et MS WORKS sous DOS. Des logiciels supplémentaires sont prévus (le pocket-PC est distribué par BELIM Technologies au prix de 4 200 F TTC). Morgan Feroyd

Fanzines

Ce mois-ci, trois nouveaux fanzines, je dis bien TROIS, - bien que le dernier n'en soit pas vraiment un- supers fanzines. L'un d'entre eux, Planète à vendre, n'a pas trait à la micro, mais il est suffisamment passionnant pour susciter votre intérêt...



Ils sont plein d'humour et très professionnels. Comme quoi les deux ne sont pas incompatibles. C'est pas moi qui vous dirais le contraire, n'est-ce pas ?

Mais, avant de commencer, je vais, si vous me le permettez, passer un petit message personnel qui s'adresse au journaliste de PC Fanzine que j'ai eu au téléphone : désolé, j'avais noté 14 h dans mon agenda ... Rappel-moi ! Fin de message perso.

Puisque nous parlons de PC Fanzine, je vais commencer par vous le présenter. Comme son nom l'indique, il s'adresse aux possesseurs de compatible IBM PC. Dans le numéro 2 d'octobre, vous trouverez des préviews (Haunting, Strike Commander, X Wing, etc.), des tests (Lure of the Temptress, Aces of the Pacific, etc.), la deuxième partie de la soluce de Monkey Island II et une page de pub pour Delphine. Le ton des articles est enjoué et très professionnel, mais la mise en page sur une colonne est un peu tristounette, malgré l'usage abondant de photos (qui passent malheu-

AVIS À LA
POPULATION !
CONTINUEZ À NOUS
FAIRE PARVENIR VOS
SUPERBES CRÉATIONS,
NOUS LES PASSERONS
DANS CES COLONNES.
PROFITEZ DE
L'OCCASION POUR
VOUS FAIRE
CONNAITRE ...

reusement très mal à la photocopie) et de dessins humoristiques. Au titre des regrets, j'aurais aimé trouver autre chose dans un fanzine PC que du jeu. Mais c'est un avis personnel ... Vous pouvez contacter PC Fanzine à l'adresse suivante : PC Fanzine, 121 rue Gabriel Peri, 93200 St Denis. Le prix du numéro est de 5 F et l'abonnement pour six mois est proposé à 40 F port compris.

A l'opposé de PC Fanzine, Contact ST ne parle pratiquement pas de jeu : seules quatre pages y sont consacrées. Edité par l'association du même nom, ce fanzine en est déjà à son numéro 24 (décembre 92 - janvier 93) et fait montre d'un grand professionnalisme. Je ne vous décrirai pas dans le détail les nombreuses rubriques, pour ne retenir que la présentation en avant-première du Falcon, l'excellente interview « Carte Blanche » et les rubriques

graphisme, musique et programmation. Tous ces sujets sont bien écrits, bien présentés et fort intéressants, et j'en arrive à me demander comment un possesseur de ST peut vivre sans ce fanzine... Ah, si, je me disais bien que j'arriverais à lui trouver un défaut : les listings en assembleur 68 000 sur plusieurs pages, c'est indigeste ! Mais c'est néanmoins l'exemple même du bon fanzine, varié et conçu avec application et minutie. Un seul mot : bravo ! Contact ST n'est proposé qu'en abonnement (sous le titre ronflant d'adhésion à l'association), au prix de 80 F pour six numéros (ce

légal et est imprimé comme tous les magazines. Mais il n'en possède pas moins toutes les qualités des fanzines : ses 52 pages noires (avec quelques touches vertes et rouges) contiennent des nouvelles de SF, des dossiers (« La SF se vend mal : les responsables ! ») bourrés d'humour, des interviews et des dessins et BD originaux. Les rédacteurs ne se prennent pas au sérieux, ce qui n'empêche pas des « grands pontes » de la SF de participer à ce canard : J-P Andrevon, J-G Arnaud, Daniel Walther pour ne citer que les plus connus ... Bon, je ne vais pas m'étendre sur ce



Comment un possesseur de ST peut-il vivre sans ce fanzine ? Les amateurs de jeux risquent d'être déçus peu de place leur étant réservée.

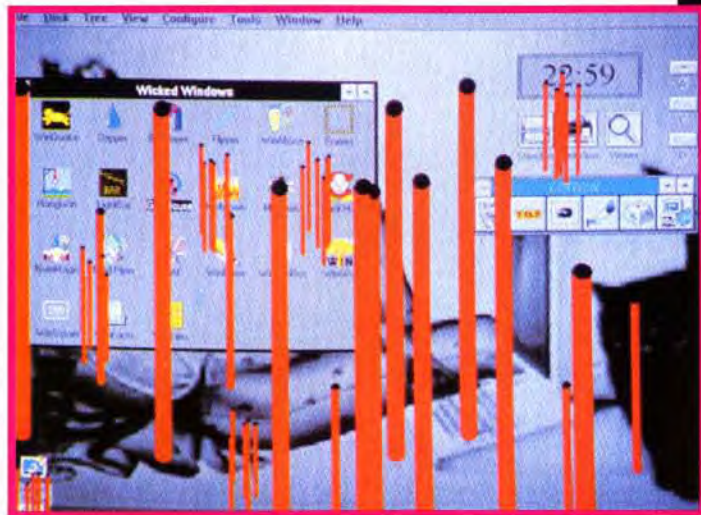
zine étant bimestriel, cela fait sauf erreur un an ...) Leur adresse : Contact' ST, 7, rue Felix Gaffiot, 25 000 Besançon. Enfin, une fois n'est pas coutume, je vais parler d'un magazine sur la SF qui n'a, en fait, pas vraiment sa place ici, mais qui est tout simplement impressionnant, tant par sa présentation que par son contenu. Planète à vendre (c'est son nom), dispose d'un dépôt

fanzine qui n'en est pas un, comme je vous l'ai déjà dit) mais personnellement j'adore. Ah, j'oubliais : la principale différence de Planète à vendre par rapport aux fanzines, c'est son prix, imposant, de 35 F le numéro (prix dégressif pour achat en gros). L'adresse : Planète à vendre, Edition Amhan 2, 56 Bd Joffre, 83 100 Toulon.

JLJ



Même si ce n'est pas réellement un fanzine, Planète à vendre en a toutes les qualités. Seul son prix excessif - 35 F - le sépare de ses confrères. Les amateurs de science-fiction qui regrettent Fiction et Galaxy seront comblés.



DES GAGS SOUS WINDOWS

Depuis quelques mois, nous vous présentons les produits de la collection Micro Application. Leurs produits sont simples et peu chers et n'en sont pas moins efficaces. Pour continuer à nous surprendre, ils proposent un générateur de gags sous Windows intitulé Windows Folie's. Le principe est le même que celui du sauveur d'écran. On peut configurer le ou les gags choisis en modifiant, par exemple, l'intervalle de temps où ils se déclencheront. Prank Man - le clown qui gère le logiciel - met à votre disposition 18 farces et 2 jeux (un pendu et un puzzle). Vous pourrez, entre autres, vous défouler

sur des souris qui ont envahi votre écran en les attirant avec un faux gruyère, engager un maçon pour combler de briques tous les « vides » de votre bureau Windows ou encore provoquer des tremblements de terre sur les PC de vos amis ou collègues de bureau. Evidemment, il ne s'agit pas d'un utilitaire indispensable, (sans blagues ? ndr) mais, il est bien agréable de rompre la monotonie avec ce genre de délires. Le manuel en français est très clair et détaille bien chaque gag contenu sur la disquette 3 1/2 (Windows Folie's est édité par Micro Application - Prix B).

Morgan Feroyd

VENTURA DEMO : LA DERNIERE DEMO DES OVERLANDERS !

La nouvelle démo des célèbres Overlanders vient de sortir sur ST et elle a pour nom Ventura Demo. Cela faisait des mois et même des années qu'ils nous la promettaient : elle est enfin là. Les membres du groupe l'avouent eux-mêmes, la plupart des écrans date de l'année dernière et ne constitue pas une révolution dans le genre. Malgré tout, le design de la Ventura est soigné et l'ensemble est agréable à regarder. Ajoutons, pour l'anecdote, que Dogue de Mauve (notre rédacteur-en-chef adjoint) y figure en bonne place puisqu'il a programmé quelques routines et qu'on peut l'apercevoir sous sa véritable apparence dans le menu (eh oui, le loup-garou qui se dan-

dine, c'est lui !). Dernier point : les amateurs pourront retrouver de nouveaux écrans des Overlanders dans la démo Froggies Over the Fence qui sortira en 93.

Rémi Le Pennec



« Vous l'avez reconnu ? ». Non ? Mais si, là, en bas, en haillons mauves, c'est lui : Dogue de Mauve. Non content de travailler chez Tilt, le bougre se paye le luxe d'apparaître dans les démos de ces amis Overlanders. Quel chien !

MOTS EN CROIX

Amis cruciverbistes, bonjour ! Sierra a pensé à vos petites cellules grises et vous propose Crosswords. Ce jeu réunit plus de 350 grilles de mots croisés, de taille et de difficulté variées. De quoi passer l'hiver auprès de la cheminée sans s'en apercevoir. Le programme nécessite impérativement Windows, complété de l'extension multimédia pour la version 3.0 afin de bénéficier de l'accompagnement sonore. La réalisation est d'un excellent niveau, avec des musiques variées, une bonne mise en image, une ergonomie parfaite et un vaste choix d'options. Signalons toutefois que le programme n'accepte que les modes 16 et 256 couleurs (Alors, Messieurs les Programmeurs, on prend des libertés avec les directives Windows ?!). Un excellent programme pour ceux qui maîtrisent bien l'anglais, mais qui se transformera vite en « maux croisés » pour les autres ! (disquette Sierra pour PC ; Prix : D).

Jacques Harbonn

« MAGIC » UPGRADE

Upgrade continue son effort sur Mac, pour produire des logiciels de qualité à prix raisonnable. Le petit dernier, Magic Brush, s'annonce très prometteur. Il permet de transformer en quelques coups de souris une image de référence en une œuvre « artistique », que n'aurait pas rêvée Dali ou Picasso. Nous ne manquerons pas de le tester à fond dans notre prochaine rubrique Création (disquette Delta Tao, distribué par Upgrade ; Prix : G).

Jacques Harbonn

LES FORUMS

DU 3615 TILT

MICRO-ORDINATEURS

FORUM Amiga *AMI
Animateur : Amika

FORUM Compatible PC *COM
Animateur : Krach

FORUM Atari ST/TT *ATA
Animateur : !Atahelp

FORUM Amstrad CPC *AMS
Animateur : CPCMAN

FORUM Atari XL/XE *AXL
Animateur : !Atahelp

FORUM C64/128 *C64
Animateur : WOLF

Ces rubriques sont animées par nos spécialistes. Ceux-ci répondent à toutes les questions techniques que vous vous posez à propos de votre machine. Vous pouvez accéder directement à ces rubriques en tapant le code précédé d'une étoile.

Sans oublier les rubriques suivantes :
Forum Jeux
Forum Cinéma
Forum Musique
Forum BD et bouquins
Forum TV
Et bien sûr
Forum libre expression

LANGAGES

FORUM Amos & Stos *AMO
Animateur : Point

FORUM GFA Basic *GFA
FORUM Quick & Turbo Basic *QTB
FORUM Assembleur INTEL *INT
FORUM Assembleur MOTOROLA *MOT
Animateur : Speeder

FORUM Langage C *LAC
FORUM Pascal *PAS
Animateur : Nobru

LOISIRS MICRO

FORUM Pixel *PIX
Animatrice : Cigale

FORUM Démo *DEM
Animateur : Gluev



DANS LA FAMILLE DES FLIGHT SIMULATORS...

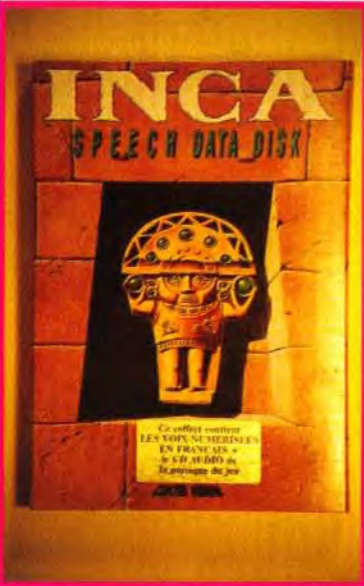
... Je voudrais Paris et la région parisienne... Le succès de *Flight Simulator 4* n'est plus à démontrer. Avec cette disquette-scénario, M. Fouilhoux, l'auteur, a mis au point un petit bijou. Il a retranscrit avec précision la géographie de Paris et de sa région dans un rayon de 100 kilomètres. Tous les aéroports sont

présents ainsi que les principaux monuments de Paris. Vous pourrez même survoler le parc d'attractions d'EuroDisney ! Un bon investissement pour éviter de prendre de leçons coûteuses de pilotage. *Paris et la région parisienne* est disponible sur PC (distribué par Ubi Soft - prix : C).
Morgan Feroyd

INCA : SUIVEZ LA VOIX

Inca a décidément de nombreux points communs avec *Wing Commander II*. Non seulement il affiche des graphismes et des animations époustouflants et permet d'écouter une musique sublime mais, en plus, il dispose maintenant de son propre « voice kit », destiné à sonoriser en voix originales les dialogues du jeu. Après avoir installé les trois disquettes haute densité (ce qui porte donc le total des disquettes de jeu à treize !), vous découvrirez les voix d'Aguirre et d'Accla, ainsi que de nouvelles paroles immortelles d'Huayna Capac.

Mieux, les disquettes sont accompagnées d'un CD audio comportant toutes les (superbes) musiques et la chanson du jeu. Nous ferons quand même un



petit reproche à cet excellent CD, les séquences enregistrées font à peine une demi-heure. Mais que c'est bô ! Prix : D.

JLJ

POWER PC

OU LA STRATEGIE LOGICIELLE D'APPLE

Le Macintosh a toujours été une machine à part. A une époque où la plupart des micro ordinateurs familiaux, comme l'Amiga, le ST et dans une moindre mesure le PC, se voyait adjoindre au microprocesseur principal une multitude de puces spécialisées, les coprocesseurs, la machine à la pomme restait, seule, insensible à cet engouement.

Techniquement parlant, l'idée de diviser les tâches, notamment les animations graphiques, et d'en faire exécuter certaines par des coprocesseurs afin de diminuer le temps d'exécution du microprocesseur, semblait pourtant bien tentante.

Mais, pour la firme à la pomme, persuadée de détenir la « vérité », la gestion des animations ne devait pas être confiée à un coprocesseur spécialisé mais devait résider dans un ensemble de routines graphiques logicielles, gérées par microprocesseur. Et ainsi, Apple poursuit, solitaire, dans cette voie... A quelques exceptions près, comme certains circuits dans la gestion des entrées/sorties, les versions de *Macintosh* se succédèrent sans grands changements.

En effet, la théorie des gourous d'Apple repose sur l'idée que le soft est plus important que le hard, c'est-à-dire que la partie logicielle compte plus que la matérielle.

Dès sa naissance, le *Mac* était pourvu d'une bibliothèque de routines en ROM qui devait assurer sa facilité d'emploi et son incontestable succès. Le raisonnement est assez simple et convaincant : le matériel coûte cher et l'amélioration du hard n'assure pas toujours une compatibilité avec les versions suivantes.

Au contraire, une solution soft est plus pratique et économique. Quand des constructeurs vendent des cartes Multimédia pour PC ou *Amiga*, la solution multimédia uniquement logicielle, *QuickTime* tourne sur toute les

machines couleurs de la gamme. Si la première version de ce logiciel était décevante, la nouvelle est impressionnante (16,7 millions de couleurs sont gérées, la taille de la fenêtre des animations est beaucoup plus grande, la résolution est meilleure, etc.).

NUL BESOIN DE DÉPENSER DES MILLE ET DES CENTS EN DOPANT SA CONFIGURATION,

il suffit de remplacer le fichier *Quicktime* par la nouvelle version pour bénéficier de toutes les dernières fonctionnalités, tout en conservant la même machine. Même les anciens *Movies* multimédia créés sous l'ancienne version bénéficieront des nouvelles performances !

La « voie logicielle » est souvent la plus élégante. Elle souffre cependant de certaines lacunes, le plus souvent dues au microprocesseur qui doit tout faire seul, et « pédaler un peu dans la choucroute » pour certaines activités ! Il n'est que de voir les capacités des machines concurrentes dans le domaine de l'animation pour se rendre compte malgré tout du retard qu'A pris Apple dans le domaine des jeux, domaine qui nécessite par exemple, des scrollings rapides.

APPLE A-T-IL DIT SON DERNIER MOT ?

Certainement pas ! Persuadé que rajouter des séries de composants spécialisés et passer son temps à les améliorer n'est pas

une solution, le constructeur californien s'est tourné vers le goulet d'étranglement des machines : le processeur lui-même.

Celui-ci est, traditionnellement, un membre de la famille 68xxx Motorola. Passer à la concurrence en choisissant le constructeur Intel ne serait d'aucune utilité car les puissances sont comparables et, de plus, la compatibilité avec les anciens modèles serait perdue. La nouvelle arme d'Apple s'appellera donc *Power PC* (pour *Performance Optimisation With Enhanced Risc*).

Ce microprocesseur est basé sur une architecture RISC, synonyme de puissance (voir encadré). Construit en collaboration avec IBM, les machines *Power PC* auront un kernel, c'est-à-dire un noyau commun. Sur cette couche logicielle de base viendra se greffer le système d'exploita-

tion *Mac/OS* ou *Dos Made in IBM* ou même *Unix*. Le système d'exploitation sera donc indépendant de la plate-forme. Plusieurs microprocesseurs *Power PC* seront développés et les premières machines devraient voir le jour fin 93-courant 94. Le premier, le 601, dégagerait 15 Mips à 20 Mhz et utiliserait une architecture 64 bits. Or, il est annoncé comme la version de base des *Power PC*, celui qui équipera les ordinateurs bon marché. On ose à peine songer à la puissance que délivreront ses successeurs, les 604 et 620 ! Il ne reste qu'à espérer que cette puissance sera utilisée à bon escient par les programmeurs pour nous proposer des graphismes de la qualité de *Spaceship Warlock* ou de *L-Zone*, avec des animations à la *Wing Commander* !

Toki Doki

RISC ou CISC ?

L'architecture traditionnelle des microprocesseurs est dite CISC (Complex Instruction Set Computer). L'idée majeure de cette architecture est de simplifier le travail du programmeur en lui fournissant une multitude d'instructions, quelques-unes très élaborées, pour simplifier l'écriture des programmes. Les instructions sont comme des briques de Lego que les programmeurs emboîtent et utilisent pour réaliser leur logiciel, le nombre de briques étant extrêmement différent.

Le concept sur lequel repose la technologie RISC (Reduced Instructionset Computer) est totalement opposé. On fournit au programmeur très peu d'instructions, très peu de briques différentes. Celui-ci doit donc se donner plus de mal pour obtenir des instructions complexes et combiner astucieusement les instructions élémentaires.

Là où dans la technologie CISC il avait à sa disposition une instruction pour transférer une zone-mémoire, par exemple, il lui faudra quatre ou cinq instructions pour réaliser la même chose en RISC. En revanche, le processeur n'ayant à reconnaître qu'un nombre réduit d'instructions, il les exécutera beaucoup plus rapidement.

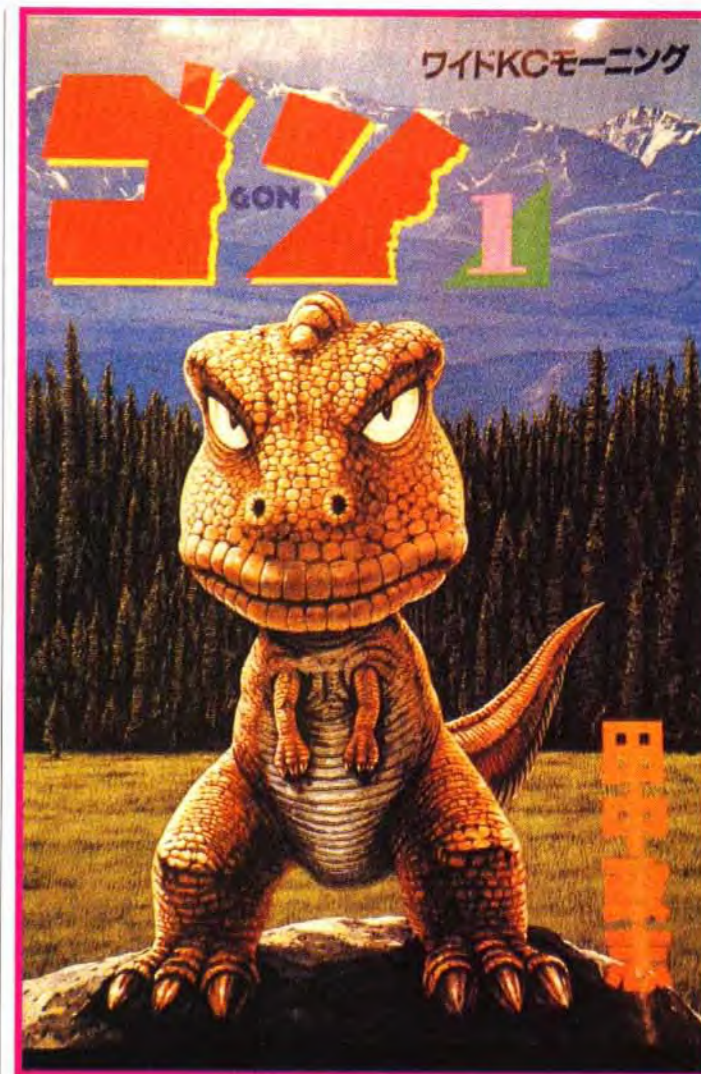
BRUXELLES : SALON DE L'EDITION MULTIMEDIA

Cette année, se tient le premier salon de l'édition multimédia à Bruxelles. Les nouvelles technologies qui sont amenées à remplacer le support papier « classique » (le livre) seront présentées.

Entre autres, on pourra trouver, sur 3 500 m² de superficie, des supports multimédia comme le CD-I, le CD-Photo, le Data Discman, mais aussi les CD-ROM pour PC et consoles Sega.

Espérons que le nouveau *Méga CD* pour la mégadrive et le *SFC CD-ROM* pour Super Nintendo seront présentés en exclusivité. Alors, venez nombreux au salon de l'édition multimédia qui se déroulera dans le cadre de la Foire internationale du livre de Bruxelles (Du 20 au 25 avril 1993 au parc des expositions du Heysel-Palais 3).

Morgan Feroyd



GON

LE DINOSAURE NIPPON

Gon, vous connaissez ? Peut-être pas... Il faut dire que ce petit dinosaure à la fois impayable, invincible et indestructible est né au Japon sous la plume de Masashi Tanaka. Aujourd'hui Durendal Diffusion, une société française de Bagnolet, a choisi de faire découvrir au public français ce personnage hors du commun. *Gon* est vraiment une BD à part : magistralement dessinée en noir et blanc et totalement silencieuse (il n'y

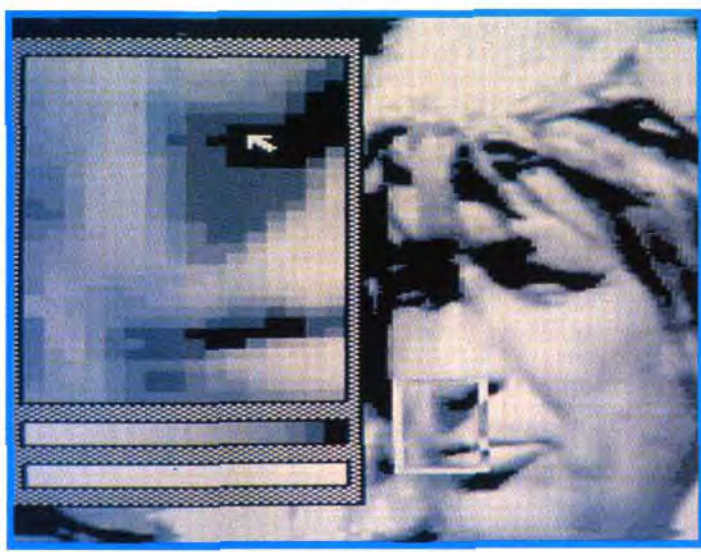
a ni bulles ni onomatopées), elle mélange humour noir et violence animale. Malgré le sens de la lecture déroutant (de droite à gauche), on est instantanément conquis par cet étrange héros que l'on quitte à regret une fois la dernière page tournée. Y aura-t-il un jour un jeu micro basé sur un *Gon* plus hargneux que *BC Kid* et plus fort que *King Kong*? On ne peut que l'espérer. (Manga diffusé par Durendal, prix : A).

Rémi Le Pennec

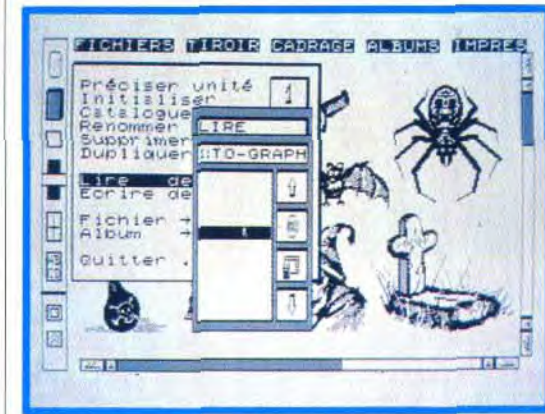
The 8 bits strikes back

Le TO8, machine française, n'a jamais vraiment décollé d'un point de vue ludique. Aujourd'hui, beaucoup l'ont oubliée. Et pourtant, il y aurait encore pas loin de 100 000 TO8 en France et les passionnés continuent de créer et de s'enthousiasmer pour leur machine favorite.

attendre août 90 pour obtenir des résultats proches de l'Amiga grâce au talent de gens comme HCL, Thomtest et BC109. Avec eux, les couleurs pleuvent, les animations sont tellement fluides qu'elles paraissent magiques et la digit sonore fait son apparition. BC109 apporte DOS 720, un fabuleux logiciel qui permet de récupérer sur Thomson tous types de fichiers (images, sons, textes) provenant de l'Atari, du PC ou bien des MSX. Vers le début 91, les demomakers poussent le TO8 dans ses derniers retranchements : les modes graphiques se mélangent tous sur un même écran et l'overscan fait ses débuts. Puis on voit arriver les démos musicales animées et des rasters (barres de couleurs). Signalons également l'existence d'un digitaliseur Video, des logiciels de traitement d'images d'une qualité profession-



Un soft complet et une interface DV16 qui permettent ensemble la capture et le traitement d'image vidéo. Cette merveille réalisée par HMEI pour mettre le TO8 à la mode du multimédia, et sans doute le plus beau symbole du renouveau des Thomson.



HMEI propose un utilitaire de dessins en haute définition pour ceux qui désirent faire quelque chose de leur imprimante Thomson (images en 640x200, format A4).

Trois ans après la cessation de toutes les activités micro-informatiques de Thomson, les Thomsonistes continuent à montrer les possibilités sans fin de cette machine. Pensez par exemple que d'une gestion de 640 ko par disquettes, on est passé à une gestion de 880 Ko (comme l'Amiga). Aujourd'hui, le TO8 est méconnaissable tant est grand le fossé entre les logiciels actuels et ceux du passé. Le mythe TO8 renaît dans les démos. Les premières démos voient le jour en 89. Mais il faut

nelle : TO-GRAPH, TO-PHOTO, DV16 et une extension mémoire 256 Ko pour TO8 avec des barrettes mémoire récupérées sur Machintosh (!!!). Dernière trouvaille : Turbodisk, permettant des chargements et sauvegardes de disques virtuels ou d'applications à grande vitesse (10 fois plus rapide) et en stockage compacté (850 Ko par disquette). Autant dire que ce soft a été une révolution, car en l'associant avec le disque virtuel, Turbodisk a ouvert la porte en grand à des applications qui

n'existent que sur disque dur ! Le TO8 a son serveur. Cela fait maintenant près de 4 ans que le serveur du Club Contacthoms (13, allée d'Andrezieux - 75018 Paris) propose 24h/24, 7/7J de mettre en contact tous les thomsonistes, de les informer, de leur offrir de nouveaux programmes et des astuces. Tous les maîtres de la programmation sur Thomson s'y retrouvent régulièrement. Connectez-vous au 42.51.29.79 et vous obtiendrez tous les détails sur les prochaines réunions thomsonistes. Enfin, l'A.S.C.I. (Association pour les services connexes à l'informatique) est une association Loi 1901 constituée en 1989 par des passionnés d'informatique qui n'a eu de cesse de développer et de distribuer tout ce qui ce fait actuellement dans le parc des TO8, TO8D ou TO9+. Si vous souhaitez les contacter : ASCI - 365, Chemin des Montants - 54690 Eulmont. Bref, le TO8 n'est pas mort ! Si vous en possédez un, renseignez-vous, il existe sûrement près de chez vous des passionnés qui pourront redonner vie à votre bonne vieille machine ! Vincent Geoffroy

EN BREF Micro Vidéo enrichit encore son offre pour les amoureux de belles images sur PC. Cette boutique propose en effet un nouveau package comprenant une carte Sound Blaster Pro, modifiée pour accepter les lecteurs Sony, avec le lecteur de CD-ROM correspondant Sony XA. Le gros avantage de ces lecteurs, c'est qu'ils sont capables de lire indifféremment des CD audio, des CD-ROM, mais aussi des CD Photo multiceptions (enregistrement des images du CD photo en plusieurs fois). Ces photos pourront être exploitées sous Windows grâce au programme fourni. Le prix reste très raisonnable pour ce type de matériel : 4 500 francs pour la configuration complète. Outre sa carte Genoa 16 millions de couleurs (24 bits) que nous avons testé le mois dernier, Micro Vidéo commercialise une autre carte 24 bits moins rapide mais au prix imbattable de moins de 1 000 francs ! Jacques Harbonn

THE LEGACY



Il n'y a que chez vous que vous trouverez le epos...éternel!

Déménager peut être une expérience si pénible! Surtout quand vous venez d'hériter d'un vieux manoir sinistre en Nouvelle Angleterre. Et que vous ignorez totalement que les esprits de vos malveillants ancêtres l'habitent toujours! Pendant des siècles, ils ont attendu votre retour. Et maintenant, ils ne veulent pas que vous repartiez... vivant. Si vous pouvez supporter la tension, utilisez vos pouvoirs magiques contre de répugnantes gargouilles et des sangsues assoiffées de sang.

Pour sauver votre vie, vous devez détruire le pouvoir diabolique qui contrôle les vampires, les fantômes et autres épouvantables créatures qui se cachent dans les ténèbres du manoir.

Mais peut-être préférerez-vous mourir plutôt que d'affronter votre plus grande peur, l'inconnu!



On n'est vraiment bien que chez soi!

MICRO KID'S SUR FRANCE 3

avec TILT et CONSOLES+

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

GRAND CONCOURS
DE CRÉATION GRAPHIQUE
A VOS PINCEAUX,
À VOS SOURIS !
A VOUS DE CRÉER LA MASCOTTE DE Micro Kid's



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES+. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

Le dimanche à 10H05

SUR **France 3**

Vos Démos nous intéressent.



Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.

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:

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les équipes de Tilt, Consoles+ et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



THE CHAOS ENGINE



Edito

Amiga

L'événement du mois s'appelle *The Chaos Engine*, la dernière réalisation des Bitmap Brothers, un jeu d'action qui fera fumer votre Amiga. L'action est également à l'honneur avec l'adaptation pour PC du plus célèbre des jeux d'arcade, *Street Fighter 2*. Dans le genre farfelu, ne manquez pas *The Incredible Machine* (j'y ai passé des heures !), *Creepers* ou *Contraptions*. Les amateurs de simulation apprécieront les deux *Harrier*, *AV-8B* et *Jump Jet* ou les cascades aériennes de *Stunt Island*. Sans oublier le football américain de *Dynamix*, les *Trolls* de Flair Software, *Ragnarok* de Mirage ou *Terminator 2029* de Bethesda Softworks. En résumé, un bon mois pour tous les joueurs !

Piotr Korolev

Les Bitmap Brothers sont réputés, à juste titre, pour la qualité de leurs jeux d'action - *Gods*, *Magic Pockets*. Leur petit dernier, *The Chaos Engine*, est le plus abouti, mêlant de vrais éléments d'aventure et de rôle à ce jeu d'action type *Gauntlet 3D*. Un cocktail explosif pour un jeu qui ne l'est pas moins.



Choisissez avec soin vos deux personnages pour qu'ils se complètent le mieux possible. Fiez-vous pour cela aux index colorés représentant les niveaux actuels et possibles de leurs différentes caractéristiques.

Les différentes préversions de *The Chaos Engine* que nous avons pu voir au cours des différents salons laissent présager un jeu exceptionnel. C'est le cas !

Le thème est très simple : détruire la « machine du



Certaines armes-bonus sont d'action immédiate, mais elles sont souvent d'accès un peu plus difficile. Profitez-en pour détruire le maximum d'ennemis.



Les grenouilles sont une vraie plaie, vous sautant dessus d'un long bond, une fois qu'elles vous ont "ajouté" latéralement. Il est donc impératif d'être mobile pour les éviter.



Il vous faudra faire preuve d'un peu d'astuce pour libérer certains passages. Ici par exemple, il faut tirer sur le poteau qui change rythmiquement (à côté du téléphone!).



Il faut synchroniser son avance avec la sortie des jets de vapeur, tout en prévoyant un espace suffisant pour que votre compagnon ne se brûle pas non plus. Malheureusement il en fait quelquefois un peu à sa tête. Vous aurez donc intérêt à franchir ce passage le plus rapidement possible, car une fois le dernier jet dépassé, tous les jets s'arrêtent.

IMUSE FAIT DES EMULES

La bande son est l'un des grands points forts de *Chaos Engine*. A la manière des aventures Lucas Film (*Monkey Island 2*), elle s'adapte aux circonstances. Ainsi son impact croît en intensité dramatique lorsque vous vous rapprochez de la fin - bien gardée - d'un niveau. De la même manière, dans certains bosquets calmes - bien rares ! - vous pourrez entendre le chant des oiseaux. Il n'y a pas de véritables changements de musique mais plutôt des variations sur le même thème conduisant à une évolution dans la continuité (NDR : Bon sang, mais c'est bien sûr)

Chaos ». Pour cela, il faut parcourir quatre mondes différents, composés chacun de quatre niveaux tout aussi variés.

Le jeu se pratique à deux, le second personnage étant tenu par l'ordinateur ou par un ami. Le choix initial des personnages est capital, à la manière des jeux de rôles. Les six personnages proposés sont particulièrement bien équilibrés. Certains sont très résistants et bien armés mais d'une lenteur à faire peur. D'autres, très rapides, ne disposeront que d'une arme peu efficace. Les plus démunis disposent en revanche des objets spéciaux les plus puissants : carte ou

trousse de soin. Un dernier élément intervient pour les personnages contrôlés par le programme : l'intelligence. Ce point est capital, votre compagnon réagissant vite et bien s'il en est pourvu.

La représentation du monde est une réussite. Il s'agit d'une combinaison de vue aérienne et de perspective, fournissant une vision très claire du monde, avec un bon rendu du relief, accentué par des ombrages judicieux.

Le but de chaque niveau est d'activer des générateurs disséminés un peu partout, de manière à ouvrir la (ou les) porte d'accès au niveau suivant. Au premier niveau, le challenge est vraiment simple.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles.
Mémoire requise : 1 Mo.
Contrôle : joystick.
Média : 2 disquettes 3 1/2 DD.
Installation disque dur : impossible.
Jeu en anglais.
Manuel en français.

SEQUENCE



Vous voici devant la sortie mais la grille est encore fermée. Il reste en effet un générateur à activer. Mais l'escalier qui y mène ne vous permettra pas de l'atteindre.



En récupérant la première clé d'or de l'écran précédent, vous ferez apparaître un escalier conduisant à cette autre clé d'or située à proximité. Montez la récupérer.



La seconde clé a complété l'escalier de la fosse. Descendez et tirez pour activer le dernier générateur. En remontant, méfiez-vous des monstres issus des galeries.



Nos deux héros, dos à dos pour mieux affronter les dangers, sont prêts à passer la porte conduisant au niveau suivant. Le programme vous livrera au passage le bilan.



Voici le fin du premier niveau, très facile d'ailleurs. Comme vous pouvez le constater, les ombrages et les nuances de couleur subtiles fournissent un excellent rendu du relief en dépit de l'angle de vue aérien adopté. La sortie est ici unique, mais par la suite, les accès se multiplient. S'ils conduisent tous au niveau suivant, certains sont plus avantageux.

Les monstres ne sont pas trop redoutables et le labyrinthe est d'une grande simplicité.

Mais les choses vont se compliquer pour offrir un challenge à la mesure des meilleurs.

Tout d'abord, les monstres seront plus nombreux et plus variés. Aux hordes d'hommes-lézard du début vont se joindre des grenouilles, des fantômes, des crapauds, des doryphores, des élémentaires de feu, des mains-araignées, chaque monstre disposant de sa technique d'attaque particulière. A haut niveau, des pièges vont bloquer certains passages : tourelles de tir à détruire ou jets de vapeur brûlants à éviter.

Le labyrinthe va se compliquer aussi. Sa taille devient plus imposante et son dédale plus complexe, encore enrichi par les différentes hauteurs gérées de manière subtile. Ainsi, il faut trouver l'escalier ou le faire apparaître avec une clé argent. Ces clés agissent à proximité, évitant de

parcourir inutilement de longs trajets. Certains monstres ne se privent pas de changer de niveau pour vous agresser par surprise.

En contrepartie, certaines armes spéciales peuvent agir sur d'autres niveaux.

Les astuces pour découvrir les autres trésors s'apparentent aux jeux d'aventure. Ici, c'est un mur un peu différent qui s'effondre sous vos tirs. Là, ce sont des pierres au sol reproduisant une flèche. Ailleurs encore, il faut simplement remarquer qu'une des statues d'un groupe de cinq est tournée du mauvais côté !

A la fin de chaque niveau, le programme vous fournit le résumé de vos exploits, et tous les deux niveaux il vous permet d'améliorer les



VERSIONS

Le jeu est disponible sur Amiga. Les versions ST et PC sont annoncées. Une version Amiga 1200 (256 couleurs) est envisagée.

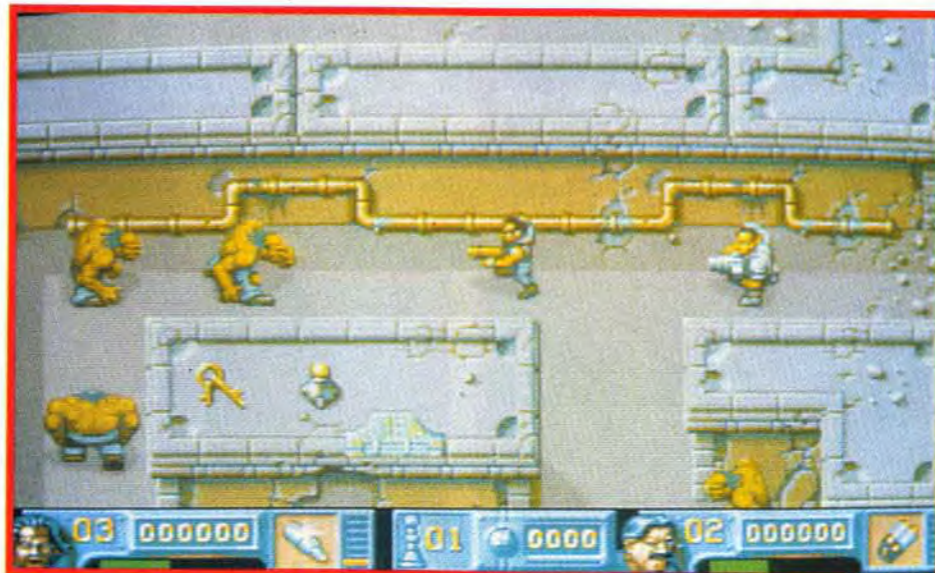
caractéristiques de vos personnages avec l'argent acquis, puis vous donne un code de sauvegarde. La réalisation est sans faille. Les décors sont variés d'un niveau à l'autre, les monstres très bien dessinés et l'animation (créatures et scrolling multidirectionnel) parfaite. La bande-son est exceptionnelle. Les bruitages sont d'un bon niveau mais, surtout, la musique superbe s'adapte aux circonstances, de manière plus fine que dans les jeux Lucasfilm d'ailleurs.

The Chaos Engine est un jeu difficile, mais si prenant que je doute que vous ne le laissiez tomber avant de l'avoir terminé. Un grand hit et un achat indispensable.

Jacques Harbonn



Les hommes-lézards vont sortir de différentes galeries pour vous attaquer. Leurs tirs sont assez dangereux et ils font preuve d'une bonne résistance, mais par bonheur, ils ne sont guère rapides. Le passage ne se refermera qu'une fois le dernier monstre sorti.



Les géants sont vraiment très rapides, mais ils ne sont guère résistants, un ou deux coups suffisant à les tuer. L'intelligence de votre coéquipier devient capitale pour qu'il puisse vous défendre contre les attaques survenant dans votre dos. Ce niveau offre un labyrinthe complexe à plusieurs étages, capable de faire trébucher Icare lui-même.



Pour récupérer la clé et ouvrir le passage, il faut tirer sur la colonne un peu spéciale, porteuse d'une tête.



Cette diversité de niveaux complique singulièrement les déplacements. La carte vous sera ici d'une aide capitale.



Ce générateur n'est pas accessible directement, mais vous pourrez néanmoins l'activer grâce à la portée de votre tir.



Ces kangourous dorés sont très dangereux. Ils sautent à la manière des grenouilles mais tirent aussi une salve de projectiles.



Ces deux tourelles bloquent le passage de leurs tirs incessants. Incitez votre compagnon à aller les détruire à votre place !



Il est quasi impossible de rester vivant dans cette salle. Il vaut mieux attirer dehors les fantômes et les combattre un à un.

COMPARATIF

GAUNTLET & GO

Face à l'ancêtre Gauntlet même dans sa dernière version 3D, *The Chaos Engine* l'emporte haut la main grâce à sa réalisation bien supérieure et son intérêt de jeu plus prenant et plus diversifié. Le combat qui l'oppose à *Alien Breed 92* (testé dans le Tilt précédent) est déjà beaucoup plus accroché. Coté réalisation, j'ai une petite préférence pour l'angle de vue de *Chaos Engine* et la variété de ses décors, mais *Alien Breed 92* se défend aussi très bien. En revanche, en ce qui concerne l'intérêt de jeu, *Chaos Engine* l'emporte très nettement par son aspect « réflexion » plus développé et les touches subtiles de jeux de rôles.



ACTION AVENTURE

Les Bitmap Brothers ont réussi un jeu parfait, riche en action, exploration et astuces, avec de vrais éléments de jeu de rôles et une réalisation sans faille.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 18

Nul besoin de lire la notice pour commencer à jouer. Le jeu passionne d'emblée et l'on découvre de nouveaux sujets d'intérêt à mesure que l'on va plus loin.

GRAPHISMES 18

L'angle de vue adopté est parfait, fournissant une vision claire et une bonne impression de relief. Les décors sont très diversifiés et les monstres ne sont pas en reste.

ANIMATION 17

Là encore du grand art. Les mouvements des créatures sont fluides et naturels et le scrolling multidirectionnel se fait oublier.

MUSIQUE 17

La musique mérite d'être éditée et colle à l'action comme une musique de film en renforçant l'atmosphère.

BRUITAGES 16

Les bruitages des armes sont fidèles et les nombreuses digitalisations vocales directement utiles au jeu.

JOUABILITE 17

Le maniement au joystick est exemplaire, tout comme la précision des détections de collisions. Seul tout petit reproche : on ne peut pas tirer en se déplaçant.

DIFFICULTE MOYENNE

Les premiers niveaux sont accessibles à tous, mais par la suite, il faut vraiment s'accrocher pour avancer.

DUREE DE VIE 17

Je n'ai pas réussi à décoller de mon écran une fois la partie commencée, voulant toujours aller plus loin et accéder au niveau suivant. Plaisir et nuits blanches garantis !

AVIS

MORGAN : OUI ! Si vous voulez vous éclater à deux sur Amiga, *Chaos Engine* est le soft qui calmera vos instincts guerriers. Loin de se limiter à l'action pure et dure, ce nouveau chef-d'œuvre des Bitmap Brothers propose aussi un scénario digne des meilleurs jeux de rôles. L'animation est très rapide, le système musical en stéréo qui transforme les musiques selon l'action accentue les montées d'adrénaline et la jouabilité est très réussie. Notons aussi que l'ordinateur joue très intelligemment le deuxième personnage (ça change !). Bref, le nouveau produit des concepteurs de *Speedball* ont encore frappé : ce chef-d'œuvre va faire parler de lui.

Morgan Feroyd

hits

STREET FIGHTER II

Le « plus célèbre jeu d'arcade de tous les temps » débarque sur nos micros ! *Street Fighter II*, dont le simple nom suffit à provoquer une transe chez les petits Japonais – et à la rédaction – arrive dans une conversion fidèle sur nos machines. Et US Gold a réussi le pari de créer un « jeu de baffes » digne de ce nom sur PC !

Les consoles actuelles ont provoqué, à leur arrivée sur le marché, un vent de panique dans les rangs des micros. Pensez donc : des graphismes superbes, des animations profitant pleinement de coprocesseurs dédiés, une jouabilité exceptionnelle... Les Sega et autres Nintendo n'ont eu aucun mal à s'implanter sur un marché qui souffrait d'un amateurisme affecté. Avec des jeux comme *Sonic* ou *Thunder Force III* sur Megadrive, avec *Zelda* et *Street Fighter II* sur Super Nintendo, les jeux d'action de nos micros deviennent bien thèmes. Et pourtant ! Rappelez-vous, Le mois dernier, on nous présentait la version « made in Korea » de *SF II*, qui copie presque parfaitement la borne d'arcade



Attention, vous êtes prêt ? C'est parti ! Zangief et Blanka vont avoir maille à partir. Le premier est en fait sensiblement plus faible que le second. A moins, bien sûr, que vous n'arriviez à faire son coup spécial, qui est dévastateur...



S'il est assez lent, Honda le sumotori dispose d'un coup de poing extrêmement efficace. Evidemment, son usage le met à la merci d'une boule de feu bien placée...



La victoire passe par le bon usage des coups spéciaux. En face à face, Zangief dispose d'une bonne allonge et d'une force de frappe impressionnante. Mais, il n'y a pas d'espoir face au coup de pied « toupie » de Ken.

– même si elle souffre d'une lenteur excessive, notamment sur 486. Voici aujourd'hui une version tout à fait officielle sous le label US Gold. Et si je ne connaissais pas jusqu'à présent l'équipe de Creative Materials qui l'a développée, ils ont dès à présent gagné mon estime : leur conversion sur PC de *Street Fighter II* est tout simplement éblouissante ! Les graphismes, inspirés de la version Super Nintendo du jeu, sont très fidèles et nettement mieux contrastés que dans la version coréenne. L'animation, sujet toujours délicat sur PC, est excellente, même si le scrolling est parfois saccadé et si sa composante verticale a disparu, contrairement à l'autre version. La musique et les bruitages étaient absents de la pré-version que nous avons testée, mais US Gold nous a promis une reproduction fidèle des sons de la version Super Nintendo de ce jeu. Le contrôle se fait au joystick ou au clavier. Sur cette version, seul le clavier était actif, et il était de surcroît impossible de redéfinir les touches. Si, pour le test, les coups spéciaux s'obtenaient par l'appui sur une touche de fonction, la version

finale reprendra les mouvements de la version console – par exemple « bas », « bas-gauche », « gauche » et coups de poing pour lancer une boule de feu. Il est même possible de préparer les coups à l'avance et par exemple de lancer une boule de feu dès l'arrivée au sol ! *SF II* n'est qu'un jeu de « baston » où vos neurones seront laissés au vestiaire. Mais c'est, sans aucun doute, l'un des meilleurs jeux de ce type sur console, et la version PC en est suffisamment proche pour soulever l'enthousiasme des foules. Il ne reste plus qu'à attendre la version définitive pour juger des réglages de difficulté et de la bande sonore – elle est variable, parlons plutôt de la faiblesse de l'ordinateur comme ennemi. Mais le plus dur est déjà fait, et ce ne devrait être qu'une promenade de santé pour les programmeurs de Creative Materials. Je ne sais pas vous, mais, moi, j'adore !

Jean-Loup Jovanovic

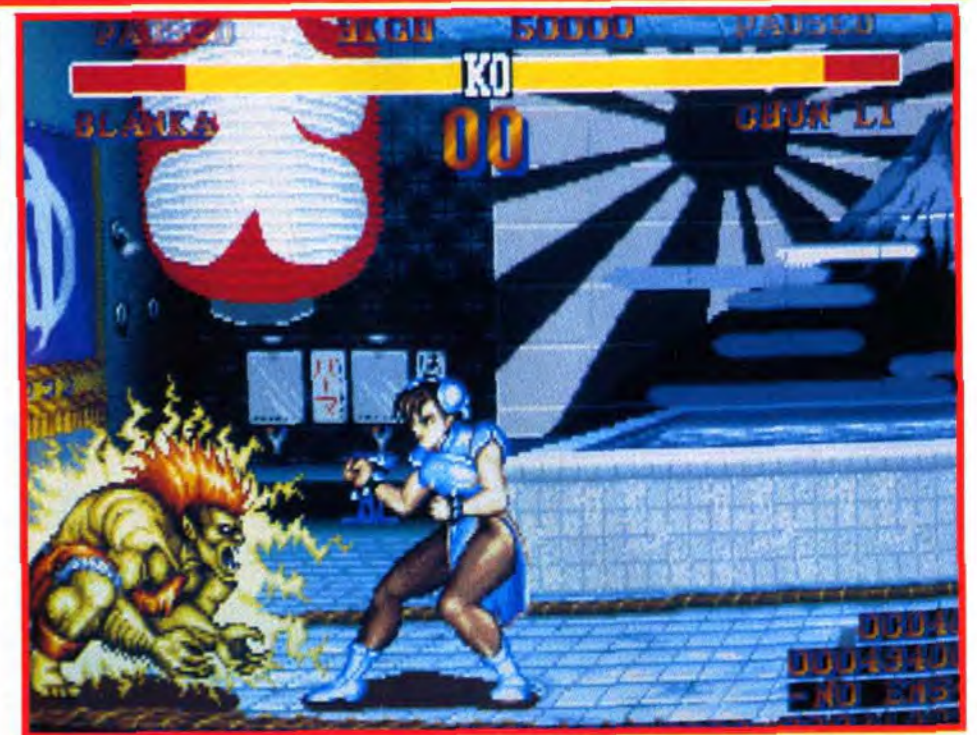
Conception : Creative Materials;
Programmation : James Fisher.

PC

16
INTERET

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 sx 20 minimum (486 dx 33 conseillé).
Mémoire requise : 550 ko.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : Roland, Sound Blaster, Adlib.
Contrôle : Clavier, joystick.
Média : 4 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn).
Espace requis : 6 Mo.
Jeu en anglais.



Quand il utilise sa crinière électriflée, Blanka est quasi intouchable. Seul un coup spécial bien calculé pourra le faire chanceler. Ken, Ryu, Dalsim et Guile disposent de tirs à distance, très efficaces contre cette attaque.



La force de Chun Li provient de sa vitesse et de sa capacité à sauter très haut. Son coup de pied rapide et ses prises au corps à corps en font l'une des plus fortes de *Street Fighter II*.



Malgré ses membres extensibles et ses attaques spéciales, comme ici le « Yoga's Fire », Dalsim est difficile à manier. Lent, il nécessite après chaque coup une phase de récupération pendant laquelle il est très vulnérable. Avec beaucoup d'entraînement il peut devenir l'un des personnages les plus redoutables du jeu.



AVIS

MORGAN : OUI ! Qui l'eût cru ? Pas moi en tout cas ! Fort de son succès actuel, on aurait pu penser que Nintendo garderait les droits d'exclusivité pour *Street Fighter II*. Que nenni ! Non seulement US GOLD diffuse cette adaptation micro, mais en plus, elle est de qualité. Quel plaisir de pouvoir enfin se défouler sur PC. Avec l'apparition des joysticks analogiques sur Amiga et ST (pour les simulateurs), il est logique que l'échange soit réciproque. Les vrais jeux d'action débarquent donc sur PC. Si, si, c'est possible. En voici la preuve...

Morgan Feroyd



Les graphismes de la version PC en VGA sont très proches de ceux de la borne d'arcade. Ils sont précis et bien colorés mais, contrairement aux versions consoles, ne sont pas animés.



Si l'écran de jeu scrolle toujours horizontalement, le scrolling vertical a disparu. Cela choquera les puristes mais ne diminue pratiquement pas l'intérêt du jeu.



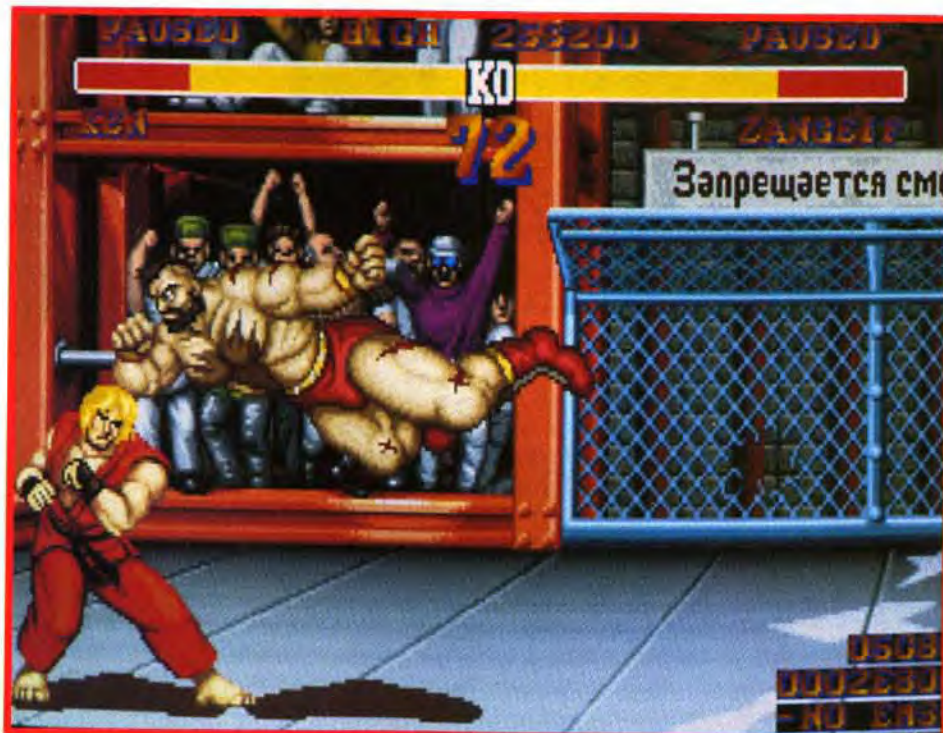
S'ils disposent souvent de coups similaires, les personnages n'en sont pas moins très différents. Par exemple, Ryu (ou Ken) et Chun Li disposent d'un coup de pied « spécial » dévastateur. Mais le coup de pied de Chun Li touche aussi bien en haut qu'en bas, et, surtout, il a une plus grande portée...

VERSION BETA
GROS BETA, VA !

Il est une chose désagréable pour un testeur ; Une chose qui gâche totalement ou en partie le plaisir du jeu ; Cette chose, c'est d'avoir à tester une version bêta et de ne pas savoir si le jeu que l'on a devant les yeux tiendra toutes ses promesses. Car, même si elle est très avancée, la version que je vous ai décrite n'est pas finie et elle souffre de défauts qui, s'ils subsistent dans la version définitive, nuiront fortement à l'intérêt du jeu. Je passe sur les bugs de déplacement et sur les bandes latérales mouvantes. En revanche, certains ennemis sont faciles à battre, très faciles même, et il faudra attendre la version commerciale pour pouvoir donner un avis définitif sur la durée de vie.

STREET FIGHTER II SUR AMIGA

Dernière minute ! La version Amiga vient d'arriver. Mais quelle déception ! Alors que la version PC est d'une grande fidélité, sur Amiga le jeu est laid, lent et peu maniable ! Les personnages, s'ils sont d'une taille honorable (mais qui là, n'a rien d'impressionnante), sont peu colorés, et l'animation est d'une lenteur telle que l'on peut prévoir quatre mouvements ! Nul doute que ce jeu sera plus agréable sur A1200... S'il est compatible !



Huit combattants initiaux plus quatre « grands méchants » : ce ne sont pas moins de 12 lieux différents que vous pourrez visiter. Ils peuvent être sélectionnés à volonté si vous jouez à deux.



Les séquences bonus sont, bien entendu, présentes. Si la première, qui vous permet de détruire une voiture (vandales !) est identique à la version SFC, la seconde est originale. Elle vous propose de casser ou d'éviter des tonneaux qui pleuvent du plafond (c'est la saison ?).

SUPER NINTENDO ET BORNE D'ARCADE

La principale différence entre la version PC et la version Super Nintendo est l'absence du scrolling vertical (le scrolling horizontal est, quant à lui, toujours présent). Les graphismes sont quasiment identiques, et l'animation de la version PC excellente. Avantage déterminant de la version console : le joystick de la Super Nintendo, avec ses six boutons, est infiniment plus agréable que le clavier - mais le clavier offre d'autres avantages. Pour finir, si vous avez l'occasion de jouer sur la borne d'arcade, ne vous en privez pas. Les sprites sont énormes, l'animation fulgurante, les coups spéciaux impressionnants, en un mot le plaisir est total !

COMPARATIF

DOUBLE DRAGON III VS STREET FIGHTER II L'un des plus récents jeux de « baston » sur PC est Double Dragon III. S'il n'est, vu sa profonde nullité, que difficilement comparable à Street Fighter II, cela n'en démontre que mieux les prouesses réalisées par les programmeurs de ce dernier. Là où Double Dragon III proposait des personnages d'une taille ridicule, SF II offre des sprites faisant plus du tiers de l'écran. Là où chaque personnage ne disposait que de 2 ou 3 positions, SF II en offre des dizaines. Sans parler de l'animation ridicule de DD III, de son contrôle imparfait et du nombre réduit de coups disponibles... (est-ce une bonne comparaison finalement ?)



JEU DE COMBAT

Les graphismes et l'animation sont quasi définitifs et donnent une bonne idée de ce que sera le jeu. Il est assez étonnant de voir que, avec un minimum d'efforts, les programmeurs arrivent à transformer nos tristes PC en borne d'arcade !

PRIX

PRISE EN MAIN 17

Aucune problème pour comprendre le principe du jeu ou assimiler les touches. Seul reproche : dans cette version (de même semble-t-il que dans la version définitive), les coups de pieds s'obtiennent par une combinaison de touches.

GRAPHISMES 16

Que l'on considère la beauté intrinsèque des graphismes ou leur respect de l'original, SF II sur PC est superbe !

ANIMATION 16

Même si le scrolling vertical a disparu l'animation, celle du décor en particulier, est impressionnante de fluidité et de rapidité. Et pas besoin d'un 486 pour en profiter !

MUSIQUE 13

Elle n'est pas encore intégrée au jeu, mais US Gold nous a promis une reproduction fidèle des thèmes originaux.

BRUTAGES -

Les « Ho yu ken » et autres « gotcha » devraient profiter des cartes Sound Blaster. Mais je n'ai pas pu en juger...

JOUABILITE 14

Sur cette version les combinaisons de touches sont parfois malaisées à effectuer, mais cela reste très correct. Avec un joystick deux boutons, c'est excellent...

DIFFICULTE FACILE

7 niveaux de difficulté progressive sont à votre disposition et vous permettront de progresser régulièrement.

DUREE DE VIE 15

Elle est difficile à évaluer sur cette pré-version, mais si l'on se fonde sur la version console de ce jeu, elle est quasi infinie pour peu que vous puissiez jouer à deux et au moins avec un joystick !



Front Page Sports FOOTBALL PC

17
INTERET

Ce nouveau football américain de Dynamix a toutes les chances de révéler de jeunes vocations. Techniquement, il est presque irréprochable. Quant à son intérêt, il dépasse, et de loin, toutes les autres simulations sportives actuelles.

Le football américain est assez mal perçu en France. Peu de pratiquants, quelques clubs et surtout une couverture médiatique très frileuse. Pourtant ce sport tourné vers le spectacle grand public (les Pow-Pow Girls en sont les principales artisanes) dispose de règles très simples qui permettent de mettre sur pied des tactiques très élaborées. Tel un général à la veille d'une bataille, vous commandez une armée d'une centaine d'hommes dont 11 seulement se retrouveront sur le terrain. A tour de rôle, chaque équipe défend et attaque. Vous avez 4 essais pour franchir 10 yards. Si vous échouez,

l'adversaire prend possession de la balle et tente à son tour ce que vous n'avez pas réussi. Les plaquages, les coups de pied de transformation, les passes à la main et les courses à travers la défense adverse ou le long des lignes de touche sont les actions les plus courantes. Le but final est de porter la balle dans l'en-but adverse. Cela s'appelle un touchdown et rapporte 6 points. Vient ensuite, comme au rugby, l'essai de transformation. Il faut «botter» la balle entre les poteaux pour récolter un point supplémentaire.

Toutes ces phases de jeu sont expliquées par le menu dans l'excellent jeu de Dynamix.

Pas à pas, il vous apprend toutes les subtilités de ce sport, grâce à un tutorial très complet. Ainsi vous allez vous entraîner aux différents schémas tactiques et, pourquoi pas, créer vos propres plans de bataille.

Trois niveaux de difficulté sont à votre disposition. Ils se différencient par le degré d'implication de l'ordinateur dans la partie.

Ainsi, au niveau le plus bas, c'est lui qui contrôle les joueurs tandis que votre rôle se limite au choix des tactiques.

La jouabilité est exemplaire, ce qui est loin d'être le cas pour les produits similaires. Les commandes au joystick ou même au clavier sont aussi simples que dans un jeu de plates-formes. Et, pour une fois, cela ne se fait pas au détriment de l'animation ou des graphismes.

Dès les premières images vous allez avoir du mal à vous en remettre. La taille des sprites est



LA CAMERA INVISIBLE
Pendant le match ou les scènes d'apprentissage, vous pouvez à tout moment changer l'angle de vue de la caméra sans que cela ne gêne l'action. Le grossissement d'un joueur particulier fait partie des vastes possibilités de cette simulation très impressionnante. Il y a également un système de ralenti et de retour en arrière bien utiles pour comprendre ce qui s'est passé réellement et améliorer les futures tactiques.

LE FOOTBALL AMERICAIN AUX ETATS-UNIS

Le football américain est devenu, aux Etats-Unis, une véritable «religion». Ils sont plus de 100 millions à suivre la prestigieuse finale du Super Bowl, le match qui réunit les deux meilleures équipes de l'année. A ce sujet, une anecdote, véridique, prouve à quel point ce sport est aussi populaire ; il y a deux ans, le Président américain a dû faire une allocution télévisée avant le début de la rencontre. Il pria les spectateurs de ne pas se rendre tous en même temps aux WC pendant les spots publicitaires. Les canalisations risquaient de ne pas le supporter ! L'Amérique, pays de la démesure ?...



Après chaque action, le joueur/entraîneur met au point un schéma tactique prédéfini ou créé de toute pièce. Les cercles bleus indiquent la position des joueurs. Les flèches montrent le chemin qu'ils devront faire. C'est la première tentative des Bleus de Washington qui mènent déjà 7 points à zéro.

imposante et la représentation des joueurs est réaliste. Toutes les équipes portent leurs vraies couleurs et il est même possible d'en changer. L'animation à base de digitalisation est époustouflante surtout si vous possédez un 486.

Tous les mouvements ont été finement étudiés. De plus, vous pouvez apprécier chaque scène du jeu sous 9 angles différents. Même pendant les mêlées l'action reste lisible.

Les nombreux tableaux et menus sont rendus vivants grâce à des petites scènes animées.

Côté option, vous ne serez pas déçu ; outre les statistiques sur chaque joueur, chaque équipe, et le choix de sa league, vous pouvez paramétrer les conditions météorologiques : taux d'humidité, température, nature du terrain...

Difficile de faire plus complet. Et ce qui est encore plus remarquable, c'est le fait que ce jeu soit ouvert à tous : les débutants, grâce au tutorial, vont progresser à pas de géant tandis que les joueurs confirmés pourront facilement défier les

meilleures équipes américaines. Cette simulation sportive est actuellement ce que l'on fait de mieux dans ce domaine.

Laurent Defrance



Changement de situation. Les Rouge et Blanc de Houston ont traversé yard après yard le terrain. Le quarterback vient de donner ses dernières consignes. Une fois qu'il aura reçu la balle, il pourra la distribuer suivant la tactique prévue.

Editeur : Sierra/Dynamix ;
Distributeur : Ubi Soft ;
Design : Patrick Cook ;
Graphisme : Mark Brenneman ;
Programmation : Glen Wolsram ;
Bande son : Jan Paul Morread & Christopher Stevens.



Une transformation au pied termine la phase d'attaque. La barre en haut de l'écran indique la direction que prendra la balle. Il faut appuyer sur le bouton du joystick au moment où le curseur navigue entre les deux bâtons verticaux. L'angle de tir est représenté par la barre verticale rouge. Le petit drapeau en dessous permet de connaître la direction et la force du vent.

AVIS

MORGAN : OUI ! Ayant pratiqué le football américain, j'ai trouvé que ce jeu était vraiment très réaliste. Les nombreux angles de vue des caméras utilisés pendant les matchs m'ont vraiment impressionné. On se croirait devant sa télévision, avec les commentaires des journalistes en moins (ça soulage parfois !). L'ensemble du soft est bien réalisé et on se prend très vite au jeu. Mon seul regret est de ne pas pouvoir écouter certaines séquences (comme les résumés des matchs auxquels on ne participe pas). Alors, pour changer des courses de voitures ou des matchs de soccer, je conseille *Front Page Sports Football*. Down, set, hot !

Morgan Feroyd



L'arbitre est omniprésent. Toutes les fautes, comme les hors-jeux, sont signalées par l'apparition d'une fenêtre. Dans la réalité, la gestuelle est très importante.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

386sx minimum. 486 fortement conseillé.
Mémoire requise : 585 ko (DOS) + 1 Mo (EMS).
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : Adlib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro (conseillé), ThunderBoard, Pro Audio Spectrum Plus, Roland.
Contrôle : clavier, joystick (conseillé), souris pour les menus.
Média : 3 disquettes 3 1/2 haute densité.
Installation disque dur : obligatoire (30 mn environ).
Espace requis : 8 Mo environ.
Jeu en anglais.
Manuel en anglais.

VERSION

Aucune version de *Front Page Sports Football* n'est prévue actuellement sur Amiga ou Atari.



Joli coup, Baron ! Une courte passe et une échappée de l'ailier auront été suffisantes pour porter la balle dans l'en-but adverse. C'est un touchdown qui remet les pendules à l'heure. A l'inverse du rugby, il n'est pas nécessaire d'aplatir le ballon au sol. Le simple fait de franchir la ligne est suffisant.



Voici un exemple de tableaux. Les 28 équipes de cette league ont chacune des caractéristiques différentes. Vous pourrez donc les sélectionner en connaissance de cause ; En appuyant sur le bouton droit de la souris, vous aurez accès à d'autres informations.

SPECIAL REPORT

Team Roster - Buffalo

ROSTER: OPEN/IN SEATS

POS	NO.	NAME	INJ	YBS	SP	HC	RG	ST	TOT	EN	IN	DI
Q	11	Fox, Damon	OK	8	80	71	70	36	66	66	33	40
Q	24	Davis, Brad	OK	8	70	67	63	42	59	53	79	37
Q	53	Jones, Hugh	OK	4	70	73	49	59	56	71	66	48
Q	63	Irvine, Gary	OK	11	60	46	59	79	49	63	46	47
Q	71	Bailey, Reuben	OK	10	45	28	47	73	49	62	50	55
Q	DT	Smithers, Tab	OK	8	54	49	50	68	58	60	62	59
Q	TE	Wallace, Truman	OK	8	77	69	61	54	68	53	41	46
Q	WR	Shively, Antonio	OK	1	62	66	68	50	71	56	59	45
Q	DE	Hobby, Don	OK	4	46	51	57	65	51	70	44	67
Q	LB	Munoz, Mark	OK	3	65	52	72	77	62	66	67	51
Q	LB	McCabe, Jim	OK	2	60	52	77	49	66	64	63	43
IR		empty										
IR		empty										

Front Page Sports - September 6, 1992

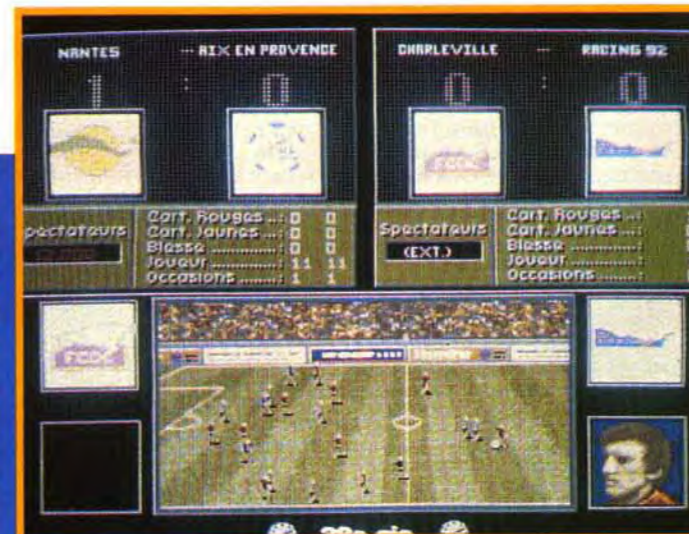


Chaque joueur est codifié. Leurs principaux atouts sont symbolisés par des chiffres. L'explication de tous ces symboles est à l'intérieur du manuel. Cela va beaucoup vous aider pour monter une équipe de premier ordre.

COMPARATIF

Peu. Aucun jeu de football américain ne peut rivaliser avec ce tout nouveau produit. En revanche, dans le domaine de la simulation sportive, deux titres se détachent et mènent la danse. Tout d'abord sur Amiga *The Manager of Software 2000*. Ce jeu de football «français» propose de revivre le championnat de France au niveau de la troisième division.

Si vous êtes un bon manager, vous pourrez participer aux différentes coupes d'Europe et atteindre le gotha de la première division. Les scènes d'action ne sont malheureusement pas gérables par le joueur. Il assiste un peu impuissant à l'évolution de son équipe. Mais graphiquement c'est du bon travail. L'autre produit top de la simulation sportive, c'est bien évidemment *F1* de Microprose. Disponible depuis peu sur PC, c'est une véritable révolution graphique et animée. Le joueur se prend pour Senna ou Mansell et cherche par tous les moyens à finir champion du monde des conducteurs. Des pneus aux freins, tout est paramétrable. Une fois dans le baquet vous aurez beaucoup de mal à en sortir.



SIMULATION FOOTBALL

Dynamix signe l'une des simulations sportives la plus complète et la plus passionnante que l'on ait vue. Pour les débutants et les passionnés de foot.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

Un vrai régal. Toutes les commandes sont expliquées, que ce soit dans le manuel ou à l'intérieur du jeu. On peut regretter que le manuel ne soit pas en français.

GRAPHISMES 16

Le soin apporté aux graphismes rend le jeu très agréable. Les angles de vue de la caméra donnent au jeu une ambiance de match comme à la TV.

ANIMATION 16

Les mouvements des joueurs sont très réalistes. Faire bouger autant de sprites à l'écran sans qu'il y ait aucune saccade relève du «génie».

MUSIQUE 14

La bande sonore est de bonne qualité et, surtout, elle n'empêche pas le joueur/entraîneur de se concentrer.

BRUITAGES 11

La voix digitalisée de l'arbitre, bien rendue, résonne seule dans le grand stade. Les encouragements de la foule sont étrangement absents.

JOUABILITE 15

Le maniement est instinctif et facile à mémoriser. Cependant, il faut «jongler» entre la souris, le joystick et le clavier.

DIFFICULTE VARIABLE

Pour comprendre les règles et choisir les bonnes tactiques, vous n'aurez aucun problème. Il y a trois niveaux de difficulté.

DUREE DE VIE 16

C'est le principe même de jeu qui ne se finit jamais. Après plusieurs saisons comme joueur, vous pouvez passer entraîneur ou acheter une équipe que vous dirigerez...

TROLLS AMIGA

Les cheveux aux vents, un Yo-yo dans la main, le nouveau chouchou de Flair Software ne peut pas passer inaperçu. Il a commencé sa carrière comme poupée suédoise sur les rayons des grands magasins. Aujourd'hui il poursuit son ascension dans le monde des jeux vidéo aux côtés de James Pond et Doodlebug.



LE TROLL, L'INSECTE OU LE POISSON ?

Editeur : Flair Software ;
Distributeur : Ubi Soft ;
Design : Phil Scott, Mick Hedley et Phil Nixon ;
Programmation : Mick Hedley ;
Graphisme : Phil Nixon ;
Musique : Phil Nixon.



14
INTERET



Un peu de verdure dans ce monde cruel. Le pays imaginaire des Trolls n'est pas de tout repos. Si vous rencontrez l'éléphant rouge il se souviendra de votre passage et vous fera recommencer la partie à l'endroit où il se trouve.

d'elles, il y a trois stages à parcourir. Il peut commencer par n'importe quel niveau. Mais une fois à l'intérieur de ces mondes, il doit aller jusqu'au bout. A l'intérieur de ces vastes territoires le personnage doit

retrouver entre 3 et 25 bébés trolls et les emporter sur son cochon volant. Première bonne surprise : vous ne tomberez jamais en rade de bébés trolls. Il y en a partout, à des endroits plus ou moins inaccessibles. Heureusement, le temps n'est pas limité. Chaque porte ouvre sur des mondes différents : la fabrique de jouets, le cirque, la campagne, les sucreries, les jeux de société, les boissons acidulées.

Caché à l'intérieur de ballons de baudruche, notre intrépide lutin trouvera des bottes accélératrices, des boucliers, des chaussures à ressort, un réveil pour geler les ennemis ou encore des ailes pour survoler le niveau en toute tranquillité.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
RAM requise : 1 Mo minimal.
Contrôle : joystick.
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD.

Le soda est la boisson préférée des petits Trolls, chevelus bien avant la mode. Le contrôle au joystick est assez difficile. Si vous ne voulez pas boire la tasse, prenez le temps de vous arrêter à chaque plate-forme.

Les trolls sont des petits lutins qui font partie de l'imaginaire des pays nordiques, et c'est l'un d'eux que vous allez incarner ici. Le principe est

similaire à celui de Robocod de Millenium et Doodle Bug de Core Design. Au début de l'aventure, le héros se retrouve devant un certain nombre de portes. Derrière chacune

Faites vos jeux, rien ne va plus ! Les dés son jetés et pourraient vous faire perdre la tête. Comme avec tous les ennemis que vous rencontrerez, vous devrez leur sauter trois fois de suite sur la tête pour les faire disparaître. Cela peut se révéler fastidieux et risqué.



WARPING : A LA RECHERCHE DU PASSAGE SECRET.



A l'intérieur de certains niveaux vous aurez l'immense satisfaction de tomber nez à nez avec des Warp Zone, c'est-à-dire des télétransporteurs invisibles qui vous mèneront directement au niveau suivant. A l'intérieur du monde des jouets vous trouverez le premier passage secret.



Avant de passer dans la zone secrète, il faut se munir d'un yo-yo. Vous pourrez en trouver, en cherchant bien, dans différents endroits, notamment tout en bas, cachés dans des ballons. Après avoir éclaté la baudruche vous devez ramasser l'objet convoité.



Le jouet en main, il faut gravir les plates-formes posées les unes au-dessus des autres. Arrivé au sommet, un mur de briques jaunes vous barre la route. C'est le moment de sortir votre yo-yo et de le lancer contre les parois. Vous serez surpris de ce qu'on peut faire avec ce ridicule petit objet.



Mais, attention, si vous détruisez tous les blocs jaunes c'en est fini de la Warp Zone. Il vous faut prendre garde de laisser des «marches» pour attendre de la hauteur. De là, il ne reste plus qu'à vous jeter dans le vide, à l'intérieur de ce qui reste du mur. Courage. Et hop !

SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQ

14

INTERET

hits

PLATES-FORMES

Trolls est digne des meilleurs jeux de plates-formes sur consoles. Mais les bugs qui l'entachent nous empêchent de lui mettre plus de 14.

PRIX C

PRISE EN MAIN 9

Le temps de chargement est assez long. La traduction du manuel est incomplète, et le système de protection fonctionne une fois sur deux.

GRAPHISMES 15

Les décors sont très colorés et ne manquent pas d'humour. Les mondes sont tous différents et les graphismes soignés.

ANIMATION 16

Le scrolling multidirectionnel est rapide et ne donne pas mal à la tête. Les déplacements et les sauts du Troll sont réalistes et assez amusants.

MUSIQUE 12

La musique (durant la présentation uniquement) est de bonne qualité mais assez répétitive.

BRUTAGES 16

A chaque action importante le héros pousse un cri de satisfaction ou de mécontentement. L'éclatement des ballons résonne de belle manière.

JOUABILITE 13

Le joystick répond bien à vos sollicitations. Mais certains tests de collision sont aléatoires (ce qui fait perdre une vie) et le Yo-yo n'est pas facile à utiliser.

DIFFICULTE FACILE

Avec un peu de concentration et de temps vous arriverez facilement à la fin du jeu.

DUREE DE VIE 12

Les spécialistes de jeux de plates-formes mettront une petite journée pour terminer Troll. Un regret : lorsqu'on commence la partie il faut aller jusqu'au bout car il n'y a pas de système de sauvegarde ou de code.

VERSION

Trolls est disponible sur Amiga mais aussi sur PC. Si le jeu reste le même, il est à noter quelques différences qui vous feront peut-être préférer cette version. Tout d'abord aucun bug n'est apparu durant le jeu. Il y a plus de vies continues et il suffit d'un contact avec les ennemis pour les faire mourir (sur Amiga il faut leur sauter trois fois sur la tête pour les réduire en poussière). Les bruitages délirants font place à des musiques plus variées. Enfin il est possible de jouer au clavier ce qui rend les sauts plus précis. En revanche vous devez être doté d'un PC 386 cadencé à 33 MHz minimaux pour profiter pleinement d'une bonne animation. Une machine moins puissante vous donnera l'impression de jouer au ralenti. Au niveau des graphismes, il n'y a pas de différence. Ils sont d'aussi bonne qualité. La version ST n'est pas prévue.



Ah, les douces gâteries ! Elles attendent une bouche charitable prête à fondre pour leurs beaux yeux. Mais après ces divins entremets la partie n'est pas terminée. Lorsque vous aurez traversé tous ces mondes, la porte en bois du deuxième étage s'ouvrira enfin. Et là, surprise...

sortie avant le temps imparti (très difficile). Si vous échouez, vous perdez une vie. Dans l'ensemble, Trolls est jeu de plates-formes

Mais les malus font aussi partie des surprises. Le boulet ralentit les déplacements et le verre de bière rend les mouvements hésitants.

L'objet le plus intéressant que le nain légendaire trouvera, est un yo-yo qui permet de casser des murs de briques ou de se transformer en Spiderman. L'utilisation de ce jouet n'est pas obligatoire. On peut très bien s'en passer. De plus, il manque de précision et il arrive qu'il se détache du bloc sans crier gare. A l'intérieur des niveaux vous rencontrerez un ou deux éléphants rouges. Si vous leur sautez dessus, ils se rappelleront de vous et vous permettront de recommencer le niveau à cet endroit. Il n'y a pas de sauvegarde ni de code, mais des vies continues. Durant votre quête vous trouverez sûrement des lettres enfermées dans les ballons. Si vous formez le mot BONUS vous aurez le droit à un stage bonus. Mais si le mot est BOGUS vous devrez mettre la main sur une paire d'objets et trouver la

très prenant. Sans les bugs qui hantent les niveaux, on pourrait dire qu'il est le digne successeur de James Pond II. Mais ces erreurs informatiques gâchent le plaisir. Dommage car, techniquement, le jeu est vraiment de bonne qualité. Laurent Defrance

AVIS MORGAN : OUI, MAIS... Trolls est l'exemple même d'une bonne réalisation technique sur Amiga. Les couleurs sont agréables et variées, les bruitages sont très marrants et la jouabilité est assez bonne, mais...le thème est archi-classique. Après James Pond, Doodlebug et tutti quanti, la couleuvre est difficile à avaler. Je dis : «stop au commercial !». Quand une idée est bonne et qu'elle a été exploitée, il faut en trouver une autre. Alors un peu d'originalité, messieurs, que diable ! Malgré tout c'est une réussite dans le genre. Les bruitages des célèbres marionnettes sont très accrocheurs et vous plairont certainement. Morgan Feroyd



Le cirque et ses attractions sont au programme. Du haut du chapiteau la vue est imprenable. Les ailes accrochées au dos vous permettent de survoler tous vos problèmes. Mais la chute peut être fatale.

ATTENTION BUGS !!!!

Incredibly le nombre de bugs dans la version Amiga ! Ils vous obligent à tout recommencer ! Ils se sont cachés dans certains niveaux, tout en haut des plates-formes. Un simple saut vous fait disparaître de l'écran. Dans le domaine de l'incredibly, mentionnons la protection manuelle. En début de partie, l'ordinateur demande un code, du genre le troisième mot de la ligne 29, page 8. Seuls les codes des pages anglaises fonctionnent. Après la page 9, l'ordinateur ne prendra pas en compte votre réponse !

Le gardien le plus illustre de tout l'univers fait une entrée très remarquée dans une toute nouvelle mise en scène. Les forces de l'imaginaire seront-elles à vos côtés dans ce cinquième épisode de Space Quest?

SPACE QUEST V "THE NEXT MUTATION"



Une animation époustouflante et une musique étourdissante



Et vous croyez avoir l'air intelligent ?



Faites connaissance avec des aliens pas très sympathiques...



Prenez votre destin en main

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

Roger Wilco est de retour, nouvellement gradé Capitaine !

Bientôt disponible sur PC

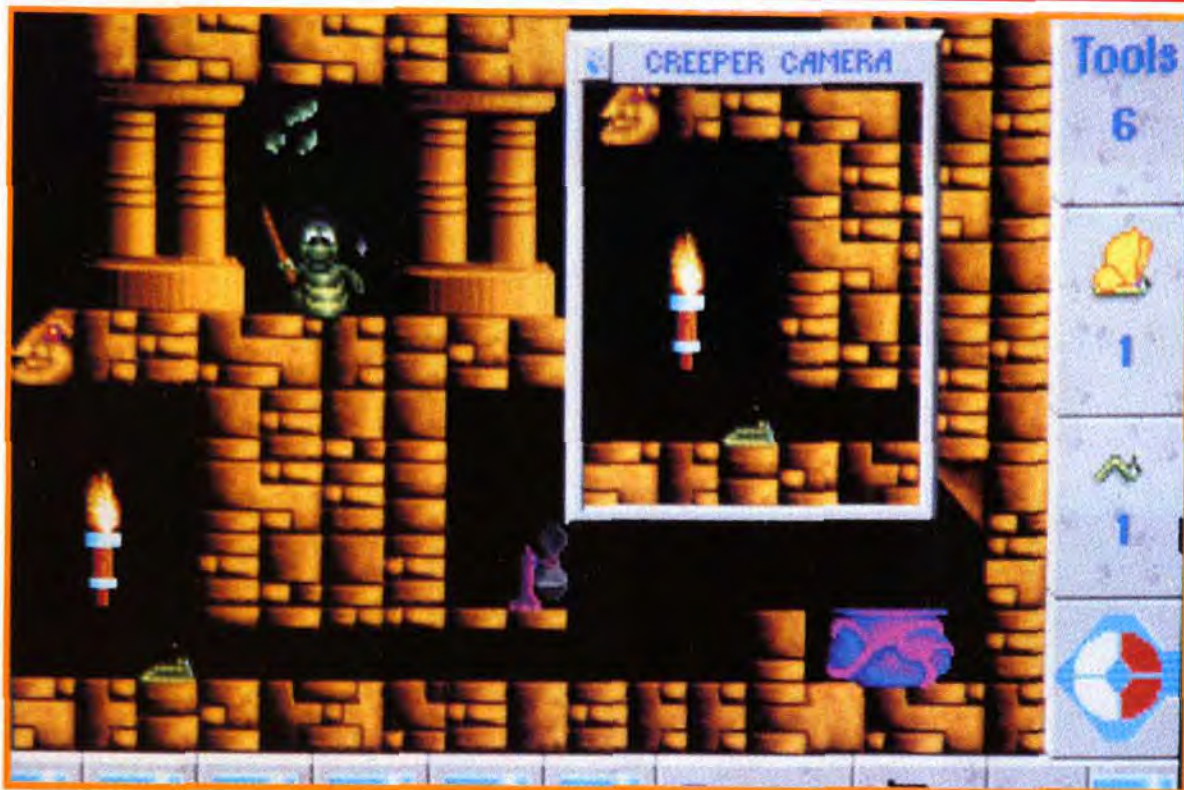
Aidez Roger et son équipage de marginaux à sillonner le cosmos dans l'espoir de rattraper le bandit de l'espace qui largue des déchets toxiques sur d'innocentes planètes.

Découvrez un balayage réaliste avec de véritables images en 3D; portez-vous garant de la propreté de l'univers pour que vos enfants puissent vivre dans des lieux sûrs et non pollués.

Accompagnez Roger lors de sa rencontre avec la légendaire "femme en hologramme" de Space Quest IV et aidez-le à assurer sans faille la transition de Custodia à Casanova.



Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL
Tél : 48.57.65.52



Un système de caméra vous permet d'ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pourrez observer ce qui se passe à l'autre bout du scrolling, ou bien suivre les déplacements de chaque chenille.

Editeur : Psygnosis ;
Distributeur :
Exasoft.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx minimum.
RAM requise : 1 Mo.
Mode graphique :
VGA.
Cartes sonores :
AdLib, Soundblaster,
Roland.
Contrôle : Souris.
Média : 2 disquettes
3"1/2.
Jeu en anglais.
Manuel entièrement
en français.
Protection : par codes.

PC Décidément les Lemmings n'en finissent pas de faire des petits ! Cette fois, vous allez veiller sur l'éclosion de superbes papillons aux couleurs psychédéliques... Ecologie et trip baba cool, Psygnosis sait filer dans le sens du vent !

CREEPERS

15
INTERET

Des graphismes chatoyants, simples et pleins de couleurs vives... Le grand come-back du Psychédélique atteint aussi nos micros ! Tout commence donc par une minuscule chenille...

Il y a encore quelques semaines, vous saviez des hordes de Lemmings et tentiez de secourir de malheureuses tomates menacées de finir en ketchup. Infatigable

AVIS MORGAN : NON ! Quand des mineurs découvrent un filon d'or, ils ont toujours tendance à l'épuiser trop vite. C'est le cas chez Psygnosis avec les jeux du genre de Lemmings. Cet hybride m'a réellement déçu. Après avoir testé Bill's Tomato Game et The Incredible Machine, je crois que cette « sauce » action/réflexion devient lassante... surtout quand elle est ratée ! Ce qui m'a dérangé le plus est de ne pas pouvoir visualiser tout le tableau dans son ensemble. Même si le thème des chenilles à transformer en papillon est rigolo, la réalisation est plutôt faiblarde. Je préfère nettement investir dans Tomato sur Amiga ou T.I.M sur PC !

Morgan Feroyd

défenseur de la gente animale et potagère, vous voici aujourd'hui promu au rang de sauveur de l'ordre des lépidoptères ! Vous allez en effet devoir protéger de fragiles petites chenilles afin que celles-ci réussissent à atteindre la douce chaleur du cocon dans lequel elles se transformeront en splendides papillons aux couleurs chatoyantes. Vous disposez pour cela de tout un attirail d'objets hétéroclites, avec lesquels vous pourrez obliger vos petites protégées à contourner les obstacles les plus dangereux et à emprunter les chemins les plus courts. Un ventilateur bien placé poussera les chenilles dans la direction de votre choix, un trampoline leur



Au début du jeu vous n'aurez à vous occuper que d'une seule chenille, mais ces sympathiques animaux ne tarderont pas à se reproduire ! Et vous serez vite envahi si vous ne mettez pas bon ordre à tout ça.

En plaçant correctement les trampolines, vous devriez réussir à diriger et à faire atterrir vos petites protégées, à leur place, c'est-à-dire droit dans leur cocon.

permettra de rebondir en hauteur, un aimant de s'envoler vers le plafond, un pan incliné les aidera à gravir une marche, une bombe fera disparaître un mur trop gênant...

Bien entendu, ces objets sont en nombre limité et tous ne sont pas disponibles dans chacun des 80 tableaux du jeu que vous allez rencontrer.

Une fois que vous avez convenablement préparé le terrain, vous pouvez taper sur les chenilles avec

une raquette afin que celles-ci se mettent en boule et commencent à rebondir dans tous les sens et rejoignent ainsi leurs cocons. Les énigmes proposées sont souvent assez complexes et on prend vraiment plaisir à se décarcasser pendant des heures pour tenter de sauver ces dizaines de chenilles insouciantes, d'autant que la réalisation du jeu est

Dans Creepers, vous allez devoir protéger de fragiles petites chenilles. Puis, celles-ci se transformeront en splendides papillons multicolores.

Et voilà ! Vous avez réussi à faire tomber une chenille dans le cocon. Sous l'effet de la chaleur, cette petite bête fragile se transforme en un splendide papillon. Il y a des jours où l'on comprend que l'on est bien peu de choses, non ?



absolument irréprochable. Mais on compte déjà des dizaines de clones de Lemmings - Brat, Krutsky's Fun House, Troddlers, etc -, dont trois - Lemmings II, Creepers et Tomato - rien que chez Psygnosis, et l'attrait de la nouveauté du système de jeu commence à s'estomper... Allez, ça ira encore pour cette fois, mais à force de tirer sur la corde, tant va la cruche à l'eau qu'à la fin... elle nous les casse ! Et je ne vous parle même pas de la peau de l'ours ! Signé La Fontaine. Heu pardon...

Marc Lacombe

15

INTERET

ACTION REFLEXION

La réalisation est impeccable et, même si le système «Lemmings» commence un peu à lasser, on s'amuse beaucoup avec ces maudits asticots !

PRIX

D

PRISE EN MAIN 15

Vous maîtriserez rapidement les différentes commandes, surtout si vous êtes déjà un habitué de jeux comme Lemmings ou Tomato.

GRAPHISMES 13

Le style est volontairement dépouillé : dessins plutôt naïfs et couleurs vives... Un peu trop simpliste à mon goût.

ANIMATION 12

A part la reptation des vers et le vol des papillons, les responsables de l'animation ne semblent pas avoir eu grand-chose à se mettre sous la dent (humour grinçant, ndr).

MUSIQUE 13

Les musiques qui accompagnent le jeu collent bien à l'ambiance naïve et enfantine de l'ensemble... Pas de quoi s'extasier.

BRUITAGES 6

C'est le désert. Tout juste un bip par-ci par-là ! Si vous avez acheté une carte « Maxi-Supersound-Ad-Master-Lib-Blaster » à 8 000 F, c'est le moment de pleurer !

JOUABILITE 15

L'utilisation des icônes ne pose aucun problème (c'est devenu un grand classique) et la réalisation est tout à fait honnête.

DIFFICULTE FACILE

La difficulté est bien dosée et permet une progression régulière. Mais les habitués de Lemmings risquent de trouver Creepers un peu simple.

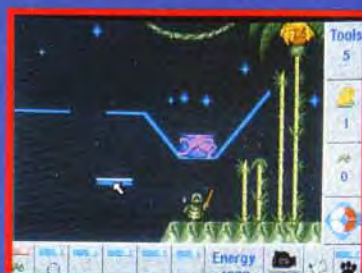
DUREE DE VIE 16

Les 80 niveaux vous tiendront en haleine un bon moment, même si ces stupides chenilles sont moins attachantes que les inoubliables Lemmings.

2 MINUTES DE COCONING



Avant que les chenilles ne sortent de leur trou, vous avez un peu de temps pour examiner le terrain.



Ces animaux sont aussi stupides que des lemmings, et il va donc falloir supprimer les accidents de terrain.



Une fois que la voie est libre, il ne vous reste plus qu'à exister les chenilles en leur donnant des coups de raquettes !



Celles-ci rebondissent alors dans la panique jusqu'à leur cocon... Où elles se transforment en superbes papillons !



Quelqu'un a placé un dangereux écrase-chenille en haut à gauche... Mais qui peut bien en vouloir ainsi à nos amis ?

Un sympathique asticot universitaire vous fournira de précieux conseils qui vous aideront à résoudre chaque niveau.



Comme dans Lemmings, la créature de droite est encore plus bête que celles de droite.

COMPARATIF

VAUT-IL MIEUX SAUVER DES TOMATES OU DES LEMMINGS OU DES CHENILLES ?

Si vous vous sentez une âme de secouriste, ce ne sont pas les softs qui manquent... Psygnosis s'est imposé comme le spécialiste du genre avec l'éternel Lemmings et le tout récent Tomato dans lesquels on retrouve quasiment les mêmes outils (ventilateurs et trampolines) que dans Creepers. L'originalité de Tomato lui permettait de se distinguer de Lemmings, mais avec Creepers on a un peu trop l'impression que Psygnosis, conscient de tenir une recette qui marche, a voulu « presser le citron » jusqu'à la dernière goutte. Malgré ses indéniables qualités techniques, Creepers manque donc cruellement d'imagination. Heureusement, Lemmings II devrait, quant à lui, être radicalement différent.

LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME



ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?

A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY

PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

Pour la première fois à l'écran vous allez jouer le rôle du méchant extra-terrestre ! Sur terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale, hold-up, meurtres, rapt, tout vous sera permis ! Vous pourrez également prendre l'apparence de nombreux terriens, homme, femme, vampire... - Quelques 300 lieux différents. - Synthèse vocale. - Durée de vie immense. - Scénario passionnant et original.

Après les films cultes, Le Jeu culte !



DISPONIBLE DEPUIS LE 15 DECEMBRE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
UNIQUEMENT SUR ATARI ET AMIGA

- ACCROSOFT EDITION - 52, RUE D'EMERAINVILLE - 77183 CROISSY - ☎ 16 (1) 64 11 08 00 - FAX : 16 (1) 60 06 47 29 -

THE TERMINATOR 2029

PC

16
INTERET

Devant l'échec cuisant de Terminator (voir Tilt 96), les programmeurs de Bethesda Softworks ont redoublé d'efforts avec cette adaptation du film Terminator 2. Même s'il présente quelques petites failles, *The Terminator 2029* est un excellent jeu d'action qui enchantera les amateurs du genre.

«Trois milliards de vies humaines prirent fin le 29 août 1997. Les survivants de l'incendie nucléaire, appelé la Guerre du Jugement Dernier, ne vécurent que pour affronter un nouveau cauchemar : la guerre contre les machines.» (extrait de Terminator 2 de James Cameron, 1991). L'action se situe en 2029, alors que les forces de la résistance,



Les ordres vous sont communiqués par John Connor et divers spécialistes (armement, technologies, etc). Chaque conseil est précieux surtout lorsque l'on vous fournit les coordonnées du lieu que vous devez rejoindre.



C'est ici que tout commence ! Comme dans Wing Commander 2, vous pouvez créer votre personnage, visualiser vos scores, sauvegarder ou charger une partie, vous entraîner, partir au feu ou bien retourner sous DOS.

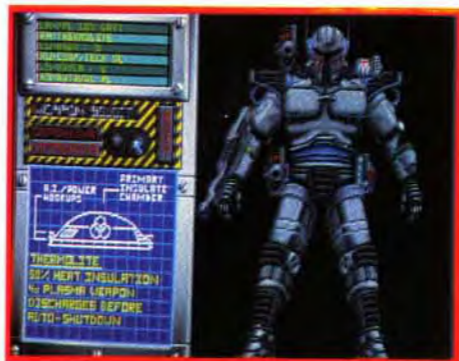


commandées par John Connor, tentent de lutter contre l'ordinateur Skynet et ses hordes de machines infénales. Les rapports de force étant loin d'être égaux, autant vous dire que les derniers bastions de la race humaine subissent de lourdes pertes. Cependant, lors d'un raid dans des souterrains ennemis, un groupe de rebelles découvre une armure de combat cybernétique ultra-sophistiquée. C'est vous qui avez été choisi pour expérimenter cette trouvaille inespérée, au cours d'une série de missions dont l'issue décidera de la survie de la race humaine. Après avoir endossé votre carapace métallique et vous être armé jusqu'aux dents, il ne vous reste plus qu'à plonger dans l'enfer de ce qui fut Los Angeles.

Le déroulement du jeu n'est pas sans rappeler Wing Commander 2. Il faut tout d'abord créer votre personnage, qui débute avec le grade de sergent. Passé ce stade, une visite à l'armurerie s'impose. Vous y trouverez des armes offensives (canons à plasma, roquettes à tête chercheuse, grenades) et défensives (verrouillage automatique des cibles, pack pour réparer vos circuits endommagés...). Au fil de vos missions, vous aurez droit à de nouvelles armes de plus en plus meurtrières.

Vient ensuite le sempiternel briefing au cours duquel vos supérieurs vous exposent les buts de votre mission. Ainsi, vous serez amené à protéger un radar, à retrouver un appareil de télémetrie, à couper les systèmes de communication de Skynet, à secourir un colonel allié et finalement à détruire Skynet lui-même...

Les rues désertes de Los Angeles vous réservent de nombreuses rencontres hostiles. Non, non, ce n'est pas Schwarzy mais un terminator T-801. Dépêchez-vous de le détruire car il ne vous fera aucun cadeau.



Il faut choisir votre équipement au début de chaque mission. Votre armure cybernétique peut supporter jusqu'à six armes (offensives et/ou défensives). Lorsque vous serez fin prêt, direction la salle de commandement.

La ville se divise en six secteurs que vous devrez parcourir de long en large. Il va de soi que les ennemis pullulent et n'ont qu'un seul but : détruire toute forme de vie humaine. Hormis les célèbres Terminators (T-801), vous rencontrerez de redoutables machines volantes (Dragons et Scorpions), des chars d'assaut (Javelins et Eradicators), des mines à tête chercheuse (Seekers) et des tourelles (Sentinels).

Les déplacements s'effectuent case par case, dans une vue en perspective. Vous disposez d'un scanner, d'une carte de la zone dans laquelle vous évoluez et d'un écran indiquant votre état de santé. Attendez-vous à tomber dans de nombreux guet-apens. Le seul moyen pour vous en sortir vivant est de faire preuve de rapidité. Sachez qu'il est parfois sage de battre en retraite lorsque huit adversaires vous canardent de tous les côtés. Surveillez constamment votre scanner lorsque vous faites une halte pour réparer votre armure. C'est à ce moment que vous serez le plus vulnérable.

Les graphismes en VGA 256 couleurs restituent très bien l'ambiance chaotique du conflit, même si les décors (ruines et souterrains futuristes) ont tendance à devenir répétitifs au bout de quelques missions. Hélas, excepté le thème de Terminator 2 (lors de la présentation), pas une seule musique n'accompagnera vos exploits. De même, les bruitages sont beaucoup trop limités. Seules des explosions et des rafales de laser viendront ponctuer les fluctuations de votre taux d'adrénaline lors des escarmouches contre les machines.

Si vous cherchez un bon jeu d'action qui vous tiendra en haleine durant de longues heures, Terminator 2029 me paraît être le soft idéal. Bandez vos muscles, armez vos canons à plasma et... en avant pour des aventures que vous n'êtes pas prêt d'oublier !

Thomas Alexandre

AVIS

REBS : OUI, MAIS... Malgré quelques défauts, *The Terminator 2029* est un jeu grandiose. La difficulté croissante des missions est bien gérée et les machines dirigées par Skynet sortent d'une agressivité surprenante. Quand vous pénétrez dans un souterrain, une dizaine de points rouges clignotent sur votre scanner. N'écoutez que votre instinct de conservation, vous effectuez un repli stratégique et restez aux aguets. Et, oh surprise, vous constatez que ces sacrés machines ne viennent même pas vous attaquer mais attendent que vous ressortiez de votre cachette. Je ne vous parle pas des Terminators qui traversent les murs (c'est rare, mais ça arrive). *The Terminator 2029* est un excellent jeu d'action qui mérite votre attention.

Rebs



En début de jeu, chaque ennemi est représenté sous formes d'images calculées et de digitalisations du film. Ici, vous pouvez observer de près l'exosquelette d'un terminator...sans craindre qu'il ne vous transforme en chair à paté.



Regardez un peu la bête ! L'Eradicator est l'une des unités lourdes les plus redoutables. Il ne faudra pas hésiter à vider vos canons à plasma si vous le voyez disparaître en fumée. Attention ! Soyez vigilant sinon il endommagera votre armure.

VITE FAIT. BIEN FAIT.



Lors du briefing, vos officiers supérieurs vous indiqueront les missions à accomplir : sauvetage, sabotage des installations ennemies, missions top secret... Écoutez bien car tout a son importance.



Vous voilà dans les ruines de Los Angeles. Après avoir exterminé bon nombre d'ennemis, vous atteignez enfin le radar à détruire. Visez avec votre canon à plasma et pressez sauvagement la détente.



Et voilà. Mission accomplie mon colonel ! Regardez un peu ce satané radar, ou plutôt ce qu'il en reste. Maintenant vous pouvez rejoindre votre point d'extraction mais avant, réparez votre armure.



Surveillez attentivement votre radar. Il indique l'approche d'ennemi. Ce Scorpion qui se dresse devant vous ne devrait pas tarder à venir vous canarder. Mais où sont donc passés les petits oiseaux ?



Vous serez amené à explorer de vastes complexes souterrains. Sous le contrôle de Skynet, ils sont infestés de terminators. Ici, seul le plus rapide survivra. Vous êtes là pour accomplir une mission.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

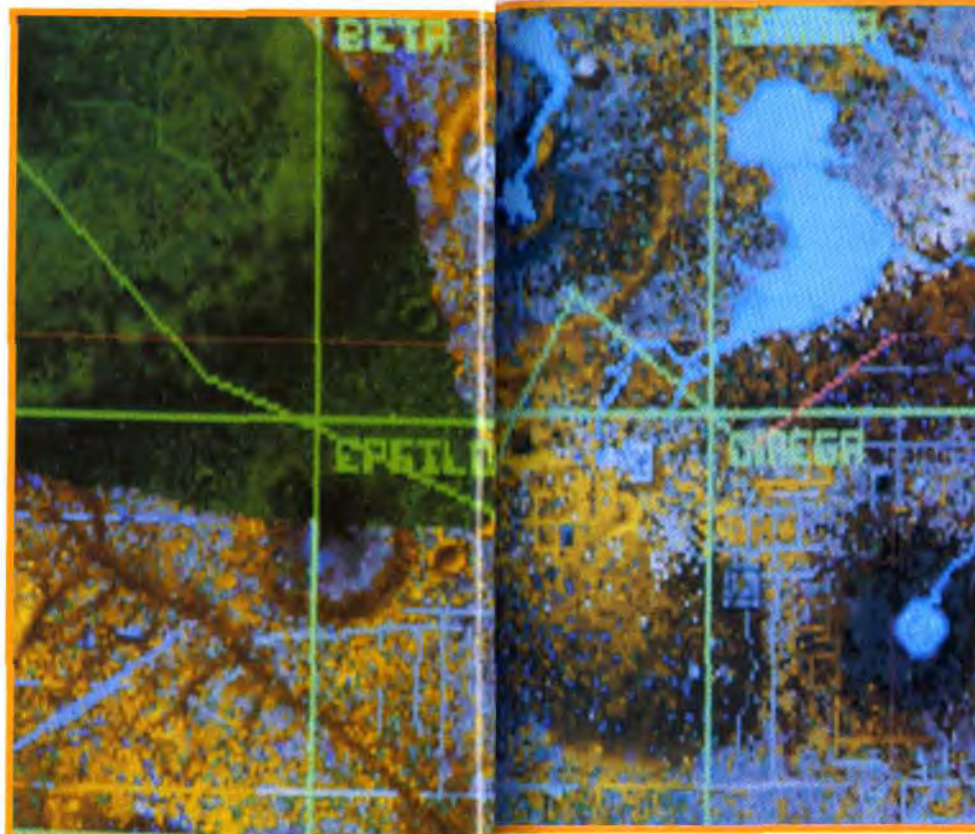
PC 286 ou supérieur.
Mémoire requise : 640 Ko (DOS).
Mode graphique : VGA.
Cartes sonores :
AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : Clavier (nécessaire) et souris.
Média : 8 disquettes 3 1/2 HD.
Installation sur disque dur :
Obligatoire (20 mn environ).
Espace requis : 12 Mo environ.
Jeu en anglais.
Manuel en anglais.
Protection : non communiquée.

AVIS

JLJ : OUI, MAIS... S'il est indéniable que *Terminator 2029* est un jeu prenant, il souffre quand même de lacunes et de défauts pour le moins gênants. En premier lieu, l'absence de musique pendant le jeu et les bruitages limités soutiennent fort mal l'action. Ensuite, s'il est vrai que ce jeu ressemble assez à *Wolfenstein*, ce dernier est nettement plus beau, et offre une animation bien plus impressionnante. Reste que «casser» du terminator est un vrai plaisir, et que la réflexion dans certaines missions (à défaut de celle des monstres) renouvelle agréablement le genre. Vivement *Terminator 3039*, qui disposera des animations de *Wolf 3D* et de la profondeur de *Terminator 2029* !

Jean-Loup Jovanovic

Editeur : Bethesda Softworks;
Conception : V.J. Lakshman, Ken Mayfield
Programmation : Julian Lefay, Jennifer Pratt;
Graphismes et animation : Ken Mayfield, John Rainey, Kyle McKisic, Jeff Perryman, Sheila McKisic, Michelle Kim, Kari Souders;
Musique et bruitages : Julian Lefay.



Voici la carte des six secteurs que vous devrez explorer pour récupérer un appareil de télémétrie sur le corps d'un rebelle. Vous effectuerez plusieurs missions dans chaque zone de combat.



Ca y est, vous êtes mort ! Pour éviter que cela se reproduise trop souvent, il est préférable de jouer intelligemment. Tirer sur tout ce qui bouge pour se défouler n'est pas une solution. Il va falloir apprendre à gérer votre armure. Le jeu de mot de la photo est amusant, non ?

Ah le Dragon ! Cet engin volant est d'une rapidité fulgurante. Vos missiles à tête chercheuse en viendront vite à bout. C'est à vous de montrer qui est le maître sur cette bonne vieille planète !



Un Eradicator en pleine action ! Pas question d'entamer la discussion car il ne comprend que le langage de la poudre. Faites vite et surveillez bien l'horizon car il ne se déplace jamais seul.

COMPARATIF

1945 OU 2029 ?

Comme *Wolfenstein 3D*, *The Terminator 2029* est un jeu d'action pur et dur. Avec le premier, il suffit de visiter chaque niveau du château et d'éliminer tous les nazis qui s'y trouvent sans réfléchir. Le but est simple : atteindre la sortie et tuer le grand méchant. Les déplacements s'opèrent degré par degré, comme dans *Underworld*. *The Terminator 2029*, quant à lui, demande de la réflexion et de la tactique. Le déplacement s'effectue case par case. Vous devez obéir à des ordres, rejoindre des coordonnées bien précises, respecter des horaires... Il y a une logique entre chaque mission. Votre personnage montera en grade et deviendra plus doué pour manier les armes. Que vous optiez pour la Seconde ou la Troisième Guerre mondiale, les combats acharnés et le frisson sont assurés.



16

INTERET

JEU D'ACTION EN 3D

Un jeu d'action qui, s'il ne fait pas oublier *Wolfenstein 3D*, offre un large éventail d'options. Enormément de missions au service d'un soft qui vous passionnera.

PRIX

PRISE EN MAIN 15

Tout est là, du mode entraînement aux diverses sauvegardes.

GRAPHISMES 16

De nombreuses images fixes lors des briefings, des images digitalisées et calculées tirées des films, des décors en VGA magnifiquement angoissants, des explosions en série... Bref tout ce qu'il faut pour plaire.

ANIMATION 15

Les animations lors de la présentation des différents appareils ennemis sont impressionnantes. Une fois sur le terrain, seuls les adversaires sont animés et ce, de façon légèrement saccadée.

MUSIQUE 9

Le thème du film *Terminator 2* est repris avec qualité. Malheureusement, c'est la seule musique de tout le jeu (dans la version testée) et vous n'y aurez droit que lors de l'introduction.

BRUITAGES 13

Ils sont réussis mais beaucoup trop rares. Explosions et tirs de canons à plasma sont les seuls bruitages du jeu.

JOUABILITE 16

La gestion clavier est simple mais efficace. Si vous ne vous souvenez plus des ordres qui vous ont été donnés, une option vous les remémore à tout instant.

DIFFICULTE MOYENNE

Le mode entraînement et les sauvegardes ne sont pas superflus vu la férocité des adversaires. Choisissez bien vos armes et ne flânez pas trop en chemin si vous ne voulez pas finir en tas de cendres.

DUREE DE VIE 14

On peut le finir en quelques dizaines heures mais vous y reviendrez avec plaisir.



L'écran principal permet de sélectionner une machine (puzzle), le volume sonore, la pression atmosphérique et l'apesanteur, mais aussi de charger ou sauvegarder un niveau. Le but du tableau est détaillé en bas à droite de l'écran.



Le premier tableau est très simple. Il suffit de créer une réaction en chaîne : la boule déclenche le moteur qui, par courroies interposées, met en marche le tapis roulant, qui fait rouler la boule, etc.

THE INCREDIBLE MACHINE PC

Editeur : Sierra; Distributeur : Ubi Soft; conception et programmation : Jeff Tunnell; graphismes : Kevin Ryan et Jeff Tunnell; musiques et bruitages : Chris Stevens.

Après Lemmings et Tomato, c'est au tour de Sierra de sortir un jeu d'action/réflexion de ce genre. Il ne s'agit nullement d'une pâle copie des deux autres, mais bel et bien d'un jeu original et vraiment réussi. Voici certainement une nouvelle référence qui combine l'amusement et la réflexion. Je ne dirai qu'une chose : Bravo !

Lemmings fait des émules. Comme c'était le cas pour les jeux de rôles, il ya quelques mois, le principe de l'action/réflexion est à l'honneur en ce début d'année. Avec *The Incredible Machine (T.I.M)* de Sierra, l'humour prend le dessus sur la destruction pure et simple. Utilisant les principes des dessins animés, ce jeu de construction est tout simplement démentiel ! Une fois que l'on a commencé à jouer, il est très difficile de s'arrêter. Le principe est de construire des machines imaginaires pour réussir une action spécifique. Il faudra, par exemple, que vous réussissiez à mettre en cage une souris. Pour y parvenir, il faudra faire tomber une balle sur une paire de ciseaux, qui coupera le fil d'un ballon, pour que celui-ci mette en marche un moteur, qui... (quelques objets plus tard) fera tomber la cage sur la souris. Et c'est gagné, vous pourrez passer au tableau suivant ! Ouf ! Et le jeu n'en compte pas moins de 87 différents. Heureusement, les premiers sont assez simples et vous apprennent à manipuler les 45 objets disponibles (des moteurs, des passerelles, des tapis roulants, des bombes, des pistolets, des animaux divers, etc.) d'une façon très progressive. Autant vous dire que les derniers tableaux sont

A vous de faire éclater tous les ballons. Pour y parvenir, reliez les moteurs (les singes qui pédalent) aux roues d'engrenage.



Voici un des tableaux proposé en mode «libre» par les auteurs. Le but est d'amener Pokey le chat devant le bocal du poisson rouge.

AVIS PIOTR : OUI ! Attention : ce jeu est dangereux. Une fois que vous vous serez risqué à la résolution du premier tableau, vous ne pourrez plus vous empêcher de vouloir connaître le suivant, puis le troisième, etc. J'y ai passé les plus belles heures de ma (défunte) nuit et ne pense qu'à ce fichu tableau 65. Mais je l'aurai... Un jour, je l'aurai. En attendant, je ne peux que vous conseiller de vous procurer d'urgence ce soft simple, drôle, inventif et terriblement prenant, afin que vous puissiez bientôt me débloquent de ce niveau infernal. Maudits soient les programmeurs de Sierra qui retardent mon travail et provoqueront l'ire du terrible Chien Noir de la Nuit (comprenez Doguy, NDR).

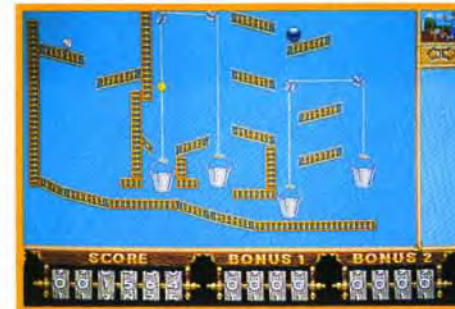
Piotr Korolev



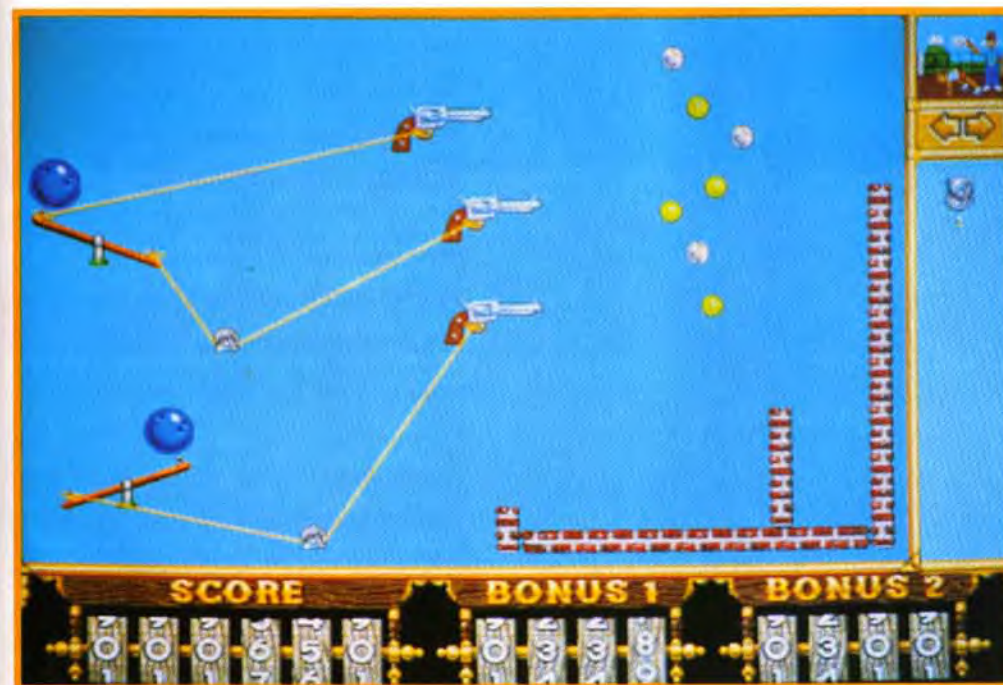
Pour réussir à faire éclater les deux ballons de droite, il faut placer la poulie de sorte qu'elle fasse contre-poids et entraîne le ballon de droite dans le couloir de briques. La roue fera le reste. Malin, non



Pour que le pistolet tire sur la boule de bowling, il faut que le seau se soulève au moment où la corde tire sur la gâchette. Ici, tous les objets sont bien placés pour réussir !



Il faut aussi de l'adresse et de la minutie. Pour que la balle de baseball passe sous les seaux, un bon timing est nécessaire. Mais n'oubliez jamais qu'une balance peut s'équilibrer sans pencher !



Bien joué ! Mais attention : plus vous attendez et plus votre bonus diminue...

tout bonnement farfelus ! Pour passer de l'un à l'autre des codes sont nécessaires. Vous les obtenez quand vous réussissez un tableau.

Le contrôle et le déplacement des objets s'effectuent à la souris.

Les graphismes sont réalisés en VGA haute résolution (640 x 480 en 16 couleurs). Cette qualité et cette finesse de dessin sont très agréables dans un jeu. On découvre alors que même les jeux assez simples sur PC peuvent être d'une bonne qualité graphique. Il est dommage qu'il n'y ait aucun dessin de fond mais les animations obtenues lorsque l'on met une machine en marche, sont hilarantes. Les canons se gonflent d'air avant «d'éternuer» leur boulet, les singes se mettent à pédaler lorsqu'ils voient une banane devant leur bicyclette, j'en passe et des meilleurs. Notons aussi que les phénomènes physiques (mouvements, rebonds, etc.) sont très réalistes et nécessitent

souvent de faire preuve de logique pour réussir un tableau. Des musiques et des bruitages de qualités viennent renforcer l'ambiance «cartoon».

Une option Free-Form Mode permet de créer vos propres machines (et les combinaisons sont infinies). Précisons qu'il est possible, dans ce mode, de modifier la pression atmosphérique ou l'apesanteur. Imaginez ce que peut donner l'envolée d'un ballon sur la Lune... Vous pouvez aussi choisir votre musique avec les touches 1 à 9 et Q, G, F, B, E, C, D, R (ce n'est pas précisé dans le manuel). Un regret : vous pouvez créer des machines absolument délirantes mais pas de nouveaux tableaux à proposer à vos amis. Avec sa difficulté soigneusement dosée, T.I.M. va rapidement vous plonger dans un abîme de réflexion. Un grand jeu qui ne vous décevra pas !

Morgan Feroyd



Chaque pistolet doit tirer sur les balles de baseball et les envoyer dans l'enclave de droite. Se prendre pour Billy the Kid ne suffira pas...

E = MC2 !

Voilà un jeu rigolo et surtout intelligent. Les systèmes mécaniques que nos profs de physique nous donnaient en devoirs (et qui hantaient nos nuits) deviennent un vrai cours récréatif avec ce jeu. Chaque tableau comporte un ensemble de poulies et de cordes qui seront mises en action par des canons, ballons et autres objets. L'agencement de ces objets aboutit à un système qui se mettra en marche par une action entraînant un phénomène en cascade selon des principes de mécanique classique (NDR : moui ?). Pour que les mouvements obtenus soient proches de la réalité, les programmeurs ont dû respecter les lois physiques les plus simples concernant les phénomènes de torsion, de gravité ou de pression de l'air.

Et c'est une réussite !

Rama

ACTION REFLEXION

Il prend peu de mémoire, les graphismes sont beaux et très drôles, et la durée de vie est assez longue. Il peut devenir un grand classique et une référence.

PRIX D

PRISE EN MAIN 17

La boîte est rigolote, et l'introduction résume bien les différentes possibilités. Espérons que le manuel superbe et clair sera adapté en français. Le principe est simple.

GRAPHISMES 15

La résolution VGA 16 couleurs est bien exploitée. L'ensemble très fin est pimpant. Bref, c'est agréable visuellement.

ANIMATION 14

Les animations des systèmes sont très «toonés». Les canons se gonflent, les ballons éclatent, etc. Mais il faut un PC rapide pour en profiter.

MUSIQUE 14

Les musiques sont sympathiques et suffisamment variées (une quinzaine). Du French Cancan au Cartoon, tout y passe.

BRUITAGES 13

Chaque objet a un bruit propre. L'ensemble est assez bien rendu et se mélange bien avec la musique.

JOUABILITE 17

Le déplacement et la sélection des objets sont très simples, (par icônes) et vraiment efficaces. On rencontrera parfois des problèmes de «click».

DIFFICULTE MOYENNE

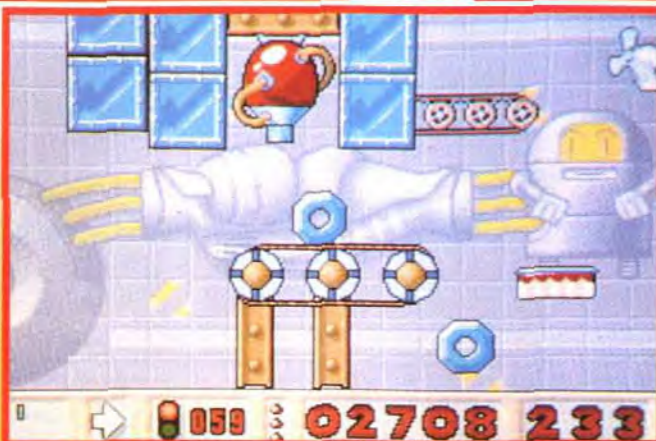
T.I.M. est très progressif et ne se complique vraiment qu'au 25^{ème} tableau. La logique, la persévérance et l'ingéniosité vous permettront de ne pas rester bloqué.

DUREE DE VIE 15

D'ici que vous ayez fini les 87 niveaux, l'eau aura coulé sous les ponts... L'option Free-Form Mode permet de créer une multitude de tableaux (si votre disque dur le permet!).

TOMATO OU THE INCREDIBLE MACHINE ?

Dans le numéro précédent, nous testions le superbe jeu *Tomato*. Nous lui décernions la palme d'un grand hit. Et, comme sous l'emprise d'un cercle vertueux, sort *The Incredible Machine*. Il est difficile de les comparer. En effet, chacun d'entre eux a ses points forts. *Tomato* est simple, drôle et très prenant alors que *T.I.M.* est ... simple, drôle et très prenant ! C'est la même chose et ce n'est pas la même chose... Bref, il est impossible de se décider entre les deux, alors espérons qu'une maison de distribution fasse un pack comprenant ces sublimes jeux (avec *Lemmings II* en prime ?)...



Cette petite création de mon crû est une vraie merveille... de non-sens ! Il faut pousser Pokey le chat dans le seau pour qu'il déclenche le détonateur.



Et voilà ! Dans quelques secondes, le pauvre Pokey va commettre une faute irréparable...



MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 sx minimum. 386dx 33 conseillé.
Mémoire requise : 545 Ko (DOS)
Mode graphique : VGA

Cartes sonores : Adlib, Soundblaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Roland.
Contrôle : souris (obligatoire).
Média : 1 disquette 3 1/2 DD.

Installation sur disque dur : possible (3 mn environ).
Espace requis : 700 Ko environ.
Jeu en anglais.

Manuel en anglais (superbe et très drôle) et supplément en français.
Protection : dessins dans le manuel.

NE MENAGEZ PLUS VOS MENINGES !

"The Complete Chess System est un programme qui comblera les passionnés par sa force de jeu impressionnante" TILT

17
INTERET



3615 UBI

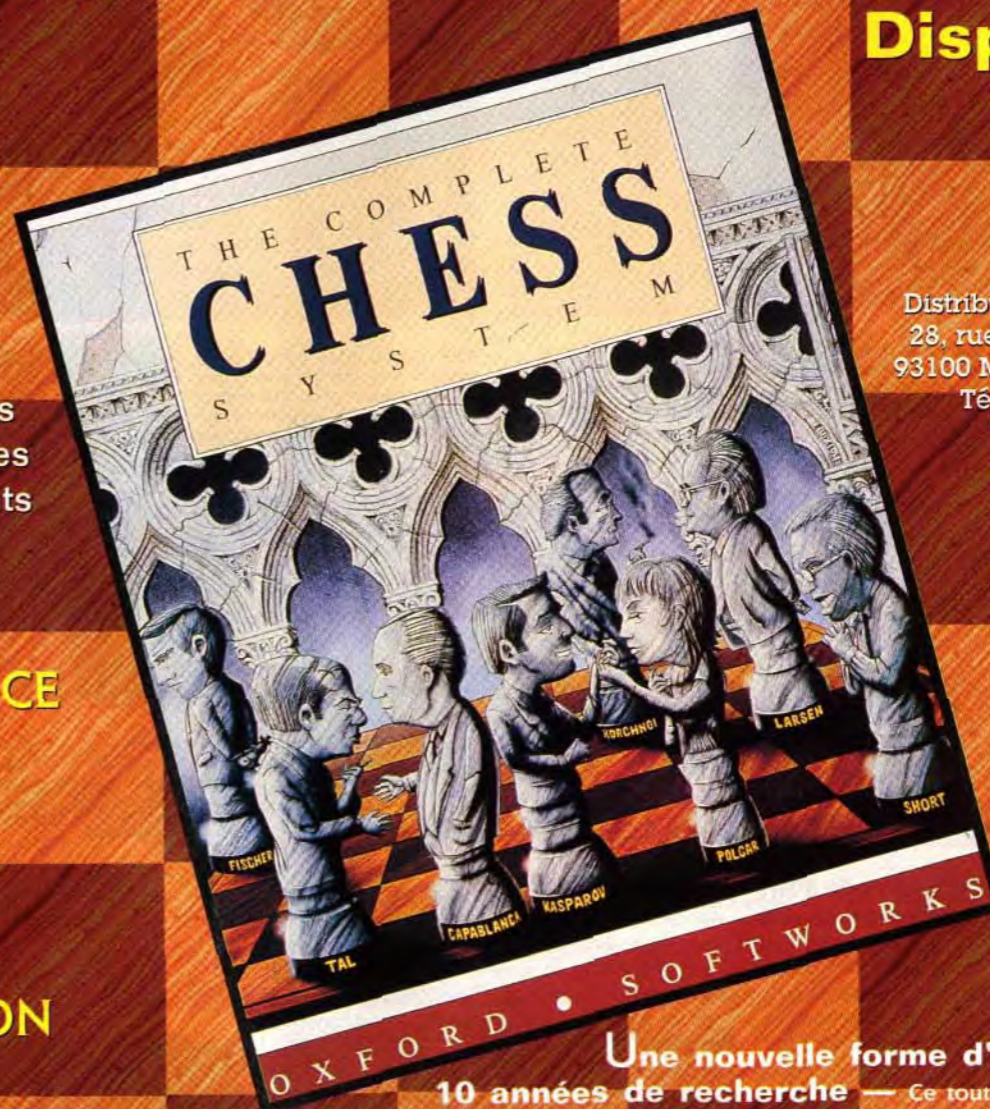
En vente dans les FNAC et les meilleurs points de vente

PUISSANCE

FORCE

INTUITION

FLEXIBILITE



Disponible sur PC

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
TÉL : 48.57.65.52

Une nouvelle forme d'intelligence —

10 années de recherche —

Ce tout nouveau jeu d'échec vous permet d'apprendre en jouant, il possède une série de tests pour évaluer vos performances ELO.

Base de données informatique avec les classiques de l'histoire des échecs —

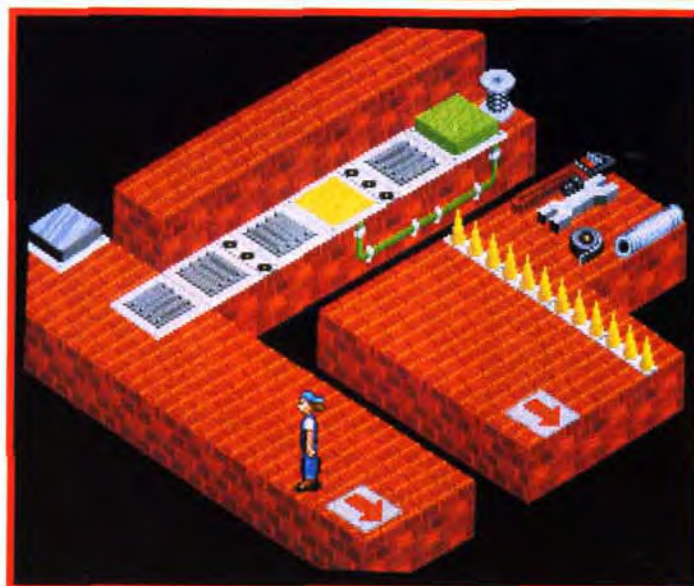
Contrôlez et améliorez votre jeu ; sauvez et approfondissez différents scénari de jeux ; utilisez une des nombreuses parties contenues dans la base de données pour tester votre niveau en situation réelle ; le programme évaluera votre façon de jouer et vous fera des suggestions ; une analyse écrite vous permettra de mieux comprendre le jeu ; ajoutez et sauvez des parties à n'importe quel moment avec possibilité d'analyser votre façon de jouer.

Fluide et convivial — graphismes étonnants avec différents choix de figures, 2D, 2D, vue War-Room, interface pointez-cliquez et options variées qui vous permettent un excellent contrôle du jeu. 300 000 coups d'ouverture et niveaux de jeu infinis.





L'introduction assez longue présente de manière amusante les conditions de travail que vous allez devoir affronter. L'ambiance n'est certes pas à la chaude camaraderie et vos collègues n'auront de cesse de vous mettre des batons dans les roues. Et dire que vous ne pouvez pas leur rendre la pareille.



Ciel, mes outils ! Tel est le cri de notre parfait petit ouvrier. Mais il faut encore pouvoir les récupérer. Pour cela, il faut d'abord activer l'interrupteur gris, qui va mettre en route les "tremplins basculants". Observez bien le rythme et suivez la "vague". La barrière jaune disparaîtra une fois que vous aurez appuyé sur le bouton jaune.

CONTRAPTIONS

On constate depuis quelque temps un regain d'intérêt pour les jeux de réflexion originaux, façon *Bill's Tomato Game* et autre *Incredible Machine*. Utilisant un concept un peu différent, *Contraptions* fera plonger de longues heures les amateurs de problèmes, les dévoreurs d'énigmes, les Sherlock du puzzle, les Maigret du casse-tête.

Editeur : Mindscape ;
Développement : Presage Software Development.

Nouvel employé, vous venez d'être reçu par le grand patron qui vous explique votre job : entretenir les machines, caler les minuteurs, assurer le bon fonctionnement des tapis roulants et remplacer les éventuels composants endommagés. Voilà qui ne devrait pas être trop difficile. Sournoisement, quelques « anciens » de l'équipe, vous ayant pris en grippe, ont caché vos outils. A vous de les retrouver au plus vite pour assurer la maintenance du matériel. Le hic, c'est que l'accès à ces outils est souvent défendu par différentes barrières qu'il faudra pouvoir franchir. Présenté à la manière de *D-Generation* (petit personnage se déplaçant dans un monde en 3D isométrique), *Contraptions* privilégie presque exclusivement la réflexion. Il faut en effet découvrir les interactions qui unissent les différents interrupteurs et découvrir la séquence gagnante capable de libérer le passage. Au début, les puzzles sont assez simples. Tous les éléments sont présents sur un seul écran et l'interrupteur d'une couleur agit sur toutes les barrières de la même couleur. Bien vite, le jeu devient nettement plus complexe. Il faut alors libérer le passage

progressivement en passant de lieu en lieu, par des chemins pas toujours faciles à repérer au premier coup d'œil. Si vous vous retrouvez bloqué dans certains cas, la seule solution consiste alors à recommencer au début. C'est d'ailleurs souvent par un système d'essai/erreur que vous pourriez entrevoir l'ultime solution. Le jeu devient assez difficile dès le deuxième niveau. Ainsi pour un passage, il faudra activer une série d'interrupteurs et réaliser une sorte de « couloir en négatif » (votre couloir est composé pour le moment de blocs surélevés). Puis activer un nouvel interrupteur qui va inverser les blocs, réalisant votre couloir de passage et libérant ainsi la sortie, tant que vous ne touchez pas à un bloc surélevé ! La réalisation est d'un niveau très convenable avec des graphismes variés, une animation suffisante et une musique agréable. En revanche, la jouabilité, excellente au joystick, laisse franchement à désirer au clavier. *Contraptions*, qui se révèle agréable et prenant, aurait pu l'être davantage si la progression dans la difficulté avait été mieux dosée.

Jacques Harbnon

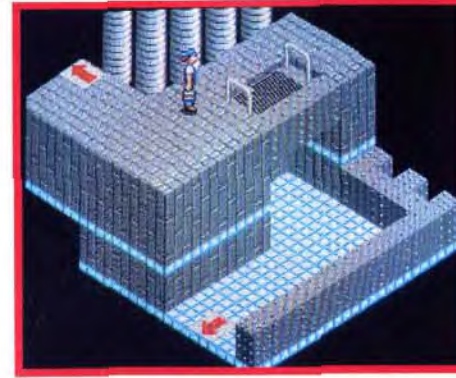
SEQUENCE • • • SEQUENCE • • • SEQUENCE • • • SEQUENCE • • • SEQUENCE



Pas facile de récupérer les outils et accessoires situés dans le coin, derrière le grillage. Le bouton libérant la barrière grise est lui-même rendu inaccessible par une autre barrière.



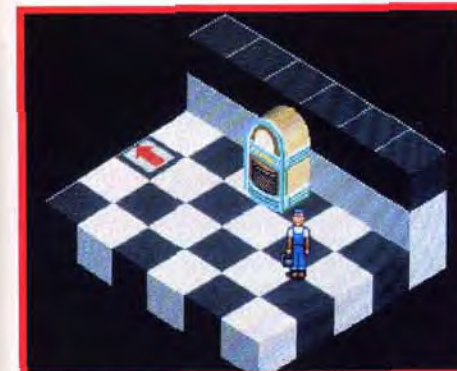
A vous de trouver le chemin conduisant au couloir bleu de l'image précédente. Pour cela, il faut monter les escaliers et prendre le chemin de droite.



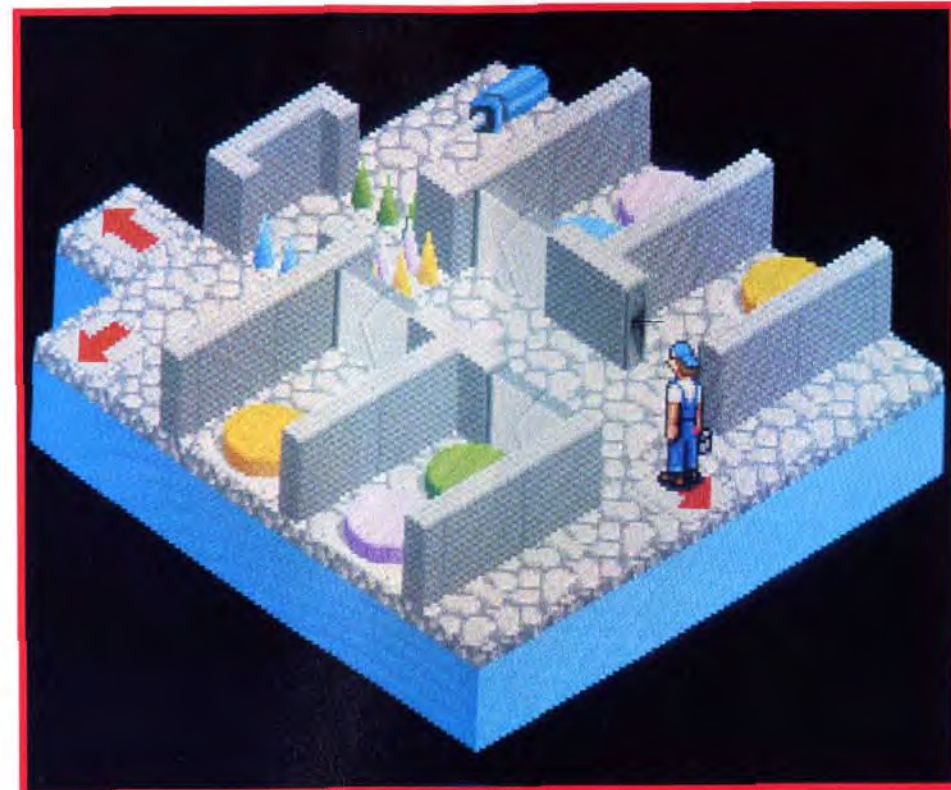
Grimpez sans hésiter dans le « panier ». Il s'agit en fait d'un ascenseur que vous utiliserez pour atteindre les autres niveaux. (Sans blague ?)



Sautez sur le bouton jaune en bas à gauche (surtout pas le second!), revenez sur vos pas, appuyez sur le bouton gris et récupérez enfin le fruit de vos efforts.



Voici le début de vos efforts. Le juxe-box marque le rythme musical, mais il serait peut-être temps de passer aux choses sérieuses. Avancez de quelques pas et vous serez de plein pied dans le cauchemar *Contraptions*.



Pour passer et récupérer l'outil, il faut libérer les barrières jaune, violette, verte et bleue. Mais les portes d'accès ne cessent de s'ouvrir et se fermer en séquence et les barrières de remonter.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
PC 286 16 MHz minimum.
Mémoire requise : 640 ko.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier, joystick (fortement recommandé).
Média : 1 disquette 3 1/2 HD.
Installation disque dur : obligatoire (5 minutes environ).
Espace requis : 3 Mo.
Jeu en anglais.
Notice en anglais (traduction partielle en français).

AVIS

PETER : OUI, MAIS... Même si je me suis amusé avec *Contraptions*, j'ai remarqué que plusieurs ingrédients manquaient pour en faire un très bon jeu. Premièrement, le système des dalles de couleur à actionner n'est pas assez élaboré. Les correspondances de couleurs entre les dalles et les passages ne sont pas toujours respectées. Mindscape aurait pu élaborer un système plus clair et plus original ! Qu'importe. C'est peut-être ce qui fait la difficulté du jeu (qui est assez élevée). Deuxièmement, le maniement n'est pas parfait, même au joystick. En résumé, c'est un bon jeu mais jetez plutôt un coup d'œil sur les autres titres du mois. Il y en a sûrement un qui mérite votre priorité d'achat.

Peter Kapok

15

INTERET

REFLEXION

Contraptions est original. Il est servi par une bonne réalisation et un aspect graphique rare dans un jeu de réflexion. La difficulté élevée limite un peu la note.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 15

On entre dans le jeu en quelques secondes, le recours au manuel ne se révélant utile que par la suite. La longue et amusante séquence d'introduction est un «plus» appréciable. La notice du jeu manque un peu de clarté.

GRAPHISMES 15

Les décors 3D isométrique donnent bien la sensation de relief et sont d'une bonne diversité.

ANIMATION 13

Le jeu ne se prête guère à une débauche d'animations. En dehors de votre bonhomme, il n'y a guère que quelques tapis roulants et quelques machines qui bougent. L'ensemble, cependant, reste agréable.

MUSIQUE 13

La musique est convenable, bien qu'elle devienne un peu lassante après plusieurs heures de jeu.

BRUTAGES 12

Là encore le jeu ne se prête pas à une débauche d'effets sonores. Mais les quelques bruitages suffisent toutefois à renforcer l'ambiance.

JOUABILITE 12

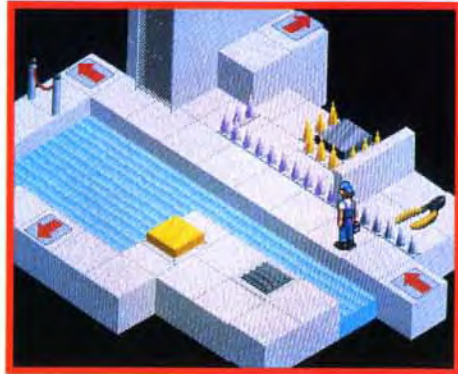
Si tout va bien au joystick, le tableau est moins rose au clavier, où l'on se perd souvent entre les touches du clavier numérique.

DIFFICULTE DIFFICILE

Facile au tout début, *Contraptions* devient très vite un casse-tête digne des meilleurs «fondus des neurones».

DUREE DE VIE 15

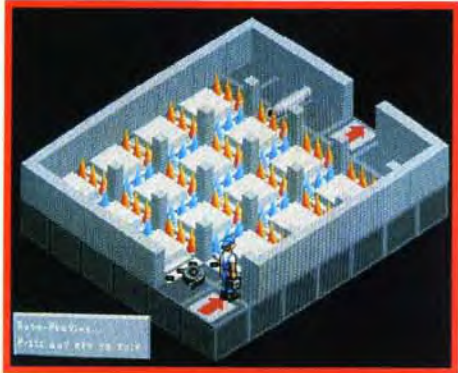
Les mordus en auront pour leur argent, mais les moins passionnés risquent de décrocher avant la fin du jeu.



Commencez par emprunter le passage de droite (celui avec la marche) et récupérez les outils qui s'y trouvent.



Voici le passage dont je vous avais parlé. Il faut bien quelques essais avant de comprendre le fonctionnement exact.



Si vous restez trop longtemps immobile, le programme entame de lui-même une mini-démo aux pièces complexes.



Si vous n'avez pas pris la précaution de changer le sens du tapis roulant, vous n'aurez plus qu'à recommencer.

COMPARATIF

CASSE-TETE EN TETE

Côté réalisation *Contraptions* s'apparente d'assez près à *D-Generation*. Toutefois, ce dernier faisait la part belle à l'action, tandis que dans *Contraptions* celle-ci reste secondaire.

Bien que différents en apparence, *The Incredible Machine* et *Bill's Tomato Game* sont en fait très proches. En effet, dans tous les cas, la réussite s'appuie sur un système d'essais/erreurs et des conclusions qu'on en tire.

Pour ma part, si j'ai tendance à préférer les puzzles plus progressifs de ces deux jeux vedettes, je suis certain que d'autres pourront être attirés par la qualité et la diversité de l'univers 3D proposé et la difficulté des énigmes qu'on y trouve.



Pour 590 francs, devenez propriétaire d'un studio d'enregistrement.

DSS

DIGITAL SOUND STUDIO

Un studio digital multipiste, aussi simple que votre Amiga, libre jour et nuit, pour 590 francs et disponible tout de suite, ça vous tente ? Bien sûr, à ce prix là, c'est vous qui fournissez le local mais attendez quand même la suite. Digital Sound Studio de GVP est le premier studio digital complet pour Amiga. Un mélange d'électronique et de logiciel permettant toutes les excentricités sonores d'un gros studio : sampling, trucages, effets, banques de sons, pilotage par MIDI* et enregistrement multipistes. Digital Sound Studio n'a besoin que de deux choses : un Amiga et votre imagination créatrice. A l'aide du module d'échantillonnage de DSS - connecté à la prise parallèle de votre Amiga -, vous digitalisez tous les sons : micro, CDs, radio, bandes son de vos vidéos. Le logiciel vous permet alors de les éditer graphiquement à l'écran, de les modifier, de leur appliquer des effets et de les stocker comme n'importe quel autre fichier Amiga. Le tracker du logiciel de DSS est un séquenceur 4 pistes permettant d'élaborer des morceaux de musique complets à partir des sons échantillonnés. Idéal pour les bandes son de vos productions vidéo, vos jingles, musiques de mégademos, présentations SCALA, rave party techno...



CIS

DSS est disponible chez tous les revendeurs Amiga et en FNAC

Distributeur exclusif GVP pour la France

CIS - 14, avenue HERTZ - 33600 PESSAC - Tel +56 363 441





Dès qu'une pièce est capturée, une séquence animée en 3D isométrique intervient. Plutôt moche, elle occasionne des chargements qui deviennent énervants et nuisent à la concentration du joueur.

15
INTERET

Editeur : Mirage ;
Conception : Nigel Kershaw ;
Programmation : Kevin McIntosh ;
Graphismes et animations : Steve 'Slick' Noake, Shawn McClure ;
Musique : Ian Howe.

Le damier de la version Amiga est vu de plus près que dans la version PC. C'est heureux car les pièces sont beaucoup plus faciles à reconnaître en vue 3D. Il faudra vous y habituer car le damier n'est pas configurable en 2D, contrairement à de nombreux jeux d'échecs.



AVIS JLJ : NON ! Ragnarok démontre qu'il ne suffit pas d'avoir une bonne idée pour faire un bon jeu. Les personnages de la mythologie nordique offraient bien d'autres possibilités qu'un simple remix d'Archon. Au fait, connaissez-vous ce jeu génial que j'avais découvert à l'époque sur ZX Spectrum et qui offrait une stratégie autrement plus complexe ? Ragnarok est très décevant, et je vous dirai plutôt vers un jeu d'échecs classique comme Chess Master 3000 ou Grand Master Chess, plus simples d'accès et d'une durée de vie bien plus importante. Au moins, avec ces jeux-là, il ne suffit pas de prendre les blancs pour gagner.

Jean-Loup Jovanovic

Vous pouvez à tout moment obtenir des informations sur vos pièces grâce à une simple pression de la touche I.

C'est parti ! Les débuts de partie sont loin d'être évidents. Vous établirez vos stratégies au fur et à mesure. Bizarrement, il est plus facile de gagner avec les blancs malgré la supériorité numérique des noirs.

THE LEGEND OF RAGNAROK

AMIGA



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo minimal. Contrôle : Clavier et joystick. Média : 2 disquettes 3 1/2. Manuel et jeu : entièrement en français. Protection : non communiquée.

A une époque où les jeux d'échecs se multiplient sur nos micros, il est plaisant de trouver un jeu sur damier enfin original. *The Legend of Ragnarok* est un jeu de réflexion qui ne manque pas d'humour mais qui présente quelques défauts.

VERSION

Jeu également disponible sur ST (1 Mo) et sur PC.



En des temps maintenant très éloignés, le dieu Odin eut une vision prémonitrice d'un conflit apocalyptique qui allait opposer les Forces du Bien à celles du Mal. Alors que les images défilaient dans son imagination, il se vit étendu sur le champ de bataille, baignant dans son propre sang. Bien déterminé à changer son destin, il s'en fut dans une clairière boisée et s'assit dans la neige. Là, de ses petits doigts musclés, il sculpta un damier des forces en présence et quelques pièces. Son travail achevé, il rejoignit l'auberge du village pour tester et parfaire sa stratégie.

L'écran de jeu représente un damier de onze cases sur onze en vue 3D isométrique. Diverses icônes sont disposées tout autour sous forme de runes. Elles permettent de paramétrer le jeu (images d'écran et combats lors des prises de pièce, temps limité, musique...) et de sauvegarder en cours de partie. Vous avez le choix entre le mode «Entraînement», «La Table du Roi» ou «Ragnarok». Il va de soi que vous pouvez diriger les

forces du Bien (les blancs) comme celles du Mal (les noirs). Quelques séances d'entraînement devraient vous aider à vous familiariser avec les règles du jeu. En effet, bien que celles-ci soient d'une facilité déconcertante, vous vous apercevrez vite que la partie est loin d'être gagnée d'avance, surtout si

vous prenez les noirs. La Table du Roi oppose Odin et douze villageois (les Einherirars) à vingt-quatre géants gigantesques.

La bataille de Ragnarok est cependant la partie la plus intéressante. Elle met en lice Odin, quatre dieux du Bien et huit Einherirars face à quatre divinités maléfiques et vingt géants. C'est à vous de choisir les dieux que vous désirez mêler au conflit.

Ainsi les blancs comptent Thor, Frey, Vidar, Heimdall, les Walkyries et Tyr ; les noirs, Loki, Fenrir, Jormungand, Surt, Garm et Hymr.

COMPARATIF



occasionnait des chargements fastidieux sur l'Amiga et que le joueur en perdait sa concentration. Mais, le jeu était paramétrable et l'on pouvait supprimer ces phases totalement délirantes. Même si les règles sont totalement différentes (et beaucoup plus simples), Ragnarok n'en reste pas moins un jeu de réflexion qui mérite votre attention.

Les gros plans sont vraiment magnifiques. Ce barbu, à l'aspect pour le moins original, lance une phrase qui ne manque pas d'humour à l'attention du camp adverse.

15 INTERET

hits

REFLEXION

Enfin un jeu de réflexion sur damier qui s'adresse à tous. Que vous soyez un fou des échecs ou que vous trouviez les règles trop compliqués pour vous, Ragnarok ne vous rebutera pas.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 14

La bêta version testée était en anglais mais celle qui sera commercialisée sera entièrement traduite. Les chargements sont relativement rapides, ce qui évite de trépigner devant votre moniteur.

GRAPHISMES 15

La représentation de l'échiquier est vraiment magnifique. Les visages des personnages semblent sortis d'un dessin animé.

ANIMATION 13

Les pièces glissent sur l'échiquier et les visages en gros plan sont animés. Les séquences en 3D isométriques, assez laides, viennent, hélas, ralentir vos parties... avant que vous ne les supprimiez.

MUSIQUE -

Aucune musique sur la version que nous avons testée.

BRUITAGES -

Ainsi qu'aucun bruitage.

JOUABILITE 15

Il faut s'habituer au joystick car le curseur est trop sensible. La gestion du jeu est facile et les sauvegardes sont les bienvenues. Vous pourrez à tout moment obtenir des informations sur chaque pièce par le biais du clavier (personnage, déplacement).

DIFFICULTE VARIABLE

Un jeu qui peut être pratiqué à tous les niveaux. Il est regrettable que le programme ne soit pas très méchant en mode «Entraînement». C'est en jouant avec un ami que vous y prendrez le plus de plaisir.

DUREE DE VIE 16

Seul, l'intérêt est vite limité. A deux joueurs, Ragnarok risque fort de vous passionner.

Les combats animés ne sont là que pour l'apparat. Il n'est nullement question de rapport de force. La pièce cernée (qui se trouve toujours au centre du bloc de glace) est automatiquement envoyée Ad Patres. Pauvre Walkyrie !

Une option vous permet de choisir votre camp. Vient ensuite la sélection de vos pièces spéciales. Il faut en choisir quatre parmi les six proposées.



Chaque pièce bénéficie de sens de déplacement qui lui sont propres (horizontalement et verticalement, dans toutes les directions,...) et peut avancer d'un nombre de cases bien précis. Le but du jeu est simple : arriver à conduire Odin jusqu'à l'un des quatre angles du damier si vous incarnez les blancs, ou l'en empêcher si vous avez choisi le côté obscur (NDR : de la force ?). Dès qu'une pièce est entourée de deux côtés, verticalement ou horizontalement, elle est capturée. Il y a cependant des exceptions. Tyr et Garm doivent être cernés de trois côtés. Odin, quant à lui, doit être entouré de quatre côtés pour rejoindre le Valhalla (le paradis viking). Lors des captures de pièces, les vainqueurs apparaissent à l'écran dans



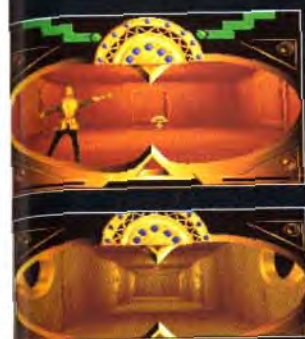
Ce Mongol chauve au visage rachitique et au strabisme convergent a du faire des ravages parmi les rénes. Il respire l'intelligence et la vivacité d'esprit.

Notez l'air hagard de cet aubergiste viking. On l'appelle d'ailleurs l'Hagard du Nord ! Comme tous les villageois, alliés d'Odin, son visage est particulièrement type.



de superbes images animées et vocifèrent à l'encontre du prisonnier. Les graphismes du damier et des antagonistes sont superbes, mais les phases de combat à la BattleChess déçoivent passablement. La bêta version testée ne proposait ni musique ni bruitages, mais Mirage nous a promis que le résultat serait à la hauteur de leurs précédents produits. Ragnarok vous demandera de longues heures de réflexion acharnée devant votre ordinateur. Mais, il n'arrive pas, cependant, à la cheville d'un jeu comme Archon, jeu génial dont les possesseurs de CPC, Spectrum, C64 se souviennent certainement.

Thomas Alexandre



INCA



RETROUVE LES POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.

L'événement MULTIMEDIA

IMAGE

Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :

- palette graphique
- synthèse 3D précalculée
- vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...

INTERACTIVITE

L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégolithiques" d'une ville INCA...

MUSIQUE

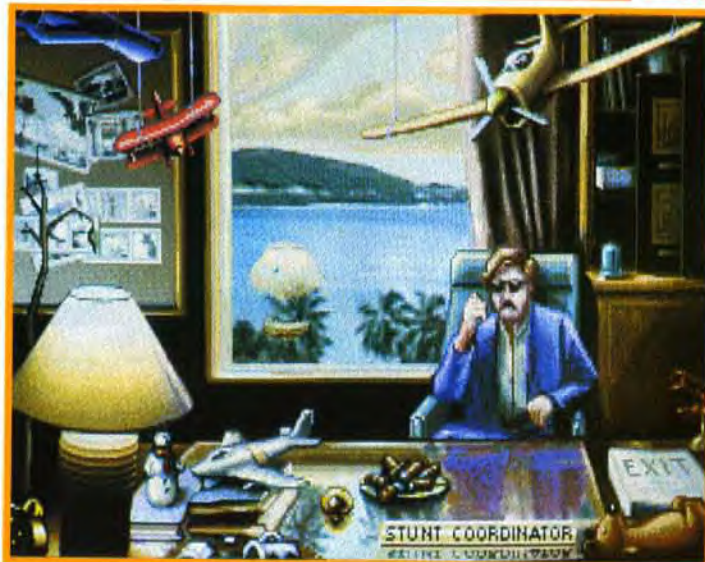
La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité. Chanteurs et musiciens interprètent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)

PHILIPS

Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992
Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992
INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision

COKTEL VISION

5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt



Le coordinateur de l'île gère l'ensemble des cascades. C'est à lui qu'il faut s'adresser pour être embauché dans un film.



Voici la carte de l'île. Elle vous servira pour faire le repérage de votre futur film. A vous de placer les différents éléments qui interviendront.

STUNT ISLAND

17
INTERET
PC

Attendu depuis trois ans *Stunt Island* a fini par voir le jour ! Cette simulation de cascade est vraiment très intéressante. Bien que d'un abord compliqué, ce soft vous permet de créer des scènes de film en 3D de grande qualité. Vous aimez le cinéma et la cascade ? Parfait ! Vous êtes l'homme qui tombe à pic !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 sx minimum (386 dx 33 conseillé).
Mémoire requise : 570 ko (DOS) + 640 ko (RAM).
Modes graphiques : VGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland, Disney Sound Source (conseillée), Thunderboard, Tandy, Audiocard PS1.
Contrôle : clavier, joystick et souris (obligatoire).
Média : 6 disquettes 3 1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (20 mn environ).
Espace requis : 13 Mo environ.
Jeu en anglais.
Manuel en français.
Protection : par manuel.

Versions : Le jeu est disponible sur PC.

Dans l'histoire du cinéma, les lieux pour réaliser des cascades ont toujours été difficiles à trouver. Par raison de sécurité, certaines cascades à haut risque ont été annulées. Pour réagir face à ce problème, les maisons de production d'Hollywood décidèrent d'acheter une île.

Ici, ils pourraient permettre aux réalisateurs de s'exprimer réellement ! Composée comme un microcosme géographique, *Stunt Island* possède ses montagnes, ses ponts, ses villes, ses forêts et évidemment la mer (puisque c'est une île !). C'est ici que les plus grandes cascades de l'histoire du cinéma sont réalisées... et les vôtres ! De nombreuses cascades vous sont proposées par le coordinateur de l'île. Au total de 32 elles sont très variées : se poser sur le Golden Bridge de San Francisco ou encore passer dans l'avenue principale de New York avec un bombardier. Cette partie «action» du jeu, permet d'obtenir des points et de se classer dans le top 50 des cascadeurs. Mais attention ! La cascade est gérée par le metteur en scène. Alors si vous sortez du champ de la caméra ou si la séquence est trop longue, il faudra refaire une nouvelle prise. Vous pouvez aussi choisir de créer vos propres cascades, voire de réaliser vos propres films. Pour y parvenir le choix des véhicules ne manque pas ! Vous pourrez piloter des

Ne montez pas vos films. Effectuez plutôt les cascades proposées par le coordinateur de l'île. Celle-ci nécessite de passer dans un tunnel avec un vieux coucou.



Voici l'entrée du tunnel. Diminuez votre altitude et votre vitesse. Restez bien dans l'axe sinon vous risquez de sortir du champ de la caméra !



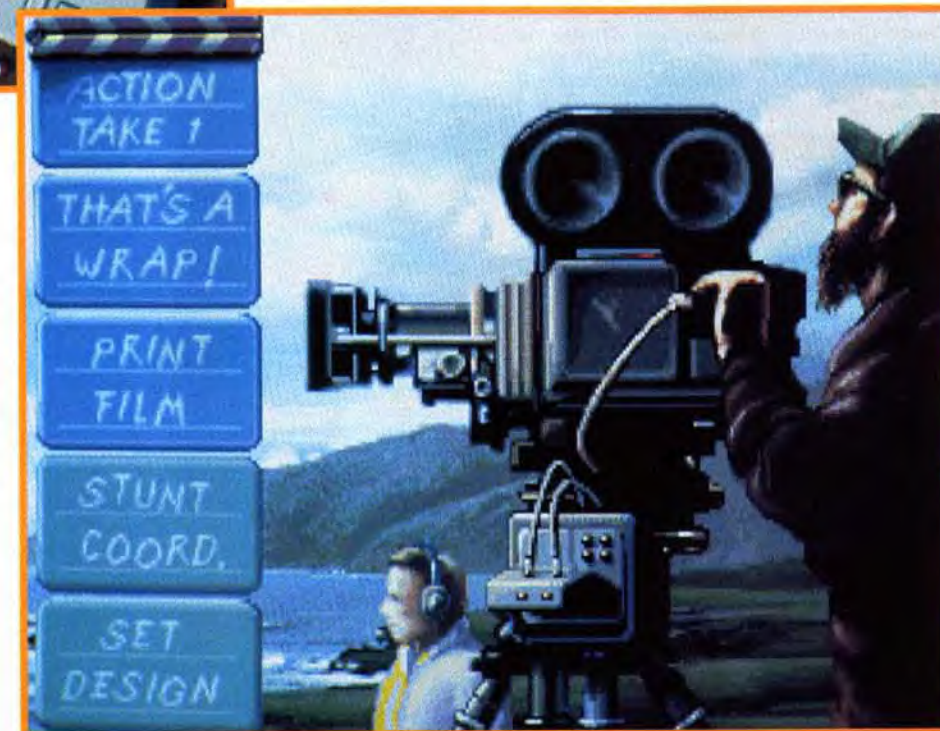
Dans votre bungalow vous pouvez enfin vous reposer. Les nerfs à vifs toute la journée, ça commence à jouer sur votre concentration... Cliquez sur le répondeur téléphonique pour sauvegarder la partie en cours.

chasseurs, des vieux coucous, des hélicoptères et même un ptérodactyle (pour les reconstitutions historiques ?). Voilà un vrai simulateur multimode ! À vous d'imaginer les séquences, de choisir la position des caméras, la durée de chaque plan et même la bande son du film ! De nombreux lieux sont accessibles par menu. Vous visionnerez les derniers chefs-d'œuvre, au studio de montage, sur le plateau de tournage...

Stunt Island est un produit très original. De plus la conception du logiciel est parfaitement



Tout se passe comme prévu. Vous survolez les rails. Attention de ne pas dévier vers les parois sinon c'est l'accident !



Et voilà ! Vous avez évité le train qui s'engouffrait dans le tunnel. Vous avez eu chaud, la manœuvre était délicate. Elle est bonne, on la garde. Coupez !



réalisée. Les animations en 3D sont très travaillées et se rapprochent des personnages dans *Alone in the Dark*. De nombreuses vues intérieures ou extérieures permettent d'admirer la finesse des véhicules. La bande son est assez sympathique (voix digitalisées) mais n'apporte pas vraiment un plus au logiciel. Comme il s'agit d'un produit Disney, il est préférable de posséder une Sound Source pour bénéficier de l'ensemble des voix digitalisées et des musiques. Les commandes sont simplifiées à l'extrême, mais il est dommage qu'il faille «jongler» entre le clavier, la souris et le joystick pour contrôler l'ensemble du jeu.

Il est préférable de rester humble dans les premiers temps. Monter un film dans son intégralité demande une connaissance approfondie du logiciel. Contentez-vous du mode mission au début. *Stunt Island* est un logiciel passionnant qui ne vous intéressera plus que lorsque votre imagination cessera d'inventer...

Morgan Feroyd

SILENCE, ON TOURNE ... SEQUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE

SIMULATION DE CASCADE

L'originalité est le point fort de *Stunt Island*. Le thème de la création et de la réalisation de cascade est très bien rendu. Les superbes animations en 3D donnent à ce soft un air de réussite !

PRIX D

PRISE EN MAIN 12

Même s'il est précisé dans le manuel de rentrer progressivement dans le soft, l'ensemble est assez complexe. Un tutorial vous guide et permet d'assimiler progressivement les différentes notions de contrôle de cette simulation.

GRAPHISMES 16

Ils sont très travaillés. Les vues extérieures permettent d'apprécier l'aspect des véhicules en 3D.

ANIMATION 17

Quelle réussite ! Les animations sont fluides à souhait et cet aspect « coulé » renforce le réalisme. Toutefois, un PC rapide (386dx 33 minimum) est recommandé.

MUSIQUE 12

Elles n'ont rien de révolutionnaire mais sont assez sympathiques. Des bandes sons sont fournies et il est possible de les intégrer au film en cours.

BRUTAGES 14

Les voix digitalisées, en anglais, dynamisent le jeu. Le reste des bruitages comme le bruit des moteurs ou des explosions est tout à fait correct.

JOUABILITE 12

Le maniement de ce simulateur n'est pas évident. On se perd souvent entre les différents lieux du village. Les commandes pour piloter les appareils sont assez simples et facilitent la maniabilité pour les néophytes.

DIFFICULTE DIFFICILE

De l'entraînement, encore de l'entraînement... Tel est le secret de ce jeu. Alors commencez petit pour finir grand.

DUREE DE VIE 17

Les options et la possibilité de monter un film dans son intégralité donnent une très longue durée de vie à ce soft. La difficulté des 32 missions en mode « action » nécessite beaucoup de temps pour en venir à bout.

COMPARATIF

ALONE IN THE ISLAND ?

Il est difficile de comparer *Stunt Island* à un autre produit. En effet, c'est la première fois qu'un simulateur de cascade voit le jour. Mais on peut noter certaines ressemblances avec *Alone in the Dark* d'Infogrames. Ce jeu d'aventure mêle des objets animés en 3D avec des dessins bitmap. C'est aussi le cas de *Stunt Island*. La 3D utilisée est très travaillée dans les deux cas. Les objets sont « découpés » en de nombreuses surfaces qui, assemblées, donnent une impression de réel. On est loin du temps où un cube symbolisait une maison ! Espérons que cette qualité sera exploitée par tous les jeux à venir... en mondes virtuels !

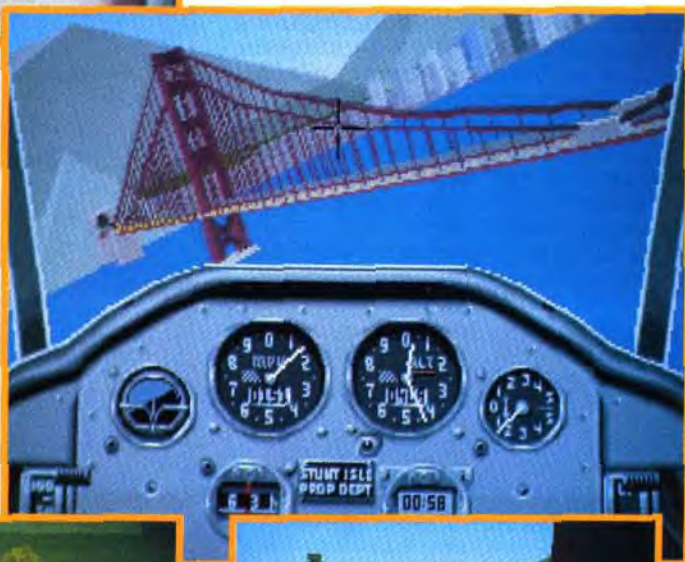


L'accident est souvent regrettable... mais monnaie courante sur l'île ! Ne vous inquiétez pas, la persévérance finira par payer. Toutefois des échecs répétitifs finiront par vous faire renvoyer !

Votre mission : vous poser sur le Golden Bridge de San Francisco avec ce Cesna. L'armature métallique du pont ne vous facilite pas la tâche !

Dans cette cascade, de votre canard (votre véhicule !) vous larguez des bombes sur une ville paisible. Visez bien et restez concentré.

Touché ! Cette voiture de police vient de déroper sur vos bombes... En fait, il s'agissait de gros œufs. Eh oui, les films comiques sont aussi de la partie !



3D CONSTRUCTION KIT ET STUNT ISLAND

Utilitaire dans un cas et jeu dans l'autre, ces deux produits ont beaucoup de points communs. Le principal est l'utilisation de la 3D pour monter des scènes, des lieux, etc. Précisons d'ailleurs que 3D Construction Kit a servi à créer de nombreux jeux. Dans les deux programmes de nombreux objets 3D sont mis à votre disposition et permettent de faire des compositions délirantes ! Hélas, une machine puissante est souvent conseillée pour que l'ensemble soit très fluide. Malgré cela, faites preuve de curiosité et découvrez ces deux musts.

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S SUR FRANCE 3

LE DIMANCHE À 10H05 ET TOUS LES JOURS SUR



CONSOLE Mr. MICRO



MEGADRIVE :		NES :	
SENA GRAND PRIX 2	SEGA	SUPER MARIO 3	NINTENDO
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	HYPER SOCCER	KONAMI
DRAGONS FURY	TENGEN	BUGS BUNNY	KEMCO
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS	ADVENTURE ISLAND	HUDSON
TAZMANIA	SEGA	FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK
SEGA MASTER SYSTEM :		SUPER NINTENDO :	
TOM AND JERRY	SEGA	SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
PRINCE OF PERSIA	DOMARK	F-ZERO	NINTENDO
TERMINATOR	VIRGIN	SUPER SOCCER	HUMAN
THE SIMPSONS	SEGA	SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
CHUCK ROCK	VIRGIN	FINAL FIGHT	CAPCOM
GAME GEAR :		GAME BOY :	
CHUCK ROCK	SEGA	SUPER MARIO LAND	NINTENDO
WIMBLEDON TENNIS	SEGA	HOOK	OCEAN
MARBLE MADNESS	TENGEN	TERMINATOR 2	LJN
SENA GRAND PRIX	SEGA	BUGS BUNNY	KEMCO
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA	SIMPSONS	ACCLAIM

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC,AMI
LINKS PRO	US GOLD	PC COMPATIBLE
A-TRAIN	OCEAN	PC COMPATIBLE
ZOOL	GREMLIN	ST,AMI
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST,AMI
SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	PC COMPATIBLE
CRAZY CARS 3	TITUS	ST,AMI,PC
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
EPIC	OCEAN	ST,AMI,PC
A.T.A.C.	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
FALCON 8.0	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
GUNSHIP SCENARIO DISK 1	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
ACES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC COMPATIBLE
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC COMPATIBLE
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST,AMI



hits

AV-8B HARRIER ASSAULT

14
INTERET

PC

Domark s'était un peu absenté du monde de la simulation aérienne. Et, pour son retour, il choisit un appareil peu courant : le McDonnell Douglas AV-8B, version U.S. du célèbre Harrier britannique.



Editeur : Domark GB ; Programmation et Conception : Jonathan Newth, David Payne, Chris Tubbs at Simis ; Design et graphismes : Alan Tmkins, Tony West ; Musique : Martin Walker, David Whittaker.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx minimum.
RAM requise : 560 ko.
Mode graphique : VGA.

Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier, souris (inutilisable), joystick (conseillé).

Média : 2 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire.
Espace requis : 3:3 Mo.
Jeu : en anglais.
Manuel : en français.
Protection : sans.

VERSIONS

AV-8B Harrier Assault est disponible sur PC. Aucune autre version n'est annoncée.



Vous êtes dans le centre opérationnel du Tarawa. Vous disposez de tous les éléments nécessaires pour remplir votre rôle de commandant en chef.

AVIS PIOTR : OUI, MAIS... Domark a accompli là un sérieux travail. La simulation est complète et documentée, la réalisation est de bonne facture, les options nombreuses et variées. Pourtant, je préfère la simulation de Microprose. Pourquoi ? Parce que je ne suis pas un stratège. Je préfère le vol à la planification et le côté plus «fun» de Jump Jet lui attire ma préférence. Lorsque je suis en vue externe, je préfère largement voir mon Harrier fidèlement représenté et volant au-dessus de paysages crédibles car, en simulation, l'important, c'est de «s'y croire». Ceci dit, AV-8B est une simulation honorable qui contentera largement tous les pilotes. Ceux qui ont un faible pour les grandes campagnes à long terme le préféreront même au Harrier de Microprose. Piotr Korolev

SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... S



Les départs de mission s'effectuent à bord du porte-avions Tarawa. Au début, le pont semble souvent trop court...



L'objectif est en vue. Attention, les défenses air-sol sont assez agressives et les pilotes adverses ne sont pas non plus manchots !



FICHE TECHNIQUE



Nouveau look pour le Harrier Plus. Sympa, non ?

HISTORIQUE DU HARRIER

Le Harrier fut le premier avion de combat qui palliait à l'extrême vulnérabilité des bases aériennes face aux attaques nucléaires. L'ingénieur français Michel Wibault proposa en 1956 la réalisation d'un avion à décollage et atterrissage courts et verticaux, à réaction. Les techniciens de BAe traduisirent cette idée par la réalisation du moteur Pegasus à poussée vectorielle, cœur de tous les Harriers actuels. Il fallut attendre 1966, pour que le premier Harrier puisse sortir des chaînes de fabrication. L'idée semblait bonne, un accord de participation fut signée avec l'Américain McDonnell Douglas, ce qui donna naissance en 1970

au AV-8A. A l'heure actuelle le développement de la formule se poursuit avec la réalisation du Harrier Plus, appareil dont la charge utile et les performances sont accrues. Mais ce n'est pas tout ! Vers 2010 apparaîtra le Harrier III encore plus puissant. Il aura les capacités des vols supersoniques.

Le Harrier va franchement encombrer le ciel micro de ce début d'année puisque Microprose propose, au même moment, une simulation de cet appareil. **Tilt en profite pour vous faire un comparatif entre ces deux produits et vous trouverez des encadrés mettant les deux logiciels en parallèle sur des sujets précis tout au long de ces six pages de test.** Avec AV-8B, vous avez deux jeux en un. Dans votre premier rôle, vous êtes un pilote d'AV-8B. Dans le second, vous

devez gérer en tant que commandant une opération de débarquement amphibie sur un rivage hostile par une brigade de marines américains. L'intérêt de ce jeu est donc de mélanger stratégie et pilotage. Tout commence à bord du Tarawa, porte-avions amiral. Vous vous retrouvez dans la salle de commandement. En cliquant sur l'élément central, on découvre une carte du théâtre



La carte vous permet d'obtenir un plan général des opérations en cours.



En vue extérieure, le dessin du Harrier est moyen, mais appréciez le dégradé du ciel.

COMPARATIF



LES GRAPHISMES DE L'APPAREIL

Le Harrier de Microprose est réellement magnifique. Outre le fait, habituel maintenant, que la vue externe puisse pivoter à 360° sur les deux axes autour de lui (ce que ne permet pas AV-8B), le zoom permet de s'approcher à une distance que j'estimerai à 2 mètres de l'appareil. Or, à ce taux de grossissement, le Harrier présente toujours le même aspect lisse et rond. Les armes que vous avez chargées sont alors clairement distinctes et vous n'avez même pas besoin de faire appel à votre MFD (écran digital du tableau de bord) pour faire l'inventaire de vos moyens offensifs. Un tour de force technique qu'est loin de réussir le logiciel de Domark dont l'appareil, pourtant pas vraiment laid, ressemble par comparaison à un assemblage de cubes improbable...

NOTRE CHOIX : HARRIER JUMP JET



Associées aux qualités basse vitesse du Harrier, les roquettes Hydra permettent de jolis cartons.

14

INTERET

SIMULATEUR DE VOL

En alliant la stratégie à la simulation de vol, Domark apporte un plus intéressant mais limité à cause du manque de théâtres d'opérations. Intéressant pourtant, puisqu'il utilise un appareil à capacité V/STOL.

PRIX **D**

PRISE EN MAIN 15

Ici aussi le manuel est en français, mais il est bien tristounet (peu de graphiques). Pour le reste, vous vous rendez compte que rien ne remplace l'entraînement.

GRAPHISMES 13

Simple mais efficace. Ce qui permet une fluidité assez impressionnante.

ANIMATION 16

Les possesseurs de 386 vont être ravis. Enfin un jeu de simulation qui ne se traîne pas sur leur machine !

MUSIQUE 14

L'introduction n'est pas un chef-d'œuvre de musique classique, mais est suffisante pour le domaine qui nous intéresse.

BRUTAGES 15

Les différents bruitages sont réalistes. Heureusement, certains servent à vous signaler l'approche de missiles hostiles.

JOUABILITE 14

Pour une fois, le nombre de commandes au clavier n'est pas gigantesque, ce qui permet de piloter rapidement.

DIFFICULTE MOYENNE

La réussite du plan «Saber» vous demandera de longues heures d'entraînement, mais ce n'est pas insurmontable.

DUREE DE VIE 13

Comme le scénario est unique, certains joueurs risquent de vite se lasser, sauf si Domark réalise des disques scénario.

hits



COMPARATIF

LES DÉCORS ET DÉTAILS EXTERNES

Le rendu du paysage et des différents bâtiments qui constituent le monde modélisé de AV-8B est honnête. Il n'apporte rien de nouveau mais se situe dans la moyenne supérieure de ce qui se fait actuellement. Cependant, il ne peut rivaliser avec celui de *Jump Jet* qui utilise les ombres de Gouraud : le sol défile sous votre avion, les montagnes s'élèvent brusquement sous votre nez, les côtes sortent de la brume à mesure de votre approche... Quant aux différents détails au sol, s'ils ne sont pas d'un réalisme parfait, ils sont d'un nombre impressionnant, et une option permet de tous les visualiser (avec zoom, giration, etc.). Du beau travail.

NOTRE CHOIX : HARRIER JUMP JET



Le choix est limité, mais suffisant pour mater cette insurrection indonésienne.

des opérations : l'Indonésie. Malheureusement, la gestion de cette vue est réellement horrible : lente, pas intuitive, saccadée... Il sélectionnera un des plans de bataille du jeu. Vous avez la possibilité d'en réaliser un vous-même, dans lequel vous choisirez les meilleurs paramètres de votre attaque amphibie. Ce plan détermine le lieu des débarquements des troupes terrestres, leurs objectifs ainsi que les différents plans de vols nécessaires au soutien d'une telle attaque : reconnaissance, destruction de sites terrestres, interdictions aériennes. Sur la carte, vous observez en temps réel les déplacements de tous les objets présents (amis et ennemis) : troupes, hélicoptères, avions de combat. Vous pouvez ainsi ordonner rapidement une action d'appui au sol en cas d'urgence. Les deux autres écrans permettent de prendre connaissance des résultats des missions réalisées ainsi que l'état de votre force tactique. Choisissez une mission. Maintenant que nous sommes installés dans le Harrier, nous poussons les gaz à fonds. Un Harrier ne se décolle pas comme un appareil lambda, il va nous falloir utiliser la poussée vectorielle, sinon bonjour les petits poissons. Avec un peu d'entraînement,

Tir de roquettes... et un bâtiment en moins. Notez les effets de l'explosion qui sont très réussis.



Paré au décollage ! N'oubliez pas d'orienter correctement vos tuyères.

vous maîtriserez rapidement la bête. En vol, R.A.S., mais n'hésitez pas à utiliser vos tuyères directionnelles, très efficaces pour se débarrasser d'un adversaire collant ou pour s'approcher à faible vitesse d'un site terrestre. Grâce à ce mélange de stratégie et de simulation, Domark nous propose un simulateur sympathique. Les graphiques sont très actuels, mais sans recherche poussée. Cependant, la fluidité des mouvements est phénoménale et apporte beaucoup au plaisir du pilotage. Mais sur la partie simulation et combat aérien, AV-8B reste très moyen par rapport aux dernières réalisations présentes sur le marché. Jérôme Marchandiau



HARRIER JUMP JET

PC

16
INTERET

Editeur : Microprose GB ; Programmation : Tim, Adrian Scotney, Neil D. Coxhead ; Conception : Mike Brunton, Kristian Ramsey-Jones ; Design & graphismes : Amanda Roberts, Martin Calvert, Jacqueline Govie ; Musique : John Broomhall.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 386sx minimum (486 conseillé). RAM requise : 586 ko. Modes graphiques : VGA. Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland. Contrôle : clavier, souris, joystick (conseillé). Média : 4 disquettes 3 1/2 HD. Installation sur disque dur : obligatoire. Espace requis : 4,8 Mo (2 Mo pour la présentation). Jeu en anglais. Manuel en français. Protection : par mot clé tiré du manuel.

VERSIONS

Harrier Jump Jet n'est disponible que sur PC. Il n'y a pas d'autre version annoncée.

Les amateurs de simulation savent que le label Microprose est un gage de sérieux. *Harrier Jump Jet* ne peut que les conforter dans cette opinion. Ils pourront passer des heures mémorables aux commandes d'un des seuls appareils au monde à décollage vertical.



LE MODE «CAMPAGNE»

Dans ce domaine, Domark nous propose un ensemble très complet avec une grande interactivité entre les troupes terrestres et vos exploits aériens. Les stratèges en herbe vont se régaler, même si d'autres théâtres d'opérations auraient été bienvenus. On aurait souhaité une meilleure manipulation de la carte d'opération. Dans *Jump Jet*, cet aspect ne supporte que les éléments aériens. C'est bien dommage. On appréciera cependant le paramétrage plus fin des missions.

NOTRE CHOIX : HARRIER AV-8B



COMPARATIF

LE VOL DU BUSARD

Tous les pilotes reconnaissent que le Harrier est un appareil difficile à piloter, surtout lors des procédures de passage de vol vertical en vol horizontal. Nos deux simulations sont, malheureusement, fidèles à leur modèle quant à cette difficulté de prise en main. Elles intègrent à notre grand soulagement des automatismes qui permettent de passer ces phases particulièrement dangereuses. Les pilotes chevronnés devront cependant s'accrocher à leur manche pour réussir un appontage correct, aussi bien sur *Jump Jet* que sur AV-8B. Le vol en lui-même ne pose pas de difficultés : un pilote automatique vous permettra dans les deux cas de rallier votre prochain waypoint sans vous occuper du cap et une option «anti-crash» viendra au secours des étourdis de l'altimètre.

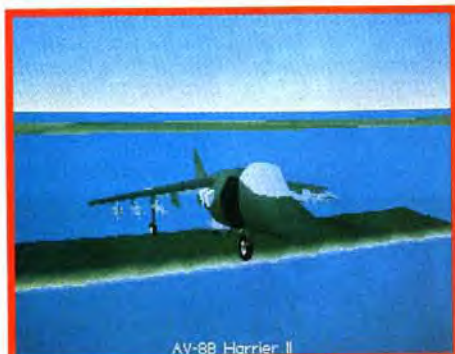
NOTRE CHOIX : EX-AEQUO



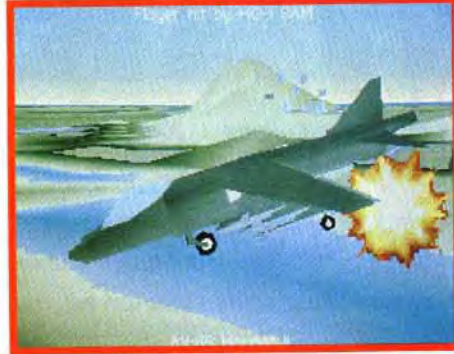
Nous venons à peine de sortir de nos cockpits de F 22 (ATAC) ou de F 15 (F 15 Strike Eagle III) que Microprose nous réexpédie en mission, mais cette fois à bord de l'avion tactique

d'attaque au sol, le Harrier. Le déroulement de *Jump Jet* est classique. Il vous propose la traditionnelle option de «vol instantané» qui vous permet de vous retrouver tout de suite dans les airs, pour une mission simple, avec une aide logicielle

SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE



AV-8B Harrier II



SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE



Vous voilà au centre opérationnel. C'est dans ce tableau que vous déterminerez les différents paramètres de votre vol : fidélité de la simulation, force des adversaires, théâtres d'opération, mission simple ou campagne. Un conseil : pour vos premiers vols, prenez toutes les aides possibles !



COMPARATIF
LES TABLEAUX DE BORD
C'est le premier élément que l'on découvre lorsqu'on se trouve dans l'appareil, d'où l'importance de son aspect. Celui de *Jump Jet* est moins complet mais d'apparence plus « léchée » (qualité Microprose oblige). Les MFD sont très bien faits avec, pour la partie carte, un très bon rendu visuel. A noter que le colimateur

à l'atterrissage. Je vous engage également à essayer l'option « dogfight » lors de laquelle vous affronterez des MiG ennemis avec seulement 4 Sidewinders. Vos premiers adversaires ne vous poseront aucun problème. En revanche, je n'ai pas encore réussi à abattre ma quinzième cible. Pourrez-vous faire mieux ?

Pour des missions plus complètes, vous pourrez régler les différents paramètres traditionnels : niveau d'entraînement des troupes et des appareils adverses, efficacité de vos armes, réalisme de la simulation, aide à l'atterrissage. Vous pouvez

Malgré la beauté des vues externes, réintégrez votre cockpit : l'ennemi est très agressif et toute votre attention sera demandée.

Microprose nous gratifie d'un HUD élargi par rapport à l'original. Il vous permettra de détecter plus facilement vos cibles et vos ennemis.

AVIS JEROME : OUI, MAIS... Encore une fois Microprose signe un petit bijou de simulation. De plus, l'ensemble du jeu a bénéficié d'un soin extrême. Pour s'en rendre compte, il suffit de feuilleter le manuel. Les missions variées, la panoplie complète d'armes, les graphismes ajoutent encore au plaisir d'utiliser cette simulation. Mais tout cela réclame beaucoup de puissance et les pauvres possesseurs de 386 seront encore pénalisés.

Jérôme Marchandiau

L'ANIMATION

Malgré la richesse des paysages l'animation de *Jump Jet* est tout à fait honorable... sur un 486. Elle est cependant surclassée par celle de l'appareil de Domark qui, sur une machine puissante, est presque trop rapide ! Votre Harrier (qui n'a rien d'un chasseur né pour le dogfight) se cabre, tourbillonne, accomplit ressources et boucles sans un frémissement de pixels. Je suis certain que les pilotes de la RAF et de l'USMC rêvent d'une telle maniabilité. Les puristes crieront au scandale mais les joueurs seront contents de sa souplesse.

NOTRE CHOIX : HARRIER AV-8B

également décider de voler pour une seule mission, pour un seul jour (environ 8 missions) ou dans le cadre d'une campagne. Vous pourrez choisir de piloter dans trois théâtres d'opération de difficulté croissante : Hong Kong, les Malouines ou encore le Cap Nord.

L'originalité de *Jump Jet* tient principalement à son utilisation des ombres de Gouraud. Ces algorithmes de programmation permettent un rendu moins géométrique des paysages qui donnent néanmoins une idée crédible du monde dans lequel évolue votre appareil.



AV-8B Harrier II

Le tableau de bord de AV-8B est plus fidèle à l'original que celui de *Jump Jet*. Ce n'est pas forcément un avantage car le HUD, nettement plus étroit, ne vous facilitera pas la tâche. Je plains les pilotes de l'USMC et de la RAF.

est disproportionné. Pour le Harrier de Domark, les éléments sont plus simples tout en étant très efficaces. On y trouve par contre des instruments analogiques bien utiles quand le numérique est H.S.

NOTRE CHOIX : HARRIER JUMP JET

L'animation, sans être un chef-d'œuvre du genre, est assez fluide, si le jeu tourne sur une machine très puissante (486). Si la musique est bonne, les bruitages, eux, sont faibles, et votre fameux moteur Pegasus émettra à plein régime ce qui m'a fait penser à un gargouillement. L'intérêt global de *Jump Jet* est bon. La modélisation de l'appareil est poussée sans toutefois réserver le jeu aux seuls spécialistes. Le manuel, en français, est excellent et bien documenté. Les missions et les adversaires sont variés. En revanche, la gestion de l'armement et la procédure de vol vertical restent assez flous et aléatoires. Détruire une cible au sol à la Mk 83, c'est de la chance ; réussir un appontage sans aide et du premier coup, c'est un miracle.

On pourra regretter l'impossibilité de disposer soi-même ses waypoints et de choisir ses cibles, surtout en mode « Campagne ».

Malgré ces défauts, les pilotes de tous niveaux y trouveront leur intérêt, principale-

ment grâce à un niveau de réalisation très élevé (Une fois de plus, Microprose reste fidèle à son image) et à la modélisation d'un avion à part dans les flottes aériennes militaires occidentales. Quant à l'utilisation des ombres de Gouraud, elle apporte, en outre, un véritable plus et place *Harrier Jump Jet* dans le courant graphique de *Comanche Maximum Overkill*. Tandis que son niveau technique et la fidélité de sa reconstitution le rapprochent plutôt, de la simulation de vol F-15 III. Microprose aurait-il inventé le chaînon manquant de la simulation ? Peut-être... ou tout au moins un précurseur.

Piotr Korolev

16

INTERET

SIMULATEUR DE VOL

Un travail solide pour une simulation peut-être un peu « sérieuse » au goût des amateurs de shoot'em up. Les fanas, eux, y trouveront largement leur compte. Une réussite de plus pour Microprose.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 15

Un manuel en français, c'est quand même agréable ! Quant à la pratique du vol en elle-même, elle demandera quelques heures d'entraînement.

GRAPHISMES 17

Grâce aux ombres de Gouraud, les paysages sont novateurs par rapport à la concurrence. Sans atteindre la réalité, ils s'en approchent.

ANIMATION 15

Toujours la même antienne : hors le 486, point de salut. Les possesseurs de 386 pourront peut-être supporter la lourdeur de leur appareil mais... pas longtemps !

MUSIQUE 16

Je laisse parfois la présentation sur mon PC pour profiter d'une belle musique lancinante, à la limite de l'hypnotique.

BRUTAGES 12

Rien de vraiment extraordinaire : le bruit du moteur peut même devenir agaçant sans qu'il serve d'indicateur de régime.

JOUABILITE 14

Rien d'intuitif mais rien d'illogique non plus : *HJJ* souffre seulement de la complexité inhérente aux simulateurs de vol.

DIFFICULTE MOYENNE

Certaines missions se font les mains dans les poches du flight. D'autres vous feront faire des cheveux blancs...

DUREE DE VIE 17

Avant que vous ne sauviez les Malouines ou Hong Kong, Microprose aura eu le temps de concocter une autre simulation !

Avalanche d'images

Plus de deux cents œuvres à trier, rien que pour ce mois-ci! Bravo! Continuez! N'oubliez surtout pas de mentionner votre âge et n'hésitez pas à nous écrire vos trucs et astuces de graphistes éclairés. Nous les publierons dans le *Courrier des artistes*. A vos souris, à vos stylos, et bonne chance!

Pascal Blanché

COMBATS

2. DUEL, de Sylvain DURAND, sur AMIGA. C'est bizarre... Je crois avoir déjà vu ces têtes quelque part. Ici, pas d'erreur d'anatomie: Schwarzeneger n'a qu'à bien se tenir. Il faudrait cependant noircir davantage les contours, pour obtenir plus d'impact. Un décor ajouterait encore plus d'intérêt à l'image.



1. HEP !, d'Olivier ROCHETTE, sur AMIGA. Hep, M'sieur! Vous avez perdu quelque chose. La main a été réalisée avec un grand souci de détails. Les muscles, les tendons... Quel réalisme! Les gouttelettes de sang, encore en suspension dans l'air, nous font entrer de plain pied dans l'action, comme si le forfait venait d'être commis sous nos yeux. La bulle est peut-être de trop.

3. CROCHET, de François CLAESSENS, sur AMIGA. D'accord, tout le monde connaît ces deux lascars. Mais la scène était tellement loufoque que j'ai craqué. Réalisé à main levée avec des aplats de couleurs franches, ce dessin respecte parfaitement le style des dessins animés de Walt Disney. Le cadrage, très resserré, souligne la tension du regard entre les deux belligérants. Nous vivons des instants dramatiques!



4. COMBAT, de Vincent SUBRECHICOT, sur ATARI. Cette scène de combat a des allures de beat them all! Il y a même les barres d'énergie des personnages. Les graphismes sont soignés et détaillés. Mais c'est un peu trop fouillis. Il faudrait éclaircir le décor et détourer d'un trait noir les figurants.



5. CHASE, d'Olivier CHEMINOT, sur ATARI. L'auteur a choisi d'illustrer le thème avec humour... Vraisemblablement, l'un des deux personnages n'a plus envie de jouer! Les aplats de couleur et les contours marqués imitent bien le style des cartoons américains. Il ne reste plus qu'à les animer, et le tour est joué.



6. COMBAT, de Maxime DESMETTRE, sur AMIGA. Pas de quartier chez les dinosaures: Le perdant finira dans l'estomac de son adversaire! Les effets bosselés sur le dinosaure brun imitent l'aspect rugueux de la peau des sauriens. Le décor au second plan ajoute une touche réaliste à l'ensemble. Les deux protagonistes, détourés au trait noir, se détachent bien du fond. Un peu plus de contraste serait bienvenu.

PAYSAGE IMAGINAIRE



7. CIMETIERE, de Maxime DESMETTRE, sur AMIGA. Tombes centenaires, chauves-souris suceuses de sang, squelettes et autres habitants de la nuit, tout les ingrédients ont été réunis pour créer un décor lugubre à souhait. Le rendu des matières est très réussi. La stèle au premier-plan nous donne l'impression d'être le spectateur indésirable d'une nuit de Sabbat inommable...

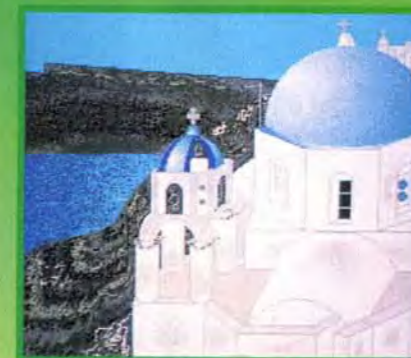


9. PAYSAGE, de Maxime DESMETTRE, sur AMIGA. Une image qui a dû demander beaucoup de travail... Admirez les détails des branchages et des ramifications: quelle patience! Le style très tourmenté de la végétation a été inspiré par les décors du film *Alien*. L'œuf ouvert et les traces de bave fluorescentes un peu partout ne présentent rien de bon. La bête rôde... Le dessin reste cependant trop sombre: il faudrait réhausser un peu les couleurs.



8. SANS TITRE 1, de Pierre LETZELTER, sur AMIGA. Un paysage étrange, qui utilise bien les 4096 couleurs du mode HAM. Le dégradé sur la montagne est très réussi, cela lui donne beaucoup de relief. Le dessin aurait été encore plus beau avec un ciel en dégradé et quelques nuages en fond.

DEMEURES



10. GRECE, de Sébastien ROMETAING, sur AMIGA. Le cadrage de cette maison à l'architecture byzantine lui donne une impression de gigantisme: on n'arrive pas à voir où elle commence et où elle finit! L'image reste cependant un peu trop plate... pour y remédier, il faudrait contraster un peu plus les teintes et souligner davantage les contours.



11. LA PETITE MAISON (HANTÉE) DANS LA PRAIRIE, de Sébastien DROUIN, sur AMIGA. A part le fait que le titre soit un petit peu long, il n'y a rien à redire. Le cadrage ainsi que l'architecture de la maison ne manquent pas de charme. La teinte bleutée rend bien l'ambiance angoissante des vieux films d'horreur. Il ne manque plus que les bandes noires, quelques éclairs menaçants en animation, et un grand cri dans la nuit...



12. PAGODE, de Frédéric SARDAIN, sur PC. Un paysage d'inspiration orientale. Les perspectives de la tour ont été exagérées volontairement, ce qui lui donne plus d'ampleur. Les nuages à l'arrière-plan accentuent encore davantage cet effet et équilibrent l'ensemble de l'œuvre. Les couleurs manquent un peu de contraste: un simple rééquilibrage de la palette suffira à pallier cette petite lacune.



13. SANS TITRE 2, de Pierre LETZELTER, sur AMIGA. Cette image a été composée morceau par morceau grâce à différentes fonctions de remplissage. Une bonne astuce pour créer rapidement des effets de volume tout à fait corrects.

15. OVNI, de Christophe PEPIN, sur AMIGA.

Une ambiance étrange, pour un vaisseau encore plus étrange ! Il y a certainement du Moëbius là dessous. Le personnage au premier plan nous donne une idée de la taille de l'engin... Mais l'image reste un peu trop brouillon. Pour y remédier, il faudrait éclaircir davantage le fond.



VÉHICULES FUTURISTES



16. VERTIGES FUTURS, de Sylvain MAGNE, sur AMIGA. Le véhicule et son charmant pilote au style très nippon sont bien travaillés : les effets de brillance sur la carlingue de l'engin lui donnent beaucoup de volume. Le second plan, quasi apocalyptique contraste bien avec le personnage. Hé, Sylvain, il faudrait arrêter la tisane le soir !

17. SANS TITRE, d'Hubert NGUYEN, sur AMIGA. Encore un vaisseau d'inspiration japonaise. Les couleurs sont harmonieuses et le design de toute beauté ! Les perspectives de l'engin ont été légèrement exagérées ce qui lui donne un air encore plus agressif. L'arrière-plan est constitué d'une succession de teintes plus ou moins claires qui soulignent les formes et rendent une bonne impression du mouvement : bravo !

14. BUSTER, de François CLAESSENS, sur AMIGA. Réalisé à main levée, ce dessin s'inspire largement d'un jeu sur console. Cet engin a fière allure avec ces formes enlevées et ces proportions exagérées: une jolie machine à dégommer les aliens.



PETIT LEXIQUE

- Mode Hbrite, sur Deluxe paint, Amiga. Il ne s'utilise qu'en résolution 64 couleurs et permet de créer des ombres très facilement.
- Fonction Smooth, sur à peu près tous les programmes graphiques. Cette option estompe les contours et crée des effets de flou.
- Fonction Shade, sur Deluxe paint, tous ordinateurs. Cette fonction décompose les couleurs.
- Fonction de remplissage ou « pot de peinture » : selon le programme utilisé, cette option permet des dégradés plus ou moins variés : dégradés horizontaux, verticaux, ou suivant la forme du dessin.
- Fonction aérographe ou spray : elle crée des effets de matière surprenants et s'utilise comme un simple crayon.

19. NIGHT, de Sylvain MAGNE, sur AMIGA. Belle bête ! La posture et le cadrage sont intéressants. La créature a été réalisée en une succession de volumes aux formes variées. Il est possible, pour arriver à ce résultat, d'utiliser les fonctions de remplissage très puissantes de l'ordinateur (brosses, pot de peinture, dégradés). Avec de la pratique, on arrive facilement à des résultats surprenants !



20. SIRENE, de Frédéric MARAGET, sur AMIGA. Que voilà un joli poisson ! Les couleurs de cette charmante créature sont harmonieuses, et la pose très élégante... Mais le fond est un peu trop plat. En remplaçant le bleu uni par un dégradé et en rajoutant deux ou trois plans de coraux de teintes différentes, l'image y gagnerait plus en relief.



18. LUCIFER, de Thierry REZANA, sur AMIGA. On vous avait pourtant dit de ne pas ouvrir la porte aux inconnus. Surtout quand ils ont cette tronche. Malgré quelques erreurs de proportion, ce charmant personnage n'en n'est pas moins impressionnant. En fait, toute l'ambiance réside dans l'éclairage et les couleurs. Les os, usés et brunâtres, semblent avoir passé plusieurs siècles sous terre. C'est très réussi ! Dommage que le fond soit si vide... Un décor de vieille mansarde, même à peine esquissée, aurait été le bienvenu.



CRÉATURES

23. SINGE, de Claude DAVANCENS, sur AMIGA. Un dessin d'une grande finesse, en noir et blanc. Il a dû falloir beaucoup de patience pour dessiner tous ces poils ! La mise en page est intéressante et le graphisme très léché. L'ensemble donne un résultat proche des tableaux hyperréalistes. C'est du beau travail.



21. SPHINX, de Samantha SCAVAZZIN, sur ATARI. A en juger par l'allure de son compagnon, cette charmante personne n'a pas l'air commode du tout... Hé oui, que voulez-vous ! Elle a le diable au corps cette petite ! Les proportions sont bonnes et le mélange femme/animal est réussi.

HALTE AU POMPAGE ! Il arrive que certaines personnes peu scrupuleuses fassent passer des œuvres déjà existantes pour leurs, en changeant simplement la signature. Je n'arrive pas à comprendre l'intérêt que l'on peut avoir à agir de la sorte, car même s'il nous arrive de laisser passer ce genre d'erreur (il nous est impossible de connaître toutes les images), les lecteurs, eux, ne sont pas dupes. Toutes nos excuses à Alex, auteur d'un dessin intitulé «Margot» et malheureusement plagié sous le nom de «Penseuse» (Tilt107). Avis donc aux plagiaires de tous poils : nous ne publierons que les réels talents !



22. KING OF FUN, d'Olivier BECHARD, sur AMIGA. Etrange créature aux allures vague-

ment Cthulhuesques (voir l'encyclopédie des animaux selon Lovecraft). Aux dires de son auteur, ce dessin lui a demandé trente heures de boulot... A la loupe ! Le résultat est vraiment surprenant ! Lumières, ombres, matières, couleurs... Tout a été méticuleusement travaillé, même le fauteuil. Du beau travail. Olivier fait partie d'un groupe de démo, les « Dream Dealers ». Si leurs réalisations sont d'aussi bonne qualité que ce dessin, on risque d'entendre parler d'eux !

Envoyez-nous vos œuvres ! Mais seulement des copies, pas vos dessins originaux : LES DISQUETTES NE VOUS SERONT PAS RENVOYÉES ! Essayez dans la mesure du possible, de nous fournir un moyen de les lire facilement (slide-show et utilitaires...), certains disks ayant refusé obstinément de nous livrer leur secrets. Les thèmes de ce mois-ci sont, au choix :

- Une ville futuriste : une station balnéaire martienne ou une cité orbitale;
- Un écran de jeu de votre invention : beat'em all, shoot'em up ou jeu de rôle, les idées ne manquent pas !
- Un vaisseau spatial : énorme transporteur intersidéral ou chasseurs en escadrille ?
- La rédaction de Tilt : comment l'imaginez vous ?

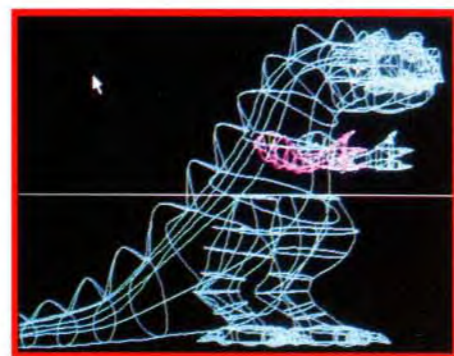
EDITO

PLAYMATION

PC Windows
Création et animation 3D

Les PC sont à la fête ce mois-ci ! Tout d'abord, chacun pourra s'initier aux joies de la démo grâce à *Demomaker*, sans pour autant devoir se perdre dans les méandres de la programmation et de la gestion des interruptions. L'adaptation *Windows* de *Timeworks Publisher* trouvera tout son intérêt pour vos fanzines, d'autant que cette version dispose d'outils plus puissants que l'original sur Atari ST (tout en demeurant aussi simple d'emploi). Les petits veinards disposant d'un PC vraiment puissant (486 DX 33 minimum) pour se plonger dans les joies (et les affres !) de la création et animation 3D avec *Playmation*. François Lionet a pensé aux Amigaïstes pour leur offrir un nouvel *Amos* encore plus puissant et plus pratique que l'original. A bientôt et que la Force Créatrice soit avec vous !

Jacques Harbonn



Logiciel de création 3D d'une richesse et d'une puissance incroyable (en particulier dans le domaine de l'animation), Playmation nécessite en revanche une grosse configuration de travail et un apprentissage prolongé.

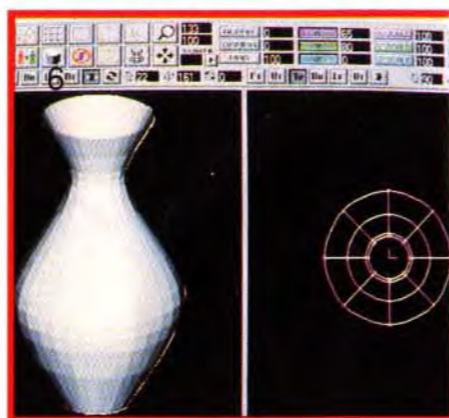
Playmation est un nouveau studio de création et d'animation 3D fonctionnant sur PC Windows. Il s'architecture autour de six modules indépendants. Tous ces modules sont contrôlés par des tableaux d'icônes d'une grande (trop grande ?) richesse, qui impliquent un apprentissage prolongé.

Sculpture, le premier module, est dédié à la création proprement dite d'un objet. Deux méthodes sont disponibles pour cette création : méthode du « tour de potier », qui utilise ici des splines au lieu des habituels segments de droite (ce qui fournit des courbes beaucoup plus harmonieuses) et « extruder », à base de splines lui aussi. Un grand nombre de primitives (figures 3D prédéfinies incluant même ici le diamant, la pyramide et le tore) complètent le tout. Ces objets sont visualisés en mode fil de fer dans deux fenêtres pouvant adopter différentes perspectives. Il est possible de zoomer, de déplacer l'objet, de le faire pivoter ou de l'afficher temporairement en faces pleines. Le second module, **Character**, va se révéler d'une importance capitale pour l'animation ultérieure. Il permet, en effet, de définir la hiérarchie des mouvements. Ainsi, les mouvements du bras feront déplacer la main, l'inverse n'étant pas vrai. **Cette possibilité est révolutionnaire dans un logiciel de ce prix.** Ce module gère aussi la lumière, le mapping et le raytracing. On peut régler finement les effets de transparence, l'ambiance lumineuse, le degré de lissage de la surface, les



reflets spéculaires, les réflexions et les réfractions. Le mapping dispose lui aussi de nombreux paramètres. Le module **Action** permet de créer des mouvements relatifs, tels que la marche, la course ou la parole. Pour éviter les mouvements trop mécaniques, le programme dispose même de deux méthodes pour atténuer cette régularité : le morphing, qui permet de remodeler l'animation de base et les « muscles » qui modifient les points d'ancrage des splines constitutives. Cette étape nécessite un gros investissement en temps, mais vous en fera gagner ensuite beaucoup, évitant d'avoir à recréer le mouvement pour chaque animation similaire. **Un système d'animation génial, auquel on découvre sans cesse plus d'intérêt.**

Le module **Direction** rassemble tous les « acteurs » de la séquence, pour leur assigner ce



Le module « Sculpture » est très complet et tout aussi puissant (il travaille en mode splines). Il faut toutefois se familiariser avec la multitude des petites icônes, pas très suggestives au premier abord.



Vous pouvez admirer sur cette courte séquence trois étapes capitales de l'animation : la réunion des divers éléments pour former une « créature », les déplacements de cette créature et pour finir le calcul de l'ensemble de l'animation en mode rendering. Pour de longues animations, le mode multitâche de Windows devient très utile pour éviter de bloquer la machine trop longtemps.

EN BREF

Playmation est un logiciel dédié à la création et surtout l'animation d'objets 3D évolués. Il impose une grande rigueur de travail et une configuration puissante mais offre en contrepartie des solutions proprement géniales pour l'animation.

CONFIGURATION MATÉRIELLE

PC 386dx minimum (coprocesseur mathématique recommandé pour les 386 et 486sx) avec Windows 3.0 ou 3.1
Mode graphique : VGA
Mémoire vive : 4 Mo (8 Mo recommandé)
Support : disquette 3.5 haute densité
Disque dur indispensable ; place occupée : 3 Mo

LEXIQUE

Splines : courbes harmonieuses définies par un certain nombre de points d'ancrage.
Extruder : méthode de création d'un objet 3D, consistant à « épaissir » une découpe plane.
Mapping : placage d'une forme 2D sur une autre 3D.
Raytracing (lancer de rayons) : calcul des réflexions et réfractions de la lumière sur les objets en fonction de leurs caractéristiques.
Anti-aliasing : procédé visant à réduire les effets de « marche d'escalier » des diagonales.
Rendering : création d'une image de l'objet reproduisant toutes les caractéristiques visuelles retenues.



Attachez votre ceinture et en route pour le grand voyage à travers Playmation. Sur votre gauche, la galaxie « image », tandis qu'à votre droite, vous pouvez découvrir les mondes « Animation ».



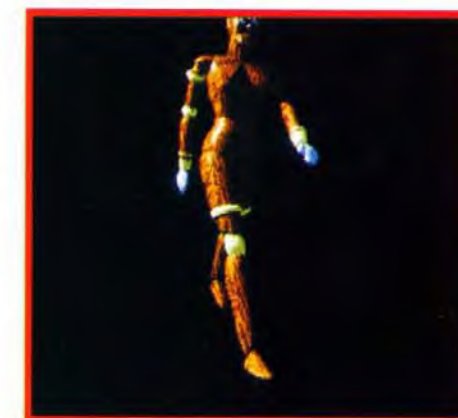
La combinaison de mapping, de raytracing et le rendu parfait des surfaces fournit des simulations de grande qualité, assez proches finalement de l'aspect photographique, résolution mise à part.

la mesure du temps passé pour la prise en main et le calcul du rendering. **Les animations obtenues sont tout simplement époustouflantes de réalisme et dépassent de loin les autres programmes dans cette gamme de prix.**

Le manuel, en anglais pour le moment comme le programme, est bien organisé et explique clairement chaque module, mais ne fournit pas d'aide réelle pour l'apprentissage de l'animation proprement dite.

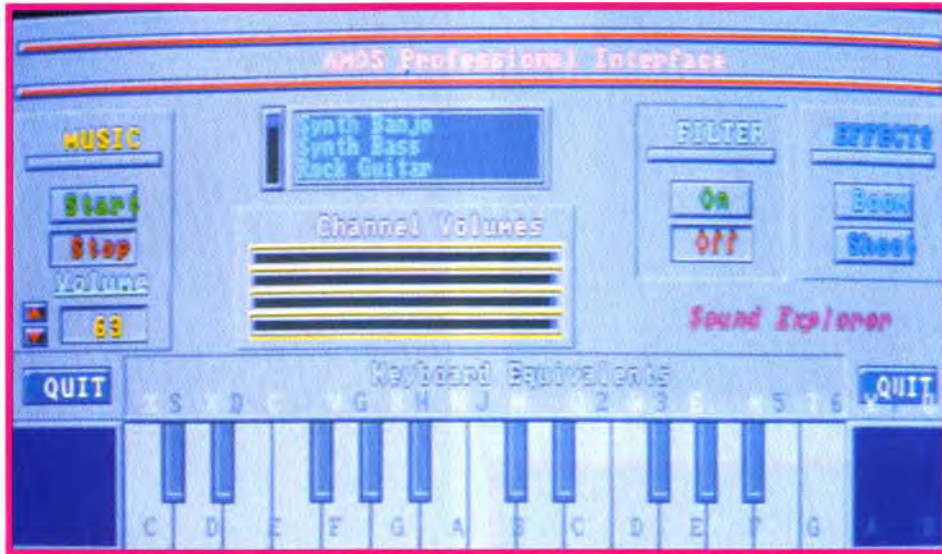
Playmation est un programme complexe, qui ne livrera ses secrets qu'à ceux qui accepteront de s'y plonger à fond. Mais en contrepartie, ses utilisateurs disposeront d'un outil de création d'animation 3D hors du commun (disquette Cineplay, distribuée par US Gold ; Prix : I).

Jacques Harbonn



L'animation de ce bonhomme de bois est criante de vérité. Mais pour en arriver là, il faut accepter de travailler dur sur la conception de l'acteur et de son animation, et prévoir le temps nécessaire au rendering.

AMOS PROFESSIONAL Amiga



François Lionet, l'auteur d'Amos (ce Basic surpuissant pour la gestion des animations et des sons), lance un nouveau package à vocation professionnelle, encore plus puissant et plus agréable d'usage. Un grand langage.

Après la sortie d'Easy Amos destiné à faciliter l'apprentissage de son langage pour les débutants, François Lionet, notre vétérinaire programmeur national, s'est tourné au contraire vers les plus accros qui voulaient aller encore plus loin.

Les améliorations sont nombreuses et dépassent le simple cadre des points de détails. Tout d'abord, l'éditeur a été rénové. Il dispose désormais de menus déroulants, de macros-commandes accessibles au clavier, d'un UNDO à bascule et du multifenêtrage. L'aide en ligne facilite grandement le travail, renseignant dans un premier temps sur la commande située



File O'Facts est un gestionnaire de fichiers fourni avec l'ensemble. Simple et suffisamment puissant, il est très esthétique.

CONFIGURATION MATÉRIELLE

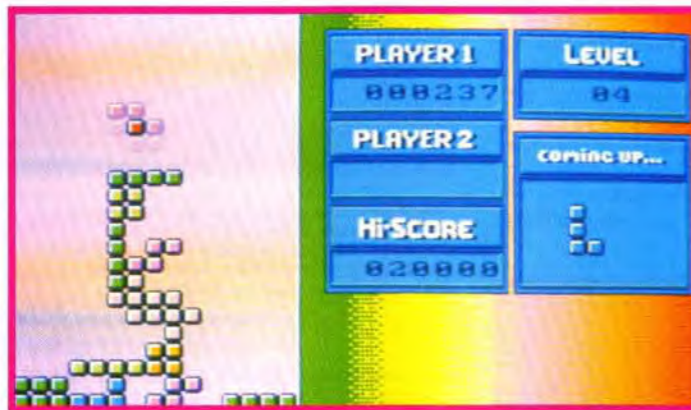
Amiga tout modèle
RAM requise : 1 Mo minimum
Disque dur : pas indispensable mais recommandé.

Cette nouvelle version d'Amos gère désormais sans problème l'interface Midi. Vous découvrirez dans le package un petit programme transformant votre Amiga en piano électronique.

ses propres macros) est gérée, tout comme les nombres à virgule flottante en double précision. Les nouvelles instructions « hypertext » permettent la création facile de boîtes de dialogues personnalisées et autres sélecteurs de fichiers.

Le programme gère maintenant la norme MIDI et la gestion des interfaces série et parallèles est désormais bien plus facile. Une nouvelle commande « Mouth » lie graphismes et sortie vocale de la commande « Say » pour des animations de dialogue synchronisées avec la parole. Citons encore de nouveaux accessoires (nouvel éditeur d'objets, avec facilités d'animation), deux disquettes pleines à craquer d'exemples, des programmes de jeux et d'utilitaires bien finis, etc.

Le manuel, riche de 650 pages, est en anglais, tout comme le programme. Il est très bien organisé, chaque commande étant clairement détaillée, et enrichie d'exemples. Un excellent choix pour ceux qui veulent programmer plus loin et plus facilement sous Amos (disquettes EuroPress ; Prix : nc).
Jacques Harbonn



Au chapitre des jeux, un Tetris like, qui bénéficie de fonds joliment colorés. Le mode interprété suffit largement pour ce type de jeu, qui reste suffisamment rapide et jouable, même en version deux joueurs.

sous le curseur et fournissant même au besoin une aide complémentaire par un exemple bien documenté.

L'Amos original offrait déjà plus de 500 commandes. Cette nouvelle version en rajoute encore 200 ! Celles-ci couvrent à peu près tous les domaines de la programmation, corrigeant souvent les points noirs de la version précédente.

Cette nouvelle version possède aussi un utilitaire d'animation IFF plus rapide que celui de Deluxe Paint. L'interface Arexx (qui permet de créer

EN BREF

Cette nouvelle version d'Amos satisfera vraiment les passionnés de ce langage, grâce à la diversité de ses nouvelles instructions (plus de 200), son éditeur amélioré, son aide en ligne géniale et bien d'autres choses encore que vous découvrirez à l'utilisation.

DEMOMAKER : FAITES VOS DEMOS SUR PC

Un rêve devenu réalité ! Demomaker de Micro Application vous permet de créer vos propres démos sans rien connaître à la programmation. Un soft puissant mais entaché de grosses lacunes.



On peut mixer de nombreux éléments. Ici, on a du texte, une image et un scrolling.

La simplicité d'usage est le principal atout de Demomaker. Accessible sous DOS, sa présentation est sobre mais efficace. Après quelques minutes de tâtonnements et un peu de persévérance, vous pourrez faire d'étonnantes animations !

Toutes les options pour créer une demo sont accessibles par menus déroulants. Ainsi, il est possible de lire des fichiers d'images, des polices de caractères ou des textes. Ceux-ci sont fournis avec le logiciel, mais vous pouvez en importer d'autres (de type PCX et GIF pour les images, un convertisseur est fourni pour les transformer au format utilisé par Demomaker). Comment démarrer ? Tout d'abord, il faut créer une scène. A vous de définir les éléments qu'elle contient, et les différentes options de mise en forme. Pour cela Demomaker vous propose cinq options : afficher une image, afficher un texte fixe, ajouter des barres animées, utiliser un fond d'étoiles (horizontal ou en explosion) et faire défiler un scroll. Ces options sont configurables (vitesse, couleur, positionnement, etc.) et peuvent être visualisées avant d'être intégrées à la scène. Puis vous définirez le mode d'affichage de la

scène. Il est possible, par exemple, de faire apparaître l'image en zoom et la faire disparaître en fading (assombrissement) progressif. De même, vous pouvez préciser la durée de la scène et intervenir sur une éventuelle rotation des couleurs.

Les séquences ainsi obtenues, une fois ajoutées les unes aux autres, constitueront un film complet. Le tout est plutôt bien géré et la qualité obtenue est étonnante sur n'importe quel PC (nous avons obtenus de superbes scrollings sur un 386sx).

Hélas, cela ne suffit pas à faire de Demomaker l'ultime utilitaire pour les créateurs en herbe.

Plusieurs points viennent noircir le tableau. Tout d'abord, la gestion des différentes scènes entre elles a souvent tendance à bugger. Des images disparaissent sans raison et une utilisation intensive de l'option texte fera souvent planter le PC. De plus, il faut aussi faire attention à l'usage des couleurs entre tous les éléments car les palettes ne sont pas toujours compatibles. La principale faiblesse de cet utilitaire et que la conversion de la demo en fichier .EXE ne fonctionne pas vraiment. Il est donc impossible de montrer son travail à des amis s'ils n'ont pas le logiciel. De plus, le fichier obtenu est énorme (le mien faisait 4.5 Mo !).

Ceci dit, Demomaker est un bon programme qui satisfera le passionné de demo que la programmation en assembleur rebute. Sa simplicité d'utilisation le rend très agréable à manipuler mais on se retrouve vite limité dans la création et l'innovation (manque d'options). Espérons qu'une nouvelle version plus complète et sans bugs est à l'étude. (Demomaker, Collection Soft de Micro Application, Prix B).

Morgan Feroyd



La résolution des graphismes importés est de 320 x 200 en 256 couleurs maximum.

EN BREF

CONFIGURATION
PC 286 à 16 MHz au minimum ;
Ecran : EGA, VGA ;
Mémoire : 640 K minimum ;
Contrôle : Clavier ou souris ;
Installation disque dur : préférable ;
place occupée : 530 K ; temps d'installation : 2 minutes.

UNE IDEE A DEVELOPPER
Demomaker sur PC est une bonne innovation mais sa réalisation aurait mérité d'être plus soignée et approfondie. Il est certain qu'il pourrait facilement exploiter les capacités de l'ordinateur avec un meilleur rendement. C'est un utilitaire très sympathique mais qui ne remplace en rien la vraie programmation de demo (en assembleur essentiellement).
POSSIBILITES TECHNIQUES
Les possibilités de Demomaker sont assez impressionnantes : options d'affichage de texte, d'image, de scroll, d'étoiles et de barres. De nombreux paramètres peuvent être modifiés : positionnement dans l'espace, vitesse, trajectoire (sinus et cosinus), effets de rotation de scroll et de couleurs, épaisseur des barres, etc. Possibilités de fondus par zoom, luminosité, cadre, horizontal ou vertical. L'importation de fontes, de texte et d'images est possible (format PCX ou GIF pour les dessins).



Edito

Aventuriers en tous genres, réjouissez-vous : *Dune II* est là ! Il complètera à merveille votre collection de jeux de stratégie. Si vous ne vous sentez pas l'âme d'un Fremen, vous aurez sûrement plaisir à incarner l'Avatar dans le sublime *Ultima Underworld II*. Avec *Rome ad 92*, vous troquerez les huit vertus contre les vices des Romains décadents dans un jeu en 3D isométrique particulièrement vivant. Et n'oubliez pas : seul le signe des Anciens vous protégera de l'éruption du Vésuve et vous ouvrira la voie du Bene Gesserit...



DUNE II

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 sx minimum. Mémoire requise : 570 ko (DOS) + 1 Mo (XMS) pour les voix digitalisées. Modes graphiques : VGA/MCGA. Cartes sonores : Sound Blaster et SB pro (conseillée), Adlib, Tandy, Roland. Contrôle : clavier, souris conseillée. Média : 5 disquettes 3 1/2 HD. Installation sur disque dur : obligatoire (15 mn environ).

Espace requis : 8 Mo. Jeu en français. Manuel en français. Protection : par manuel.

VERSIONS :

Prévu sur PC pour la mi-février et sur Amiga pour début avril.

Après *Dune*, Virgin Game sort une nouvelle version du jeu fondée sur le roman de Frank Herbert. Réalisé par une autre équipe, *Dune II* est très proche de l'ambiance du monde original. Ce jeu de stratégie est une des plus splendides réalisations du moment.



« Or nos innocentes d'ennemis s'amuseront à attaquer votre base, vous aurez le plaisir de voir les invincibles Harkonnens en action. »



17 INTERET

PC

Editeur : Virgin Games; Conception : Joe Bostic; Graphismes : A. Powell, J. Bostic. Musique et bruitages : F. Klepacki, D. Okahara. Voix digitalisées : D. Bundy, F. Klepacki, G. Sperry, E. Shults, J. Stainer.

L'Empereur Frederick IV en personne ! Son point de vue est simple : par n'importe quel moyen, *Dune* ne doit être gérée que par une seule et même maison. Menez la vôtre vers la victoire et vous contrôlerez l'épice.

L'épice ! Ressource principale de l'Empire. On ne peut en trouver que sur *Dune*, la planète des sables. Utilisée par la guilde de l'espace pour les voyages inter-sidéraux, l'épice est une vraie drogue et une denrée rare. Elle transforme le corps et l'esprit. La dépendance est tellement forte que la situation économique de tous les peuples en dépend. Désireux d'organiser la production au mieux, l'Empereur a envoyé trois maisons de nobles pour régler le problème. Comment ? C'est très simple ! La

Le mentat des Harkonnens vous explique la mission. Son langage révèle le côté malsain du personnage. Grâce à ses conseils, vous deviendrez le Feyd Rautha de la saga.

maison qui prendra le contrôle de la planète sera l'unique fournisseur de l'épice. L'enjeu est de taille ! Pour y parvenir, tous les moyens sont bons. C'est donc une longue lutte sans merci qui s'engage sur cette planète mystérieuse où rôdent des vers géants et des peuplades aux yeux bleus appelés Fremen.



La Maison qui produit le plus d'Épice contrôlera *Dune*.

REFLEXION STRATEGIE

Génial ! *Dune II* est un excellent jeu de stratégie. Même s'il ne fait pas preuve d'une grande originalité, la réalisation est vraiment parfaite.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

L'ensemble du jeu est en français. La séquence d'introduction vous met dans le bain. Une fois la partie commencée il est très dur de s'arrêter. C'est une drogue !

GRAPHISMES 16

Ils sont classiques et beaux. Visuellement l'ensemble est clair et donne une bonne idée du monde de *Dune*.

ANIMATION 15

L'animation n'est pas vraiment transcendante. Toutefois elle est «propre» et, quelque soit le nombre d'actions en cours, de vitesse constante. Simple mais efficace !

MUSIQUE 16

Les musiques sont de qualité. On retrouve des sonorités de *Dune I*. Dommage qu'un genre iMUSE n'est pas été adopté.

BRUTAGES 18

Oui ! Encore ! Les voix digitalisées sont splendides. Le volume change automatiquement en fonction de la distance qui vous sépare du lieu où il y a du bruit.

JOUABILITE 17

Le jeu réagit toujours très bien. Pour certaines scènes complexes c'est un exploit. La souris est agréable et très pratique.

DIFFICULTE DIFFICILE

Les deux premières missions sont assez simples, mais passé ce cap cela se complique. Il faut faire preuve de beaucoup de réflexion pour gérer au mieux sa base.

DUREE DE VIE 17

De nombreuses heures seront nécessaires pour réussir les missions (excepté les deux premières). Alors de là à finir les dix stades qui composent le jeu...

AVIS THIERRY : OUI ! Le principal atout de *Dune II* est le recours permanent à des voix digitalisées. Sans carte Sound Blaster ou compatible le jeu perd beaucoup de son intérêt. Même si des softs de type *Simcity* ou *Civilization* m'attirent moyennement, je trouve que l'ensemble est très plaisant. Les missions sont différentes à chaque niveau et on apprend ainsi à gérer les possibilités qui sont offertes petit à petit. Passé le cap de la première mission on a envie d'aller plus avant. C'est prenant en fait ! Il est regrettable que la vue du terrain soit toujours identique. Des zooms auraient été appréciables par moment (combat, gestion de la base, etc) pour mieux visualiser l'action et pour renforcer l'ambiance réaliste du monde. Malgré son manque d'originalité, la bonne réalisation de *Dune II* donne l'impression que ce jeu va faire parler de lui ! Je pense que c'est un bon investissement, à condition de posséder une Sound Blaster.

Thierry Guilard



The noble Atreides

Les Atreïdes utilisent des moyens technologiques avancés. Dans les missions supérieures, le choix de la maison donne accès à certaines unités plutôt qu'à d'autres. Alors n'oubliez pas que les Fremens

peuvent prendre partie dans le conflit. Avec qui s'allieront-ils ? Et vous, saurez-vous tirer parti de la fantastique puissance des vers ?



The military Ordo

Les Ordos offrent un juste milieu entre le Bien et le Mal. Mais parfois la neutralité n'est pas la meilleure solution. Il faut savoir s'impliquer dans la vie, non ?



Voici les célèbres troupes Harkonnens. Réputées implacables, ce sont de vraies machines de guerre. Adrienne... !



Atreïdes



Ordo



Harkonnen

BLASONS
DES 3
MAISONS

ET D'UNE ET DE DEUX !

Même si *Dune I* et *II* n'ont pas été réalisés par la même équipe de programmeurs (ce n'est donc pas une suite), ils ont de nombreux points communs. Il s'agit de contrôler la planète pour être le seul producteur d'épice dans l'univers. Pour cela, il faut gérer un capital d'argent, d'hommes et de matériel et prendre sous contrôle les différents secteurs de *Dune*. Les aspects wargames sont assez similaires dans les deux versions. Même le thème musical du deuxième épisode se rapproche parfois des superbes musiques du premier. Tant mieux car elles sont splendides ! Heureusement chacun à ses propres atouts. Le premier mêle le jeu d'aventure linéaire et visuel à la stratégie. Cela crée un ensemble rythmé et donne l'impression de diriger les Atreïdes. Pour ces raisons, il est aussi plus facile. Le deuxième volet est beaucoup plus axé sur la simulation économique. L'absence de séquences animées le rend plus répétitif. Les voix digitalisées (encore !) rendent l'ensemble très prenant.

3614 TILT



A PARTIR DE
LA MI-DECEMBRE:

1 HEURE EN 3615
VOUS DONNE ACCES
AU 3614
POUR LE RESTE
DE LA JOURNEE

ULTIMA UNDERWORLD II

LABYRINTH OF WORLDS

PC

Le voilà ! L'enfant prodige du PC a fait un petit. Avec *Ultima Underworld II*, on peut dire que vous ne serez pas déçu. Même s'il n'a rien de révolutionnaire par rapport à son grand frère, il développe et approfondit certains aspects pour donner un jeu de rôles extraordinaire. Le retour du fils de la vengeance va frapper ! Avatar, prépare-toi à affronter de nouveau le Gardien...

Editeur : Origin/E.A ; Distributeur : Exasoft ; Conception : Paul Neurath ; Scénario original : Richard Garriott ; Programmation : Doug Church, J. Fleming, M. Leblanc, F. Lim, J. Maiara, D. Schmidt, T. Stellmach, G. Travis ; Bruitages : Rob Wallace ; Musique : John Miles, Jon Backley, Dan Schmidt ; Graphismes : Doug Wike, James Dollar, Josh White et bien d'autres...

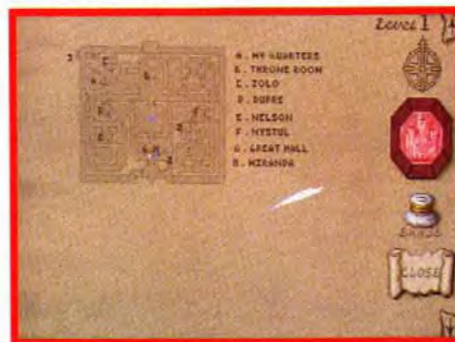


Superbe ! La plupart des créatures ont des positions impressionnantes. Ce loup blanc n'en est-il pas la preuve vivante ? Du moins, aussi longtemps que vous le laisserez faire...

Un an après la sortie d'*Ultima Underworld*, l'équipe d'Origin sort le deuxième tome de la série. Quand on tient un filon, et un bon, on ne le lâche pas ! L'aventure fait suite à *Ultima VII*. Après avoir libéré le royaume de Britannia du joug du Gardien, l'Avatar (vous) se rend à la cour de Lord British. Il y est convié pour fêter les moments de paix et de prospérité du royaume. Mais à peine êtes-vous arrivé que le ciel s'assombrit soudainement. Un grand voile noir recouvre le castel. Vous voilà prisonnier, avec tous les convives, dans cette gigantesque demeure. **Le Gardien a encore frappé !** Pour être reconnu roi de Britannia, il vous a enfermés dans

une gigantesque pierre noire. L'ultimatum est simple : votez tous pour moi ou mourrez de faim avec les autres invités. Mais c'est sans compter sur les grandes capacités de l'Avatar. Vous n'incarnez pas les huit vertus pour rien ! Si seulement vous parveniez à trouver huit gemmes miniatures à travers tout le pays, vous pourriez briser cette barrière magique qui vous sépare du monde. **Alors, en avant vers les souterrains de ce donjon et vers la quête des huit pierres noires qui sauveront le pays.** *Underworld II* est assez semblable à *The Stygian Abyss* (le premier *Underworld*). Les principales routines de programmation sont les mêmes. Il est dommage qu'un plus gros effort n'est pas

été fait pour améliorer considérablement le jeu. Par exemple, la création des personnages est identique. Il aurait été agréable d'inclure de nouveaux portraits. Heureusement, il ne s'agit pas d'un vulgaire data disk. La mission est originale et profite de nombreux efforts au niveau des graphismes. **Tout d'abord, la fenêtre d'écran a été agrandie de 30%.** Les graphismes sont nombreux, variés et très beaux. Le monde prend vraiment un caractère réaliste. Des dizaines de nouvelles textures ont été ajoutées. Elles donnent à la 3D une impression de relief que l'on ne trouvait pas autant dans *The Stygian Abyss*. La plupart des dessins et des sprites ont été affinés : finis (ou presque) les gros pixels lorsque l'on est trop près d'un ennemi. Malheureusement, ces améliorations



Comme dans le premier volet de la série, la carte est gérée en auto-mapping. Le cristal rouge à droite permet de passer d'un monde à l'autre. Il y en a neuf (en comptant le château) et chacun comprend huit niveaux.



L'apparence est parfois trompeuse... Ce troll enfermé par des gobelins est en fait très sympathique. Il vous rendra bien des services. Entre autres, il exterminera tous les gobelins du niveau. Alors, rangez cette arme.



Cette gemme, située au cinquième sous-sol du château, vous permet d'accéder aux différents mondes extérieurs. Seules les facettes illuminées sont accessibles. Elles font office de portes tridimensionnelles.

ralentissent légèrement le jeu (mais il n'était pas possible de faire autrement). De toute façon, cela reste jouable avec un 386 dx en détail maximum (il y a quatre niveaux de détail). Les musiques sont plutôt décevantes. Bien que d'une excellente qualité, elles ne créent pas une atmosphère aussi prenante que celles du premier volet. Les bruitages, quant à eux, sont simples mais efficaces : bruit de pas, grincements et claquements de portes, etc. La quête n'est pas vraiment difficile. Durant toute la progression, je n'ai pas rencontré de réelles difficultés. **L'ensemble des missions est très rythmé et agréable à jouer.** Bien que la durée de vie soit inférieure à celle du premier jeu, elle est largement suffisante pour vous occuper quelques mois et prendre d'assaut le Message in a Bottle. **La magie est très complète : pas moins de 49 sorts de tous genres sont disponibles.** Le système de sauvegarde n'a pas changé.

Vous pouvez toujours en faire quatre. L'ergonomie a été améliorée, les icônes sont regroupées en bas à droite. La gestion à la souris est par contre légèrement moins bonne que dans *Underworld*. **Dans l'ensemble, Underworld II n'innove pas énormément.** Mais il est évident qu'un chef d'œuvre est difficilement améliorable. Les quelques points positifs, avec les graphismes surtout, rendent le jeu vraiment agréable. On devient accro de cette technique au point de ne plus supporter le «case par case». Si vous avez aimé le premier épisode, précipitez-vous sur le deuxième. Ce jeu n'est disponible que sur PC. Alors pourquoi ne pas faire comme bon nombre d'entre nous et en acheter un rien que pour y jouer ? De toute façon, on ne peut laisser Britannia dans cette facheuse posture. Compagnons, en avant ! Morgan Feroyd

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- PC 386 sx minimum (386 dx ou plus vivement conseillé).
- Mémoire requise : 566 Ko (RAM libre) + 2,5 Mo (EMS).
- Modes graphiques : VGA/MCGA.
- Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster et SB pro, Roland.
- Contrôle : clavier, souris, joystick.
- Média : 5 disquettes 3"1/2 HD.
- Installation sur disque dur : obligatoire (20 mn environ).
- Espace requis : 13 Mo (avec les sons digitalisés).
- Jeu en anglais.
- Manuel en français.
- Protection : aucune.

PREMIERS PAS : DE LA COUR À LA CAVE



Home, sweet home. Voici vos quartiers. Bien que ce feu de cheminée semble agréable, il ne faut pas traîner. Ramassez toutes vos affaires pour vous préparer à l'aventure. Et n'oubliez rien.



Dans la deuxième pièce, un passage secret (dans le mur nord) permet d'accéder à la salle où vous avez entreposé vos runes magiques. De là, une porte vous donne accès à un couloir qui fait le tour du château.



Ce rat est inoffensif tant que l'on ne lui cherche pas noise. Derrière lui, la porte des escaliers pour descendre de deux niveaux. Mais, allez d'abord dans la salle du trône. Puis, voyez Dupré dans ses quartiers.



Dupré vous remettra la clé de la porte du corridor. Mais votre quête ne se limite pas à la recherche des gemmes noires. Il faudra aussi régler les nombreuses et mystérieuses intrigues qui se trament à la cour.

SEQUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE...

18 INTERET

Sos aventure

VERSIONS
Le jeu sortira à la mi-février sur PC uniquement.

JEU DE ROLES

Ce qui se fait de mieux en jeux de rôles. Bien ficellé ce soft passionnant tire pleinement parti des nouvelles techniques. Et pouvoir parler à des alliés est génial.

PRIX F

PRISE EN MAIN 15

La boîte de jeu est décevante. Mais la clarté du manuel, la facilité d'utilisation et l'engouement que l'on ressent le rendent assez accessible. Il faudra s'habituer au système de contrôle du personnage.

GRAPHISMES 18

Les déformations sur les murs ont disparu, la richesse du décor est impressionnante, la finesse des dessins mappés surprenante. Que de qualités pour un seul jeu!

ANIMATION 18

Même si l'affichage est légèrement plus lent que dans *The Stygian Abyss*, tout est très fluide. De plus, les personnages ont des attitudes très réalistes : ils tombent à la renverse, ils "posent", etc.

MUSIQUE 15

De très bonne facture. Dommage qu'elles ne soient pas aussi prenantes et adaptées à la situation que dans le premier épisode.

BRUTAGES 15

Le stress ! La résonance des pas sur le marbre est totalement angoissant. On peut regretter qu'il n'y ait pas plus de voix digitalisées au cours de l'aventure.

JOUABILITE 15

Le maniement est assez instinctif et bien conçu. Mais la gestion souris n'est pas encore totalement au point. Il est dorénavant possible de se déplacer au joystick.

DIFFICULTE MOYENNE

On peut choisir entre deux niveaux de difficulté. L'ensemble reste assez facile et on ne bloque pas pendant des heures au même endroit.

DUREE DE VIE 15

Le jeu n'est pas difficile, mais le complexe souterrain est très vaste. Les niveaux sont petits et nombreux (voilà un bon système !). Il y en a 72 au total.

SOUTERRAINS : 2^e PARTIE
Tester une suite est toujours difficile. Une fois habitués au système, nous en voulons toujours plus. A l'époque, *Ultima Underworld* avait eu 20 ! Même s'il péchait par quelques maigres défauts, c'était surtout son originalité pour l'époque qui l'a démarqué. Aujourd'hui, on sait que c'est un bon système et on veut voir d'autres choses. Avec ce deuxième volet, il n'y a rien d'hal-lucinant. L'ensemble a été amélioré mais n'est pas aussi novateur qu'il y a an. Déclaré jeu de l'année 92, c'est ce qui se fait de mieux dans le genre. Mais, ça, tout le monde le sait ! Alors si ce test vous paraît assez critique, en relativisant on peut quand même dire que c'est un grand hit !



Les champs de force que l'on trouve dans les mondes extérieurs sont sans pitié : Si vous ne portez pas de gantelets spéciaux, ils vous empêcheront systématiquement de passer.

Nystul est le magicien de la cour. Pour vous, il inversera l'énergie néfaste des gemmes noires... Comme vos autres mentats, il vous enseignera son art.

COMPARATIF UNDERWORLD II CONTRE LEGENDS OF VALOUR

Avec la sortie de *Legends of Valour*, beaucoup se sont posé la question de savoir s'il est meilleur qu'*Underworld*. Bien que reprenant les mêmes techniques, ces deux jeux ont chacun leurs atouts. *Legends of Valour* est moins bien réalisé techniquement, mais est plus riche, plus profond et laisse une grande liberté au joueur. Ici, il n'est nullement question de missions imposées ou de royaume en danger. *Labyrinth of Worlds* profite de la beauté de ses graphismes et d'un caractère plus linéaire qui facilite l'accès au jeu. L'ergonomie d'ensemble est nettement meilleure que pour *Legends of Valour*.



Dans le repaire de l'Ant. Cet arbre vivant n'est pas très accueillant ! Réduisez-le en fagot de bois. Ensuite scrutez bien les alentours. Sur le côté gauche vous trouverez une épée bien intéressante...



Ahhh ! Le Yéti est parmi nous ! Champion du monde des glaces toute catégorie, il vous réserve quelques souvenirs percutant de votre passage en ce lieu. En combat à distance, il se transforme en lanceur professionnel... de boules de neige ! Quelle imagination ces petites bêtes !



TILT
MICRODISCS

CONSOLES

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Et bientôt la cassette de l'émission !



Le Pin's



Le Tee Shirt

Le colis Micro Kid's
Pin's, TEE SHIRT, K7

236F

Pin's, TEE SHIRT, CD

266F

Pin's

TEE-SHIRT

85F

65F

TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION

FR

L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEOS

Avec les BANDES ORIGINALES ou les REMIX de :

- Alpha Waves
- SUPER MARIO
- SONIC
- DISC
- FUN

Avec

CD
K7

120F
80F



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE-SHIRT ; Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) :

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :



Le consul Seganus Megadrivus prend la fuite en compagnie de son esclave ! Heureusement, l'icône «Follow» vous permet de suivre automatiquement n'importe quel personnage.

AMIGA

ROME AD 92

Remarquablement bien conçu et bourré d'humour, ce jeu d'aventure passionnant vous propose d'explorer des villes grouillantes de personnages incroyablement vivants. Un soft irrésistible qui va - soyez en sûr -, vous coller pendant des heures à l'écran de votre Amiga !



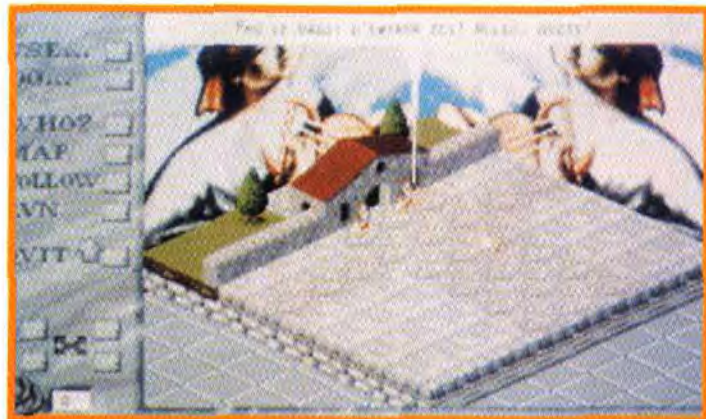
Notre héros s'orientera-t-il vers une carrière de gladiateur ? A vous de décider de la meilleure manière de gravir les échelons de la réussite sociale.

plus riches discutent en se prélassant dans l'eau tiède des thermes. Et c'est cette impression de vie qui fait tout le charme du soft... Même Hector peut prendre l'initiative d'aller se ballader si vous ne lui donnez pas d'ordres assez intéressants à son goût. Les actions disponibles varient en fonction de la situation (saluer, menacer, voler, vendre,



Les séquences intermédiaires sont illustrées par de superbes images parfois agrémentées de quelques animations.

chants que j'aie pu voir et son excellente réalisation (graphismes et bruitages, simplicité du système de jeu) ne gêne rien ! Si vous avez envie d'un jeu d'aventure simple et passionnant, courez l'acheter !
Marc Lacombe



Cette villa est bien gardée, et pour cause... De sombres intriguants y préparent un complot de grande envergure !

Editeur : Millenium; Conception : Steve Grand et Ian Saunter; Programmation : Andi Smithers, Alan McCarthy; Graphismes : Paul Dobson, Ian Harling, Ben Levitt; Bande-son : Richard Joseph; Documentation : Ann Grand.

Fini les super-héros, les chevaliers courageux ou les valeureux aventuriers ! Cette fois, vous allez incarner Hector, un esclave minable, lâche et prétentieux, qui rêve de devenir le plus glorieux empereur de Rome (rien que ça...). Le jeu est entièrement géré à la souris et vous déplacez votre personnage en cliquant dans le décor, en lui indiquant une direction, ou bien en cliquant directement sur la destination souhaitée sur la carte générale. Hector se ballade dans Herculaneum, sa petite ville natale, dans laquelle chacun vaque à ses occupations : le prêtre par exemple, va jusqu'à la bergerie pour chercher quelques moutons à sacrifier tandis que les



C'est la panique sur le port ! Les gens courent dans tous les sens et se bousculent en hurlant... Il va vous falloir trouver un moyen d'échapper à la catastrophe qui menace la ville.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles.
Mémoire requise : 1 Mo.
Contrôle : souris.
Média : 3 disquettes 3"1/2.
Installation sur disque dur : non.
Jeu en français.
Manuel en anglais.
Protection : liste de codes.

La carte générale de Rome. Elle permet de repérer l'emplacement des différents bâtiments et de sélectionner une destination, mais aussi de surveiller les mouvements de la population.



AVIS MORGAN : OUI ! Encore un bon jeu sur Amiga ! Exploitant une période historique très amusante, Rome AD 92 est une réussite. Les bruitages sont réalistes (dans certains tableaux, il ne manque que le doux chant des mouettes pour se croire au bord de la mer). La traduction est bien réalisée, si l'on ne tient pas compte des quelques problèmes d'alignement dans les menus de sélection. Alors, si vous vous prenez pour *Alix* (de la BD du même nom) et que vous aimez les jeux d'aventures bien faits, je vous conseille de faire comme moi et d'aller l'acheter dans les jours qui viennent.

Morgan Feroyd



Les rues de Rome sont particulièrement animées : vous pourrez assister à l'ouverture du marché aux esclaves, ou à des combats de gladiateurs ou encore faire une partie de dés à l'auberge. La ville vit toute seule sans que vous ayez à intervenir !

Cliquez sur l'icône «Who?» et vous obtiendrez la fiche d'identité de n'importe quel passant !



VERSIONS
Rome AD 92 est disponible sur Amiga et PC. La version ST n'est pas prévue.

THE DARK HALF



Des traces sortent de la tombe... En réfléchissant un tout petit peu, on pourrait fort bien arriver à la conclusion qu'une personne (ou une chose !) est ressorti, non ?

The Dark Half - le côté obscur qui se cache en chacun de nous - est un jeu d'aventure adapté du roman du même nom de Stephen King, l'un des maîtres de l'étrange. Vous incarnez Thad Beaumont, un auteur à succès de livres d'horreur écrivant sous le pseudonyme de George Stark. Mais un jour, lassé de cette « mascarade », Thad décide d'écrire sous

son propre nom des livres d'un autre style. Il procède à « l'inhumation » de son pseudonyme, George Stark, dans une véritable tombe. Mais un événement mystérieux se produit : la tombe de George est ouverte et des traces de mains et de pieds s'en éloignent. Les choses vont d'ailleurs se corser rapidement... En effet, à peine sorti du cimetière, vous découvrez

Editeur : Capstone ;
Développement : Symters ;
Programme : Brent Smith, Monica Suua, Robert Fiorini ;
Graphisme : Kelcey Simpson, John Garcia, Daniel Bourbonnais, Bruce Turner ;
Musique : Rob Wallace ;
Bruitages : David C.J. Tayler.

Capstone, révélé au grand public par son fabuleux jeu d'échecs, *Grandmaster Chess*, se lance dans les jeux d'aventure sur un thème de suspense/épouvante tiré d'un roman de Stephen King. Une bonne réussite pour un coup d'essai.



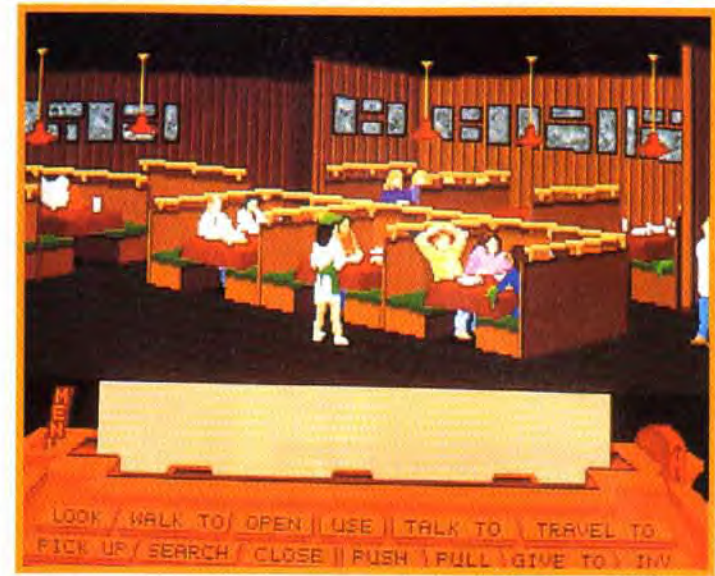
Vous voici dans la cabane à outils du cimetière. Récupérer les objets utiles (la lampe de poche en particulier). D'autres ne peuvent être emportés mais vous serviront peut-être sur place plus tard.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum.
Mémoire : 576 ko (DOS) + 640 ko (RAM).
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier.

écran (quasi indispensable).
Mémoire : 3 disquettes 3" 1/2 HD.
Installation disque dur : obligatoire (10 mn environ).
Espace requis : 6 Mo environ.
Jeu en anglais.

La table au premier plan est la vôtre habituellement. Mais il faudra trouver un moyen de la réserver pour fouiller la banquette, car les gens qui dînent actuellement ne se lèveront pas sur votre demande.



L'examen de la voiture d'Homer révèle de sanglantes traces. Mais le pire est à l'arrière : vous allez faire une horrible découverte, la jambe de bois de la malheureuse victime.



A peine sorti du cimetière vous trouvez la première victime : Homer Gamache le reporter. Fouillez-le pour mettre la main sur son appareil photographique, il a peut-être pris quelque chose d'intéressant !

le cadavre d'Homer Gamache, le reporter. A mesure que l'aventure se déroule, vous allez vous rendre compte de l'ampleur du problème. La police semble vous accuser de ce meurtre, avec quelques bonnes raisons il est vrai (empreintes digitales par exemple). Le fond de l'énigme est ce « retour à la vie » de George Stark.



Un gentil salon tout à fait normal, du moins en apparence. Vous pouvez fouiller à loisir, vous ne découvrirez rien de capital. A moins que...



Eh oui ! La bibliothèque cache en fait un passage secret. Il faut tout simplement la pousser pour qu'elle pivote sur ses gonds et révèle l'entrée secrète.

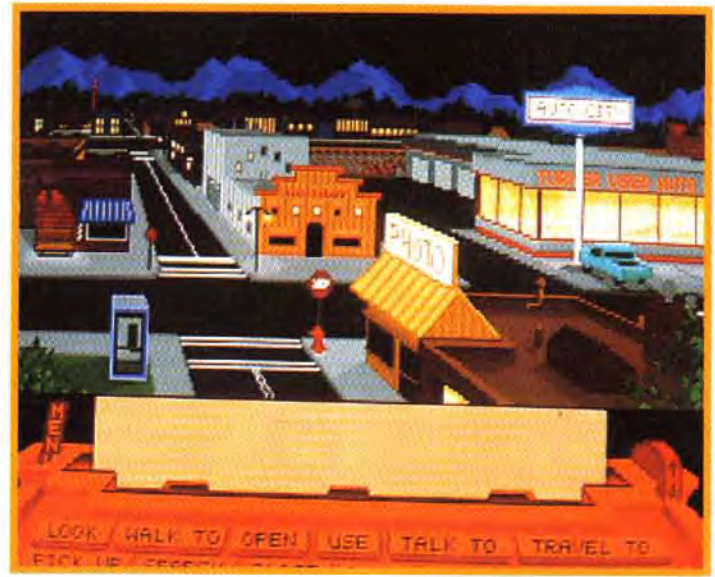


Voici votre cabinet de travail, connu de vous seul, de Liz votre amie, et bien entendu de George Stark, votre autre moi. C'est là que vous avez écrit vos romans dont le dernier sous votre vrai nom.



Une poignée se cache derrière la porte. Il faudra donc la reformer pour y accéder. Vous n'y trouverez qu'une feuille blanche, qui se révélera capitale pour la suite. Pour le crayon, récupérez celui de la voiture d'Homer.

Un magasin photo : voilà une idée qu'elle est bonne ! Vous pourrez y faire développer le film de l'appareil trouvé sur le cadavre encore chaud de ce pauvre Homer décidément trop curieux. Mais il faudra attendre l'ouverture des boutiques.



AVENTURE ANIMEE

The Dark Half est un bon jeu d'aventure servi par une ergonomie excellente et un scénario plein de rebondissements. Mais il est vraiment très (trop ?) difficile, ce qui limite sa note.

PRIX D

PRISE EN MAIN 14

L'introduction vous explique un peu l'histoire sous-jacente et vous plonge tout de suite dans l'ambiance.

GRAPHISMES 14

Ils sont agréables mais pourraient parfois être plus travaillés.

ANIMATION 14

Votre héros se déplace vite et de manière fluide avec une gestion intelligente des obstacles du trajet. Le changement d'échelle en fonction de la distance renforce l'impression de réalisme.

MUSIQUE 16

La musique est très bien choisie, avec des thèmes alertes et d'autres franchement angoissants.

BRUITAGES 13

Ils sont fidèles mais rares, la musique constituant l'élément majeur de la bande son.

JOUABILITE 17

Une gestion tout souris quasi parfaite, qui tire avantageusement parti des deux boutons. La possibilité de se rendre directement sur un lieu connu est un «plus».

DIFFICULTE EXPERT

Il faut explorer à fond chaque lieu, noter le plus petit indice et faire de fréquents aller-retour pour progresser.

DUREE DE VIE 17

De longues heures de jeu en perspective pour les plus tenaces, mais les aventuriers moyens risquent de se décourager avant.



SILENCE ! La chambre à coucher, avec la belle Liz endormie. Inutile de chercher à la réveiller. Vous perdrez votre temps : le programme tient à préserver ses heures de sommeil ! Oui, c'est bien vous dans la glace, aucun doute n'est possible !



partie intégrante de vous-même, que vous ne pouvez éliminer en le tuant puisque vous mourriez alors du même coup.

L'aventure est difficile et très linéaire sous des apparences de grande liberté. Ainsi vous pouvez explorer à votre guise, mais le programme ne vous fera vraiment progresser que lorsque vous aurez accompli toutes les actions indispensables. Le jeu reprend le système des aventures LucasFilm avec une fenêtre graphique surmon-



Discutez avec le patron de la taverne car il fait preuve d'un solide bon sens, et il pourra vous mettre sur la voie des choses à faire.

tant les «icônes» des commandes. Ceux-ci sont accessibles à la souris.

Les possibilités de jeu restent très étendues avec des ordres et des interactions diversifiées. Le bouton droit de la souris est utilisé judicieusement pour fournir une description des objets sans devoir passer par les commandes. Dans le même ordre d'idées, les objets «s'activent» en fonction des ordres prescrits, ce qui limite d'autant les manœuvres inutiles.

La réalisation graphique est correcte, les écrans VGA 256 couleurs agréables sans être exceptionnels pour autant. En revanche, les intermédiaires animés sont bien traités et contribuent à renforcer l'ambiance oppressante tout comme la musique parfaitement adaptée aux circonstances. The Dark Half est un bon jeu d'aventure, à l'atmosphère forte, mais sa grande difficulté cependant risque d'en décourager plus d'un.

Jacques Harbonn

LES MAITRES DE L'HORREUR

COMPARATIF

Face aux Elvira 1 et 2 ou à Wax Works, The Dark Half semble bien sage graphiquement. Les écrans «d'hémoglobine» ne sont pas là pour vous écoeurer ou vous faire frémir, mais plus simplement pour préciser la situation. Les petites saynètes ani-



mées rendent bien l'ambiance. Ainsi, au début de l'aventure, vous assisterez au meurtre d'Homer Gamache, reproduit en ombres chinoises pour renforcer le mystère. Graphiquement moins percutant, The Dark Half se rattrape par la qualité de son scénario et son système de jeu très naturel.

TRANSARCTICA

PC

N'essayez pas de passer outre cette petite bête, lointaine cousine anémisée du monstre du Loch Ness, sans vous être muni au préalable d'un wagon-harpon.

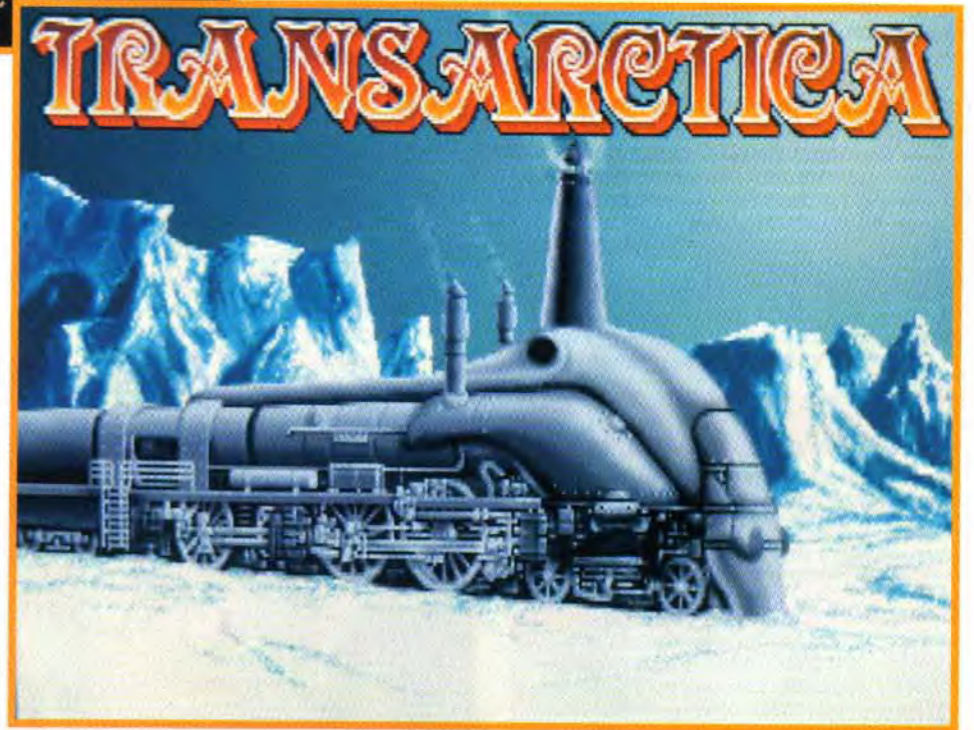


MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- PC 286 et supérieur.
- Mémoire requise : 550 ko.
- Mode graphique : VGA.
- Cartes sonores : AdLib, Soundblaster.
- Contrôle : souris, joystick, clavier.
- Média : 1 disquette 3 1/2.
- Installation sur disque dur : possible (5 mn environ).
- Espace requis : 1,5 Mo environ.
- Jeu et manuel en français.

Inspiré de « la Compagnie des glaces » de G.-J. Arnaud, une grande saga polaire parue dans la collection Fleuve Noir, Transarctica de Silmarils se déroule dans un monde glacé où ne subsistent que des réseaux ferroviaires tenus par les sbires de l'Union Viking. Bonne stratégie et décisions rapides seront indispensables pour vaincre l'Union et revoir le soleil.

Il est mort, le soleil, il est mort l'été... Et vous ne pouvez vous résigner à cette idée. Convaincu qu'il existe un moyen de le faire revivre, vous avez pris la tête des sceptiques qui refusent l'autorité de la compagnie ferroviaire et vous vous êtes emparé d'un train de six wagons, le Transarctica. Votre première tâche sera de récupérer du combustible et d'étoffer votre train avec différents wagons : wagons-cannons, marchandises, casernements pour soldats, wagons à mammouths et même wagons réfrigérés, parfaitement inutiles bien sûr ! (quelle idée ?). Le combustible qui sert aussi de monnaie locale permet de se déplacer entre 46 villes situées aux mêmes emplacements que celles de notre bonne vieille planète (une façon détournée de réviser sa géographie !). Dans les sept types de ville, vous pourrez recruter, vous armer, acheter et vendre, réparer ou recueillir des informations. L'essentiel des actions se passe sur les voies car sitôt que vous aurez démarré, les trains de l'Union se mettront en chasse. Comme il n'apparaît sur l'écran principal que votre propre train, l'envoi de quelques espions sera indispensable



pour vous renseigner sur l'éventuel passage des trains ennemis, sur les troupes de mammouths ou sur les hordes de loups errants et d'hommes-taupes cannibales. Les espions portent également des charges de dynamite et feront sauter des voies ou des ponts. Un zoom permet de voir de plus près la situation et d'actionner les aiguillages. Une grande liberté d'action et de choix est laissée au joueur. Dès que celui-ci parcourt le monde, il reçoit toute une flopée d'informations (découverte de mines, rumeurs, personnages à

rencontrer, etc.) qui sont autant d'incitations à visiter des lieux précis. Ces voyages sont inévitablement interrompus par des conflits avec les autres trains. C'est dans cette phase wargame très visuelle, intuitive et ergonomique (les stratégies pures peuvent désactiver cette option) que les forces relatives des convois et leur organisation vont jouer à plein. Prenant et rempli de rebondissements, facile à gérer, simple à comprendre et très actif, Transarctica vous met sur les rails pour de très, très longues nuits. Tchou, Tchououou...

Vic Ventura



Différents écrans (salle des machines, quartier général, boudoir) permettent respectivement de contrôler et de faire varier la vitesse du train, de lancer des draines de reconnaissance et d'envoyer des espions, de faire un bilan général de vos transactions et de sauvegarder la partie.



POUR BIEN DÉBUTER...

Rien ne sert d'accrocher wagon sur wagon à votre loco si vous ne pouvez les défendre contre l'Union Viking. En premier lieu trouvez une ville où vous pourrez acheter un wagon-mitrailleuse et un wagon-casernement. Puis allez recruter des soldats dans une ville de garnison. En second lieu faites un peu de commerce pour gagner de quoi acheter une grue. C'est uniquement avec cette machine que vous pourrez efficacement exploiter les mines et, finalement, parvenir à une certaine aisance. Attention ! Dépêchez-vous de vous rendre sur les lieux où les mines sont découvertes. Car, plus vite vous y arriverez et plus grand sera votre profit !

C'est dans des villes-foires comme Paris que vous trouverez des denrées à acheter et à échanger. Le conseil de la mère Denis est bien entendu d'acheter au prix le plus bas et de revendre au prix le plus haut. C'est ben vrai, ça !



VERSIONS

Transartica est disponible sur PC. Les versions ST et Amiga que nous avons vues n'étaient pas tout à fait terminées mais sont sensiblement équivalentes à la version PC (il faut au minimum 1 Mo de RAM pour les faire fonctionner). Des versions Mac et Falcon sont annoncées.

LA COMPAGNIE DES GLACES

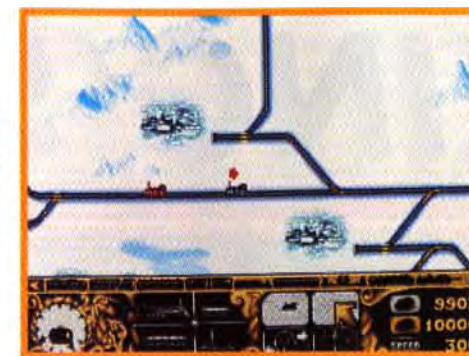
Transartica ne fait mention à aucun moment de la saga de J-G Arnaud, «la Compagnie des Glaces», mais les références à cette série sont tout à fait évidentes. Cette œuvre, qui a dépassé récemment le 60ème épisode, un véritable roman-Fleuve (Noir!), se déroule dans un univers post-apocalyptique glacé, où ne circulent plus guère que les trains et des tribus nomades de mutants, les roux, parfaitement adaptés à ce milieu. Tome après tome, épisode après épisode, J-G Arnaud déroule les aventures de personnages d'exception qui tentent, chacun à leur manière, de sauver la race humaine. Des fous du Soleil à Lien Rag le métis, tous les personnages sont criants d'humanité et de réalisme. Ils viennent à tour de rôle sur le devant de la scène, tenant les lecteurs en haleine, jusqu'à en faire de véritables fans (c'est certainement ce qui est arrivé aux créateurs de Transartica). Si vous aimez la SF et l'aventure, je vous conseille la lecture de cette passionnante épopée éditée au Fleuve Noir. JLJ



Editeur : Silmarils ; Auteur : André Rocques ; Programmation : André Rocques, Louis-Marie Rocques, Michel Pernot ; Graphismes : Jean-Christophe Charter, Eric Galand, Pascal Einsweiler ; Musique : Fabrice Hautecloque.



Les scènes de wargame, que les amateurs de stratégie pure peuvent sauter, sont l'occasion de combats sans merci. On dirige facilement les mammouths et les mercenaires avec les flèches. Des mitrailleuses et des canons ratiboisent tout ce qui bouge !



Un petit coup de zoom vous permettra de voir de plus près si une patrouille de l'Union Viking, la compagnie qui détient le monopole du transport, ne passe pas près de votre propre train. Des wagons-vigies permettent même de voir un peu plus loin.



COMPARATIF ACCROCHEZ LES WAGONS ! Quand on parle locomotive, on pense à Railroad Tycoon et à A-train. Ces deux simulations économiques sont excellentes et très complètes ; Si le premier sait jouer sur différents niveaux de réalisme, on reprochera au second de pêcher un peu par manque d'ergonomie. Plus difficiles d'accès, ils n'ont pas cet aspect « action et jeu d'aventure » qu'on trouve dans Transartica.



STRATEGIE AVENTURE

Comme les précédents Silmarils, ce jeu allie qualité, originalité, longue vie et bon scénario. Il mêle agréablement la stratégie et l'action saupoudrée d'aventure.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 16

Dix minutes suffiront, après une rapide lecture de la notice pour commencer à jouer. Une lecture plus attentive sera nécessaire pour progresser.

GRAPHISMES 16

De nombreux écrans très colorés brisent la monotonie de la ouate glacée. Cette tonalité blanc-bleu convient parfaitement au scénario et à l'ambiance de ce monde.

ANIMATION 12

Les animations assez réduites et les écrans plutôt statiques ne nuisent pourtant pas au jeu. Les séquences de wargame et de déplacement sur carte sont très plaisantes.

MUSIQUE 16

Les musiques sont différentes dans les sept types de ville. Agréables et suggestives, elles ne sont jamais agressives.

BRUTAGES 14

Tchou, Tchoooo... Quelques bruitages, alarmes, coups de canon, qui renforcent l'atmosphère du jeu.

JOUABILITE 17

Le maniement très intuitif, se fait entièrement à la souris, dans toutes les versions, avec un mode clavier et joystick. Le jeu se joue en temps réel (on peut l'accélérer).

DIFFICULTE MOYENNE

Six niveaux de difficulté. Vous serez dérouté par ce monde glacé, vaste, inconnu et dangereux, mais après quelques heures on arrive à dégager des tactiques payantes.

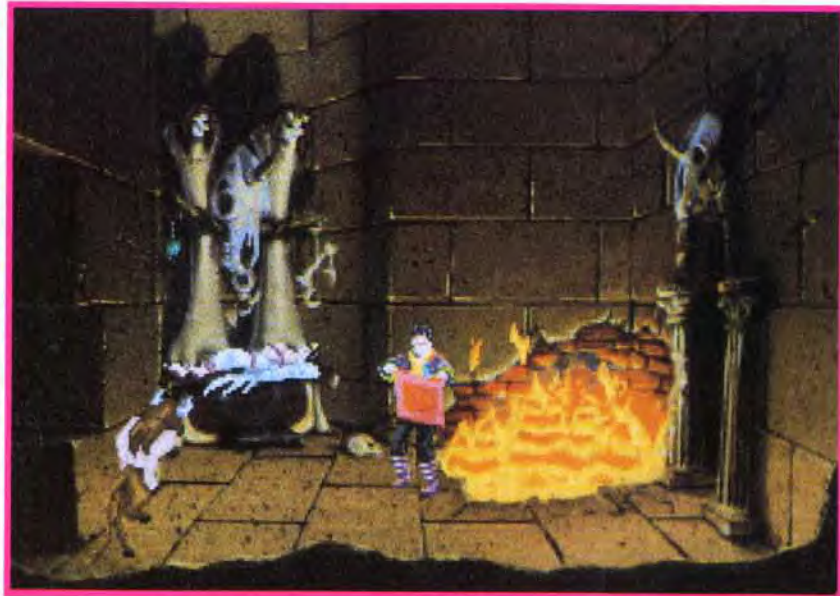
DUREE DE VIE 17

Il faut de nombreuses heures avant de trouver les villes et les endroits stratégiques. En mode wargame, vous pourrez attendre le retour du soleil en toute tranquillité...

La carte générale du Monde ne présente que votre propre train, les réseaux ferroviaires, les villes. Envoyez des espions ou des draines (véhicules de reconnaissance éventuellement chargés de dynamite) pour voir si les routes sont sûres.



message in a bottle



vers les docks. Ignorez l'enfant qui se baigne et frappez alors à la porte du bateau. Parlez au marin qui vous fait entrer dans sa cabine. Questionnez-le et prenez la patte de lapin. Il vous faut maintenant aller à l'entrée du

palais. Discutez avec les gardes-chiens et montrez-leur votre anneau royal. Après votre petite visite au vizir, retournez voir le marchand et échangez l'anneau royal contre la carte magique. N'oubliez pas de prendre un bonbon à la menthe.



Si vous survivez aux pièges des catacombes, vous arriverez au minotaure. Le « trou », la lampe et aussi l'écharpe sont nécessaires.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

Prenez la fleur et la plume de cheval. Utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

Parlez au coquillage; Il vous explique qu'il ne peut pas dormir suite à une rage de dents. Bercez-le en lui lisant le livre ennuyeux ramassé chez le bibliothécaire. Dépêchez-vous de prendre la perle qu'il détient. Attendez que le morceau de papier (« where! ») s'échoue sur le bord de la plage et prenez-le. Utilisez la carte.

Rendez-vous au vieux chêne et actionnez l'oiseau mécanique. Vous venez de vous faire un nouvel ami. Donnez le poème au rossignol qui va le porter à Cassima. Retournez ensuite sur la plage et utilisez la carte.



Toujours si vous utilisez la magie, vous devrez traverser de longs passages secrets pour pouvoir finalement pénétrer dans le palais.

L'ILE DE LA COURONNE

Retournez au village et fouillez la potiche posée devant la boutique. Vous trouvez un encrier. Entrez dans la boutique et échangez la perle contre votre anneau royal.

Allez au vieux chêne et donnez votre anneau au rossignol. Faites un aller-retour entre le vieux chêne et le village, et l'oiseau vous rapporte un ruban rouge appartenant à Cassima. Ramassez-le et examinez-le, vous trouvez un cheveu de

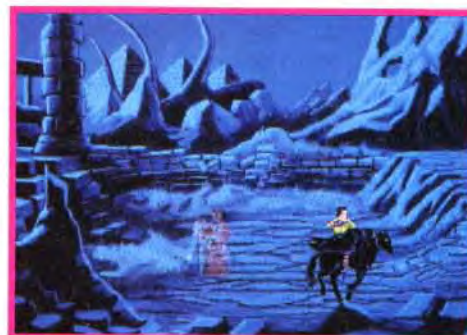


Après avoir dit « ALIZEBU » à la porte métallique, vous découvrirez les trésors qui ont été volés par le vizir. C'est maintenant à vous de rendre justice.

L'ILE MERVEILLEUSE

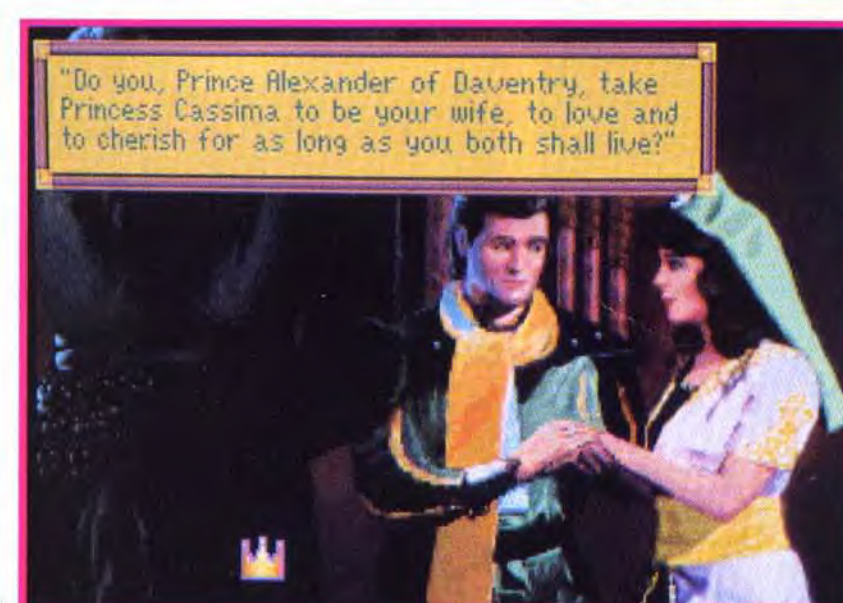
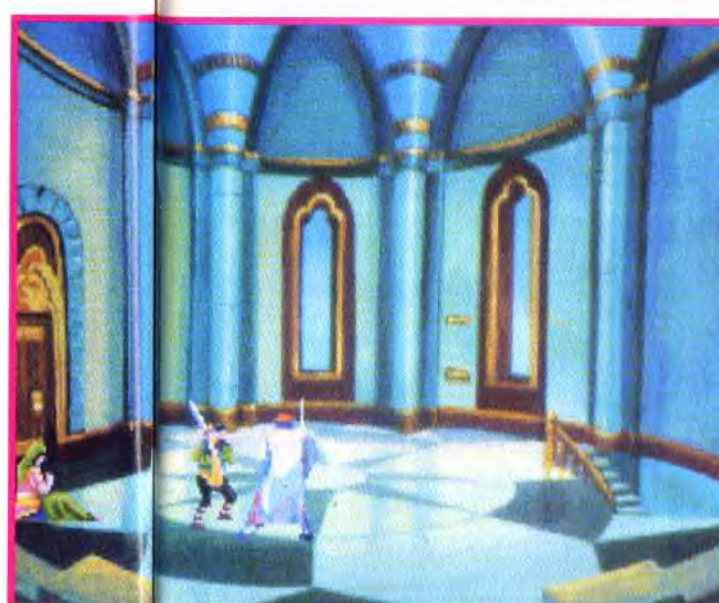
Avancez pour faire apparaître les cinq nains. Il faut utiliser un objet sur chacun d'eux. Les voilà dans

le bon ordre : la fleur, l'oiseau mécanique, le bonbon à la menthe, la patte de lapin et l'encrier. Après leur départ, allez à la clairière aux livres. Là, regardez la toile d'araignée et tirez le fil du bas. Très vite, prenez le morceau de



Seuls ceux qui auront choisi le côté magique de l'aventure auront accès au royaume des morts. Après un véritable parcours du combattant, ils rendront la vie aux parents de Cassima. Il serait dommage de ne pas découvrir cette partie de l'aventure car elle comporte de nombreux écrans.

Le seul moyen d'atteindre le royaume de la mort est de concocter le sort qui permet de charmer une créature de la nuit. Cela vous permettra d'apprivoiser un cheval démoniaque, qui vous y conduira. Vous aurez ainsi droit à une superbe séquence animée.



"Do you, Prince Alexander of Daventry, take Princess Cassima to be your wife, to love and to cherish for as long as you both shall live?"

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMERO



SUBLIME !

Après le succès retentissant de *Lemmings*, on pensait qu'il serait difficile de faire une suite digne de ce nom. Avec le deuxième volet de la série, *Psygnosis* ne nous a pas déçu. Le jeu est aussi bon et beaucoup plus varié. Partez à la découverte de ce nouveau monde !

TESTS

Plus jouable et plus beau que ses prédécesseurs, *Battle Chess 4000* est testé à fond par un spécialiste. Que vaut ce jeu d'échecs en Super VGA ?

INCROYABLE

Le premier jeu intégralement en 3D-relief sur PC arrive. Sortez vos lunettes bicolores et apprêtez-vous à faire l'un des combats les plus réels de l'espace.



TESTS

AVENIR

Dans le prochain numéro, une présentation des meilleurs jeux de bornes d'arcade, ceux qui arriveront sur nos micros dans quelques mois seulement. Et quand on voit que *Street Fighter II* a été adapté sur PC, ST et Amiga, tous les espoirs sont permis pour l'avenir ! Quels seront les musts des prochaines années ? *Virtua Racing* ? *Dragon Guns* ? *Arm Champs II* ? La réponse bientôt sur vos écrans...



Quand Sierra décide de faire des jeux avec un scénario solide et appuyé par des graphismes de grande qualité, on obtient le cinquième épisode de la saga des *Space Quest*. Un logiciel très prometteur...

ET, COMME TOUS LES MOIS, UNE DISQUETTE EXCLUSIVE DE DÉMOS DE JEUX !

message in a bottle

papier accroché en haut à gauche. Il porte l'inscription LOVE. Quittez la toile d'araignée et tentez de prendre un livre parmi ceux entassés sur le sol. Discutez avec le mille-pattes géant. Allez ensuite jusqu'aux marais et prenez une bouteille de lait au pied de l'arbre-chien. Montez jusqu'au potager et cueillez la tomate gâtée. Regardez le trou dans le mur. Essayez d'attraper cette petite bestiole. Laissez la derrière les tournesols pour le moment et passez le portail. Vous voilà sur un échiquier géant. Parlez au cheval et écoutez les deux reines. Ramassez l'écharpe rouge et retournez au potager. Là, prenez une laitue glacée et direction la plage. Utilisez la carte.

verdâtre. Discutez avec les deux frères ennemis puis donnez la tomate gâtée à celui de gauche. Il ne vous reste plus qu'à récupérer la vase avec votre tasse de thé. Rejoignez la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

Allez voir le marchand et échangez la flûte contre la lampe. Retournez utiliser la carte sur la plage.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

Avant d'entreprendre quoi que ce soit, sauvegardez. Il faut escalader la falaise et pour cela, vous devez résoudre une série d'énigmes dont voici les solutions. Première énigme : enfoncez le R de « ignorance », le I de « kills », le S de « wisdom » et le premier E de « elevates ». Deuxième énigme : en vous référant à la notice enfoncez les signes correspondant aux lettres S, O, A et R. Troisième énigme : pressez le quatrième rond, puis le

L'ILE DE LA BETE

Discutez avec la créature suspendue à l'arbre puis offrez-lui le morceau de papier (« where ! »). Elle accepte alors de vous suivre. Avancez et jetez la laitue glacée dans la mare d'eau bouillante. Traversez et décrochez la lampe (c'est le fameux « teapot »). Poursuivez votre chemin jusqu'au jardin et ramassez la brique sans écouter le jardinier. Ne franchissez surtout pas la grille. Retournez sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

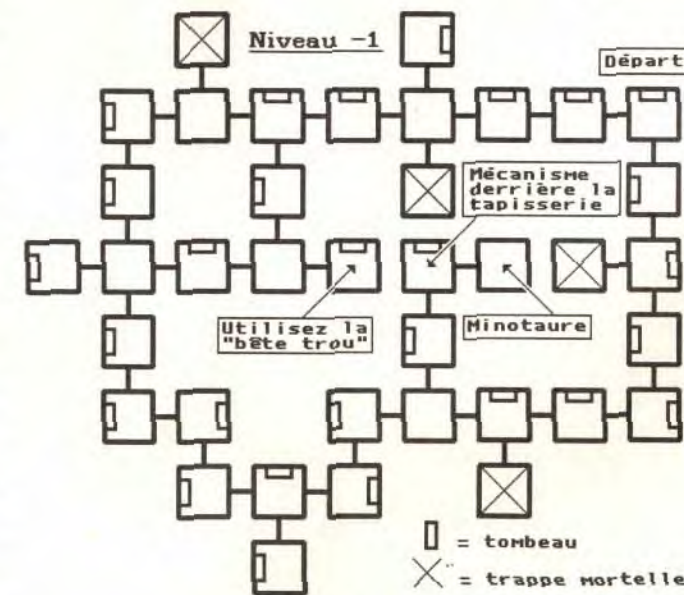
Retournez à la clairière aux livres et rendez son rejeton au mille-pattes. Pour vous remercier, il vous offre un livre rare. Lisez-le puis rejoignez la plage. Utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

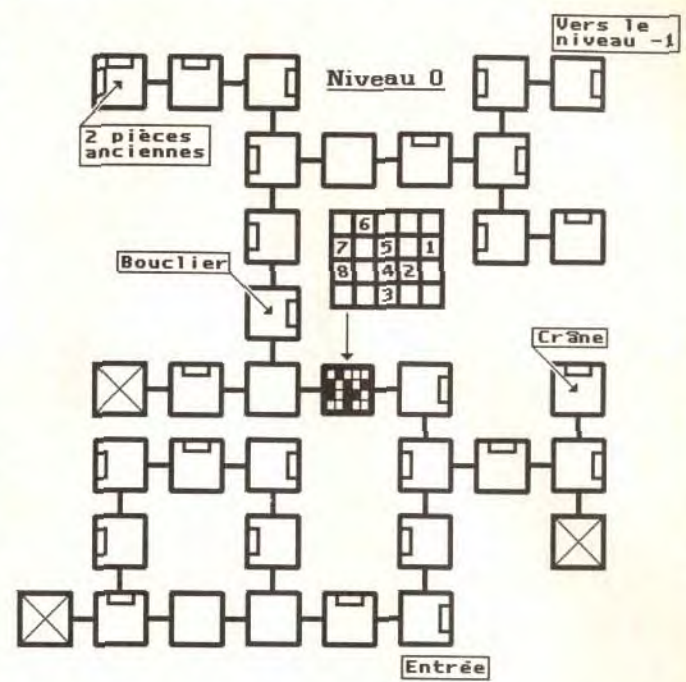
Allez au village et lisez l'affiche placardée sur le mur. Donnez le livre rare au bibliothécaire et il vous offre son livre de sorts. Lisez-le. Vous connaissez maintenant les ingrédients nécessaires à la fabrication des trois sorts. Allez ensuite chez le marchand pour échanger l'oiseau mécanique contre la flûte. Revenez à la plage et utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

Allez au potager et jouez de la flûte devant les fleurs de tournesol. Pendant qu'elles dansent, attrapez la bête-trou. Prenez la tasse de thé sur le fauteuil. Il faut maintenant donner la bouteille de lait à l'un des bébés-choux. Saisissez-vous rapidement de la lampe trouvée sur l'île de la Bête (le « teapot ») et recueillez des larmes (elles contiennent le sel qui ne vient pas de la mer). Descendez jusqu'aux marais et utilisez la tasse de thé dans l'eau



premier et enfin le deuxième. Quatrième énigme : encore une fois, regardez la notice et pressez les signes correspondant aux lettres D, O, Q et G. Cinquième énigme : enfoncez le A de « all », le S de « silent », le C de « cry », le E de « the », le N de « noble » et le D de « boulders ». Si vous n'avez pas trébuché lors de votre escalade, vous voici au sommet de la falaise. Tournez en rond autour de la vieille femme et ou parlez-lui jusqu'à ce qu'elle disparaisse. En faisant attention de ne pas toucher aux baies (empoisonnées), entrez dans la petite caverne située derrière le buisson. Allumez votre lampe et vous découvrez une deuxième tunnel. De l'autre côté, cueillez une feuille de menthe puis ressortez à l'air libre. Prenez le sentier et vous



vous retrouvez chez les hommes ailés. Après une sé-

quence animée, vous êtes conduit dans les catacombes. Consultez les deux plans ci-joints pour explorer les deux labyrinthes. Le schéma vous permettra de traverser la pièce aux dalles. Au premier niveau vous devez récupérer un crâne humain, un bouclier et deux pièces anciennes. Ne suivez pas la princesse ailée, c'est un piège. Pour stopper le plafond qui descend, lancez la brique dans les rouages. Lorsque vous atterrissez au niveau inférieur, allumez votre lampe et allez utiliser la bestiole-trou sur le mur indiqué sur le plan. Elle s'échappe, mais vous n'en avez plus besoin. Le Minotaure ouvre alors un passage secret. Rejoignez cette pièce et actionnez le mécanisme caché derrière la teinture. Dans l'ancre du Minotaure, avancez pour qu'il vous voit. Lorsqu'il vous fonce dessus, utilisez l'écharpe rouge de la reine (vous pouvez alors crier « olé ! »). Vous récupérez une dague et une fiole d'eau venant de la marmite sacrée avant d'être reconduit en bas de la falaise. Sur la carte vous constatez que l'île de la Brume est apparue.

L'ILE DE LA BRUME

Allez jusqu'au village et prenez un morceau de charbon et la faux. Retournez maintenant sur la

message in a bottle

plage et utilisez de nouveau votre carte.

L'ILE DE LA BÊTE

Allez jusqu'au jardin et utilisez le bouclier pour franchir la grille aux statues. Cueillez une rose et avancez. Frayez-vous un chemin avec la faux et vous voilà sous l'emprise d'une malédiction. Ecoutez la Bête qui vous remet sa bague. Sans plus tarder, retournez sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

Dirigez-vous jusqu'à la demeure entourée de roses. Offrez la rose cueillie sur l'île de la Bête à la demoiselle (c'est la Belle) et engagez la conversation. Donnez-lui ensuite la bague de la Bête. Elle vous suit et vous voilà revenu à...

L'ILE DE LA BÊTE

Eh oui, la malédiction est enfin levée et nos deux tourtereaux s'en vont vivre des jours heureux. Mais avant, ils vous donnent une robe et un miroir magique en guise de récompense. Utilisez l'eau sacrée de l'Oracle sur la lampe contenant déjà les larmes (le « teapot ») puis utilisez la lampe sur la fontaine. Cueillez une autre rose avant de retourner sur la plage. Là, utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

Allez jusqu'au potager et prenez le flacon marqué « drink me ». Pénétrez sur l'échiquier géant et donnez le morceau de charbon à la Reine blanche. Elle vous offre un œuf qui contient du soufre. Retournez sur la plage et lancez l'incantation de pluie magique à l'aide du livre de sorts. Utilisez la carte.

L'ILE DE LA BRUME

Après avoir été capturé et condamné à finir brûlé vif, un orage vous sauve la vie (c'est le sort de la pluie magique qui prend effet). Hélas, la robe de la Belle disparaît en fumée. [Comme nous le verrons plus loin, la robe est nécessaire pour terminer le jeu si vous avez décidé de ne pas utiliser la magie. Dans ce cas, il ne faut pas revenir sur l'île des druides après avoir récupéré le morceau de charbon et la faux.] Ecoutez le chef des druides puis utilisez la crâne sur les braises. Utilisez ensuite l'œuf puis le cheveu de Cassima sur le crâne. Vous voilà prêt à lancer le sortilège qui permet de charmer une créature de la nuit.

Retournez sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

Remontez tout en haut et vous vous trouvez face à un cheval ailé tout noir. Lancez le sort précité et il vous conduit jusqu'au Royaume des Morts.

LE ROYAUME DES MORTS

Parlez avec les parents de Cassima (ils sont transparents). Faites attention aux goulles. La mère de l'élue de votre cœur vous cède son ticket pour l'au-delà. Partez vers la droite et parlez à l'esprit qui flotte. Il vous parle de son fils ALI et vous offre un mouchoir. Poursuivez votre chemin jusqu'aux portes de l'enfer. Là, jouez de la musique en utilisant les os en bas à droite. Récupérez la clé tombée à terre et donnez votre ticket. Dans la caverne, regardez le cadavre et prenez le gant. Continuez droit devant et vous arrivez devant Caron. Remplissez votre tasse de thé dans les eaux du Styx puis donnez les deux pièces des catacombes à Caron. Après une petite traversée paisible, vous arrivez face à une porte close. Tentez de l'ouvrir et vous voyez qu'elle est vivante.

Engagez la conversation et répondez-lui LOVE. Vous arrivez enfin jusqu'au maître des lieux. Parlez au garde et jetez le gant sur Night Mare. A son tour, il vous pose une énigme. Montrez-lui le miroir magique et vous pouvez repartir sur terre avec les parents de Cassima.

L'ILE DE LA COURONNE

Allez jusqu'au vieux chêne et donnez la rose au rossignol. Retournez au village et échangez votre lampe (le « teapot ») avec le mendiant. Vous pouvez prendre celle que vous voulez parmi les six proposées. Entrez ensuite dans la boutique et buvez le flacon « drink me » devant l'homme en noir. Maintenant, vous savez enfin qui est ce mystérieux personnage qui apparaît et disparaît sous différentes formes depuis le début : c'est un génie. Echangez votre lampe contre le pinceau. Allez derrière le palais du Vizir. Il vous faut dissoudre

la plume de cheval dans la tasse de thé (qui contient déjà de la vase et de l'eau du Styx). Utilisez le pinceau sur le mur puis lancez l'incantation de la peinture magique. Il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans la forteresse par cette porte inespérée.

DANS LE CHATEAU

Sauvegardez. Rentrez dans le cachot du milieu et discutez avec l'esprit prisonnier (c'est ALI). Donnez-lui le mouchoir. Allez jusqu'à l'armure et tirez sa main droite. Passez par le passage secret et regardez par l'orifice, vous voyez les gardes. Montez les marches et regardez par ce nouveau trou. Donnez la dague à Cassima. Continuez sur votre gauche et vous apercevez le Vizir par un autre orifice (un vrai gruyère ce palais). Allez jusqu'au bout et ouvrez la porte

VOUS DEVEZ AVOIR EN VOTRE POSSESSION LA ROBE DE LA BELLE, L'OISEAU MÉCANIQUE, LA DAGUE, LE MIROIR DONNÉ PAR LA BÊTE ET LA FEUILLE DE MENTHE...

secrète. Dans la chambre, ouvrez le coffret et lisez la lettre (ZEBU). Ouvrez le coffre avec la clé du Royaume des Morts et prenez la lettre qui met en cause le Vizir. Sortez par la porte et vous êtes capturé puis conduit dans un cachot. Ouvrez-le avec la clé squelette du Royaume des Morts. Allez ouvrir la porte métallique en face des cachots. Parlez-lui et prononcez le mot ALIZEBU. A l'intérieur, vous trouvez des trésors, volés par le Vizir, dissimulés sous un drap. Sauvegardez à nouveau et promenez-vous dans les coursives secrètes sans vous faire surprendre par les gardes. Lorsque vous entendez la musique annonçant la cérémonie nuptiale, redescendez jusqu'aux couloirs des cachots et ouvrez la porte située au dessus des geôles. Approchez-vous des portes entrebâillées et vous voilà face au Capitaine Saladin. Montrez-lui la lettre découverte dans le coffre. Suivez-le et parlez à Cassima. Ses parents arrivent et démasquent l'imposteur.

Poursuivez le Vizir en haut de la tour. Pour vaincre le génie, offrez-lui la feuille de menthe. Prenez l'épée accrochée au mur et combattez le Vizir. Lorsque Cassima le poignarde, profitez-en pour l'assommer avec l'épée. Il ne vous reste plus qu'à assister à la séquence de fin. Attention, cette solution n'est pas complète. Si vous la suivez au pied de la lettre, vous terminerez avec un score de 213 sur 231. Alors, avis à tous ceux qui ont fini avec 231 sur 231. Le Message leur est ouvert!

Voici maintenant comment terminer l'aventure si vous avez délaissé la magie :

Vous devez avoir en votre possession la robe de la Belle, l'oiseau mécanique, la dague, le miroir donné par la Bête et la feuille de menthe. Après vous être déguisé en servante dans la tente située devant les portes du palais, vous pénétrez dans les lieux. Prenez l'escalier de gauche et attendez que les gardes vous tournent le dos. Dès qu'ils ont franchi l'alcôve au tableau, glissez-vous y rapidement. Là, cliquez sur le pilier pour vous dissimuler derrière. Dès que les gardes repartent vers le fond du couloir, sortez et posez l'oiseau mécanique au milieu du couloir. Retournez vite vous cacher derrière le pilier.

Les gardes s'en vont pour quelques instants. Dérochez le tableau et prenez le clou. Ouvrez la porte d'en face et ouvrez le coffret. Lisez la lettre (ZEBU) puis ouvrez le coffre à l'aide du clou du tableau. Prenez la lettre compromettante pour le Vizir. Puis dirigez-vous vers le fond du couloir. Tournez à droite et parlez à travers la première porte. Après la réponse de Cassima, glissez la lettre sous la porte puis la dague. Retournez vous cacher derrière le pilier. Au retour des gardes, attendez qu'ils marchent vers le fond du couloir puis quittez votre cachette. Descendez les escaliers et allez vers les portes entrebâillées. Surpris par Saladin, montrez-lui la lettre puis suivez-le. Parlez à Cassima. Utilisez le miroir magique sur le visage de Cassima et tout le monde s'aperçoit de l'imposture. Le reste se déroule comme dans la solution précédente. Amusez vous bien et à la prochaine.

Thomas Alexandre

ALONE IN THE DARK

DIDIER

M'étant plongé dans Alone in the Dark puis étant ressorti presque intact, mais avec une folle envie d'y retourner, j'en ai profité pour rédiger une petite solution qui, je l'espère, vous intéressera.

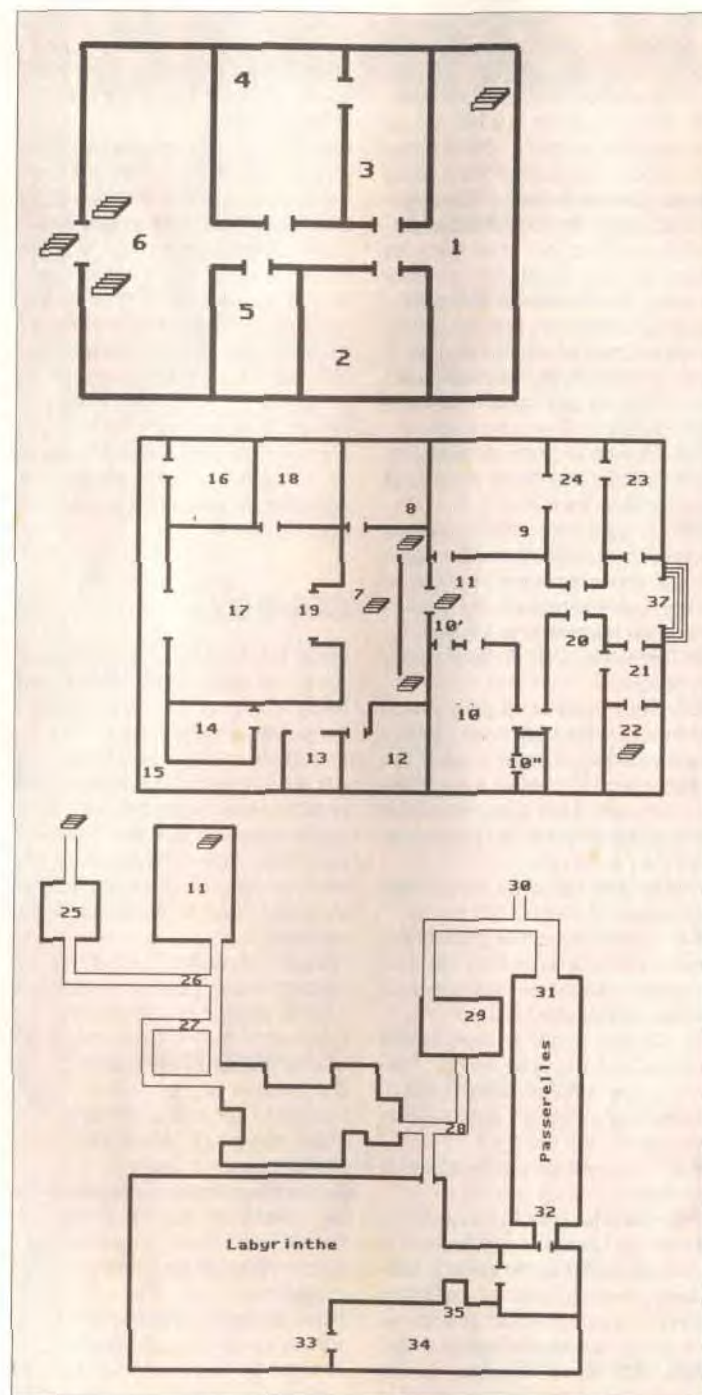
D'abord, quelques petits conseils pour ceux qui vont se lancer dans ce jeu envoûtant. Pour commencer, préférez plutôt le **détective** car celui-ci a une allonge de coup de pied impressionnante qui se révélera très utile pour les premiers combats.

Ensuite il faut préciser que la difficulté du jeu est loin d'être insurmontable (puisque je l'ai fini) et donc qu'il serait sage de n'utiliser la solution que si vous êtes vraiment coincé. De plus toutes les énigmes sont logiques et beaucoup d'indications vous sont données par les **livres** ou les **parchemins** sur celles qui le seraient moins. Ne négligez donc pas de les lire. Ce seront aussi les premiers objets dont vous pourrez vous débarrasser quand vous serez trop chargés... Mais encore un conseil, posez les tous au même endroit au cas où vous auriez besoin d'en relire un. Sur ce, que les démons ne soient pas trop contre vous et bonne chance.

Le grenier

Dès que vous y êtes, allez vers l'armoire et poussez-la devant la fenêtre, allez ensuite vers le coffre et poussez-le sur la trappe. Tout ceci vous évitera deux combats, ce qui est toujours ça de gagné. Avant de quitter le grenier il vous faudra prendre le **fusil** dans le coffre, la lettre derrière le piano, la **couverture indienne** dans l'armoire, le **livre** dans la petite bibliothèque et enfin et surtout la **lampe à pétrole** sur la table. Partez alors par la porte et descendez l'escalier en allant sur la droite.

1- Prenez l'**arc**, cherchez dans l'étagère et prenez le **bidon de pétrole**. Vous pouvez alors remplir la lampe et vous débarrassez du bidon vide.



2- Cherchez la **clé** dans le bureau, elle ouvre le coffre au pied du lit, prenez le **sabre de cavalerie** (évittez de l'utiliser pas si possible car il ne faut surtout pas le casser). Faites donc une sauvegarde car une surprise vous attend derrière la porte. Eh oui, un zombie tout rose ! Reculez vers la fenêtre et attendez

qu'il s'approche de vous. Là vous lui décochez un coup de pied. Recommencez cette opération jusqu'à ce qu'il soit définitivement calmé. **3-** Un autre zombie arrive. Attendez-le donc près de la fenêtre et utilisez la même technique qu'avec l'autre.

4- Prenez le **vase** près du lit. Cette action fera surgir de la fenêtre un joli poulet sauteur très méchant. C'est peut-être le moment d'utiliser le sabre, mais attention de ne pas le casser. Sinon utilisez des coups de pied tout en avançant à chaque fois que vous le touchez. En effet, coincé contre un mur, il sera à votre merci. Après avoir tué l'animal, lancez le vase et récupérez la **clé** qui se trouvait dedans. Elle ouvrira la commode, vous n'aurez plus qu'à prendre les **deux miroirs** qui s'y trouvent.

5- Prenez la **trousse de soins** dans le placard. Ouvrez-la et buvez la fiole qui s'y trouve. Reposez tout ça, vous n'en aurez plus besoin.

6- Mettez un petit miroir sur chaque statue (allez y en rasant les murs), vous verrez que les bestioles qui vous bouchent le passage n'apprécieront pas. Vous pouvez alors descendre.

7- Pour le moment mieux vaut ne pas trop vous approcher de l'armure.

8- Prenez les **cartouches** dans l'armoire et chargez le fusil. Prenez le **gramophone** et laissez donc les allumettes et le pic. Un conseil ne dérangez pas le fantôme. Sortez et descendez à droite.

9- Cherchez sous la statue vous trouverez **trois flèches**. Évitez les araignées qui tombent alors du plafond, et ressortez vite par où vous êtes entrés.

10- Dans la cuisine vous pouvez trouver des **allumettes** et un **couteau**, laissez la marmite pour le moment.

10'- Prenez la **clé** de la cave et mangez les **gâteaux**.

10''- Allez au fond de la pièce, retournez-vous et attendez le zombi que vous pourrez tuer à coups de pied. Fouillez le tas de charbon et prenez le **revolver** dans la boîte. Laissez le bidon, vous reviendrez le chercher plus tard si vous en avez besoin. Allez donc faire un petit tour à la cave avant de remonter.

11- Pour descendre utilisez la clé trouvée dans l'arrière-cuisine. Ramassez les **balles** qui sont sur le meuble sous l'escalier. Enlevez la cale qui tient les barils (attention qu'ils ne vous tombent pas dessus). Lisez le **livre** dans l'étagère d'à côté. Remontez. Tout ceci doit-être fait en évitant les rats qui ne semblent pas vouloir se laisser tuer.

...message in a bottle

Pour Hellfire, dans **Epic**, il faut lancer le seul missile de cobalt auquel tu as le droit dans le réacteur. A partir de ce moment, décampe illico, very fast, schnell, vite dans la direction opposée ! Sinon, tu exploseras avec le vaisseau mère.

Quant à moi, j'ai un énorme problème dans **Bargon Attack**. Dans le passage secret où se trouve une fontaine, j'utilise bien le Tiriciel sur les crânes, mais à chaque fois je me retrouve « game over ». Est-ce qu'il y aurait une différence entre la version PC et Amiga ? A bientôt et merci à tous.

ZOZO-SESE

Dans le Tilt 108, Saminga Ninja a donné le début de **Hook**. Il dit d'aller aux « épées croisées » pour trouver deux chopos (une à droite et l'autre à gauche). J'ai beau faire, je ne trouve que la chope de gauche et pas celle de droite, et cela m'empêche de continuer. Répondez-moi vite car cette histoire m'empêche presque de dormir !

ARNAUD

Etant un fan de Tilt, je me permets d'aider Luchy Slayer dans **Ishar**. Pour obtenir la bave de tortue, il faut se diriger au nord de Silmatil. Tu trouveras un ogre. Après l'avoir zigouillé, regarde sur la côte, tu trouveras une tortue. Ensuite va à Halinrand. Dans une forêt de bouleaux, tu trouveras un homme avec un cheval. Donne-lui la tortue et il te donnera de la bave.

Pour Papi Russe, toujours dans **Ishar**, le grand maître John l'alchimiste te donne la traduction de potions :

Régénération physique : bave de tortue + gui séché + griffe de gargouille.

Invulnérabilité : bave de tortue + gui séché + cervelle de rat + griffe de gargouille.

Désaveuglement : huile de salamandre + toile de mygale + 2 gui séché + cervelle de rat.

Apnée : 2 huiles de salamandre + gui séché + griffe de gargouille + os de dragon.

Rupture de charme : 2 huiles de salamandre + gui séché + cervelle de rat + bave de tortue.

Détransformation cochon : oeil de crapaud + huile de salamandre + gui séché + os de dragon.

130

Lavage de cerveau : 2 cervelles de rat + griffe de gargouille + os de dragon.
Rég. psych. : huile de salamandre + gui séché + cervelle de rat.
A moi maintenant, comment peut-on entrer dans le donjon de Valathar ??? Help (et plus si possible) !

NL MINOU

Des codes, des codes, encore des codes !

Builderland : dans le « PRG », remplacer 53AD 8216 7001 B0AD par 6002 8216 7001 B0AD.

Fire et forger II : dans le « PRG », remplacer 5379 0003 D7AC par 4E71 4E71 4E71.

Brat ; (quelques codes) toy LAND : BISHIGMO, MIHEMOTO, SASUTOZO, SUMATZEE. Park land : NOKITAGO, ITSANONO, MOZIMATO, HOZITOMO. Moon base : MOKITEMO, ZUMOHATO, CHANASTU, NAGAITSU.

Dynasty wars : dans le « PRG », remplacer 5379 0007 FF32 6600, par 4E71 4E71 4E71 6600.

Fire et Brimstone : dans le « PRG », remplacer 5356 426E 0084 426E par 4E71 426E 0084 426E. (vies infinies).

Pour de l'énergie infinie remplacer 0C6E 0063 0068 4E71.

Jeanne d'Arc : pour obtenir 900 millions, sauve une partie dès le début, puis éditez la sauvegarde, et recherchez, à l'offset \$780, la séquence 0000 0000 0000 0606 et remplacez-la par 0000 35A4 E900 0606.

Legend : un peu plus compliqué, voici une petite partie de la structure du fichier de sauvegarde. Les caractéristiques de votre personnage se trouvent : pour Slyzaar, de l'offset \$ 20 à \$ 40, pour Tunarle, de l'offset \$ a0 à \$ c0, pour Tchan, de l'offset \$ 120 à \$ 140, et pour Zolthen, de l'offset \$ 1a0 à \$ 1c0.

En gros, c'est à ces différents endroits que ça se situe !

Je ne vais pas trop entrer dans le détail... Je vais juste vous indiquer ce qui pourra vous être utile. Considérons simplement que, pour chaque personnage, il y a 96 chiffres ou lettres (en hexadécimal), tous ça par paires (ex : 6F 4E FF ect.) ce qui nous donne 48 paires. Pour faciliter les choses nous parlerons donc en paire.

Voici les emplacements (sur les 48 paires) :

- de la 8 à la 10, c'est la force de frappe du personnage. Pour qu'elle soit au maximum il faut mettre 03 E7 03 E7.

- de 11 à 26, voici les objets en sa possession. Vous mettez les objets que vous désirez, une clé ou une arme ou ce que vous voulez. Je vous conseille de faire la liste des objets en les remplaçant dans votre sauvegarde puis en regardant de quel objet il s'agit.

Les objets sont notés de 01 (helm) à B1 (mixing bowl).

N'oubliez pas qu'en hexadécimale cela va de 0 à F. - de 39 à 42, vous trouverez la somme d'argent dont dispose votre personnage. Vous pouvez y inscrire, par exemple 01 7D 78 40, ce qui donne 25 millions qui est une somme largement suffisante pour finir le jeu !

Voilà vous savez tout pour bidouiller votre jeu favori, il ne reste plus qu'à découvrir les énigmes.

Enfin, pour répondre à Patrick et Danielle, dans **Legend**, c'est un bug ! A plus !

XJ 220

J'ai un problème avec **Last Ninja 3**. Je suis arrivé au niveau 2, mais malheureusement pour moi, j'y suis toujours ! Donc, help me please..

ULTIMO I

Salut à toi, Magic Zap. Permetts-moi de te dire que tes méthodes ne sont pas dignes d'un vrai Avatar.

Empoisonner des gens qui ne t'ont rien fait, non mais ! Si vous avez besoin d'argent, il y a une méthode plus simple, peut-être moins rapide, mais en tout cas plus noble. Puisque vous êtes un membre émérite de la Fellowship, vous savez que vous avez certains privilèges (si vous ne l'êtes pas, je vous conseille de le devenir, ça fait partie du scénario). Vous pouvez donc vous rendre au casino de Buccaneer's Den et jouer à la roulette. Mais attention : placez votre argent sur chaque couleur (de préférence une mise élevée et évidemment la même somme) et faites tourner la roulette. Vous aurez le plaisir de voir disparaître sept de vos mises. Mais celle qui reste aura augmenté de manière conséquente (vous aurez plus que ce que vous aviez mis au départ).

En face du study : long-le du côté droit et essaye de pénétrer à l'intérieur. Il y a un faux mur. Tu arrives ainsi devant une grille, ouvres-la. Tu te retrouves dans une pièce avec un levier, actionnes-le : un pan de mur va pivoter. Engouffre-toi et tu arrives devant une autre grille. Ouvre-la et entre dans la pièce. Il y a deux leviers, pousse celui incrusté sur l'autel ensanglanté. Cela ouvrira un nouveau passage, là où il y a un socle de téléportation. Emprunte ce passage et tu atteindras un couloir avec une porte blindée au fond. Suis le couloir jusqu'au fond et tu vas être téléporté à nouveau dans une pièce comportant deux autres socles. Utilises celui de droite et tu te retrouveras dans une autre pièce, aussi avec deux socles de téléportation, mais cette fois avec un interrupteur en plus.

Presse ce dernier et une porte s'ouvrira... Mais, elle est pour l'instant hors d'atteinte ! Puis, emprunte le socle de gauche et tu te retrouveras à l'endroit initial (la première pièce avec un levier). Retourne près du tout premier téléporteur et contournes-le de manière à arriver en face du mur du fond de la pièce. C'est une illusion, passes-le et tu verras la porte que tu as ouverte avec l'interrupteur. Tu te retrouves finalement dans une grande pièce avec un étage partiel dont la porte qui y donne accès est hors d'atteinte. En ce qui me concerne, c'est l'une des énigmes les plus « disjointées » du jeu mais tu vas voir que la solution est très simple, comme d'habitude). Explore la pièce principale, tu trouveras des caisses et tu verras que, devant l'étage, il y a une table. Il ne te reste plus qu'à disposer les caisses pour créer un échafaudage sur la table pour avoir accès à la porte (pour grimper sur la table, une caisse suffira).

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ce n'est pas très rapide mais ça l'est suffisamment quand même pour devenir très riche sans se fatiguer. Cela dit, je te propose la solution à ton problème : voici le moyen de récupérer le notebook d'Alagner. Je précise d'abord que, quand je dis ouvrir une porte ou une grille, c'est à l'aide, soit d'un lockpick, soit de la clé du study. En face du study : long-le du côté droit et essaye de pénétrer à l'intérieur. Il y a un faux mur. Tu arrives ainsi devant une grille, ouvres-la. Tu te retrouves dans une pièce avec un levier, actionnes-le : un pan de mur va pivoter. Engouffre-toi et tu arrives devant une autre grille. Ouvre-la et entre dans la pièce. Il y a deux leviers, pousse celui incrusté sur l'autel ensanglanté. Cela ouvrira un nouveau passage, là où il y a un socle de téléportation. Emprunte ce passage et tu atteindras un couloir avec une porte blindée au fond. Suis le couloir jusqu'au fond et tu vas être téléporté à nouveau dans une pièce comportant deux autres socles. Utilises celui de droite et tu te retrouveras dans une autre pièce, aussi avec deux socles de téléportation, mais cette fois avec un interrupteur en plus.

Presse ce dernier et une porte s'ouvrira... Mais, elle est pour l'instant hors d'atteinte ! Puis, emprunte le socle de gauche et tu te retrouveras à l'endroit initial (la première pièce avec un levier). Retourne près du tout premier téléporteur et contournes-le de manière à arriver en face du mur du fond de la pièce. C'est une illusion, passes-le et tu verras la porte que tu as ouverte avec l'interrupteur. Tu te retrouves finalement dans une grande pièce avec un étage partiel dont la porte qui y donne accès est hors d'atteinte. En ce qui me concerne, c'est l'une des énigmes les plus « disjointées » du jeu mais tu vas voir que la solution est très simple, comme d'habitude). Explore la pièce principale, tu trouveras des caisses et tu verras que, devant l'étage, il y a une table. Il ne te reste plus qu'à disposer les caisses pour créer un échafaudage sur la table pour avoir accès à la porte (pour grimper sur la table, une caisse suffira).

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

Ensuite tu ouvres la porte et... Je te laisse découvrir la suite... J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.



La meilleure sélection de logiciels du

Domaine Public

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

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

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES	EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES	EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES	EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH
<p>DISQUETTE ST 021 LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.</p> <p>DISQUETTE ST 024 MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.</p> <p>DISQUETTE ST 109 COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.</p> <p>DISQUETTE ST M3 PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goûtez, vous êtes cuit.</p> <p>DISQUETTE ST 285 SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.</p> <p>DISQUETTE ST 318 OPUS : un très bon tableur en version Française.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>DISQUETTE ST 423 CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.</p> <p>DISQUETTE ST 425 SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français.</p> <p>DISQUETTE ST 442 MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>DISQUETTE AM 445 AMIGA SOURCE EDITEUR 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 traitements de texte.</p> <p>DISQUETTE AM 455 DR MARIO : un nouveau clone de Tétris absolument génial.</p> <p>DISQUETTE AM 458 SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.</p> <p>DISQUETTE AM 464 DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.</p> <p>DISQUETTE AM 471 MOVEM : un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.</p> <p>DISQUETTE AM 472 COLORIS : un clone de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.</p> <p>DISQUETTE AM 475 BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.</p> <p>DISQUETTE AM 476 INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.</p> <p>DISQUETTE AM 479 MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...</p>	<p>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). Nécessite un disk dur et une carte VGA.</p> <p>DISQUETTE PC 427 ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essay. Entièrement en Français.</p> <p>DISQUETTE PC 505 ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.</p> <p>DISQUETTE PC 506 REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.</p> <p>DISQUETTE PC 507 LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.</p> <p>DISQUETTE PC 508 AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.</p> <p>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.</p> <p>DISQUETTE PC 509 GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.</p> <p>DISQUETTE PC 510 VIDÉO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.</p> <p>DISQUETTE PC 511 CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.</p> <p>DISQUETTE PC 512 MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.</p>	<p>DISQUETTE MAC 001 GOBBLER v1.0 : vous dirigez une chenille qui doit avaler des tonnes de champignons sans se mordre la queue. MACJACK v2.1 : un excellent jeu de cartes dans lequel vous jouez contre l'ordinateur.</p> <p>DISQUETTE MAC 003 ANIMALS CLIP 1 : une compilation de 45 planches de clipart à insérer dans vos documents P.A.O. Toutes ces planches sont des représentations d'animaux au format Mac Paint.</p> <p>DISQUETTE MAC 004 GOLF MACWAY : voilà un excellent jeu de golf. Il ne vous reste plus qu'à viser juste. KLONDIKE v2.0 : un très bon jeu de cartes en solitaire sous forme de réussite. SOCIAL CLIMBER v1.00 : un bon jeu d'arcade dans lequel vous devez gravir les étages d'une tour en évitant de vous faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus rapides.</p> <p>DISQUETTE MAC 005 3D CHECKERS v5.1 : un bon jeu de dames en 3D. HOT AIR BALLOON : jeu dans lequel vous dirigez une montgolfière et devez éviter de percuter les obstacles. COLUMNS 2 : un clone de Tétris. GUNSHY : un excellent jeu de réflexion en couleur dans le style du célèbre jeu de Mahjong. Vous devez retrouver des objets par paires et ainsi éliminer la totalité du plateau de jeu.</p>
<p>Rubans imprimante Star NL10..... 25 Frs pièce 2 achetés = 1 gratuit</p>			<p>Lecteur interne Atari 540 Frs Lecteur externe Atari 570 Frs Extension 512Ko Atari STF 510 Frs Lecteur interne Amiga 560 Frs Lecteur externe Amiga 580 Frs Extension 512Ko Amiga 280 Frs Souris Atari/Amiga/PC 210 Frs Filtre écran M* 160 Frs Support écran pivotant 220 Frs Boîte rangement 50 x 3,5" 70 Frs</p>
<p>Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)</p>			
<p>Je commande les disquettes suivantes :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce 5 disquettes commandées = la 6ème gratuite Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande Frais de port matériel : 40 Frs par commande Règlement : O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)</p>	<p>Je désire recevoir :</p> <p>Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh</p> <p>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</p> <p>O Le câble de téléchargement à 75 Frs O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)</p> <p>Nom Prénom Rue Code Postal Ville</p>		



JEAN LOUÏ -
EXPERIENCE
657314 pts
NIVEAU 140

Le forum présente, pour moi et pour tous les journalistes de *Tilt*, un intérêt majeur. C'est un lieu, et je dirais même plus, un lien, qui nous permet de vous rencontrer pour vous soumettre nos impressions et recevoir, quelques semaines plus tard, vos réponses et vos réactions. Ainsi, j'ai reçu de nombreuses lettres commentant (en bien, cela va de soi) l'édition de *Tilt 106*. «Mais cela fait plus de deux mois !», allez-vous me rétorquer. Oui, bon, c'est vrai, mais, hormis le minitel et le questionnaire que vous trouvez en fin de *Tilt*, vous voyez d'autres moyens de communication valables, vous ? Ce n'est pas parfait, mais cela suffit la plupart du temps. Seul inconvénient : les questions et les réponses peuvent, dans certains cas, souffrir d'un décalage avec l'actualité. C'est pour cela que, lorsque nous discutons de la sortie d'un logiciel par exemple, il peut arriver que je vous annonce un produit traité en «avant-premières» ou déjà disponible. Dans le courrier que nous avons reçu, l'un des sujets les plus abordés est l'arrivée des nouveaux ordinateurs Atari et Commodore. Si l'Amiga 1200 était peut-être disponible au moment où vous lirez ces lignes, le Falcon n'arrivera que plus tard. Les réponses que je peux apporter à vos questions correspondent aux informations dont je dispose actuellement - j'ai pu essayer le 1200, mais je n'ai eu qu'un bref aperçu du Falcon. Lisez également notre article dans le *Tilt* journal. Evidemment, avant plus ample information, j'éviterai toute comparaison entre ces deux machines... Bon, il est temps que je réponde à vos questions. Amusez-vous bien !

JLJ

PS : bonne année !



Emulateur Amiga

Suite à la remarque dans le courrier des lecteurs au sujet d'un émulateur Amiga sur PC, j'aimerais avoir une adresse où je pourrais me le procurer, son prix, s'il vaut le coup et éventuellement savoir si vous pourriez m'en faire parvenir une copie (si c'est légal, évidemment).

Christophe

■ Tu peux trouver cet émulateur soft sur BBS. Je l'ai téléchargé sur Windows Manor (46668030 ou 46668018 sur Paris). Il est en shareware, ce qui signifie que tu peux l'essayer gratuitement. Je ne l'ai pas testé pour cause de configuration de drives, mais il est me semble-t-il assez limité. Quant à te l'envoyer, cela me semble délicat. Imagine, si je le fais pour toi, il n'y a pas de raison que je ne le fasse pas pour les autres...

Lecteur en détresse

Je suis un lecteur de *Tilt* dans la détresse.

- 1) a) Je voudrais m'acheter un PC 386 DX 40 MHz, 130 Mo de disque dur, carte VGA, 8 Mo de mémoire, 2 lecteurs de disquettes, etc. A combien l'estimes-tu ?
- b) Qu'en penses-tu ?
- 2) a) Indy IV sortira-t-il en français ?
- b) Zool sortira-t-il sur PC ?
- c) Quel est le meilleur des jeux suivants : Indy IV, Dune, Alone in the dark, Willy Beamish, Eye of the Beholder II ?
- d) Striker est-il bien sur PC ?
- e) Peux-tu me donner le nom de la meilleure simulation de voiture sur PC ?

Signé : X

■ Mon très cher X, je suis là pour t'apporter tout le soutien possible dans la situation délicate dans laquelle tu te trouves.

1a) En cherchant bien, tu peux trouver cette configuration aux alentours de 9 000 F TTC, peut-être moins.

1b) C'est un bon compromis entre la puissance et le prix. Mais, sauf besoins spécifiques, 4 Mo de RAM sont suffisants. La plupart des jeux récents seront rapides et agréables. Même des jeux comme le futur *Strike Commander* devraient fonctionner correctement dessus.

2a) Ce doit être fait au moment où tu lis ces lignes.

2b) J'ai cru voir qu'il était prévu, mais...

2c) Par ordre de préférence : *Alone in the dark*, *Eye II*, *Indy IV*, *Dune*, *Willy Beamish*. En fait, ils sont tous les cinq excellents...

2d) Pas vu.

Signé : Y

Positif / négatif

Je prends ma jolie plume pour t'écrire. Je n'ai pas envie de faire du blabla, alors j'attaque direct. Je trouve (opinion personnelle) que vous prenez le Falcon pour une machine meilleure que meilleure. Oh, c'est un 32 bits, oh, elle a plus de 64 000 couleurs, etc. Vous parlez toujours du côté positif, mais jamais du côté négatif. J'aimerais bien savoir le négatif (si cette machine en a un). J'achète quatre magazines par mois, et les quatre disent en chœur : le Falcon, c'est super ! Je possède un 520 STE qui n'a pas envie de disparaître à cause d'une nouvelle machine, puissante mais chère. Mais revenons à mon petit 520.

- 1) J'aimerais savoir quel est le meilleur jeu de rôles sur ST.
- 2) Je suis très content de votre service du mois dernier qui faisait renvoyer la disquette à *Tilt* pour en recevoir une ST : c'était sérieux et rapide ! (Bien, les mecs !)
- 3) C'est une très bonne idée de mettre une disquette dans *Tilt*, il y aura (d'après moi) plus d'acheteurs.
- 4) A combien va s'élever l'abonnement maintenant ?

Maxime

■ Tu sais, il est difficile de trouver les défauts d'une machine sans l'avoir testée à fond. Et, tant qu'elle n'est pas dans le commerce, les constructeurs peuvent toujours nous dire (et ils ne s'en privent pas) : « On va arranger ça [...]. C'est un problème temporaire [...]. En plus, on va mettre ça. » Donc, au début, nous vous donnons les points positifs, et quand nous avons en main une machine du commerce nous pouvons chercher efficacement les points négatifs.

1) Moi aussi. Heu... C'était une question ? Ah, bon, alors je dirais (ce n'est une surprise pour personne) *Dungeon Master*. *Legend* est aussi très bien. *Ishar* est beau mais lent.

2) Tu as de la chance... Plusieurs autres lecteurs se plaignent de n'avoir pas encore reçu leur dis-

quette. Un peu de patience, on a été submergé, mais ça arrive !

3) Si la majorité des lecteurs, comme toi, apprécie la disquette, d'autres nous reprochent l'augmentation du prix que cela a entraîné. Mais, au total, je pense que le résultat est plutôt positif.

4) Un an (12 n^{os} dont 11 avec une disquette) : 315 F TTC.

Précisions

Il y a déjà quelques années que vous vous insurgez contre la lutte entre lecteurs et leurs prises de position pro-Atari ou pro-Amiga.

Or, voilà que leurs constructeurs sortent deux nouvelles machines, et cela fait trois couvertures de *Tilt* que vous faites sur le prétendu « match Falcon contre Amiga 1200 ». Mais de qui se moque-t-on ? Ces deux machines auront déjà assez de mal à lutter contre les PC.

Au sujet du nouvel Amiga 1200, votre test est pour le moins léger, et lorsque vous le comparez avec le Falcon, vous oubliez de signaler que l'A 1200 est totalement 32 bits, alors que le Falcon ne l'est pas (cela peut ralentir, non ?)

Falcon zero trente

Tous les mois, j'achète au moins trois revues, principalement pour les articles sur le Falcon 030 (*ST Mag*, *Start Micro*, *SVM*, *Tilt*, etc.). A l'heure où l'on critique la nouvelle et l'ancienne formule de *Tilt*, eh bien, moi, je trouve que *Tilt* est la revue la plus compétente en matière d'informatique ludique. Je trouve aussi vos jugements très objectifs, même si parfois le coup de cœur du journaliste est là.

Maintenant, quelques questions :

- 1) Pourquoi *Micro Kid's* a-t-il disparu ? Je crois que cette émission a sa place à la télévision, et voilà deux dimanches de suite que je ne la vois plus. Pourquoi ?
- 2) Je suis un fan avant l'heure du Falcon ! Sans entrer dans un duel de machines (mais pour comprendre la bête, il faut bien comparer sa fiche technique puisqu'on ne nous parle pas de ses logiciels), je ne pense pas que sur le plan technique les PC soient meilleurs que le Falcon (je pense aux PC à 10 000 F, si toutefois on peut considérer que 10 000 F soit un prix raisonnable). Le Falcon a pour lui tous les atouts : DSP, 68030, son DMA, hardscroll...

Le plus fabuleux dans tout ça, c'est que c'est en standard ! Je ne suis pas sûr que les possesseurs de PC réalisent cela. Ce que je veux dire, c'est que dans la guerre des logiciels que vont se livrer les éditeurs, ils vont tirer pleinement parti de toutes les possibilités. Sur un PC, on peut acheter une super carte d'extension sonore ou graphique, ou que sais-je encore, mais elle ne sera pas exploitée avant que le parc des cartes soit suffisant. Et c'est bien dommage ! Que les possesseurs de PC me pardonnent. C'est vrai que leur machine est chouette. Ils ont de super jeux, c'est indéniable. Mais cette machine est chère, très chère. Possesseurs de PC, vous êtes condamnés à changer fréquemment vos cartes. A ajouter, rajouter des overdrives, à renouveler vos machines trop vite périmées. C'est bien dommage ! Je ne veux pas acheter un PC pour le remplacer trop vite par un autre PC plus puissant. Le Falcon arrive, supérieur techniquement, et d'une plus grande longévité si les logiciels sont au rendez-vous. Et c'est vrai que ce sont eux qui vont faire vivre la machine.

3) Alors, voilà ma deuxième question : pourquoi ne nous parlez-vous pas des logiciels ? Je sais que plusieurs éditeurs travaillent dessus.

Denix

■ Héhé... Merci de tes compliments, ils nous vont droit au cœur (ouch !)

1) Né t'inquiète pas, *Micro Kid's* n'a été absent que pendant deux semaines... Il a repris pour le plus

grand plaisir de tous !

2) Pour ceux qui, comme toi, semblent allergiques aux PC, l'arrivée du Falcon (et de l'Amiga 1200 par la même occasion) est une bouffée d'air pur. Mais,



Ensuite, pour le fameux DSP, il était à la base aussi prévu pour l'A1200. Et peut-être sera-t-il sur celui-ci partout SAUF EN

FRANCE. En effet, le DSP émule un modem et tombe sous le coup des taxes de France-Télécom pour être agréé (un modem quadruple de prix avec l'étiquette France-Télécom). Alors en France, le Falcon aura-t-il aussi un DSP ? Et a quel prix ?

Pour finir, il fallait parler du nouveau chipset AA qui équipe les A1200, et qui comprend des coprocesseurs très, très puissants, bien plus que les précédents, et notamment un

blitter qui ridiculise en manipulation de sprites les Super Nintendo et autres consoles. Une plus grande précision dans vos tests est donc à souhaiter !!

Le reproche (il est gros !) que je ferai à ces machines et l'absence en standard d'un disque dur (d'au moins 80 Mo). Cela va encore les handicaper par rapport aux PC, et c'est dommage, car c'est leur seul gros défaut.

Signé: (trop long NDJLJ)

■ Quand je parlais dans l'édition d'informations partielles, c'est à ce genre de problèmes que je faisais allusion. En effet, tu as récolté une

comme c'est souvent le cas chez les fans d'une marque, je sens un certain ostracisme anti-autre-que-Atari poindre dans tes remarques. Si tu me le permets, je vais aiguiller le débat sur deux points qui me semblent importants.

Le premier, c'est que dans ta lettre comme dans celle de nombreux fans d'Atari ou de Commodore, il apparaît que tu connais assez mal les autres machines. Tu parles du PC comme si l'agissait d'un micro-ordinateur inaccessible, trop cher et peu puissant. Moi qui connais sur le bout des doigts le PC, le ST, l'Amiga, mais aussi le Mac et quelques dizaines d'autres machines, j'ai un avis assez différent. En fait, je suis étonné par les similitudes entre toutes ces machines. Le prix en particulier d'une configuration équivalente (c'est-à-dire comportant 2 ou 4 Mo, un disque dur et un moniteur) est similaire. Les processeurs utilisés, des 16/32 bits ou des 32 bits ont une puissance équivalente. Si les logiciels sont différents entre ces machines, cela est dû davantage au public visé qu'aux puissances respectives de ces micros. Et l'on peut parfaitement programmer un jeu d'arcade sur PC, de même qu'un jeu d'aventure comme *King's Quest VI* ou un simulateur de vol de qualité sur ST. Le principal avantage du Falcon sur toutes les autres machines, c'est la présence du DSP, qui peut à la vitesse de l'éclair traiter des tonnes de données. Cela pourrait donner des super *Underworld*, des hyper *Comanche*, etc. Feste à savoir si les maisons d'édition sont prêtes à investir dans une nouvelle

machine, alors que le PC et les consoles grèvent déjà fortement leur budget.

Pendant que je lisais ta lettre, je me suis posé une petite question : « Suis-je devenu un petit bourgeois de la micro-informatique ? » Je possède un PC (mon outil de travail !), un ST, un Amiga 500+, des consoles et divers autres ordinateurs qui dorment dans des cartons. Quand je vois les pubs sur des PC 486dx33 complets à moins de 10 000 F, je ne peux m'empêcher de penser que c'est une super affaire. Mais il est vrai que 10 000 F, c'est aussi une sacrée somme, et que pour les petits budgets c'est purement et simplement inaccessible. Pour ce prix, on peut bien avoir un disque dur géant, plein de mémoire, de couleurs, etc., si on ne peut pas l'acheter cela n'y changera rien. Et, heureusement, car cela justifie pleinement l'existence des Atari ST/Falcon et des Amiga. Bon, pour répondre à ma propre question : oui, je suis un petit bourgeois de l'informatique... Que veux-tu personne n'est parfait !

3) De rumeurs, de promesses, le monde micro ludique (et micro professionnelle) en fourmille. Mais d'informations vérifiables sur les logiciels qui seront disponibles à la sortie du Falcon, je n'en ai trouvé aucune. Es-tu réellement intéressé par des infos comme : « D'après certaines sources, il semblerait, peut-être-mais-c'est-pas-sûr, que... des jeux seront disponibles sur Falcon dès sa sortie ? » Si tu veux, je peux t'en mettre plein. Moi, personnellement, je suis comme St Thomas, je ne crois que ce que je vois...

montagne d'informations diverses, et tu nous reproches de ne pas t'en avoir donné plus. Prenons les choses dans l'ordre.

Loin de nous l'idée de lancer une quelconque guerre entre machines. Il me semble important que nous vous apportions, alors que de nouvelles machines sont disponibles, un certain nombre d'informations vous permettant de faire un choix. Car, à priori, tu ne vas pas acheter un Falcon ET un A1200. Donc, match, pas guerre. Le fait que nous comparions, en connaissance de cause, ces deux machines n'a rien à voir avec le « ma machine est mieux que la tienne » de certaines lettres.

Le papier sur l'Amiga 1200 a posé quelque problème, en particulier à cause de la présence en France de deux machines seulement au moment du test. Le temps dont nous avons disposé pour l'étudier a donc été très limité. Cela dit, il s'agissait d'une machine de série, donc sujette à modification «de dernière minute». Nous l'avons testé pour nous faire une idée préliminaire et vous donner une base pour faire votre choix (vous êtes nombreux à hésiter entre Falcon et A1200), le test définitif aura lieu lorsque la machine sera disponible en magasin. Et tu as tout à fait raison, l'architecture 32 bits de l'A1200 est en théorie plus performante que l'architecture 16/32 bits du Falcon. Tu devras attendre un peu pour avoir un avis définitif sur les performances respectives de ces deux machines.

Le DSP : le DSP ne sera pas inclus en standard sur l'A1200. Ni en France, ni nulle part. Un tel coprocesseur est à l'étude et devrait équiper une version ultérieure de cette machine.

France-Télécom n'est pour rien dans cet abandon, il s'agit d'un choix commercial de Commodore (un DSP, cela coûte cher), qui a préféré proposer d'autres avantages à la place, par exemple le 32 bits. Une parenthèse en passant. Pour ce qui est des «taxes» de France-Télécom, tu es sans doute parvenu à cette conclusion en comparant les prix respectifs des modems français et étrangers. En fait, France-Télécom a simplement empêché la vente des modems étrangers (en particulier américains) pour permettre aux fabricants français de rester concurrentiels. Les modems étrangers (sauf homologation exceptionnelle) étaient simplement interdits d'utilisation en France. Les choses sont en train de changer

(je viens de voir un modem français 14 400 bauds à moins de 5 000 F, alors qu'ils dépassaient allégrement les 10 000 F il y a seulement quelques mois). La pression des constructeurs américains et l'utilisation frauduleuse croissante de modems non homologués y est sans doute pour beaucoup. Je rappelle à ce propos et à titre de comparaison qu'un modem 14 400 bauds (soit la vitesse maximale actuelle) coûte moins de 2 500 F outre-Atlantique.

Quant au nouveau blitter, il est sans doute très performant, de même que le DSP du Falcon, mais ne l'ayant pas vu à l'œuvre je me garderai bien de porter un jugement. Je suis enfin d'accord avec ta remarque sur l'absence de disque dur en standard. Mais il faut aussi penser que cela aurait augmenté sensiblement le prix d'un A1200 ou d'un Falcon, et que ces machines avec disque dur et moniteur ne sont plus guère concurrentielles face aux PC. Tiens, j'ai entendu dire que ces machines pourraient baisser de prix rapidement. Mais, bien entendu, ce n'est qu'une rumeur...

SCSI

Je viens d'acheter un PC 386dx 33 (Kenitech pour ne pas le nommer) avec un disque dur IDE de 80 Mo. Je possède déjà un disque dur externe avec une entrée SCSI qui fonctionnait avec mon 1040 STE. Puis-je espérer le faire fonctionner avec mon PC ? Comment ?

Eric

■ **Aucun problème, ce disque dur fonctionnera sur PC (et sur Mac, Next, etc).** Cela dit, il te faut une carte contrôleur SCSI (environ 1 500 F pour une carte de bonne qualité), et tu seras bien entendu forcé de reformater le disque dur. L'intérêt d'une telle carte, c'est qu'elle te permettra aussi de brancher un lecteur de CD-ROM SCSI, un scanner ainsi que bien d'autres périphériques. Renseigne-toi auprès de ton revendeur pour plus de renseignements.

Trop court !

Je ne suis pas là pour faire des éloges, d'autres s'en chargeront. Je viens d'abord apporter quelques remarques. Je possède un PC 386 DX 40, 4 Mo de RAM et 120 Mo

de disque dur (taïwanais), qui fonctionne à merveille. Je possède quelques bons jeux, comme Wing Commander II, Epic, Dune, Monkey Island I et II, Eternam, Another World...

1) Je trouve que certains jeux sont trop faciles, et d'autres infaisables. Epic : je l'ai fini en une journée et demie, et encore, c'est trop, car en le recommençant, j'ai mis à peine trois heures. Croyez-vous que c'est amusant d'acheter un jeu plus de 300 F et de le finir en moins de temps qu'il n'en faut pour aller au magasin ? Le calcul est simple : 100 F l'heure de jeu... une bagatelle pour des citoyens moyens comme nous autres. Autre exemple : DUNE, 4 jours pour le finir (72 heures de jeu) ce qui me paraît correct. Another World, à peine deux semaines en y jouant un peu chaque jour. A l'opposé, Monkey Island II me paraît impossible (je l'ai fini grâce à une solution parue dans un magazine concurrent). J'ai quand même trouvé le juste milieu : Wing Commander II. J'ai mis environ deux mois pour le finir et j'ai réellement pris plaisir à y jouer ? Idem pour Eye of the Beholder I, dont j'ai fait les plans complets moi-même. Au fait, j'avais cru comprendre que les missions de WCII étaient presque impossibles à réaliser : c'est faux, je les ai faites sans tricher une seule fois !

Conclusion : que les programmeurs dosent mieux la difficulté de leurs jeux, nous ne voulons pas dépenser 350 F pour un jeu qui ne dure qu'une paire d'heures ; mais bravo quand même pour tous ces jeux magnifiques. Ah, encore une exception : Epic, dont les musiques sont presque nulles et « prennent la tête ».

2) Maintenant, parlons un peu de mes préférences. Je possède un PC et je trouve que c'est une machine très performante. Je me bats souvent contre d'autres qui possèdent des Amiga. Certes, l'Amiga est une bonne machine, mais légèrement poussive pour les applications autres que les jeux : imaginez un Winword, un Corel Draw, ou un 3D Studio sur Amiga ! Et du côté des jeux, préférez-vous Wing Commander II sur Amiga ou sur PC ? Mais, bien sûr, les possesseurs d'Amiga peuvent et doivent (s'ils aiment leur machine) répliquer par exemple : « A quand Project X sur PC ? » En conséquence, chacun son domaine : au PC l'aventure et la simulation, à l'Amiga action et shoot'em up. Il

n'y a donc pas lieu d'y avoir de guerre entre PC et Amiga.

3) Actualité : en ce moment, des tonnes de jeux déferlent (on ne s'en plaint pas), mais tous en même temps et tous aussi bien les uns que les autres : Alone in the dark, Comanche, Rex Nebular, King's Quest VI et surtout 7th Guest. On peut se demander ce qu'il faut choisir. Sommes-nous tous prêts à dépenser plus de 1 000 F pour tous ces jeux ? Il en est de même pour les micro-ordinateurs : c'est la guerre ! Trop de nouvelles machines arrivent : le Falcon 030, l'Amiga 4000, l'Amiga 1200, etc. Tout cela va finir par dégringoler. Et le PC monte trop rapidement : les overdrives, le 586... Au fait, qu'en est-il de ce dernier ? Il paraît qu'il plafonnera à 100 MHz. Mais n'est-ce pas la bande FM ? Comment pallier ce problème ? Par un blindage ?

Enfin, j'ai quelques questions :

4) Combien existe-t-il de cartes Sound Blaster différentes ? Et laquelle est la meilleure ? Est-ce que la Sound Blaster Pro II est la même que la Sound Blaster Pro 16 bits ?

5) Petite remarque sur Stacker : je n'ai jamais eu de problème, mais j'ai cru comprendre que vous l'aviez «caché» (d'ailleurs avec quoi ?) ; si c'est seulement en lecture, c'est bien, sinon je trouve cela dangereux. Le mien n'est jamais en cache écriture. Simple conseil.

Jérôme

■ 1) Tu énonces une des dures réalités de la vie ! Mais, si dans le principe tu as raison, en pratique il est difficile d'évaluer correctement la durée de vie d'un jeu. Un exemple : tu trouves Epic trop court, et je suis d'accord avec toi. Mais je trouve personnellement que Eye of the beholder I est ENCORE PLUS COURT : je l'ai fini en une soirée ! Je n'ai pas fait de plans, j'ai sauté plusieurs étapes, mais cela ne m'a pas empêché de trouver cela très frustrant. Et le pire, c'est que Eye I n'en est pas moins un excellent jeu ! Darkmoon (Eye of the beholder II), même si je le trouve toujours trop court (2 jours), correspond mieux à mon attente en terme de durée de vie. Donc, chaque joueur à ses préférences et sa rapidité propre, et il est très difficile pour les programmeurs de doser la difficulté et la durée de vie pour nous satisfaire tous. Monkey II est effectivement difficile mais la collaboration éclairée de mes petits nouveaux m'a permis de le finir sans

aide extérieure.

2) Comme je l'ai déjà dit, ce qui importe ce ne sont pas les machines mais les logiciels qui fonctionnent dessus. L'Atari ST, pourtant très proche de l'Amiga en termes de performance, est dans une situation critique à cause de l'absence actuelle de jeux. Il n'y a aucune raison pour que des machines, disposant d'un parc logiciel différent, ne puissent pas cohabiter.

3) Il est évident qu'il est impossible d'acheter tous les jeux qui sortent. Pire, il est impossible d'y jouer ! Imagine le temps nécessaire pour finir tous les jeux que tu cites... Des centaines d'heures pour le moins ! Pour ce qui est du Pentium (586), les MHz en cause concernent le nombre d'instructions par seconde, il ne s'agit pas d'une fréquence radio, donc pas de problème.

4) Il en existe actuellement 3 : la Sound Blaster 3.01, la Sound Blaster Pro II et la Sound Blaster Pro 16 MV. La Sound Blaster 16, contrairement aux deux autres (mais comme la Pro Audio Spectrum 16), permet d'enregistrer des séquences sonores à 44 kHz en 16 bits, c'est-à-dire la qualité CD-Audio. Elle est plutôt destinée à des applications de musique professionnelle, l'enregistrement à cette résolution nécessitant un espace disque très important (presque un mégaoctet par seconde).

5) Merci de tes conseils, mais j'avais déjà remarqué le problème. En fait, j'avais utilisé Norton Cache en lecture uniquement, ce qui avait suffi à planter la partition stackée. J'ai par la suite jeté un œil sur la documentation de Stacker, et ainsi appris qu'il dispose de son propre cache...

Les uns et les autres

Il y a deux catégories de possesseurs de PC. D'une part il y a ceux qui se sont ruinés pour acheter un 486, et d'autre part ceux qui se sont contentés d'un modeste 286. Les premiers sont voués à pirater leurs jeux faute de moyens, et les seconds se contentent des rares jeux qui tournent encore sur leur machine.

La course à la puissance que subit le monde PC ravit les constructeurs, assurés de revendre dans les trois ans une nouvelle machine à leurs clients. Quant aux éditeurs de jeux, ils ne se fient plus pour optimiser leurs routines et sortent

des jeux qui nécessitent des 386 - 4 Mo. Ils sont obligés de les vendre chers vu qu'ils sont très piratés. A

mon avis, les éditeurs font un mauvais calcul : s'ils consacraient la différence de prix due au piratage à utiliser au maximum les ressources des petites bécanes en programmant en assembleur par exemple ils vendraient beaucoup mieux leurs jeux. Si je vous écris, c'est parce que je pense que c'est en partie vous qui avez la situation en main : cessez de coter excessivement des jeux qui nécessitent de grosses machines. Sanctionnez-les d'office d'un ou de deux points sur vingt ! Ainsi les éditeurs comprendront-ils peut-être. Ne vaut-il pas mieux que les possesseurs de 286 se révoltent maintenant, plutôt que les possesseurs de 386, beaucoup plus nombreux et venant d'investir, dans deux ans ? Ce serait la crise !

Un lecteur assidu

■ Je ne sais pas ce qui se passe ces temps-ci, mais les lettres sont de plus en plus rarement signées. Personnellement, je trouve qu'un prénom, c'est plus sympathique qu'un «M. X» ou qu'un «Lecteur assidu». Enfin, c'est vous qui voyez...

Pour ce qui est du renouvellement rapide du marché et de l'évolution en puissance des machines, il faut bien comprendre que c'est un cercle vicieux. A l'époque dorée (pour les constructeurs) où les marges étaient de 200 ou 300 %, il n'y avait nul besoin de renouveler le parc informatique. Son extension suffisait à faire vivre les Tandy et autres Compaq. Avec l'arrivée des Taïwanais, les prix ont chuté de façon catastrophique et les marges se sont réduites comme peau de chagrin. L'arrivée de processeurs plus rapides (la puissance des microprocesseurs croît avec le temps de façon quasi arithmétique) a permis à ces constructeurs de proposer des machines plus puissantes. Le principe est simple : si on vend moins cher, il faut vendre plus pour gagner autant. Et comme le parc (c'est-à-dire le nombre de machines installées à un moment donné) ne croît que lentement, on accélère les ventes en proposant des machines plus puissantes - et moins chères ! Ce qui, bien entendu, diminue encore les marges. Etc.

Quant au manque d'optimisation des programmes sur PC il est flagrant. Si l'on comprend qu'un jeu



de la carrure d'un Underworld nécessite un 386 et 2 Mo de mémoire, que dire d'un Ultima 7 (pour

rester chez Origin), qui souffre d'une lenteur d'escargot même sur un 486dx 33 ? Evidemment, programmer en assembleur prend du temps, et donc de l'argent...

Les 286 sont morts et enterrés (la plupart des constructeurs n'en proposent même plus). Et le problème que tu soulèves est d'actualité : la machine actuellement la plus vendue est le 386sx 25. Hors, sur cette machine, Wing Commander ramèra lamentablement, Ultima 7 sera quasi injouable. C'est un paradoxe que les jeux actuels nécessitent plus de puissance que les applications professionnelles. Je ne sais pas ce que donnera le Pentium, ni quelle sera l'évolution dans les prochaines années. Mais il semble évident dès aujourd'hui que le 386 n'aura plus maintenant qu'une durée de vie courte, que le 486 n'est qu'une étape, que le 586 (pardon, le Pentium) sera suivi rapidement d'un processeur encore plus puissant (nom de code : 686 !), etc. L'avenir est-il si sombre que cela ? Oui et non. Oui, car on peut facilement prévoir que, dans un an, moins de 10 % des jeux fonctionneront sur 286, et qu'au moins 30 % des jeux seront trop lents pour être utilisés sur un 386sx 16 ou 20 MHz. Non, car les prix vont continuer à baisser, et qu'à 5 000 F, renouveler une machine tous les trois ans devient envisageable. Comme on dit, qui vivra verra...

Entre vieux de la micro...

A peine l'édition du forum de Tilt 108 achevé, j'ai pris mon stylo pour rédiger cette lettre. Vous posez la question : «Le génie et la création

auraient-ils disparu ? » Cette question, je me la suis posée plus de cent fois, et je suis heureux aujourd'hui de posséder une réponse : je pense sincèrement que non, le génie existe toujours. Mais aujourd'hui le joueur moyen, vu l'aisance avec laquelle évolue la technique, ne peut que demander plus, demander mieux. Quand j'ai découvert les jeux vidéo, c'était sur une des toutes premières consoles Atari, sur un jeu depuis longtemps oublié, dont je ne me souviens même plus du titre. Il consistait à défendre sa galaxie contre l'inva-

sion d'extraterrestres. Pour cela, un vaisseau piloté façon «Epic» de l'intérieur constituait notre seule aide. Tout cela, bien sûr, avec des graphismes qui me permettaient à peine de deviner ce qu'ils représentaient. Mais j'y ai joué pendant des heures, et rien, pour moi, ne pouvait l'égaliser. Aujourd'hui, je suis certain que ce qui me laissait admiratif n'était que peut de choses. L'animation, le graphisme et les bruitages étaient réduits à l'essentiel, et je ne pouvais imaginer qu'un jour la couleur ferait son apparition. Alors, pensez, une musique ou un dessin digne de ce nom sur ordinateur, ce n'était même pas envisageable. En fait, ce dont la technologie me privait, je l'imaginai. Les explosions et le ronron du moteur, c'était moi qui les voyais. Et c'est cela qui évitait que l'on ait besoin de rêver sur ce que le programmeur aurait pu faire, les graphismes somptueux, les musiques d'opéra ou l'animation digne d'une vidéo qui ne nous permettent plus de redessiner la tête du héros ou bien de coller à l'action la musique de son feuilletton préféré. C'est l'imagination qui a disparu au moment où le progrès technologique découvrait de quoi satisfaire les cinq sens (ou presque). Aujourd'hui, on nous crée un héros et une histoire, mais ce héros et cette histoire ne vaudront jamais ceux que nous avons inventés. Bien sûr, d'autres facteurs entrent aussi en jeu, comme le fait de découvrir ou de retrouver un univers différent, ou encore les progrès dans ce domaine, qui aujourd'hui semblent si simples que la plus novatrice des technologies nous paraît couler de source. Même si, en posant cette question, vous saviez certainement déjà la réponse, j'avais envie d'exprimer un avis sur ce sujet. Mais le forum n'est-il pas fait pour cela ?

Nicolas

■ Tu sais quoi ? C'est beau ! Non, vraiment, il y a de la poésie dans ta lettre, c'est un véritable plaisir de la passer ici. Cela dit, ma question était effectivement une boutade aux éditeurs, qui alignent plus maintenant les octets et les milliers de couleurs sur leurs boîtes que les heures de jeu et de plaisir. C'est parfois rageant de suivre l'évolution d'un jeu. Il m'est arrivé de voir des prémices prometteuses, avec une idée originale, un scénario passionnant, une technique de programmation avancée, et de n'avoir en fin de course entre les mains

qu'un jeu quelconque, plagiat ou mélange d'autres jeux. En fait, la créativité - on peut appeler cela le génie - est toujours là, mais les contraintes autant techniques que financières ont un effet apparemment très néfaste sur sa mise en application. Il reste heureusement des exceptions à cette règle. Je viens de rejouer à Underworld (c'est pour cela que j'en parle beaucoup dans ce courrier), et il comporte cette touche de génie. Tiens, Civilization aussi est génial. Eh oui, finalement, il en reste encore !

Sous exploité et condamné

Possesseur d'un STE sous exploité et condamné, j'ai donc acheté un Amiga 600 il y a deux semaines, à 3 290 F. Et voilà que Commodore annonce l'A1200 pour le même prix ! Je suis frustré, et je regrette le temps où il ne sortait pas une nouvelle bécane tous les mois ! Bref, j'ai quelques questions à vous poser :

- 1) Est-il vrai qu'une image fixe abîme l'écran ?
- 2) Combien coûte une extension mémoire d'un Mo pour STE ?
- 3) Pour apprendre à programmer, faut-il acheter un langage et lire la notice ou acheter des livres ?
- 4) A votre avis, l'Amiga 600 serait-il délaissé à cause de l'Amiga 1200 ?
- 5) Combien coûte un lecteur de CD-ROM sur mon A600, et est-ce un bon investissement ?
- 6) Le Falcon à l'air d'une bonne machine. Pourra-t-on y connecter un lecteur de CD-ROM ?
- 7) Mon prof de DAO au bahut me dit que mon Amiga n'est qu'un joujou à côté de son PC. Dois-je le tuer ou lui montrer Project X et Zool ?

AMIGATARIBM

■ Voilà enfin un pseudo original ! Prenez exemple, vous autres qui signez M. X ou Mme Y ! Bon, désolé pour ta mésaventure, mais j'ai subi la même avec l'A500+ (même les journalistes ne sont pas épargnés par cette catastrophe naturelle !).

1) En théorie, les écrans à phosphore souffrent d'une exposition prolongée aux faisceaux d'électrons. Cela dit, il faut des mois, voire des années pour que cela soit perceptible.

2) Tu dois pouvoir en trouver à moins de 500 F.

3) Les deux, mon capitaine. En fait, cela dépend du langage et de ce que tu désires faire avec. Si tu envisages le GFA basic pour t'amuser, la doc plus un bouquin suffira. Si tu désires programmer des jeux de niveau commercial en assembleur, il te faudra une pile de bouquins, des docs techniques, etc.

4) Heu... Si ce n'est pas le cas immédiatement, cela arrivera tôt ou tard. A mon avis (personnel à moi) ce sera plutôt tôt que tard...

5) Environ 3 000 F. mais ce n'est pas, à mon avis (je vais encore me faire taper sur les doigts par Commodore), un bon investissement. Le nombre d'applications CDTV est réduit et, surtout, elles sont globalement assez nulles.

6) Sans doute mais, pour l'instant, Atari a d'autres chats à fouetter... On vous signalera dès qu'un tel périphérique sera en vue.

7) Tue-le. Non, arrête, c'est pour rire ! Trop tard ? Zut ! En fait, l'idée maîtresse serait d'échanger vos points de vue. Donc, montre-lui ton Amiga armé de ses meilleurs jeux, et profite-en pour aller jeter un œil sur son PC (après tout, pour juger il faut connaître, non ?)

Amiga ou PC ?

Salut, je vous écris parce que j'ai un gros problème. Voilà, je voudrais m'acheter un ordinateur, mais je ne sais pas lequel. J'hésite entre un Amiga (500 ou 500+ ou 600 ou 1200 ?) et un PC (386 ou 486 ?). En avant pour les questions :

- 1) Quel est le meilleur entre un Amiga et un PC ? Techniquement et au niveau des jeux ?
- 2) Est-ce que Sensible Soccer, Lotus Turbo Esprit II et III, Megalomania, Vroom et BC Kid sont prévus sur PC ?
- 3) Est-ce que les programmes de dessin son mieux sur Amiga ou sur PC ?
- 4) Quand on achète un PC avec un moniteur couleur SVGA, est-il possible de jouer avec tous les jeux dessus ?
- 5) Quel type de PC et quelle configuration faut-il pour pouvoir en profiter au maximum ? Même chose pour l'Amiga ?

Frank

■ Je vais tenter d'éclairer ta lanterne de mes faibles lumières.

1) Aucun, ou tous les deux, comme tu préfères. L'Amiga a pour lui un prix plus attractif et des jeux d'action excellents. Le PC dispose des meilleurs jeux d'aventure et de simulation et d'une logithèque glo-

balement plus riche.
2) Megalomania existe déjà sur PC, Sensible Soccer est attendu, Vroom devrait être là pour les calendes grecques, les autres ne sont pas annoncés.

3) Bonne question. En pratique, Deluxe Paint IV sur Amiga est plus complet que Deluxe Paint II sur PC, donc l'Amiga est mieux fourni que le PC (il dispose en plus de 4096 couleurs simultanées contre 256).

4) Oui, si tu disposes de la carte correspondante (carte SVGA).

5) Les meilleurs PC actuels sont les 486dx2 66Mhz, mais ils sont encore chers. Un bon compromis performances/prix: un 486sx ou dx 33. Pour la ligne Amiga, l'A1200 est actuellement le seul choix envisageable. Il a tout pour lui : prix, rapidité, couleurs, etc. Chose importante : je te conseille, si tu choisis l'Amiga, de le prendre avec disque dur. C'est plus cher, mais le confort que cela procure est incomparable.

Réflexions

Tilt, grand journal vénéré de tous, quelques questions me traversent l'esprit depuis quelques temps.

- 1) Relisez, s'il vous plaît, l'article que vous faisiez sur KQ IV. Relisez les critiques sur les splendides graphismes EGA. Réfléchissez à vos critiques actuelles, et dites-moi ce que vous prévoyez pour le futur.
- 2) Les PC, qui sont chers à votre cœur, ne sont pas des machines de jeu mais des outils professionnels tout comme les Mac. Pensez-vous qu'une machine si austère, si peu normalisée, et dont les prix sont déjà au plus bas, puisse tenir

le coup sur un marché qui demande des machines, si possible, simples et sur lesquelles on puisse optimiser les jeux de façon à les faire tourner le plus rapidement possible ?

3) Le Falcon 030 va bientôt arriver chez les revendeurs, de nombreux développeurs l'ont déjà obtenu, sans grande difficulté. J'aimerais savoir si vous pensez que les éditeurs vont être assez intelligents pour bien vouloir utiliser rapidement le mode SVGA qui est présent en standard ?

Un adorateur de Tilt

■ 1) Hé oui ! Les temps changent, et ce qui nous paraissait sublime hier et devenu bien quelconque aujourd'hui.

Ce que je prévois pour l'avenir ? Mais la vidéo animée en temps réel, bien sûr ! Associée au Ray Tracing (toujours en temps réel), à la 3D, etc...

2) Ah, mais si tu pars dans cette direction, je peux aussi dire que le ST est une machine professionnelle, pas une machine de jeu ! La grande force du PC, c'est justement de pouvoir être utilisé aussi bien pour travailler que pour jouer. Et, sans vouloir te vexer, les meilleurs jeux sont sur cette machine. Tous les jeux que j'aime, en tous cas.

A mon avis, dans les 5 ans, elle tiendra le coup devant toutes les autres machines. Plus loin, je ne sais pas...

3) Tout l'avenir du Falcon se joue sur ce point. Si les éditeurs suivent le mouvement et tirent parti de ses spécificités, le Falcon vivra. Sinon, il disparaîtra avant même d'être né.

3615 TILT

FORUMS **SOS AVENTURE** **DIALOGUE EN DIRECT** **B.A.L.** **JEUX PRIMES**

P.A. **TÉLÉCHARGEMENT SUR PC, AMIGA, ST** **PENDU**



Voilà un bon programme pour de la PAO, léger et bien fait. Avec lui, vous vous sentirez comme un poisson dans l'eau.

Tout en conservant sa simplicité d'usage qui constituait l'un des points forts de la version Atari ST, cette conversion sur PC Windows tire parti des spécificités de l'interface et offre de nouvelles fonctions puissantes.

TIMEWORKS PUBLISHER 3 WINDOWS

Nous vous avons présenté dans le Tilt 107 la version Atari ST de ce logiciel de PAO qui tire son épingle du jeu grâce à sa grande simplicité, simplicité ne rimaient pas avec pauvreté, toutes les fonctions essentielles étant disponibles. Cette conversion pour PC Windows ne manque pas d'atouts et dispose de quelques particularités intéressantes dont nous allons vous entretenir.

Une installation parfaite
Le programme dispose bien entendu de son utilitaire d'installation, qui se charge de copier non seulement le programme lui-même, mais aussi le gestionnaire de fontes Adobe Type Manager (ATM) et ses fontes, fournis dans le même package. Toutefois, cet utilitaire installe le gestionnaire d'ATM dans le Groupe principal du Gestionnaire de programmes Windows et se trouve perturbé si vous recourez à un autre shell (Norton Desktop Windows, par exemple). Il faudra donc vous assurer d'utiliser le shell Windows (progman.exe) au moment de l'installation, en modifiant au besoin temporairement la ligne "shell=..." du fichier "system.ini" de Windows. Le second reproche concerne les fontes GST qui devront être installées secondairement en passant par le gestionnaire ATM. En dépit de ces remarques, l'installation reste simple et ne devrait vous poser aucun problème.

PowerText, une nouvelle fonction vraiment puissante.
Cette version reprend intégralement les fonctions de la version Atari ST. Je vous invite donc à relire l'article correspondant. Mais il existe quelques nouveautés. La plus importante est l'option PowerText, qui n'est disponible d'ailleurs que si ATM a été installé. Grâce à cette fonction intelligente, il devient très facile de créer des effets spéciaux qui apporteront une certaine originalité à vos documents. Quelques instants suffiront pour placer un texte en arc de cercle ou en "bouton" (comme les inscriptions d'un camembert par exemple), le pencher,

l'étirer ou au contraire le resserrer, ou encore créer des effets d'ombre ou de miroir. Cette même fonction sert aussi à faire pivoter un cadre, pour écrire transversalement, par exemple. Les polices sont assez variées et l'aperçu avant confirmation évite toute méprise.

Les autres nouveautés
Outre les fontes GST (spécifiques du programme) et ATM, Timeworks Publisher est à même d'utiliser toutes les fontes True Type de Windows 3. Ces fontes, tout comme les fontes ATM, sont des fontes vectorielles, qui ne subissent pas d'effets d'escalier lors des grossissements.

Cette version dispose d'un correcteur orthographique intégré, utile en dépannage, mais qui ne peut se comparer à celui de Winword 2, par exemple.

Timeworks Publisher 3 gère de manière "propre" un grand nombre de formats de texte, en conservant césures et attributs. Outre l'indispensable ASCII, il comprend les formats Word (DOS et Windows), Write, WordPerfect, Works, Wordstar, etc, chacun pouvant donc y trouver son bonheur. Les formats d'image sont tout aussi riches : Deluxe Paint, GEM, PCX, TIFF, Windows Bitmap et metafile, etc. Le package contient d'ailleurs une bibliothèque d'images et de symboles assez diversifiés, qui pourront servir de base pour illustrer vos documents.

EN BREF
Timeworks Publisher 3 Windows satisfera tous ceux qui veulent disposer d'un logiciel de PAO complet et assez puissant, sans pour autant se perdre dans les méandres d'un XPress (la référence professionnelle en la matière).



Le programme gère très facilement les « ombres chinoises » ainsi que les rotations et leur habillage automatique.

CONFIGURATION MATÉRIELLE
PC tout modèle (386 SX minimum conseillé).
Mémoire vive : 2 Mo.
Dos 3.1 ou supérieur.
Windows 3.0 ou 3.1 (indispensable pour les fontes True Type).
Modes graphiques : EGA, VGA, SVGA.
Disque dur : indispensable.
Espace requis : 6 Mo environ.

Le manuel et le programme, en français, sont des modèles du genre.
L'apprentissage est facile, les chapitres bien organisés, avec de nombreux « tuyaux » qui aident le profane. Le rappel de la bibliothèque d'images et des fontes disponibles est aussi une bonne idée, tout comme les questions-réponses qui règlent les problèmes les plus couramment rencontrés.
En définitive, Timeworks Publisher 3 apparaît vraiment comme un excellent produit de PAO légère, largement suffisant pour un usage personnel ou pour des documents de quelques pages (disquettes GST distribué par The Disc Company ; Prix : 1).

Jacques Harbonn

Le tam tam news est de retour une dernière fois. Eh oui, toutes les bonnes choses ont une fin ! Le tam tam disparaît. Mais, c'est promis, dans sa nouvelle formule, *Tilt* continuera à vous informer sur tout ce qui émerge sans cesse du bouillonnant monde de la micro-informatique. Alors, à très bientôt.

David Téné

■ Les étudiants et les enseignants ont bien de la chance. Certains Apple Center tels que MicroMega leur proposent des promos d'enfer. La « promo Classic », par exemple, constituée d'un Mac Classic 4/40 et de Claris Works leur coûtera à peine plus de 5 500 francs TTC.

■ Après avoir signé avec la FNAC, Apple se fait distribuer par Boulanger, la SERAP et le Surcouf, des réseaux qui sont on ne peut plus grand public. Le temps où la société de Cupertino ne s'adressait qu'aux professionnels est bel et bien révolu.

■ Apple multiplie les accords : après les deux filiales créées avec IBM l'an dernier, la société à la pomme a signé d'une part avec Kodak dans le but de développer des produits micro/photo (genre CD-Photo) et d'autre part avec Sharp pour développer son fameux calepin électronique Newton.

■ Esat Software, une société bordelaise qui s'est fait connaître par ses nombreux utilitaires sur Amstrad CPC et Atari ST, déménage. Pour fêter l'événement, Esat enverra un cadeau à tous ceux qui auront fait la demande d'un catalogue. ESAT SOFTWARE : Espace Tena, 86/88 avenue des Pyrénées, 33140 VILLENAVE D'ORNON. Tél. : 16.56.75.42.34. FAX : 16.56.87.85.92.

■ C'est bien connu, les Américains, qu'ils soient de simples particuliers ou de grands constructeurs d'informatique, n'arrêtent pas de se faire des procès. Et il en est un qui oppose depuis quatre ans Apple et Microsoft. Le premier accuse le second de lui violer ses copyrights avec les versions 2.03 et 3.0 de Windows. Mais le juge Vaughn Walker a conclu en faveur de la firme de Bill Gates

en affirmant par deux fois, le 14 avril 1992 et le 3 août 1992, que tous les écrans des versions sus-citées étaient permis et a rejeté la demande d'Apple de protéger le « look and feel » de ses programmes Macintosh.

■ Devant le nombre impressionnant de visiteurs qui n'ont pu entrer au SuperGames Show, on murmure que l'édition 93 se déroulerait au parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris. Wait and see...

■ C'est dorénavant The Disc Company qui distribue en exclusivité en France et dans les pays Francophones, le traitement de texte JustWrite (version 2.0) de Symantec. Rappelons que JustWrite tourne sous Windows et existe en deux versions : « standard » (avec correcteur orthographique) à 990 francs et « professionnelle » (avec correcteurs orthographique, grammatical et dictionnaire des synonymes) pour 1 800 francs environ.

■ Compaq étend à trois ans sa garantie gratuite pièces et main-d'œuvre. Celle-ci concerne tous les ordinateurs vendus à partir du 1^{er} décembre 1992. Rappelons que cette garantie comprend un an de maintenance gratuite sur site.

■ La FNAC a choisi la société Thomainfor-Spectral (filiale du groupe Thomson) pour assurer la maintenance et l'installation des équipements informatiques qu'elle commercialise. Ce qui lui permet ainsi d'offrir à tous ceux qui lui ont acheté un PC ou un Mac, - sans supplément de prix -, une garantie comprenant une maintenance sur site et une assistance technique téléphonique pendant la première année.

■ FoxPro, de Microsoft, a été désigné par le NSTL (National Software Testings Lab) comme le SGBD le plus rapide, devant Paradox de Borland.

■ Ça devait bien arriver un jour : PC Tools, qui en est à sa version 8 pour MS/DOS, est en cours d'adaptation pour l'environnement Windows. La version anglaise sera disponible dans le courant du mois de février. Il faudra attendre avril pour lire la même chose en français.

■ Les jeux sont à la mode. Après Apple, qui s'expose au SuperGames Show, voilà que Microsoft sort un petit catalogue tout couleur pour vanter les mérites de ses « jeux ». Outre l'immanquable *Flight Simulator* et le superbe *Golf* pour Windows, on y trouve les quatre compilations *Fun* pour Windows (numéro 1 à 4) et... *Money* pour Windows, un logiciel pour gérer ses comptes. Ce doit être un nouveau type de jeu mis au point par la firme de Bill Gates.

Agenda

Salon international du jouet

Cette manifestation, exclusivement réservée aux professionnels, dévoile en avant-première les joujoux qui raviront petits et grands à Noël 93.

Du 27 janvier au 2 février 1993 au parc des Expositions de Paris-Nord-Villepinte.

PC Forum européen

Le salon référence de la micro-informatique professionnelle. Du 9 au 12 février 1993 au parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

International computer show

Septième du nom, voici le rendez-vous des amateurs de shopping micro-informatique britanniques. Et, si traverser la Manche ne vous fait pas peur, allez-y de bon cœur, vous serez accueilli à bras ouverts. Du 19 au 21 février 1993 au Wembley Conference Center, à Londres.

CeBIT 93

Tout simplement le plus grand salon informatique du monde avec près de 650 000 visiteurs... Du 24 au 31 mars 1993, à Hanovre.

ECTS

La traditionnelle exposition où tous les acteurs de la micro-informatique ludique se retrouvent. Du 4 au 6 avril 1993 au Business Design Center d'Islington, à Londres.

BBC Acorn User Spring Show

Là où se rencontrent les fanatiques des machines Acorn, dont la gamme des fameux Archimedes. Y découvrir les nouveaux modèles ne serait pas étonnant... Du 15 au 17 avril 1993 au Harrogate International Conference & Exhibition Center.

Salon des jeux vidéo et des nouvelles technologies

Un salon dans le salon puisque cette manifestation se déroulera pendant la Foire de Paris. Du 29 avril au 9 mai 1993 au parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

■ La version 2.0 de *Visual Basic* pour Windows de Microsoft vient de sortir. Cette nouvelle mouture comporte de nombreuses améliorations : on notera en particulier des temps de chargement accélérés et des fichiers exécutables, plus rapides et plus petits. *Visual Basic* est commercialisé en deux éditions différentes : « standard » (en français) pour moins de 2 000 francs et « professionnelle » (en anglais) pour un peu plus de 4 000 francs.

■ Plusieurs constructeurs américains de micro-ordinateurs participaient pour la première fois au CES de Las Vegas qui s'est déroulé du 7 au 10 janvier 1993 : Apple, pour commencer, mais aussi Compaq, AST et Hewlett-Packard. Ils en ont profité pour nous présenter leurs nouveaux produits « grand public et bon marché » dont certains sont pour l'instant réservés au marché nord-américain (Macintosh Performa, par exemple). Un espace était réservé à la présentation de logiciels non ludiques ainsi qu'aux différentes applications sur CD-ROM.

■ Disponible en 20 langues, *Excel* a dépassé la barre des 4 millions d'exemplaires. Microsoft explique le succès de son tableur vedette (qui en est à sa version 4) de la façon suivante : au fur et à mesure que les utilisateurs MS/DOS passent à Windows, ceux-ci adoptent *Excel*. Ainsi, plus d'un million de possesseurs de Lotus 123 (sous DOS) auraient déjà effectué la transition...

■ Imagol ouvre le premier point de vente exclusif d'objets griffés Apple qu'on appelle les « goodies ». Vous savez, ce sont des objets ornés de la fameuse pomme croquée aux couleurs de l'arc-en-ciel qu'on ne peut en général se procurer que lors d'Apple Expo. Ça va du porte-disquette au tee-shirt en passant par les sacs de voyage et autres accessoires de bureau. Apple commercialise ainsi son logo depuis 1984, à l'instar d'autres grandes marques comme Coca-Cola, Hollywood et Walt Disney. La boutique des Goodies Apple : 67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. (1)40.51.84.52 - FAX : 44.07.32.11.

SOLUTION MULTIMEDIA

Le multimédia est à la mode. Si bien que certaines sociétés en profitent pour sortir des configurations « prêtes à l'emploi ». C'est le cas de Packard Bell, société américaine présente sur le marché des micro-ordinateurs depuis 1986, qui vient de sortir le PB 486-CD. Il s'agit d'un compatible PC 486 sx à 25 MHz équipé d'un lecteur de CD-ROM interne compatible MPC, d'un module à trois haut-par-

leurs amplifiés ROLAND placé sous l'écran, d'une carte sonore Sound Blaster Pro II, d'un moniteur couleur haute résolution 1024 X 768 points et, enfin, d'un disque dur 105 Mo. Côté softs, on trouve des logiciels de bureautique, un programme de téléchargement et six CD-ROM dont le fameux Chessmaster 3000. Cet ensemble est disponible pour un peu moins de 18 000 francs dans les réseaux de grandes surfaces spécialisées telles Boulanger et Serap.

DUEL DE SALONS EN ANGLETERRE

Le Future Entertainment Show qui s'est déroulé à Londres du 5 au 8 novembre 1992 fut un véritable succès tant auprès des annonceurs que des visiteurs, même si un grand nombre d'entre eux n'ont pu y entrer pour des raisons de sécurité. Le Games Master Live ! a eu lieu, quant à lui, du 4 au 6 décembre 1992 à Birmingham, c'est-à-dire tout juste un mois plus tard. Et là, ce fut l'éclate totale : plus d'une centaine de sociétés était au rendez-vous, que ce soient des éditeurs ou des revendeurs. Rien à voir avec le Supergames Show et ses trente-cinq exposants ! Le très grand parc d'exposition de Birmingham a donné la possibilité à certains acteurs du monde vidéo ludique, comme US GOLD ou SEGA, de proposer carrément des attractions de fête foraine ou un circuit de kart.

La très bonne organisation de ce salon a également permis d'éviter les erreurs qui s'étaient produites lors du salon concurrent londonien (comme les interminables files d'attente). Il y avait même une crèche pour les tout-petits parrainée par Acorn. A quand, en France, un salon de cette trempe ?

DES ETIQUETTES AMOVIBLES POUR DISQUETTES

RPS, autrefois Rhône Poulenc Systèmes, est spécialisée dans la fabrication de supports magnétiques, notamment des disquettes. Et voici qu'elle se lance à présent dans l'étiquetage ! Fini les ratures et les superpositions d'étiquettes, grâce à Data Label Plus. Il s'agit, d'une part, d'un porte-étiquettes adhésif et transparent qui se colle directement sur la disquette (ou tout autre support) et est utilisable à volonté et, d'autre part, d'un jeu d'étiquettes en couleurs qui se glissent dans le porte-étiquettes en question. Pratiques, les Data Label Plus sont la solution idéale pour tous ceux qui changent fréquemment le contenu de leurs disquettes et qui s'acharnent à surcharger de feutre noir ou de blanc correcteur le traditionnel carré de papier collant (suivez mon regard !). Data Label Plus est commercialisé au prix de

50 francs (un porte-étiquettes et 60 étiquettes au format 3"1/2). RPS : (1)45.92.53.00. FAX : (1)43.05.35.16.

STAGES DE MICRO POUR ADULTES

L'association Paris pour les Jeunes, présidée par Paul Violet, adjoint au maire de Paris, propose, en collaboration avec diverses associations partenaires, des stages de formation pour adultes en micro-informatique dans ses ateliers parisiens équipés de compatibles PC, de Mac et de ST.

Les stages, d'une durée de 6 à 24 heures, se déroulent en période scolaire en soirée (18h-21h30) et en journée (10h-13h et 14h-17h). Ils réunissent un maximum de neuf stagiaires qui disposent chacun d'un micro. Pour certains logiciels, il existe plusieurs niveaux de formation : initiation, perfectionnement, approfondissement. Les tarifs des stages varient de 80 à 100 francs de l'heure. Que les demandeurs d'emploi se rassurent : une formule subventionnée par le département de Paris a également été mise en place. Des modules de courte durée (12 heures) leur permettront de s'initier ou de se perfectionner dans l'utilisation de logiciels de bureautique. Enfin, des ateliers en libre-service sur compatibles PC ou Mac sont mis à la disposition des plus indépendants : ils devront, pour en bénéficier, s'acquitter de la somme de 90 francs pour 3 heures (adhésion annuelle en sus). Paris pour les Jeunes : 110 rue des Amandiers, 75020 PARIS. Tél. : (1)43.66.42.17 - FAX : (1)43.66.49.24.

ANTI-VIRUS VERSION 1.4

A peine la version 1.3 de *Central Point Anti-Virus* (CPAV) est elle sortie que la version 1.4 (en français) pointe le bout de son nez. De nombreuses fonctions sont au programme, notamment la possibilité de répérer et éliminer les virus autotransformables. Ces sales bêtes sont des bouts de programmes qui ont la particularité de se modifier tout seuls sans qu'on ne leur ait rien demandé, ce qui leur permet de changer d'aspect à chaque exécution. Même traitement en ce qui concerne le Virus Creation Laboratory (VCL), CPAV le trouvera et s'en débarrassera sans pitié. Car figurez-vous que le VCL est un outil de développement de virus qui est apparu sur les microserveurs américains (BBS ou Bulletin Board Services) : il permet de créer soi-même ses virus ! Intéressant, non ? C'est comme si on pouvait acheter des grenades en kit chez sa boulangerie... CPAV est édité par Central Point Software et coûte un peu moins de 1 300 francs. CPS : (1) 41.19.19.19 - FAX : (1) 41.19.19.20.

petites annonces

VENTES

Vds logiciels Amiga-PC : Airbus 320, Av. 8 B Harrier-Commande). PC : Police Quest 3, ATP (Sim Vol). Jean-Marc FRAVAL, 3, quai Gillet, 69004 Lyon. Tél. : 72.00.88.54.

Vds A 500, 1 mo, mon. coul., nbx jx et util., btes de rgt, joys, livres (Bible Amiga...), px : 5 200 F. Laurent BRETONNIERE, 78 bis A. av. Albert I^{er}, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.

Vds A 500 +, nbx jx (Lure, Croisière, Vroom, F16P, Starusm, Amos, DPA : NJ 3,...), px : 2 000 F à déb. Antoine DE MONTREMY, 2, rue des Dardanelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.14.34.

AMIGA

Vds A 2000 B + 5 mo de ram + DD GVP, 80 Mo + mon. 1083 S + 50 orig. tbe, px : 8 000 F. Arnaud MORENO, 40, rue de la Noise, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.14.91.

Vds jx à bas prix sur Amiga et sur SFX. Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.75.96 (de 18 h 30 à 20 h 30).

Vds cartouche Nordic Power pour A 500/1 000, px : 350 F. THAMI, Tél. : 87.31.02.79.

Vds C 128 D + mon. coul. + lect. disq + nbx jx et util., px : 1 000 F. Lionel VAUTRIN, 1, allée de Reims, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.92.34.75.

Vds A 500, tbe + 20 jx + util. + joys + souris + livres, px : 4 000 F à déb. Benoit WARTEL, 3, place de la République, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.88.88.

Vds A 500 Plus + 2 Joys + tapis + jx + util (orig), ss gar., px : 2 500 F. Alexandre GOMEZ-HENRY, 25, rue Albanie Regourd, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.71.30.

Vds jx sur A 500 à bas prix. Stéphane GOUPIIL, La Rose des Vents, 35210 Montreuil-des-Landes. Tél. : 99.76.03.74.

Vds cours (facile) d'assembleur sur disk pour Amiga, prix intér. (pour Seka). Julien FERRARI, Impasse Jean Coteaux, Cidex 161, 38920 Crolles. Tél. : 76.08.03.27.

Vds jx sur Amiga à bas prix. Olivier MONIER, Le Pré des Gémins, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.20.85.

Vds A 500 + 2 Mo + lect. 5" 1/4 + 100 disk + mon. + joy + livres, tbe. Maurice DOERR, 202, route de Mittelhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.22.21.

Vds A500, 1 méga, tbe + 42 jx orig + Amos, GFA 3 et Discoscopy + util et démo, px : 4 500 F le tt ou 80 F le jx. Nathalie LUSSER, 1, rue Escarpée, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.75.61.69.

Vds 500 plus + ext. 1 Mo + joys + souris, tbe, px : 2 500 F. André TRAN-VINH-THUY, 13, av. Paul Vaillant Couturier, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.38.59 (ap. 18 h).

Vds A 500 + ext. 500 Ko + 160 disquettes + 3 joys + souris, px : 1 800 F. Mathieu CAVALLI, 57, rue Robespierre, 93170 Bagnole. Tél. : (16-1) 43.60.71.49.

Vds A 500 + 1 Ro avec horloge, px : 1 200 F + frais d'envoi. Freddy BRIFFAUT, 36, rue Wican, 59520 Marquette-lez-Lille. Tél. : 20.40.64.84.

Vds A 500 + 1084 + A501 + DD 52 Mo + 11 M/S + 2 mo Ram + 250 disq + jx orig + divers, px : 2 000 F à déb. Cosimo MANCA, Simplon 3, 1530 Payerne (VD), Suisse. Tél. : 037.61.39.56.

Vds A500 1 Mo + lect ext. + joys + jx + péritel, px : 2 990 F (cher Super NES, px : 800 F maxi). Gérard PICKLO, 20, av. du Bel Air, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.48.81.

Vds A600 + mon. + disquettes, px : 1 900 F. Christian LEMAITRE, 115, av. Aristide Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.94.86 (répondeur).

Vds A 500 + dble Rom 1, 3, 2, 0 + mon. 1083 S + jx orig (Tr. Texte, 3 D Kit, DP 4, Vroom...), val. : 10 000 F, px : 7 000 F. Lionel ANDRIEUX, 1108, Bd Grand-Parc, 14200 Hérouville-Saint-Claire. Tél. : 31.95.12.21.

Vds Amiga 1000 + mon. coul. 1081 + scanner + souris + joy + nbx disks + emb. d'origine, px : 6 900 F, imp. coul. Epon, px : 1 500 F. Guillaume FAGOT, 12, rue Léon Cogniet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.68.82.

Vds A 500 ext. 500 Drive ext. écran coul. impr. meuble câble, nbx jx util., px : 5 000 F. Stéphane VADAM, 20, rue Vasco de Gama, 91170 Vity-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.99.68.

Vds Amiga 2000 + mon. coul. 1084 + housses clav et mont. + digit son + 2 drives + câbles minitel + souris, px : 3 500 F. Christophe HEBERT, 4, rue Jean Mermoz, 78440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.42.75.24.

Vds A 500 + souris + péritel + joy + livres + 100 disks + bte de rgt. tbe, px : 1 900 F. Paul GASOUSSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.10.34.

Vds jx orig. pour Amiga : Lotus 2 : 100 F; Robocop 3, F19, Super of 2 Road, 3 Data pour Kick off 2 + Kickoff, Panza, Muds, Ludovic HANON, 92, av. de Rosny, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 46.02.88.54.

Vds Amiga 2000 + 3.5 Mo de Ram + DD 30 Mo + 2 Floppy Disk int. + mon. 1084 S + nbx jx, px : 6 500 F. Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.53.45.

Vds jx sur Amiga (200 L; Lotus 3; Crazn Cars III, Taguar XX, Hook Project & Agency, Epic; Populous II, Lotus II, Striker). Mickaël MONGARNY, 71, av. de l'URSS, 63000 Clermont-Ferrand.

Vds pour Amiga : Disks à 10 F, lect. DK ext., livres, magazines, origis, joys, tbe, tout à 50 %. Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac.

Vds A 500 1 Mo + 1 joy + câble péritel + 3 orig. + disks + souris + S.E.V.C.K. + demos, px : 2 600 F. THOMAS, Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 48.83.92.05.

Vds A 500 + mon. 1084 + 2 joys + nbx jx + bte de rgt + revues, px : 3 500 F. Guillaume DUBOIS, 13, rue Condé, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.

Vds A 500 Plus + mon. 1084 + 1 joy + nbx jx, px : 3 500 F. Sandra LE BRIS, Le Prélude, Bt B 673, av. Louis Ravas, 34080 Montpellier. Tél. : 67.52.25.23 (ap. 18 h).

Vds jx sur Amiga à très bas prix (Curse of Enchantia, Assassins...). Pierre BOUDRIE, rue du Maquis, 82350 Albias. Tél. : 88.27.22.21.

Vds A 500 + ext. 512 + 2 joys + mon. 1083 S + 140 disks + orig. + souris + tapis (souris logiques), px : 3 000 F. Michaël COSTA, 4, rue Jacques-Decour, 91700 Fleury-Mérogis. Tél. : (16-1) 60.16.32.94.

Vds Super Genlock Rockgen Type 300 c - Super Qualité - Pal!! pour Amiga à moins de 1 000 F!!! Jean-Baptiste DESCROIX, 9, rue de la Garde, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.06.67.

Vds jx Amiga à 100 F maxi pce. (Vroom, WWF, Zool, Kick off 2, Sim Power, Toki...). Samuel VINET, rue de la Figeasse, 17770 Brizambourg. Tél. : 46.95.95.80.

Vds nbx jx Amiga, prix très intéressés. Jacky CARROUE, 98, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.31.04.

Vds jx sur C64 disk bas prix, sympa, demande liste. David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.

Vds jx sur C64 K7 ou disquettes, demander liste. Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 95610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.

Vds Impr. Commodore MPS 1230 + 2 rubans neufs, px : 800 F. Vds Tilt numéros 1986 à 1992, px : 13 F. Fabrice HADAS, 4 bis, av. de Bourges, 18520 Avord. Tél. : 48.69.21.55.

Vds C64 + 70 jx + livres + mon. coul. + logs + joys, px : 2 300 F. Cédric JUNIER, 6, rue André Philippe, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.99.35.

Amiga 600, 1 mo, ss gar. + pack Special prtition (Av Amos) + 30 D7 (jx util.) + 2 joys, px : 2 300 F. Daniel DUFFOURG, 82, rue Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.04.22.

Vds A 500 + mon. coul. 1084 S + lect. ext. + 1 mo + 1 joy + souris + impr. 1230 + jx, px : 4 500 F. Alain BAHUON, 8, rue de la Butte Verte, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.43.74.

Vds A 500, Ram 3 Mo + mon. 1084 S + scanner + encod. RVB + impr. Epon + nbx disks + 10 liv. + souris opt., tbe, px : 6 000 F. Laurent DE-MICHEL, 8, lotiss. Pierre Grosse, 13530 Trets. Tél. : 42.61.46.01.

Vds, éch. jx sur A 500 et 500 Plus. Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.

Vds A 500 + ext. 1 Mo + souris + 3 joys + 150 disk + péritel tbe. 2 900 F. Fabrice CHICHPORTICH, 40, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 48.29.81.80.

Vds A500 + 2Mo + 1084S + 2 lect. + joys + souris + scanner, val. 10 700 F, px 4 500 F. Laurent SEROUSSI, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.02.48.

Vds Amiga 600, Doc, livre, logs (Devpac, jx divers, Spectracolor, Starter-Kit...). 1 700 F. Bernard MESTRE, 187, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44.26.32.92.

Vds A500 + Ext. mem. 1MB + mon. coul. 2083 S + 500 jx + joys + Doc + impr. tbe : 4 900 F. Vincent FARGEAT, 17, rue Parent de Rosan, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.11.91.

Vds pour A500 Ishare, Dung, Master, UMS II, Colonel Bequest, Sim city, Indy Adventure, Mystery Mummy 100 F pce. Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.

Vds A2000 + mon. + carte PC + lect. 1/4 + lect. 3 1/2 + prise Midi + Sampler + HD 20M 3Mo Ram + souris etc. 12 800 F. ou vds jx sep. Vincent JARNAGE, Quartier le Barthe, 40990 Gourbera. Tél. : 58.91.59.74.

Vds pour Amiga orig. à 50 F pce. Project-X, Lure Temptrass... ou éch. ctre Unreal, Ork, Beast 2. Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyerziat. Tél. : 74.45.16.77.

Vds A500 + mémo + joys + 100 disquettes + sours + man. 2 800 F. Jean-Christophe ZERONI, 31 ter, chemin de Confians, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.78.63.68.

Vds Another World orig. sur Amiga (bte et notice) px : 250 F port compris + vds demos (bas px). Jérôme ORSSAUD, Mas-Lavayre du Bosc, 34700 Lodève. Tél. : 67.44.16.58.

Vds pr. A500 jx et utils orig. Epic 200 F. A. World 200 F. Hard Driv I et II 50 F et 150 F. Rob 3 250 F. Master 300 F. Laurent FELON, 29, rue de la Couture, 77730 Saacy-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.23.57.39.

Vds pr. A500 jx et utils orig. Epic 200 F. A. World 200 F. Hard Driv I et II 50 F et 150 F. Rob 3 250 F. Master 300 F. Laurent FELON, 29, rue de la Couture, 77730 Saacy-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.23.57.39.

Amiga 2000 + mon. 1083 S + 3 drives 3 1/2" + 100 disks + joys + impr. Star LD 24, px 5 500 F. Pascal POUTEAU, 2, allée des Giennans, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.59.91.

Vds A2000 + 1084S + 2 drives + joys + nbx jx : 5 000 F. DD 20Mo : 1 500 F. Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78.

Vds A500 + Ext. 512 Ko + moni. 1084 + joys + housse + ss gar. + nbx jx et disks : 3 300 F. Farid MENIA, 8, rue Gaston Appert, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.58.91.

Vds bte AT et A2000 + écran 1084 S + DD 46M + câble PC AT + 3 1/2" + 5 1/4" + souris + Doc. Px : 5 000 F. Christophe COUCAUD, 56, av. de Tunis, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.86.45.28.

Vds A600 neuf : 2 100 F. + nbx jx Amiga (liste sur demande). Lionel CANAGUIER, 10, av. des Roches Vertes, 13012 Marseille.

Vds pour Amiga Epic 150 F. Robocop 3 150 F. Lemmings 100 F. Op Wolf 50 F. Croisière pour un cadavre 150 F. Star Holly 150 F. Christian LE BARS, I.U.T., rue la Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.

Vds A500 + ext. mem. + lect. ext. + orig. (Amos, Cadaver, S. Force) + livres (Bible) : 3 500 F. Jean-Michel LE MORTELEC, 3, chemin des Gares, 95300 Pointoise. Tél. : (16-1) 30.38.15.25.

Vds Amiga 2000 mon état + 1084 S + DD 50Mo + 100 log. : 5 000 F. Hervé PEYRON, 30, av. des Cosmonautes, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.46.33.

Vds orig. Amiga : Nigel Mansell F1 120 F. F18 100 F. Olivier FONTAINE, 264, av. Roger Salengro, 92370 Chevilly. Tél. : (16-1) 47.50.70.37.

Vds A2000 + 1084 + 2^e lect. + Ext. 2/8Mo + SCSI 80Mo + 300 disks ou sep. Faire offre. Cédric LOISEAU, 4, impasse Saint-Germain, 78290 Montvilleiers. Tél. : 35.55.59.66.

Vds A500 + 512Ko + moni. coul. + joys + orig. 3 500 F. Sébastien HENRY, 50, rue de la Garenne, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.45.14.

Vds A500 + Ext. 512 K + horloge + joys + D. Dur 52Mo peuplé 0 Mega extensible 8M + nbx jx + souris 4 000 F. Oriane ORENES, 3, rue d'Abon, 05000 Gap. Tél. : 92.53.89.75.

Vds jx orig. A500 : Fighter Command, Nam, Gunboat, Ads Gettysburg, 688 Sub Light Brig, etc. Jean-Marc MAZURAS, Les Hauts Manosque 2, 04100 Manosque. Tél. : 92.53.89.75.

Vds Amiga 2000 + moni. 1083 S + 2 lect. int. + orig. + Disks de jx, util. ss gar. Christian CLAIN, 16, rue des Chênes, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.96.18.

Vds A2000, Rom 1.3 Zkick 2.04, WBenc H.2.1, Ram 1Mo + 4Mo, HCD + II 52Moq GVP, 2 lect. int. 3.5" 6 000 F. Franck LEROY, 10, allée Paul Cézanne, 77183 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.11.05.39.

Vds A500 Plus + Mem 1Mo + Boot Select + DD protar 52Mo Mem 2Mo + Stand. Avia 4 000 F. Michel DUFOUR, 12, av. Charles Garcia, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.11.88.

Vds A500 1 Mega, moni 1083 S + nbx disks + 2 Joys (4 500 F.) ou vds jx sep. Vincent JARNAGE, Quartier le Barthe, 40990 Gourbera. Tél. : 58.91.59.74.

Vds jx sur Amiga, très bas px. Env. timbrée pour liste. Frédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Font-de-l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.

Vds A500 + 1Mo Ram + moni. coul. + nbx jx : 3 000 F. Tony FREBAULT, 19, av. de la République, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.74.92.

Vds A500 + moni. coul. ss gar. + jx 5 500 F (Kick off 2, Lotus III, Sensible Soccer etc.), Hichem KAMOUN, 22, rue Basrfol, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.35.66.

Vds A500 + Ext. + lect. + impr. + joys + 160 disks + commutateur joy/souris 3 300 F. MICHEL. Tél. : (16-1) 42.58.30.71.

Vds jx sur A500 (lot). Vds jx SFC ou éch. Vds GG + jx ss gar. Olivier FOURNIER, BP 147, 79303 Bressuire Cedex. Tél. : 49.65.01.10.

Vds pour A500 nbx jx orig. + nbx jx bas px. Liste ctre disk. Christian LEGRU, 14, place Francheville, 24000 Périgueux.

Vds A500 + tbe + Dompubs + orig. + Demos + utils + jx + Disk : 2 500 F. Alexandre DUFIT, Au Relais du Morvan, 58310 St Amand en Puisay. Tél. : 86.39.75.11.

Vds A500 + Ext. + carte Nordic Power + man. + Doc + nbx jx et util. 3 500 F. David ACHIN, 47, rue Basse, 95910 Mouchin. Tél. : 20.79.60.28.

Vds jx sur Amiga. Liste sur demande. Rodolphe SEMENT, 4, rue du Gateau, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.14.96.

Vds bte AT et A2000 + écran 1084 S + DD 46M + câble PC AT + 3 1/2" + 5 1/4" + souris + Doc. Px : 5 000 F. Christophe COUCAUD, 56, av. de Tunis, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.86.45.28.

Vds A500 + ext. + lect. ext. + moni. coul. + souris + joys + 90 disks 3 700 F. MOSTEFAI, IUFM, 23, rue Alfred de Musset, 69628 Villeurbanne. Tél. : 72.37.72.15.

Vds A500 Plus + 2 man. + Kicks Tart. 1.3 + 100 disq. jx + souris : 2 500 F. px à déb. Stéphane NIEGER, 5, clos du Chapire, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 34.32.03.91.

Vds A500 + ext. 512K + souris + joys + nbx jx orig. + tapis souris 2 500 F. à déb. Cédric ORSONNEAU, 9, allée du Cerf-Volant, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.06.58.

Vds pour Amiga ext. 512K 2Mo F. Lect. ext. 3 1/2" 400 F. Moni. coul. 1 000 F. Genlock 1 000 F. Jean GOGO, 6, square George Sand, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.09.01.

Vds Vroom Data Disk Amiga pas servi : 100 F. Paul LACOSTE, Les Communaux Saint Martin, 11400 Lalande. Tél. : 68.94.97.34.

Vds jx Utils Amiga à prix hyper cool... Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.

Vds A500 + Ext. 512Ko + souris. Tbe 1 750 F. Ronan LE PAPE, 86, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 39.69.11.34.

Vds nbx jx Amiga à très bas px. Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevreteuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds jx Amiga à bas px (Adventures Action, Simulations, Sport, etc...) Croisière, Oper, Stealth, Voyageurs. Benjamin QUALID, 77, rue Boileau, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.38.92.

Vds A500 + Ext. 1Mo + écran 1084 S + 2ND lect. + 180 jx (Sensible Soccer, Civilization) 5 000 F. Franck DOASSANS, 66, route de St Leu, 93430 Villetteraue. Tél. : (16-1) 42.35.45.65.

Vds nbx jx et utils sur A500. Px hyper cool. Demandez la liste. Christian TUPLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.

Vds A500 + moni. coul. + Ext. Mem. + lect. ext. + 140 disks (80 jx) px à déb. Guillaume LAURENT, 74, rue des Saules, 76370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.

Vds A2000 + 1083S + 2 lect. + joys + souris + jx + utils + livres, etc. 5 700 F. Hassan SAIDY, 12, av. Franklin Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.46.83.

Vds A500 + 1Mo + souris, moni. 1084, manuels, WB 2, 50 jx + 100 disks, ss gar. TBE 4 900 F. Louis BUSO, 46 bis, rue Pierre Semard, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.54.12.

Vds Amiga 500 + Ext. 1Mo + moni. Commodore 1083 S + 2 joys + tapis souris + jx : 3 500 F. Jérôme PRINCE, 163, rue du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.28.01.

Vds A500 + 1Mo Ram + moni. coul. + nbx jx : 3 000 F. Tony FREBAULT, 19, av. de la République, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.74.92.

Vds A500 + moni. coul. ss gar. + jx 5 500 F (Kick off 2, Lotus III, Sensible Soccer etc.), Hichem KAMOUN, 22, rue Basrfol, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.35.66.

Vds A500 + Ext. + lect. + impr. + joys + 160 disks + commutateur joy/souris 3 300 F. MICHEL. Tél. : (16-1) 42.58.30.71.

Vds jx sur A500 (lot). Vds jx SFC ou éch. Vds GG + jx ss gar. Olivier FOURNIER, BP 147, 79303 Bressuire Cedex. Tél. : 49.65.01.10.

Vds pour A500 nbx jx orig. + nbx jx bas px. Liste ctre disk. Christian LEGRU, 14, place Francheville, 24000 Périgueux.

Vds A500 + tbe + Dompubs + orig. + Demos + utils + jx + Disk : 2 500 F. Alexandre DUFIT, Au Relais du Morvan, 58310 St Amand en Puisay. Tél. : 86.39.75.11.

Vds A500 + Ext. + carte Nordic Power + man. + Doc + nbx jx et util. 3 500 F. David ACHIN, 47, rue Basse, 95910 Mouchin. Tél. : 20.79.60.28.

Vds jx sur Amiga. Liste sur demande. Rodolphe SEMENT, 4, rue du Gateau, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.14.96.

Vds bte AT et A2000 + écran 1084 S + DD 46M + câble PC AT + 3 1/2" + 5 1/4" + souris + Doc. Px : 5 000 F. Christophe COUCAUD, 56, av. de Tunis, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.86.45.28.

Vds A500 + ext. + lect. ext. + moni. coul. + souris + joys + 90 disks 3 700 F. MOSTEFAI, IUFM, 23, rue Alfred de Musset, 69628 Ville

petites annonces

CPC

Vds GX4000 + 3 jx (Burning Rubber, Fire and Forget, Operation Wunderbolzt) + 2 man. 600 F. **Maxime ROIG**, 5, rue des Fleurs, 66280 Saleilles. Tél. : 68.22.42.19.

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 + joy + 100 jx 1 550 F. Vds A.500 + 512Ko + joys + souris + jx 3 200 F. **Nicolas GAUTIER**, Bel Air, St-Même-Le-Tenu, 44270 Machecoul. Tél. : 40.02.28.21.

Vds CPC 464 coul. + Turner TV + jx + Util. + crayon optique + revues. Faire offre. **Gabriel FOGGEE**, 11, allée Jacques-Cartier, 94600 Choisy-le-Roy. Tél. : (16-1) 48.52.01.87.

Vds CPC 464 + lect. disquettes (écran mono) + jx 1 000 F. **Benoît LANDAT**, 37, av. de Dunkerque, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.32.36.

Vds CPC 6128 + 100 disquettes + câble digitaliseur 2 200 F. **Ludovic MARTINAGE**, 11, rue Victor Derode, 59800 Lille. Tél. : 20.56.04.23.

Vds 44 jx orig. pour CPC 6128 de 30 à 120 F. **Pierrick LECOMTE**, 12, rue Octave-Longuet, 91170 Viry-Châtillon.

Vds 95 log., jx, util pour CPC 400 F. **Roger LORRAIN**, 23, rte de Fratterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.

Vds jx orig. pour CPC K7 et D7 de 30 à 90 F. Envel. limbrées pour liste. **Laurent CIRILLI**, rte des 3 Lacs, 74560 Monnetier-Mornex. Tél. : 50.39.62.98.

Vds CPC 6128 moni. coul. + joys + Disk, jx, utili + diverses revues 1 500 F. **Patrick GILLES**, 17, rue Auguste-Polissard, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.44.97.

Vds CPC 6128 Plus coul., Stereo + 2 joys + 25 jx + manuel the 2 300 F. **David HUTIN**, 8, rue de Jacques Court, 80200 Barieux. Tél. : 22.84.31.47.

Vds CPC Plus coul. nbx jx, Multi 2 + Insider, Disco, GO, D7 vierges, Educ. OCP Art Stud. 20, joy. Lot ou sép. **Julien COLAS**, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.

Vds CPC 6128 coul. + jx + log. + util. tbe 2 500 F. **Fabrice VEYSSET**, 9, av. Lannes, 91440 Bures. Tél. : (16-1) 69.28.09.43 (ap. 19 h).

Sur CPC vds jx orig. K7 de 20 à 40 F. D7 de 50 à 70 F. Radio-réveil 200 F. Meuble CPC 400 F. Revues 10 F. **VANNIER**, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + souris AMX + util. (trait. de texte, dessin) + jx originaux + 40 Disk. 2 500 F. **Wilfrid BOUSSEAU**, 39, rue des Ecoles Jean Baudin, 78114 Cresselly. Tél. : (16-1) 30.52.30.35.

Vds CPC 6128 coul. + CPC 46 A mono + 90 Dk7 + 6K7 + livres : 3 000 F. **Christophe BONIN**, 13, av. Gabrielle, 52000 Chaumont. Tél. : 25.31.10.81.

Vds orig. pour CPC 6128 : jx, Educ. Util. Liste ctre env. timbrée. **Xavier MEUNIER**, 20, rue Jean-Cloarec, 29100 Douarnenez.

Vds CPC 6128 coul. + livre : 2 000 F à déb. **Françoise LECOMTE**, 59170 Croix. Tél. : 20.24.17.76.

Vds CPC 464 + mono coul. + lect. disk + 1 joy 1 300 F. + 67 jx. **Vincent JACQUET**. Tél. : 86.52.19.25.

Vds CPC 464 + moni. coul. + Ext. 64 Ko + Okimate 20 + Mirage Imager + 100, prog + 16 livres : 1 500 F. **David FLEURY**, Constants-Valrouffe, 46090 Cahors. Tél. : 65.22.69.67.

Vds clavier CPC 6128 et jx orig. (Buble, Titan, D.Dragon, Rainbow Isl. etc.) 400 F. **Frédéric TOURAINE**, 2, rue de Julliot, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.08.23.

Vds PC 2086 + 2 lect. 3.5. Windows 2.2. Dos 3.3. VGA coul., jx, TT Text, souris, carte joys : 2 600 F. **Philippe BACHELIER**, 1, Grande Rue, 37120 Richelieu. Tél. : 47.58.12.41.

Vds CPC 464 K7 + moni. coul. + nbx jx + joys : 1 500 F. **François PERONET**, 34, rue Auguste-Bailly, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.57.36.

Vds CPC 6128 + coul. 27 jx + man. + disk vierge + disk nettoyage + manuel 1 400 F. à déb. **Arnaud MESPOULLE**, 62, av. des Erables, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.45.13.21.

Vds CPC 464 coul. + pist. Phaser + jx orig. (K7) + Kit Telechargem 1 300 F. + lect. 5.25, 700 F. Hacker 300 F. **Kuy Lim THONG**, 17, rue Cèpré, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.08.83.

ATARI

Vds 520 STE (1 méga) + jx orig. px : 3 300 F à déb. **The Serge BENARD**, 44, rue Rigaud, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.31.66.

Vds 1040 STE + lect. ext. dble face + jx, px : 2 200 F. **The Stevy LE CORRONG**, 44, rue du Vallon, 85100 Le Château-D'Ornonne. Tél. : 51.95.67.85.

Vds nbx jx sur ST à petits px. Liste sur demande. **David LABAT**, 29, rue Maurice Perse, 64340 Boucau. Tél. : 59.64.62.60.

Vds jx orig. sur ST, px : 150 F. **Jérôme MARTY**, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08 (ap. 19 h).

Vds 6 jx orig (tbe et not) sur ST, px : 250 F, vds D7 vierges, 2 F. **Vincent PRENEL**, Les Ribas, 83170 Vins-sur-Caramy. Tél. : 94.72.52.45.

Vds scanner Golden image pour Atari (val. : 1 990 F), px : 1 200 F. **Ludovic MAUGER**, 8, allée Sœur Odile, Le Prieur, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.31.20.

Vds sur ST orig. compil (P. of Persia + Nord et Sud + Moonblaster), px : 80 F, Shadow of the Beast 2, 80 F. **Frédéric MIOLA**, rue St Vincent, 30126 Tavel. Tél. : 66.50.40.15.

Vds orig. sur ST dès 50 F; vds jx et docs, liste sur demande. **Michel DESCHAMPS**, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.

Vds Méga STE 2 Mo + DD 48 Mo + moni. mono + nbx utilis + joys + Crazy Cars 2 + Hard Driving, tbe, px : 7 000 F à déb. **Philippe RIGUIDEL**, 41, allée Jeanne, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.14.12.

Vds 520 ST + mon. coul. + 16 Ram + 250 Disks + Souris + Joys + Revues, px : 3 500 F. **Sébastien LAMELOISE**, 29, rue de Nantes, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.16.03 (WE).

Vds jx orig sur ST (Space Gun, Venus, F29...) 30 F à 150 F. **Marc CHARRIER**, 34, bd Cointet, 06400 Cannes. Tél. : 93.48.10.07.

Vds 520 STE 1 méga + moni. coul. + nbx jx + joys. px : 2 600 F. **Vincent GOURSON**, 115, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.64.29.

Vds jx STE ou éch. poss. : Gobolins 2, Caesars, tous sports, Aventure, rôle. **Roger BOUGET**, 15, rue Jules Barret, 13230 Port Saint-Louis du Rhône. Tél. : 42.86.21.37.

Vds 1040 STE + nbx orig + souris + péritel, val. : 3 600 F, px : 2 500 F. **Jean-Michel LECOMTE**, 11, rue Raoul d'Autry, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.80.17.

Vds 1040 STF + moni. SM124, mono + souris + Super Chargeur, px : 2 100 F à déb. **Damien DURANTON**, 21, av. de Tourville, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38.

Vds 520 STE, tbe + joys + souris + 75 jx + GFA, px : 2 000 F (emballage d'origine). **Laurent PHILIPPON**, 432, rue Henri-Millez, 59830 Louvil. Tél. : 20.84.52.74.

Vds 520 STE 2 Mo + moni. coul. + scanner à main + meuble ordi. + nbx log et livres + magazines, px : 4 000 F. **Philippe GIRAUD**, 2, av. Ernest Pivot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.32.06.

Vds jx ST orig. : Spécial Force, Megalo, Another world, px : 150 F, Power Monger Battle Chese Barbarian Psy, px : 100 F. **Jean-Michel GAILLARD**, 56, rue Rémy-Dumoncel, 77210 Avon.

Vds 520 STE + mon. SC 1425 + joy. + souris + 3 bites de rgt + 150 disks + 10 mags + prises péritel, px : 4 700 F. **Cédric LANGLOIS**, La Petite Brosse, 58220 Donzy. Tél. : 86.26.26.76.

Vds 520 STF (1 mo) + mon. coul. + lect. ext. + souris + jx access. **Laurent JOUBERT**, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.35.70.

Vds 520 STE + joys + nbx jx (Vroom, captive, F. and Brinstone, Stom Master...), px : 1 500 F à déb. **Malik HAZI**, 11, rue Henri Say, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.70.99.

Vds ST 1040, tbe + impr. + nbx jx + pro 500 + bte de rgt, px : 3 000 F à déb. **Serge LIPOVETZKY**, 13, bd Henri IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.52.81.

Vds Atari ST + mon. coul., tbe + nbx jx + log. 2 joys + acc., px : 3 000 F. **Jérôme SINAGLIA**, 12, Allée de la Petite Come, 31120 Roques-sur-Garonne. Tél. : 61.72.09.21.

Vds DD Atari Megafile 30 avec Unix, px : 2 500 F, lect. Cumana 5" 1/4 + jx F29, px : 400 F. **Philippe BLANDIN**, 7, allée des Tilleuls, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.72.31.

Vds Atari, mon. et clavier : 2 500 F + joys + books (520 STE). **Grégoire LEFEBVRE**, rue Edmond Spalikowski, Collège Jean Delacour, 76690 Clères. Tél. : 35.33.55.22.

Vds jx et util. sur Atari pas trop chers, ach. Tunner sur 520 STE. **Solen ANGER**, 35, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.36.92.

Vds 520 STF + 50 orig Softs, px : 3 500 F. **Hervé GASTALDON**, 89, rue Babeuf, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55.15.50.

Vds STE 2 mo + souris + câbles + emb. d'origine, tbe, px : 3 000 F. **Jérôme BEAUDEAU**. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.

Vds Pack avec Epic Robocop 3 et man. Quick Joy Superboard V, prix : 300 F sur ST. **Yoann PRIOLET**, 8, Jardin du Cardinal Richelieu, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.07.41.

Vds digitaliseur sonore, pour ST pas cher à déb. Vds domes. **Jérôme BALANT**, 11, rue Léon-Devaux, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.36.39.

Vds ST 10 livres micro application GFA. Stos Ass. graph. Trucs, tbe, val. : 1 800 F; px : 1 000 F. **Guy BRETON**, Cross-Ver, 29400 Plouneventer. Tél. : 98.20.85.88.

Vds 33 jx Atari orig, px : 100 F à 150 F. **Olivera GEORGES**, 10, Allée des Celliers, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66.

Vds 520 STE clavier + écran coul. ou mono, souris + 30 jx + joy, px : 2 500 F à déb. **Jérôme CHONEZ**, 18, rue Lavoisier, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.70.16.

Vds sur Paris 520 STF + mon. coul. + 1 joy + souris, px : 2 250 F. **Yann LECACHEUX**, 30, av. de Rosny, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.60.41.

Vds 520 STE + 3 joy + nbx jx + util (Dessin + musique), tbe, val. : 6 000 F; px : 3 500 F à déb. **Hervé MENAGE**, Lycée de St. Bonnet, 26330 Châteauneuf-de-Galaure.

Vds 520 ST + joys + souris + Tapis + 200 Jx + nbx util., tbe, px : 2 000 F. **Norberto COURCY**, 26, rue Dulong, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.53.93.32.

Vds 1040 ST + SCI 224 + joy + livres + 50 disks, px : 3 500 F à déb. **François DELIOT**, 135, rue D. Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.20.27.

Vds 520 STE ext 1 még + mon coul. px : 3 000 F, nbx jx avec logiciels 50 F à 100 F. **Jean-Pierre CANNUYER**, 2, rue Foch, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.23.08.

Vds jx pour ST : The ultimate ride, F-19, Hot Rod; 400 F (orig). **Richard THIBON**, 8, rue Francisque Voytier, 42100 Saint-Etienne.

Vds Softs sur ST (jx, util, demo) + console Lynx 2 + adapt sect + 2 jx (Batman et Rygar) ss gar. **Daniel LEMAIRE**, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.

Vds orig STE Epic, Midwinter II le tt à 350 F et sur SMS Tennis Ace, World Soccer : 175 F (+ doc). **Jean-David HAREL**, 1, Allée Félix Leclerc, 35230 Châtillon-sur-Seiche. Tél. : 99.05.11.82.

Vds 1040 STF : 1 200 F. U. Ripper : 300 F. Epic : 250 F. GFA : 350 F. Rout-Graph et sonores en GFA : 250 F. Handy Scanner : 500 F. **Didier BONNET**, 24, rue Jean Jaures, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.

Vds 520 STE + souris + jx + mon., px : 4 000 F. GB + 3 jx : 600 F, jx PC : LSLS : 300, Moktar : 200... **Guillaume VANDAMME**, 126, rue Pierre et Marie Curie, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.78.65.

Vds 1040 STF + mon. coul. + mono + lect. ext 5" 1/4 + 6 joys + souris + très nbx jx et util + livres + doc, px : 6 800 F. **Claude REBEIRO**, 2, rue des Louvres, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.07.52.

Vds jx Atari : Blood Wych, DM et Chaos Strick Back; Ishar, Knigh Hare, px : 100 F à 200 F. **Yann GUILLERM**, 1, rue Vasco de Gama, 29200 Brest. Tél. : 98.49.46.71.

Vds 1040 STE + écran coul. + nbx jx, px : 3 000 F. **David SARTRE**, 91, ter rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.05.65.

Vds jx ST Enduro Racer Super Sprint Crash Garret Rampage Silen Service etc., orig. px : 100 F pce. **Bruno VAN DE WALLE**, Immeuble Le Grepon, Apt n° 2, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.46.77.

Vds 520 STF + écran coul. + impr. LSP 100 + origx (Populous; CSB; ...), + 80 disks + Revues, px : 2 900 F. **Laurent MASSARD**, 81, rue des Garennes, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.36.80.

Vds jx ST à prix très intéressants + lect. ext., px : 200 F.

Frédéric HACKIERE, 6, rue des Vertes Feuilles, 59350 Saint-André. Tél. : 20.40.65.58.

Vds 520 STF mon. coul. + man. + 200 log. + tapis + housse + livres, px : 3 500 F à déb. **Alain BEAUFUME**, Résidence Chanteclair, rue des Peupliers, bât. W2, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.72.93.85.

Vds 1040 STE + souris + 10 jx origs (Airbuds, Midwinter, Supremacy, etc). **Nicolas OLIVIER**, 404, sq. J. Prévart, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.36.21.45.

Vds 1040 STF + mon. coul. + souris + man. + disks, px : 2 500 F. **Eric**, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.75.46.

Vds STE 2 Mo + mon. coul. nbx + lect. ext. + impr. Star + nbx jx + util, px : 3 300 F à déb. ou vite sép. **Arnaud SEVIN**, 1, av. des Chênes, 78940 La Queue-les-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.86.59.12.

Vds 520 STF Tbe + écran SC 1425 + souris + joy + nbx jx + util, px : 3 300 F. **Vincent ARNAUD**, 4, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.73.29.

Vds pour 520/1040 STE, jx, éduc., utilis à bas prix. Liste sur demande. **Pierre SCHNEIDER**, 26, route de Rouen, 60360 Vieuxvillers.

Ech. ou vds Atari 7800 VCS + 11 jx et 1 joy, px : 750 F à déb. **The Maxime CHARRIERE**, Chemin de Lieuraz-Champs Vers Nord, 38121 Chonas l'Amballan. Tél. : 74.58.92.71.

Vds 520 STF + mon. coul. + Freeboot + joys + nbx jx et util. (GFA, Musique...), px : 2 200 F. **Rodolphe BOULANGER**, 33, le Clos des Vergers, 78580 Jumeauville. Tél. : (16-1) 30.93.96.53.

Vds 520 STE + mon. + souris + joys + 30 jx, px inté à déb. **Thomas GIMENEZ**, 32, rue de la Celle, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.50.23.

Vds jx orig sur Atari ST, px : 150 F. **Jérôme MARTY**, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08 (ap. 19 h).

Vds 1040 STE + écran coul. + 100 disquettes vierges, px : 3 000 F. **Tristan DANIEL**, 68, av. République, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.65.20.

Vds sensible Soccer orig sur ST, px : 120 F. **Frédéric NOEL**, 13, résidence Edelweiss, rue Léa Lagrange, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.22.40.82.

Vds 1040 STE + écran coul. Philips + souris + joy + carte MV 16 + nbx jx, px : 3 700 F. **Sandro MARZZA**, La Frégate Allée des Pins, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.26.61.

Vds 520 STE 1 Mo, tbe, souris optique + joys + 100 jx, val. : 5 000 F, px : 2 800 F. **Pierre-Olivier LHOMEL**, 5, rue des Thermes, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.93.60.38.

Vds de Luxe Paint ST + 6 D7 Dom Pub. + digital, Vidi ST (sans Vidichrome) + solution, les Voya. D.T., px : 1 500 F. **Tony MATTOZZI**, 2, rue Barthou, 34690 Fabrègues. Tél. : 67.85.29.74.

Vds 1040 ST + lect. ext. + 2 souris + 2 joys + 200 disks (jx + util) + btes, px : 2 700 F. **Cédric BARLOY**, 11, place de la Résistance, 69390 Vourles. Tél. : 78.05.32.86.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 joys + 1 souris + 70 jx + utilis, px : 3 500 F à déb. **Alexandre ISRAEL**, 2, Impasse des Cassis, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.73.19.

Vds 520 STE 2 Mo + mon. coul. + Scanner à main + meuble ordi. + mag + livres + log, px : 4 000 F. **Philippe GIRAUD**, 2, av. Ernest Pivot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.32.06.

Vds STF (1 méga) + mon. coul. SC 1425 + jx + docs, péritel, px : 2 900 F. **Mauricio RODRIGUEZ**, 13, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.74.85.

Vds Méga ST1 + écran coul. Philips + impr. coul., px : 5 900 F (pas de vente sép). **Rodolphe DE DIUSSE**, 35, av. Victor Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.82.18.

Vds 1040 STE mon. coul. SC 1435 + 2 joys + 1 souris + 1 tapis + manuel + péritel, px : 4 400 F. **Mikael BENGIOAR**, 3 bd, Jules Peltier, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.39.14.

Vds jx orig STF STE de 80 F à 180 F : F19, Bat; Sherman M4; Maupiti; Iron Lord. **Frédéric CHAUVET**, 42, rue Pierre Herz, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.46.13.09.

Vds scanner type IMG Scan pour ST, px : 400 F CA4 à fixer sur imp. Vds bouquins pour ST. **David DUCASSOU**. Tél. : 58.79.43.01 (le WE).

Vds 1040 STE + Modem + jx + 3 joys + livres + Magazines, px : 3 000 F. **Nicolas BRUNNER**, 1, rue du Lie de St Cricq, 64000 Pau. Tél. : 59.30.16.41.

Vds STE 1 Mo + mon. mono + TV coul. 36 cm (télécommande) + impr. Citizen 24 aig. + log, px : 4 000 F. **Frédéric LARDEAU**, Les Erauits, 37140 Benais. Tél. : 47.97.39.78.

Vds 1040 STE + mon. coul. + nbx jx (Epic, Sensible, etc) + mags, tbe, px : 4 500 F à déb. **Yann SOURFLAIS**, 18, av. des Buissons, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.59.47.

Vds orig STF explora 2 et 3, px : 250 F, Master Sound : 300 F; Spack (créateur de démo) : 300 F et Citizen 120 D + 900 F. **Jean-Christophe SAIDI**, 84, rue des Maraichers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.76.21.

Vds ST jx et utilis prix raisonnables. **Stéphane LIBERT**, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Medoc.

Vds 1040 ST + mon. coul. + joys + jx + util, tbe, px : 4 000 F à déb. **Joël COSTIGLIOLA**, 14, rue C. Garcia, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.51.09.

Vds 520 STE + mon. coul. SC1435 + ext. 1 Mo + jx, px : 2 000 F. **Nicolas CULIOLI**, 7 bis, bd Moïse, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.33.87.

Vds orig ST : 150 F + port : Temptras, Gest Comptes 2; Music Master; Knightmare, Drakkhon, BSS, Corporation... **Alain TEXIER**, 67, rue du Dr Roux, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.94.85.

Vds orig STE de 50 F à 80 F, liste sur demande, vds jx de plateau, Wargame, etc... de 30 F à 150 F. **Pascal LECLERC**, 12, rue Calvin, 95420 Wy-Dit-Joil-Village. Tél. : (16-1) 34

petites annonces

Vds 1040 STF coul. + 3 J0ys + 15 jx + 5 compils (24 jx + éduc, px : 5 000 F. **Emmanuel BGUIER, 12, rue des Prés Lorets, 94210 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.13.92.**

Vds 520 STF, tbe + mon. coul. + jx + joys, px : 2 400 F. **Philippe DE LA RUELLE, 9, Allée François Couperin, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.64.24.**

Vds jx sur ST. **David ROSELL, Route de Paris, 82350 Albias.**

Vds nbx log pour ST-STE, très bas prix. **Jean-Pierre RAVAZ, 14, rue Louis Bréguet, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds 520 STF dbc face + mon. coul. SC 1224 + 150 jx + util + joys + souris + livre, px : 2 200 F. **Annick HUBERT, 9, rue Kellog, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.34.66.**

Vds 520 STE 1 mo + mon. coul. + joys + souris optique + 120 jx, px : 3 900 F. tbe. **Xavier POLGUER, 10, bd Delaup, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.00.26.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 souris + 3 joys + 16 orig (GFA Lemmings...) + manuel, tbe, px : 3 500 F. **Gilles VIELLIARD, 284, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.41.96.**

Vds 520 STE 1 mo + scanner mono + Golden Image + lect. ext. + souris, joys + nbx log, px : 3 000 F sur rég. Parisienne, ach. jx, util, sur PC. Tél. : (16-1) 47.97.83.61.

Vds Atari, vds éducat, util, jx et docs, px bas, nbx jx. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Pour 520/1040 STF, vds nx jx bas prix orig 50 F à 80 F. Docs. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds 520 ST + mon. coul. + 100 jx, px : 2 000 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + imp + 2 joys + 60 jx orig + 7 logs + livres, px : 7 000 F. **Paul PENDELLIAU, Place Triton UNN C/BB, 94350 Villers/Seine. Tél. : (16-1) 49.41.17.45.**

Vds 520 STE Tbe souris nbx jx : Maupiti, Lamming Great, Court 2, Super off Road Vroom etc, px : 3 200 F. **Jean-Louis JUZIAN, Route de Toulon, 83340 Le Luc. Tél. : 94.73.42.83.**

Vds 520 STE + 2 J0ys + souris + 100 jx + mon., px à déb. **Philippe COULLOMB, 55 bd, de Charonne, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.03.96.**

Vds 1040 STE Complet + jx Atari-Amiga. Accessoires Hards etc, px : 3 500 F (à déb). **Serge DAVIDENKO, 241, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.37.42.**

Vds 520 STF + souris + joys + Trackball + 10 progs, tbe, px : 1 500 F. **Frédéric ROUSSEAU, 2, square de Copenhague, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.58.31.**

Vds jx pour Atari ! tout petit px avec doc. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-L'Autizon.**

Vds 520 STF + souris + man. + jx + revues + tapis, px : 1 200 F. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds 520 ST + 500 jx lect. ext. écran SC 1224 5 btes de rgt. 3 joys, tbe, px : 2 300 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1435 + souris + nbx jx, tbe, px : 3 500 F. **Guillaume FAVIER, 2, allée des Jacinthés, 27180 Saint-Sébastien-de-Morsent. Tél. : 32.39.30.97.**

Vds jx pour ST à px très raisonnables. **Stéphane LEMOINE, 18, rue de Corneilles, 78500 Sartrouville.**

Vds STE 2 Méga + jx et util, px à déb. **Jean-François TEIGNY, 241, avenue des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds Méga 4 ST + logs musicaux + imp. 24 alg. + divers, le lot : 5 000 F. **Jean-Christophe, 78 Yvelines. Tél. : (16-1) 39.88.14.36.**

Vds 520 STF + mon. coul. Océanic + jx, px : 2 500 F. **Didier NICE, 80, rue Cornelle, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.05.13.**

Pour Atari écran mono + acc., px : 1 000 F, lect. ext : 500 F + logs orig (jx & prof) à 50 %. **Laurent MARTIN-GAU, 5, rue Jules Renard, 79000 Niort. Tél. : 49.24.96.70.**

Vds 1040 STE + souris + ST Bag + nbx jx (Robocop 3, Vroom, Populous 2...) + joys, vds MD + 11 jx + 3 pads. **Denis COUVAL, 16, rue des Limons, 77450 Condes-Ste-Libaire. Tél. : (16-1) 60.04.44.11.**

Vds ou éch sur STE, env. liste. **Laurent GOSSET, 18, rue Dumé d'Aplemont, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.27.35 (ap. 17 h 30).**

Vds 520 STE (1 Mo) + mon. coul. + joys + souris + câbles, tapis + 180 disq, ss gar, px : 3 700 F. **Antoine DESMARAIS, 190, Allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds sur Atari 20 orig avec btes, not. de 40 F à 100 F : Epic-D, Day, Ultimate, Golf. **Emilio GOMEZ, 3, Villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trévisé. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.**

Vds 1040 STF 4 Mo + SC 1224 + util + livres + jx + souris + joys, px : 4 300 F. **Vincent MONTESINOS, 74, rue Jean-Jaurès, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 45.16.96.36.**

Vds à prix dément util + jx pour 520 STE. **Layachi MEDJEBAR, 10, rue de l'Hôpital, Apt 40, 08600 Givet. Tél. : 24.42.07.41.**

Vds 520 ST + souris + Tos + Pascal + Wittre + émul. PC : 850 F et lect. ext. SF 354, px : 280 F, le tout : 1 000 F. **Steve FARESE, 11, Traverse Mont Léon, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.04.46.**

Vds 1040 STF ss gar. + jx et joys, px : 2 000 F ou 1040 STE + lect. 3 1/2, jx et joy... etc, px : 4 000 F. **Stéphane BEHAR, 44, chemin des Amibonets, 06610 La Gaude.**

Vds jx sur 1040 STF, px inté, liste sur demande. **Anthony BELIVEAU, 29, résidence Jarcy, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : (16-1) 69.00.84.29.**

Vds 1040 STE + écran coul. + nbx jx orig (Epic, Deuteros, Robocop 3...), val. : 8 000 F, px : 4 500 F. **Stéphane LAQUITTANT, 107, rue Louis Blanc, 78100 Rouen. Tél. : 35.62.93.58.**

Vds 520 STE + ext. 1 mo + ec. coul. SC 1435 + 2 joys + souris + nbx jx (GDI, Vroom, Robocop III...) + utilis, val. : 9 500 F, px : 4 500 F. **Christophe DAVY, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.53.08.99.**

Vds 520 STE + ext. + mon. coul. + mon N & B + 2 lect ext. + 2 Hard Copieurs + joys + souris + tapis + logs, px : 5 500 F. **Philippe LE VAN PHUNG, 56, rue Cambacérés, 60330 Le Plessis-Bellefeuille. Tél. : 44.60.82.98.**

Vds pour Atari écran coul., + mono, sélecteur de Drive, lect ext., Hard copieur, Log de musique. **Bernard RYCKELYNCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedo-berlt. Tél. : 68.78.79.00.**

Vds 520 ST + mon. coul. + meuble + divers acc., jx, util., manuels, tbe, px : 3 500 F. **Régis GODART, 19, bd Pasteur, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.93.02.86.**

Vds jx à 50 F sur ST : Explora, Great Courts, Populous, Kult + autres + PC Super Charger à 500 F, tbe. **Thierry MAHOUDEAU, 10, bd Voltaire, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.39.99.**

Vds 520 ST 1 mo + écran coul., joys, souris, Basic, jx, doc., px : 4 000 F. **Patrick BRULEY, 17, rue de la Cîrerie, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.88.18.40 (17 h à 20 h 30).**

Atari 520 STS + mon. + joy + jx + util, px : 2 000 F. **Philippe LACOSTE, 160, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.84.87 (ap. 19 h).**

Vds mon. coul. SC 1425 pour Atari : 800 F, vds language Stos : 250 F et init. basic STE : 150 F. **Gilles MOULY, 34, rue Villa Garman, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.60.74.20.**

Vds mon. coul. SC 1425 pour Atari : 800 F, vds doc pour Spectrum 512 : 130 F. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds jx sur STE/F à petit prix. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

Vds 520 STF + mon. coul. souris + joys + 50 disquettes (jx étutil), px : 3 500 F. **Olivier DUJARDIN, 40, allée Rembrandt, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.26.03.**

Vds 520 STE (1 Mo) + mon. coul. + etc. (val. : 5 000 F, px : 3 000 F MD + 7 jx, px : 2 300 F; GB + 4 jx : 700 F. **Stéphane LARGILLIERE, 28, rue de la Baignade, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds jx orig ST : Bargon Attac et Hook 150/1 : 270 F les 2. **Yann DANIBERT, 17, allée de St Guen, 56000 Vannes. Tél. : 97.47.29.62.**

Vds DK pour ST : Fat, Music Master, Synthworks D10, D20, MT32. **Hubert FONTAINE, 11, av. des Vaucrises, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.09.85.**

Vds 520 STE 1 mo, souris, 2 joys (1 avec autofrè) + jx, px : 2 000 F. **Charles DEGODET, Montazin, 51140 Savigny-sur-Ardres. Tél. : 26.97.45.11.**

Vds 1040 STE + mon. mono HR + joy + souris + nbx jx et outill., px : 3 500 F à déb. **Eric PFISTER, « Rongerais » St-Quentin Les Beaupaire, 49150 Baugle. Tél. : 41.82.83.74.**

Vds pour ST jx et util. à px très bas (orig) + livres + le plus petit PC du monde, px : 2 500 F. **Claude EICHINGER, 5, rue de Bruges, 68110 Illzach. Tél. : 89.46.27.39.**

Vds 520 ST 2.5 Mo, lect. ext., 60 jx (Epic, F1GP, Airbus), 20 utill (Dali4, Deluxe Paint, DCK), nbx DP'S, px : 3 000 F. **Nicolas BENEZIT, 33, rue Montaigne, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.65.50.**

Vds 520 STE 4 Mo + Bitos 1,62/2,05 + souris + tapis tbe, px : 4 100 F. **Vds orig de 100 F à 250 F : Indy Av, NJA Spi, Frédéric BOSSUT, 71 M, Route du Pavé Blanc, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.31.64.66.**

Vds STE orig : Vroom : 130 F; Indy Ave : 150 F; Zack Mc Kracken : 150 F; cher. contacts sympa et honnête. **Sylvain BUSCATO, 3, place des Pins, 33450 Izon.**

Vds 1040 STE + souris + joys + nbx jx (Vroom, Robocop 3, Kick off 2, Supersi 2), px : 2 800 F. **Rodolphe MAILLET, Chemin d'Assemont, 14100 St-Martin-de-la-Lieue. Tél. : 31.62.43.54.**

Vds nbx jx sur STF. Joindre un timbre. **Carole SAEZ, Les Pins 40, 105, av. F. Roosevelt, 06110 Le Cannet Rocheville.**

Vds 520 STE + ext. 512 K + mon. coul. + carte MV16 + souris + joys + nbx jx et utilis, bas prix. **Laurent PRUD'HON, 27 ter, rue de Courson, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.39.17.**

Vds 520 ST + 150 discs + souris + 2 joys, px : 1 200 F. **Vds mon. coul., px : 1 000 F. Mehdi LEBBADI, 27, rue du Viaduc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.22.35.**

Vds jx sur ST à bas prix. **Frédéric CLARHAUT, 37, quai des Carrières, 94220 Charenton-le-Pont.**

Vds sur ST Explora 2 (org) + bte + not., tbe, px : 150 F. **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08.**

Vds 520 STE + écr. SC 1435 coul. + souris + tapis + joy + jx orig. **Olivier PESQUE, 11, rue de l'Espérance, 91860 Epinay-sous-Sénart. Tél. : (16-1) 60.46.49.37.**

Vds jx sur 520 ST-STE Speedball 2 : 120 F; Mort Manor, Barb (PSVG) : 800 F pce Compil 3 jx : 50 F. **Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance-du-Touch. Tél. : 61.07.40.44.**

Vds STE 1 mo + mon. coul. + 4 joys + nbx jx + util, divers, px : 2 000 F. **Olivier THOMAS, 160, av. Renoir, 06520 Magagnosc. Tél. : 93.42.76.06.**

Vds 520 STE + jx + souris + joys + disquettes + emb. doc, câble min., tbe, px : 1 800 F à déb. **Philippe ERNANDES, Les Mazans, 04200 Mison. Tél. : 92.62.28.07.**

Vds pour 520/1040 STE jx, px bas, liste sur demande. **Gerard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 1040 STE + 150 disques lect. ext. 3/5 Ultimate Ripper Blitz Turbo, px : 3 500 F à déb. **Modest SACRIS-TAN, Rés. Edgar Quinet, Entrée 2, 42300 Roanne. Tél. : 77.67.04.18.**

Vds nbx jx, utilis, démos... env. tbe pour liste. **Nicolas LIMOUSIN, 151, rue Henri Marousez, 62800 Lievin. Tél. : 21.44.45.42.**

Vds carte ext. 4 mo neuve pour STF + not, px : 1 400 F (poss. ext. en 1040 ou 2.5 mo) sur méga STF1. **Alain NOBILINI, 24, place Jean-Perrin, Cité Marcel Paul, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.**

Vds nbx jx, utilis, démos... env. tbe pour liste. **Nicolas LIMOUSIN, 151, rue Henri Marousez, 62800 Lievin. Tél. : 21.44.45.42.**

Vds carte ext. 4 mo neuve pour STF + not, px : 1 400 F (poss. ext. en 1040 ou 2.5 mo) sur méga STF1. **Alain NOBILINI, 24, place Jean-Perrin, Cité Marcel Paul, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.**

Vds PS1 boîtier ext. + carte joys + Windows Works + util. + jx DD, Px : 5 000 F. **Pascal MARTEAU. Tél. : (16-1) 64.38.31.65.**

Vds jx PC : Larry 5, Indy 4, 275 F pce. 500 F les 2. GB, G.Light, Tetris, Bart Simpson, Ducktales : 800 F. **Jacob GYLLENSTIERNA, 9, av. Frédéric Le Play, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.26.91.**

optique + nbx log. 2 000 F. **Jean-Noël BABOLAT, Le Real de Favard, av. Paul Caimard, 83640 St Zacharie. Tél. : 42.72.92.15.**

Vds log pr Thomson, Doc. gratuite ctre env. timbrée. **LEON, le Hameau d'Etienne, 30600 Vauvert.**

Vds T08 + moni. + lect. K7 T07 + jx + man. **Jérôme HOULLE DAUDIN, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09.**

Vds T016 (8086, 10Mhz, CGA, DD 5") + souris + 70 jx + log. dessin + tableur + T. Texte + 25 dsq 3 750 F. à déb. **Dimitri ou Christophe DOLOTY, 2, rue de Rome, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 41.88.87.29.**

PC

Vds PC portable 386 SX 728 Ko RAM 80 Mo D dur VGA + souris + jx + util. Px : 5 000 F. **Didier KAROUBI, 18, rue de Valmy, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 46.21.32.84.**

Vds portable Toshiba T1000, 512 Ko, Pos 1,24; lect. 3,5 720 Ko + chargeur + bte + log., cordon. Px : 2 000 F. **Daniel LEROY, Le Terme, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds (ou éch.) Wing Commander 2 orig. neuf (bte, doc) PC 3,5" : 250 F. **Olivier ROCHER, 3, chemin de Tout-Vent, 86280 Saint-Benoit. Tél. : 49.57.26.06.**

Vds PC 640 Ko Ram VGA coul., lect. 3,5", Sound, Master II, utilis + jx 4 300 F à déb. **Tangl KERBRAT, 5, lot. Le Cutf, 29150 Saint-Coulitz. Tél. : 98.86.35.17.**

Vds PC 386 DX 33 + VGA + 4Mo Ram + HD80 Mo. 2 lect. 3"1/2 et 5"1/4 + carte son + souris : 5 500 F. **Yvon BRECHENMACHER, Rés. Leliars, bât. Baudeaire, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.43.97.**

Vds orig. PC : Underworld 250 F; Jetfighter 2 200 F; Tetris 3D 100 F. **Guillaume CRILLOUX, 61, av. Marcel Pagnol, 13830 La Bedoule. Tél. : 42.73.11.26.**

Vds orig. PC 3,5" : Siege, D-Day, Lords of Rings 2, Castel 2 : 650 F. **Bertrand MERLIER, 15, a, rue du Pant d'Ardenes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35 (W.E.).**

Vds PC Tandy, 12 MHz, monit. VGA coul., lect. 3,5", HD, DD2 0M0, souris, Jx. Val. 18 000 F, px : 5 500 F. **Sébastien LEMAIRE, 1, rue du Professeur Rechou, 33850 Leognan. Tél. : 56.64.71.28.**

Vds jx PC orig. 3,5", Leather Goddesses of Phobos (VF), Sherlock Holmes, 150 F pce. **Jean PASCAU-BAYLIERE, 125, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.51.57.**

Vds PC 386 DX 33, 4Mo Ram, DD 120Mo, C. 1Mo, écran coul., lect. 3,5" et 5,25" + access. + nbx jx 6 700 F. **Alexandre THILMANY, 15, rue Capitaine, 4020 Liège, Belgique. Tél. : 041.44.20.73.**

Vds PC 286 DD 40 Mo 4 Mo Ram + lect. 3,5" et 5,25" SVGA coul. + souris + impr. 24 aiguilles coul. **Guy LANDRAGIN, 25, rue du Général Sarraill, 51100 Reims. Tél. : 26.88.65.08.**

Vds PC 286 DD 40 Mo 4 Mo Ram + lect. 3,5" et 5,25" SVGA coul. + souris + impr. 24 aiguilles coul. **Guy LANDRAGIN, 25, rue du Général Sarraill, 51100 Reims. Tél. : 26.88.65.08.**

Vds WC2 Might and Magic 3, A-Train, Snooker et Ultima 7 VF, orig., tbe. **Motité px. Thierry PERRAUD, 20, av. Georges-Clemenceau, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.00.20 (W.E.).**

Vds Notebook Eagle 386 SX 20 + Copro + 2Mo Ram + 60Mo DD + lect. 1.44Mo + écran coul. Multisync 14" : 11 000 F. **Patrick GUENOT, 8, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.90.88.**

Vds portable 386 SX 20, 2Mo, DD 40Mo, VGA, lect. 3,5" et 5,25", souris, Dos 5, Wind, jx et util. Px : 5 900 F. **Francis FERREIRA, 6, rue du Mouton, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.74.81.**

Vds PS1 boîtier ext. + carte joys + Windows Works + util. + jx DD, Px : 5 000 F. **Pascal MARTEAU. Tél. : (16-1) 64.38.31.65.**

Vds jx PC : Larry 5, Indy 4, 275 F pce. 500 F les 2. GB, G.Light, Tetris, Bart Simpson, Ducktales : 800 F. **Jacob GYLLENSTIERNA, 9, av. Frédéric Le Play, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.26.91.**

Vds PC 386 SX 16, DD 40Mo, 5,25" et 3,5", écran coul. VGA, 3Mo, souris, joys., Dos 5. P. : 7 000 F TBE. **Marc HERNANDEZ, 5, rue William-Faulkner, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.78.81.**

Vds jx orig. PC VGA, carte son, Darklands, Laura Bow 2, Inca Lure (VF). Rech. Comanche Max. **Julien THIERRY, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.**

Vds PC 10 III Ram 640 Mo, lect. 3,5" et 5,25", VGA 16 coul. + souris + 2 man. + 70 disquettes : 3 700 F. **Laurent ROSSIGNOL, 12, Le Dessus de la Buche, 41330 Villefrancœur. Tél. : 54.20.10.11.**

Vds Emul. PC Atonce 386 SX en carte 900 F, DD Quantum 40Mo SCSI 900 F, 3D Construction Kit 120 F. **Bruno ANDRIS, 299, rue d'Ocre, 59500 Douai. Tél. : 27.96.16.09.**

Vds PC 286 16MHz VGA coul. 1Mo + 40Mo + souris + joys + Carte son 2 drives, Doc 5 + 100Mo de soft : 3 800 F + LX 800 800 F. **Stéphane KELCHE, 57, av. Pierre Semard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.03.25.**

A saisir 486 SX 25 IPC + souris, 4Mo RAM HD 120, 2 lect. S.Blaster 2, HP joys, 60 jx. Gar. 4 ans. 12 500 F. **Doravann CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.**

Vds 386 DX 33 64Ko cache 4Mo Ram 2 lect. DD 120Mo SVGA Tsenjgabs 1Mo, écran Sony multi HG souris nbx jx. **Pascal MABICAT, 6, place des Déportés, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.42.21.**

Vds PC 640 Ko Ram VGA coul., lect

petites annonces

CONSOLES

Vds SMS + 2 PAD + light pñaser + 4 jeux : 600 F. PATRICE. Tél. : 69.24.36.42.

Vds GG tbe + 4 jx (Donald, Woody Pop, Crystal Warriors, Columns) + adapt. sect. : 900 F. William VECTEN, 29, rue Grande, les Ecrennes, 77820 Le Châtelet-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.69.46.98.

Vds GG + adapt. sect. + adapt. Master S + loupe + 3 jx (Sonic, Golden Axe, Columns) 990 F. Jérôme GRANIER, 133, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.78.59.

Vds MD franç. + Pro 2 + 5 jx 1 400 F. Julien LEVY, 48, rue du Gal Delestrain, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.71.84.81.

Vds S. Nintendo franç. + câble + Street Fighter 2 + adapt. universel neuve : 1 350 F. Didier TERNOIS, 35, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.06.07.

Vds Nes + 2 man. + 1 jeu (Off Road) 425 F. Vds SMS + 2 man. + 4 jx tbe : 825 F. Laurent JACOB, 23, rue Paul Eluard, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.92.

Vds S. Grafx + 5 jx (F.M. Devil's Crush, etc.) 1 400 F à déb. Fabrice MAZZINI. Tél. : (16-1) 43.52.04.39.

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + SImeworld + Scrapyard-dog + Ninja Gaiden. LAURENT, Bobigny (93). Tél. : (16-1) 48.48.26.01.

Vds SMS + 11 jx (Scaphot, Golvellius, Phantazystar...) Johan DEGAND, 14, rue Boyer, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.99.06.97.

Vds Lynx + 4 jx (Klax, Robosquash, F1, Cal Games 800 F. Gilles TRICOTTEUX, 64, rue de Pont sur Sambre, 59570 La Longueville. Tél. : 27.66.06.64.

Vds Nes + 4 jx (SM1, DuckHunt + Pist. + Tétris + DDragon II) 600 F. Tbe, port grt. Guillaume LEPRIEUR, La Perque Levée La Bazoque, 14490 Balleroy. Tél. : 31.92.25.75.

Vds MD + 8 jx + 2 man. Val. 5 000 F, px 2 500 F. J. 300 F. Alexandre LONGINOTTI, 19, rue de l'Orre au Bois, 66240 St Esteve. Tél. : 68.92.88.70 (H.R.).

Vds SMS Plus + 15 jx 1 700 F. David ALLOU, 91, allée des Lias Bois Fleuri, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.81.32 (ap. 20 h).

Vds Gamate + 2 jx + écout. 200 F tbe. Jérôme MAUGE, 21 ter, allée de l'Union, 93000 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.72.07.

Vds GB neuf + 6 jx + câble Link + écout. : 800 F. Jean-Christophe OZENNE, 30, Côte de Bellevue, 60580 Coye-La-Forêt. Tél. : 44.58.66.88.

Vds MS X2 + 22 cartouches + nbx jx en disk + man. infrarouge Sony + impr. Sony + Moni coul. Philips 4 000 F. En-Da HUANG, 3 bis, Grande Rue, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.44.27.

Vds 9 jx pour S.Nintendo 250 à 350 F. + jx Neo-Geo à bas px. Frank SERENO, 6, av. des Pinsons, Sinopolis, 83580 Gassin. Tél. : 94.97.70.88.

Vds GG + adapt. sect. + loupe + adapt. MS + Sonic + Columns ss. gar. TBE. Christophe KAJA, 83, allée Arthur Rimbaud, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.03.17.

Vds Lynx + 2 jx + sacoché + écout. TBE 700 F. ou 1 400 F avec 7 jx. Stéphane BRIANCOURT, 95, av. des Grésillons, 92230 Gennévilliers. Tél. : (16-1) 47.91.41.39.

Vds SMS + 6 jx + pist. + 2 man. + man. de simulation : 900 F. Eric JUNCKER, 29, rue des Tilleuls, 68190 Ensisheim. Tél. : 89.81.12.20.

Vds MD jap + 2 joys (Striker) + 11 jx (Sonic, STS, Rapaekers, Tazmania, Le mieux, Donald) 3 500 F à déb. Benjamin GESTIN, 21 ter, rue des 3 Moulins, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.38.53.25.

Vds C 64 + moni. coul. 1901 + drive 1571 + impr. MFS 803 + 100 jx + util. Disk + liv. 2 200 F à déb. Xavier CARON, 9, Impasse du Môle, 74100 Vétraz-Monthoux. Tél. : 50.37.84.10.

Vds SMS + 3 jx Tbe 500 F à déb. (Port compris), Ion LAZARESCOU. Tél. : (16-1) 43.06.60.27.

Vds GG + 10 jx : Olympic Gold, WonderBoy 3, Sonic, Donald, Shinobi 2 750 F à déb. Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77.

Vds jx MD à 200 F. Moonwalker, M1 Char d'Assaut, Super Monaco, Out Run, Mickey, Pro Action Replay, etc... Frédéric PLOURDEAU, voie de la Grange, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.11.74.

Vds jx GB : Motocross maniacs, Hyper Lode Runner 250 F les 2. Vds pochette 150 F. Gérard NOEL, 45, rue du Général Leclerc, 59238 Marez. Tél. : 27.75.40.34.

Vds sur GG : Shinobi, Sonic, N-Gaiden, Mickey 180 F pce tbe. FRANCK, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 49.62.70.27 (19-20 h).

Vds Nes + 1 jeu 200 F à déb. ou éch. ctre jx MD. Vds, ach. jx Atari. Cher. contacts Atari. Julien PHILIPPE, 16, Impasse Mouillias, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25.

Vds MD + 2 man. + 9 jx 3 000 F. Alexandre PRIOU, 15, rue Renée, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.31.65 ap. 18 h.

Vds Lynx 2 + 2 jx (Warbirds, Gates of Zendocon) The 500 F. Sébastien DELESTANG, 5, rue des Pinsons, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.45.41.

Vds GB + 7 jx (Batman, DDragon, Robocop, Ninja) + sac transport. 1 000 F. Emmanuel KLEIN, 55, av. de Buzenval, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.10.93.

Vds MD + 2 man. + 6 jx : Sonic, PGA Golf, Gynoug, S.Monaco, etc... 1 800 F. Franck RICHET, 13, La Ville-parc, 78990 Etancourt. Tél. : (16-1) 30.50.98.82.

Vds SFC + SF2 + Ranma + EDF + adapt. Franç. + Perlet + alim. TBE 1 500 F. Kenny PASSERIEU, 15, av. de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.00.51.

Vds jx Nes 199 F pce + 2 man. 325 F pce. MSX Cannon + 15 jx. Stéphane GIRARD, Esparelle, bât H, 6, rue de la Verdière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.47.58.

Vds Nes + 2 man + 10 jx (Mario 3, DD2, Bionic...) tbe : 2 300 F. Vds MD + 2 man. + 10 jx : 2 500 F. David MALMEZAC, 57, bd Paul Vaillant Couturier, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.92.34.

Vds jx GG : Senna Gr. Px 210 F. Putt and Putter 180 F. G.Loc 160 F. Sonic 1 200 F. Super Kick Off 210 F. Mathieu RAMSAY, 3, allée des Tilleuls, 92330 Soceaux. Tél. : (16-1) 46.61.26.83.

Vds sur MD 3 jx : S. Monaco GP 230 F. Robocop 230 F. Sword of Vermilion 290 F. Jean-Luc GRAILLOT, 9, Rond Point du Bois Perrin, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.07.91.

Vds GG ss gar. + 2 jx Olympic Gold et Columns (tbe) + adapt. sect. : 1 000 F. Xavier HAZEAU, 5, rue Montplaisir, 31700 Blagnac.

Mega ST1 + Supercharger (Emul. PC) + lect. ext. 5" + man. + disk 3 000 F à déb. Charles ESCOBAR, 18, rue de la Champagne, 94520 Périgny-sur-Yerres. Tél. : (16-1) 45.98.68.94.

Vds MD, tbe d'orig. + Sonic TBE 500 F. Christian BAILLY, 22, rue Alphonse Karr, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.11.33.

Vds GB + 3 jx : 600 F. Vds jx PC : Startrek, Monkey 1 et 2 : 200 F pce. Julien ANGELIER, 2, rue de l'Eglise, 78650 Sauty-Marchais. Tél. : (16-1) 34.87.58.75.

Vds jx MD : Decap-Attack, Alisia Dragoon, Jordani US Bird, Ea Hockey, Lemmings 250 F pce. Christophe BASSAUER, 40, rue de Watwiller, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.33.

Vds jx MD franç. tbe : Sonic, Alien Storm, Mercs, S. Monaco GP, Tom Jam, S. Of Rage, Road Rash 200 F pce. Nicolas ROUX, 70, Grande Rue, 77135 Pontcarré. Tél. : (16-1) 69.66.30.81.

Vds Super Nes US + 2 man. (1 auto fire) + Mario Kart + 20 mags. Val. 2 500 F, px : 1 500 F. Arnaud BACONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.

Vds jx MD franç. tbe : Sonic, Alien Storm, Mercs, S. Monaco GP, Tom Jam, S. Of Rage, Road Rash 200 F pce. Nicolas ROUX, 70, Grande Rue, 77135 Pontcarré. Tél. : (16-1) 69.66.30.81.

Vds MD jap + 2 joys (Striker) + 11 jx (Sonic, STS, Rapaekers, Tazmania, Le mieux, Donald) 3 500 F à déb. Benjamin GESTIN, 21 ter, rue des 3 Moulins, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.38.53.25.

Vds C 64 + moni. coul. 1901 + drive 1571 + impr. MFS 803 + 100 jx + util. Disk + liv. 2 200 F à déb. Xavier CARON, 9, Impasse du Môle, 74100 Vétraz-Monthoux. Tél. : 50.37.84.10.

Vds SMS + 3 jx Tbe 500 F à déb. (Port compris), Ion LAZARESCOU. Tél. : (16-1) 43.06.60.27.

DIVERS

Vds Silent Service 2. Battle of B. 90 F pce. Swotti 250 F. Les 3 : 380 F. Grégoire DURAND, 33, rue Pierre-Ramus, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.13.13, ap. 19 h.

Vds, ach. orig. Lure of the Tempress, Ultima Underworld, Savage Empire, Harpoon, Simant... Stéphane FRADIN, 43, rue des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.80.98.

Vds jx orig. Heimdall, Compil TNT 2, Croisière pour un cadavre, Ishar, Robocop 3, Another World : 100 à 150 F. Lillian PARMENTIER, 2, rue de Normandie, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.25.31.

Vds lect. ext. + copieur 1 000 F. Ultimate Ripper 250 F. Lillian PARMENTIER, 2, rue de Normandie, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.25.31.

Vds impr. Citizen 1200 Tbe + câbles + rubans + notice 1 000 F. Christophe LAFONT, 5, av. de Sully, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.46.78.

Vds jx orig. de 50 à 150 F. (Epic, Khalaan, North and South, Midwinter, 3DCK, Populous...) + util. Sébastien PINCELOUP, Les Bois Saint Denis d'Authou, 28480 Thiron Gardais. Tél. : 37.49.50.12.

Vds impr. DMP 2160 + Textomat + Oxford PAO + 1 cadeau 1 000 F (port compris). BRUNO GENGEMBRE, rte de Cercy la Tour, 58110 Biches. Tél. : 86.84.94.94.

Vds nrx orig. des 39 F. Env. timbrée pour liste. Jean-Luc BERGER, 56, bd des Aiguillettes, 54600 Villers-lès-Nancy.

ST : Vds jx très bas px. Nicolas WARRET, 29, rue du 8 Mai, 62143 Angres.

Vds Synthé SY 55 Yamaha séquenceur intégré polyphonie multimètre ss gar. 6 000 F. Massi AZZOUQ, 4, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.

Vds DPaint 3, 4, Volumm 4D JR, Page Setter 2, 3D Construction Kit, Demo Maker, Excellence 2. Alain LEMOINE, Ecole Maternelle, Place de La Promenade, 34480 Puissalicon. Tél. : 67.36.61.58.

Amos King Quest 5, Eye of 82, DM Leander, Eyra. Ste + 100 DK. Laurent CARPENTIER, 2, square Lamartine, Cité Jardin, 92120 Cachan. Tél. : (16-1) 49.69.00.83.

Vds disque dur 40Mo lde 1 000 F. David STREC, 5/345, rue de Riom, 57070 Metz. Tél. : 87.36.11.81.

Vds prog. originaux sur demande. Didier NESS, 2, rue des Lias, 67590 Ohlungen. Tél. : 88.72.72.78.

Vds Epic, Robocop 3, Terminator II, Albertville 92, Team Yankee, Wrestlingmania, etc. Guillaume CARPENTIER, 1, rue Thiers, 59530 Le Quesnoy.

Mega ST1 + Supercharger (Emul. PC) + lect. ext. 5" + man. + disk 3 000 F à déb. Charles ESCOBAR, 18, rue de la Champagne, 94520 Périgny-sur-Yerres. Tél. : (16-1) 45.98.68.94.

Vds MD, tbe d'orig. + Sonic TBE 500 F. Christian BAILLY, 22, rue Alphonse Karr, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.11.33.

Vds jx MD : Decap-Attack, Alisia Dragoon, Jordani US Bird, Ea Hockey, Lemmings 250 F pce. Christophe BASSAUER, 40, rue de Watwiller, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.33.

Vds Music Master + carte MV 16 + Fiche Modem ou éch. ctre audio Sculpture. Jean-Marc FONTAINE, 5/1, rue Nungesser, 59000 Lille. Tél. : 20.93.77.66, ap. 18 h.

Vds Robocop 3 orig. + emballage, jamais servi : 130 F. Bertrand DESSAGNAT, 11, rue de la Bourgogne, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.69.18.94.

Vds Toshiba Pap-C + monit. mono + impr. 132 col. + prog. Compta Facturation, T. de Texte 3 000 F. Roger FLEURY, Constans-Valroufie, 46090 Cahors. Tél. : 65.22.69.67.

Vds ou éch. Eternam et Pushover. Px à déb. Alain MICHELET, 283, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.15.10.

Vds orig. : Bargon 150 F. Dung Eon M. + Chaos 150 F. 10 autres à 50 F. (Captiv, Gauntlet 2...) Anthony BLICQ, 25, rue des Sculpteurs, 93420 Stains.

Vds Lynx 2 + blue lightning + 6 piles recharg. + transfo. : 850 F. David IMADOUCHE, 153, rue Emile-zola, 59460 Jeumont. Tél. : 27.67.02.09 (W.E.).

ECHANGES

Ech. jx sur PC sympa. Env. liste. Vincent BURNIER, 1588 Cudrefin, Sous-le-Temple, Suisse. Tél. : 037/77.32.22.

Débutant sur PC cher. aide et renseignements. Noël BUGNOT, 9, rue Gaston Rouppel, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.94.68.

C64, école handicapés cher. log. ou jx sur disk cass. ou cart. Gérard PRUNIERES, Ecole de l'INR, 14, rue de Val d'Osne, 94410 St Maurice. Tél. : (16-1) 46.71.76.70.

Cher. sur A500 jx : Immortal Falcon + Mission VF Demo Maker, F29 VF, Dungeon Master VF. Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou sur Chanteraine. Tél. : 37.45.72.10.

Ech. ou vds, util. sur PC 3" 1/2 et 5" 1/4. Déb. bienvenus (Alone in the Dark). Stéphane LEFEBVRE, 29, rue Saint-Aubert, 62000 Arras.

Ech. jx, util. demos sur ST dans lte l'Europe. Alexis DUFRENOY, 5, rue Neuve, 67160 Riedseltz.

Ech. S.Nes + 6 jx (SF2 et P. of Persia + AD29) ctre A500 ou plus avec souris et prise péritel. Sylvain PARDIEU, 32 bis, rue Saint Pierre, 91490 Milly-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.98.89.90.

Cher. contacts sur STE, nbx jx (Caesar...). Vds, éch., ach., rech. contacts sur SFC, SN. Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Helfrims. Tél. : 20.33.29.17. (ap. 20 h).

A1200 rech. contacts pour éch. d'images HAM8 ou 256 C/. Rech. images PC et Mac. Thierry ANDEOL, Cinéma les Arcades, place Gambetta, 13300 Salon-de-Provence.

Cher. contacts. Liste sur commande. Très sér. Yannick LEQUELLENEC, 161, rue de Beauvillage, lot. de la Gare, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.00.25.

Ech. MD + 2 man + 6 jx ctre Amiga 1M, 2 lect. ou vds 2 300 F. Grégory BAERT, 100, allée Chanteclerc, 59660 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 91.66.30.74.

Ech. jx, util. demos sur A500 et Atari ST. Déb. bienvenus. Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : 68.65.05.49. (WE)

Cher. scénarios de Gunship 200, F54 sur Lyon Dijon et Perfect général. Michel COUILLEROT, Besanceuil, 71460 Bonny. Tél. : 85.59.46.73.

Ech. jx sur PC. Poss. K06, Alone in the Dark, Kyandia, Indy 4, Larrys, Lauré Bow 2, Eternam, Monkey Island 2 VF. Laurent TISSANDIER, 35, rue des Vergers, 63800 Courmon. Tél. : 73.84.23.36.

Cher. contact sur PC pour éch. durables. Tristan GERMAIN, 70, bd Eugène Chaumin, 49000 Angers.

Cher. contacts sér. sur 1040 STE pour éch. jx. Frédéric BOURU, 14, rue Vilers Prê, 55400 Buzay.

Ech. jx sur MS X2, 2+, turbo. (Illusion City 8 disk...) Env. liste. Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles/Nied. Tél. : 87.64.52.60.

Ech. nbx jx sur Amiga. Contact sér. et durables. Eric FERRIER, 8, bd Roland d'Orgeles, les Microuillers, bt B4, 13014 Marseille. Tél. : 91.89.08.45.

Fana de musique, rech. tous les modules de musique qui puissent exister, j'art ai 254 et vous ? Stéphane ALVAREZ, 2, rue de Lisbonne, 94140 Afortville.

Ech. jx et util. sur PC tous formats. Cher. pièces détachées pour PC. Faire offre. Hervé RECOUPE, 16, rue de Bourgogne, 02760 Holnon. Tél. : 23.09.60.28. (WE)

Ech. demos sur Amiga. Jean-François, 58, cité du Château d'Eau, 62970 Courcelles les Lens.

Ech. jx, util. demos sur PC VGA. Vds DD 120Mo pour PC ss gar. : 2 000 F. Sébastien BIZIQU, La Follaine, 37310 Azay-sur-Indre. Tél. : 47.92.54.11.

Ech. et vds jx, demos sur ST(E) (D-Day, Nicky Boom, etc.). Déb. bienvenus. Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joubé-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.

Ech. jx PC Inca, Alone CIV Monkey II, etc. Roland GUICHARD, 36, rue des Bouviers, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.59.50.

PC ts formats cher. contacts pour éch. jx et util. Poss. : Eternam, Dune, WC2, Magic Pockets, etc... Fabrice REUZE, 4, Impasse de la Moricerie, 49124 St Barthélémy d'Anjou. Tél. : 41.93.93.74.

PC cher. contacts pour éch. jx et util. 3" 1/2. Env. liste. Elisabeth VAYRETTE, 10, av. de Lavaur, 81100 Castres.

Ech. ou vds jx PC 3" 1/2, Ultima 7, Heart of China, S04, P03, Civilization, etc. Ch. contact PC. Ruddy VANDORME, 50/419, rue de Mortagne, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.09.61.

Ech., ach. jx STE 1M. Env. liste. Didier GUIBOT, 111 bis, av. Marcellin Berthelot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.50.15.91.

Ech. sur PC nbx jx. Ach. jx sur SFC. David VONG, 18, rue Mario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.60.91.

Amiga cher. contacts sér. pour éch. jx et util. Daniel LE BOUDEC, 11, rue de Solferino, 76620 Le Havre.

Ech. jx, util. demos sur Amiga. Vendeurs s'abstenir. Frédéric CROM, 67, bd d'Europe, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.52.93.

Ech. ou vds, util. sur PC 3" 1/2 et 5" 1/4. Déb. bienvenus (Alone in the Dark). Stéphane LEFEBVRE, 29, rue Saint-Aubert, 62000 Arras.

Ech. jx, util. demos sur ST dans lte l'Europe. Alexis DUFRENOY, 5, rue Neuve, 67160 Riedseltz.

Ech. S.Nes + 6 jx (SF2 et P. of Persia + AD29) ctre A500 ou plus avec souris et prise péritel. Sylvain PARDIEU, 32 bis, rue Saint Pierre, 91490 Milly-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.98.89.90.

Cher. contacts sur STE, nbx jx (Caesar...). Vds, éch., ach., rech. contacts sur SFC, SN. Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Helfrims. Tél. : 20.33.29.17. (ap. 20 h).

A1200 rech. contacts pour éch. d'images HAM8 ou 256 C/. Rech. images PC et Mac. Thierry ANDEOL, Cinéma les Arcades, place Gambetta, 13300 Salon-de-Provence.

Cher. contacts. Liste sur commande. Très sér. Yannick LEQUELLENEC, 161, rue de Beauvillage, lot. de la Gare, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.00.25.

Ech. MD + 2 man + 6 jx ctre Amiga 1M, 2 lect. ou vds 2 300 F. Grégory BAERT, 100, allée Chanteclerc, 59660 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 91.66.30.74.

Ech. jx, util. demos sur A500 et Atari ST. Déb. bienvenus. Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : 68.65.05.49. (WE)

Cher. scénarios de Gunship 200, F54 sur Lyon Dijon et Perfect général. Michel COUILLEROT, Besanceuil, 71460 Bonny. Tél. : 85.59.46.73.

Ech. jx sur PC. Poss. K06, Alone in the Dark, Kyandia, Indy 4, Larrys, Lauré Bow 2, Eternam, Monkey Island 2 VF. Laurent TISSANDIER, 35, rue des Vergers, 63800 Courmon. Tél. : 73.84.23.36.

Cher. contact sur PC pour éch. durables. Tristan GERMAIN, 70, bd Eugène Chaumin, 49000 Angers.

Cher. contacts sér. sur 1040 STE pour éch. jx. Frédéric BOURU, 14, rue Vilers Prê, 55400 Buzay.

Ech. jx sur MS X2, 2+, turbo. (Illusion City

petites annonces

Atari 1040 STF : rech. aide sur log. Platon. Rech. tout log. électronique. **Thierry BOUVIER, 38460 St Hilaire-de-Brens. Tél. : 74.92.83.88.**

Ech., vds jx sur Amiga. **Mickaël GORGUET, 5, rue Minonsars, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.44.15.**

Ech. jx A500 et 500 Plus et ST. Env. D7 pour liste. **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay-les-Mâcon. Tél. : 85.32.71.93.**

Programmeur PC cher. musiciens + graphistes + programmeur (ASM) pour demos, jx sur PC. **Cédric BERMOND, 12, rue Paul Ronin, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.81.56.**

1040 STE, éch. solution de Dungeon, Master de A à Z ctre jx de l'ère sorte. **Laurent SAGUEY, 11, rue Condorcet, 33310 Lormont. Tél. : 56.40.07.34.**

A500 cher. contacts pour éch. jx. Env. liste **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Ech. jx orig. sur 520 STE. Env. liste, ex. : Kick off 2, falcon, Grand Prix 500 2. **Marc HIS, 49, rue Louis Blanc, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.99.55.**

Ech. jx docs, prog. sur ST. Rech. astuces pour jx d'aventures. Cher. Deuteros (orig.). **Christophe MAUME, 28, rue J.Chaptal, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.73.10. (HR)**

A500 cher. contacts pour éch. Env. liste. **Fabrice CHABANNES, 42, av. Léon Blum, 33560 Carbon-Blanc. Tél. : 56.06.39.35.**

386 DX 40, éch. jx PC 3.5" et 5.25" sur région. **Bertrand MERLIER, 15a, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wismes. Tél. : 21.93.24.35.**

Cher. contacts symba 18-25 ans sur STF/E pour éch. jx. idées. **Philippe SEBHI, 445, quartier Saint-Hermen-taire, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.19.55.**

Cher. contacts Paris. Ech. jx demos et idées sur Amiga et PC 486. Env. liste **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.**

PC 386 VGA cher. contacts pour éch. DOM/PUB ou autres sur région. **FRANCKY IV, 4, cité des retraités, 62320 Bois-Bernard. Tél. : 21.76.24.04.**

Cher. contacts pour jx + utils + Workbench 1.33 pour A500. **Grégoire VERPLANCKE, 9/4, résidence du Quai de Marseille, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.66.31.**

Ech., vds jx sur A500. **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris.**

Vds Logitec Amiga. Cher. contacts sur SFC. Vds jx. **Thomas ADELIS, BP 518, 44026 Nantes Cedex 03.**

Ch. musiciens pour éch. séquences ou sons synthé. Prg musicaux sur Atari ST-Cubase-Pro 24 partitions Jazz. **Jean-Claude MOUGEOT, rés. Le Moulin, 495, route de Plaisance, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.52.98.**

PC débutant cher. contact sér. pour éch. jx et util. Env. liste étude de proposition. **Gérard LAMOTTE, Ruelle Borgne, 71290 Prety. Tél. : 85.51.13.88.**

Ach. ou éch. jx Sim City sur ST. Cher. jx de réflexion et stratégie et notice Populous. **Myriam BEAUFILS, La Grenouillère, 49280 La Séguière. Tél. : 41.70.80.49.**

Cher. contacts sér. et rapides sur Amiga et PC pour éch. vte et ach. **Alexandre BRICOUT, 29, rue Edouard Flament, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.04.18.**

Ech. jx de rôles et wargames avec doc. **Eric GUILLLOUX, 48, bd Stalingrad, 94600 Choisy-le-Roi.**

Cher. contacts sur PC 3.5". Env. liste. **Sylvain FRANCOIS, 20, rue de Villiers Près, 55400 Buzey.**

Cher. contacts sur 1040 STE pour éch. jx. Env. liste. **Jean LOPEZ, 158, Riera Blanca, 08903 L'Hospitalet, Espagne.**

Ech. jx sur A500. Sér. et sympas. Vendeurs s'abst. Env. liste. **Eric DENIS, 10, rue du 8 Mai 1945, 59113 Seclin.**

Cher. contacts sér. sur PC pour éch. (rech. prgs musicaux SP Pro 2). Env. liste. **Frédéric FARCE, 53, rue des Meuniers, 63000 Clermont Ferrand.**

1040 ST recher. éch. avec PC. Cher. contacts sér. et durables sur PC. Env. liste. **Philippe SAINT GEORGES, 118, Grande Rue du Petit Courgain, 62100 Calais.**

Cher. contacts sur Amiga. PC. S.Nintendo. MD. Déb. acceptés. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.07.32.**

Cher. contact sér. sur ST pour éch. jx (poss. Bargon, etc.). Env. liste. Vendeurs s'abst. **Mathieu TANGUY, 1, rue Jean Piguet, 29200 Brest.**

Ech. nbx log. (jx, demos, util.) sur Atari ST. Env. liste. Déb. bienvenus. **MEGALOGANG, 7, rue des Mésanges, 59229 Teteghem.**

ST rech. contacts pour éch. jx et util. avec programmeur en GFA 3.5. **Nicolas FLORY, 42, rue de By, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.96.45.99.**

Cher. contacts jx util. sur Amiga 500/600. **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenenthal.**

PC débutant cher. contacts sér. et durables pour éch., ach. utils et jx. **Benjamin MSIKA, 38, rue des Cordeliers, 75013 Paris.**

Cher. contacts pour éch. jx et demos et utils. **Yannick LINGERAT, 2, impasse des Sarcelles, 30320 Marguerites. Tél. : 66.75.48.89.**

Cher. contacts sur A500 pour éch., ach. Env. liste. **David CLEMENT, 23, rue de l'Eglise, 80250 Chaussoy-Epagny.**

A500 cher. contacts pour éch. jx. Déb. s'abst. **DUY NGUYEN, 6, le Bourgareil, 54220 Malzéville. Tél. : 83.20.38.03.**

PC éch. jx util. en 3.5". **François BREARD, 813 bis, av. des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.**

PC ts Formats cher. contacts pour éch. jx et utils. VGA coul. Sound Blaster... **Michel SAGNARD, 9, la Char-naille, 39190 Cousance. Tél. : 84.48.96.12.**

Ech. GB + 4 jx : Tetris, Fl Race, Ren of the Gator. **Choplitier 2 ctre Atari Lynx. Jean-Luc WEYNANT, 18, cité les Vignes, 26780 Malataverne. Tél. : 75.90.83.78.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx. **Didier BISMUTH, 15, rue Erard, 75012 Paris.**

1040 STF, éch., util. Env. liste. **Philippe DIDIER, 18, impasse de la Pommeraiie, 60100 Creil.**

Ch. Soluce Amiga, Cadaver et Maniac Mansion. **Alain GRANDJEAN, Ouge, 70500 Jussey.**

Cher. contacts sur PC. Vds livres prog. ASM et GFA sur ST bas prix et bon état. **Christophe LECHÉVALIER, 9, rue Jules Ferry, 02000 Laon. Tél. : 23.20.47.69.**

Ech. log. PC tous formats éduc. et jx log. Amiga Amos ou util. DP. **Sérieux. Claude GINDRE, 70, rue du Cluzeau, 24000 Périgueux. Tél. : 53.53.58.55.**

Ech. jx ST : Wroom, Another World, etc... **Paul GIRAUD, 10, rue Benoît Bernard, 69008 Lyon. Tél. : 72.73.34.27.**

Cher. contacts sér. et sympa pour éch. jx et util. sur Atari ST. **Laurent GACHON, Lieu dit Buffevem, Villeneuve-de-Marc, 38440 St Jean de Bournay. Tél. : 74.59.97.17.**

Amiga cher. jx. Poss. Nigel Mansell, Roadrash, Assassin, Bunny Bricks, Curse of Enchantia, Ween, etc... **Cédric VOURCH, 18, rue de l'Aqueduc, 94430 Chennevières-sur-Marne.**

PC cher. contacts en France et ailleurs. Ts formats. **Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris.**

ST vds digital vidi ST 600 F. Vds inter CV2.0 150 F. Ech. jx et autres. Vds Shootemup cons. kit 150 F. **Jacques SANSON, 7, quai Carbonel, 10400 Nogent-sur-Seine.**

Ech. jx sur Amiga. **Sébastien NICOLLET, 1, impasse Flaubert, 01100 Yonnax. Tél. : 74.77.59.76.**

Rech. contact Atari 520 STF sur Ajaccio pour éch. jx et autres. **FRED. Tél. : 95.20.58.68.**

PC 3.5", éch. demos VGA. jx. Env. liste. **Stéphane SOUBIRAN, 34, rue Isaac Azimou, 34090 Montpellier.**

A500 cher. contacts pour éch. Déb. accept. Env. liste. **Frank BOUCHER, rue du Marquis de Maures, 76910 Criel-sur-Mer. Tél. : 35.86.36.38.**

Cher. contacts sur PC pour éch. Env. liste. **Samuel ECARNOT, 21110 Tart le Bas. Tél. : 80.31.32.51.**

Vds, éch. jx, demos, utils sur Amiga. **Mario ADAM, Garzerin, 29300 Baxe. Tél. : 98.96.83.01.**

A500 cher. contacts, éch. jx et util. Rech. prog. Mac sur Amiga. Env. liste. **Bernard RUBIO, rue du Petit Chave, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.04.90.**

A500 cher. contacts sér. pour éch. jx, util., éduc. Déb. bienvenus. Env. liste. **Jean-Pierre TANT, 27, rue Louis Faussard, 60890 Neufchelles.**

Cher. contacts sur A500 urgent! **Laurent BAUDOUIN. Tél. : 46.49.43.60. (Charente-Maritime)**

Vds ou éch. écran mono 6128 300 F ctre Multi 2 avec notice, éch. jx sur 6128. Env. liste. **Christophe FRITSCH, 2a, rue du 29 Novembre, 68780 Senthelm. Tél. : 89.82.56.81.**

Rech. Dragon Breath sur A500. Ech. Dungeon Master, R.Type, Golden Axe, NJJ 1, Obitus, Ghost's et Gobl. **Sylvie LAFORÉ, 21, av. de la Paix, 72230 Aragne. Tél. : 43.21.12.47.**

Ech. STF STE jx, demos, util. Env. liste. Ech. durable plus source. **ROHARD A., 9, rue de Tiemcen, 75020 Paris.**

Ech. jx. Cher. contact sur ST. **Thierry DUONG VAN DANG, rés. Les Lions, 47, chemin de Fontaigneu, 13004 Marseille. Tél. : 90.60.29.02.**

Amiga cher. contacts sér. et rapides pour éch. jx. Env. liste. **Patrick TARADE chez M. Auguenaud, 17500 St Martial de Vitaterne.**

Cher. notice Compil Albertville 92 sur Amiga. **Marc FLORET, rue de la Poste, 63360 Lussat.**

Ech., cher. et ach. jx sur Amiga. Env. liste. **Christophe MALLEUS, 7, rue des Erables, 91150 Morigny. Tél. : (16-1) 64.94.18.20.**

Amiga éch. jx. Env. liste. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris.**

Ech. jx sur A500 Plus. Déb. s'abstenir. Env. liste. **Sébastien HOEFFLE, 106 a, rue de Richwiller, 68260 Kingersheim.**

Falcon 030 cher. contacts pour éch. Images-Sons-Musique et util. Cher. contacts Sud-Est. **Jacques DEN-ROC, Vert Bocage 1, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Ech. demos sur Amiga. Joindre 1 disk pour liste. **Pascal GUILLOT, Poste restante, 06000 Nice.**

Cher. contacts pour éch. sur Mac. Jx. util. Dompub et orig. Env. liste. **Olivier VUILLEMIN, 28, rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.**

PC 386 TS format : cher. contact pour éch. Softs et Infos. Déb. bienvenus. **Thierry BOVO, Montée des Adrechs, les Varzelles, 04100 Manosque.**

Ech. Formula One GPrx PC ctre Swdtl ou Comanche ou F15 Ill. **André NGUYEN, 43, rue des Bons Enfants, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.05.05.**

Cher. contacts sér. et sympa sur Atari STE (Another World, Fascination, Lotus 2, Swi V). **Loïc HUMEZ, 2, rue Alfred de Vigny, 59790 Ronchin.**

Ech. ou vds jx sur Amiga et PC. **Sébastien LÉUILLET, 692, route de Merlimont, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.38.72.**

Cher. contacts pour éch. jx. Poss. 110 Soluces, Space Quest. **Sébastien VIDALOT, 418, chemin des Chênes, 06530 Le Tignet. Tél. : 93.66.30.11.**

Ech. jx et util. sur A500. **Kamel BENSAAAD, 7, rue Habib Thameur, 2016 Carthage Byrsa. Tunisie.**

Ech. log. jx et util. sur PC. **Sylvain ROUCHON, 49, route de Montessus, 42490 Fraisses.**

PC 5.25" cher. contacts. Env. liste (jx et utils). **Sébastien PRASSE, 23, lot des Carmes, 01100 Yonnax. Tél. : 74.59.97.17.**

Atari 520 STE déb. cher. contacts sér. pour éch. jx et util. **Jérôme TUAL, 6, rue Théophile de Viau, 47520 Le Passage.**

Ech. jx demos sur Atari STE. Env. liste. **Alexandre CATTÖEN, 2, route d'Auribeau, 06130 Grasse.**

Cher. doc Enira I, because Inondation et perte. **Xavier LEBRUM, 96, rue de la Résistance, 7131 Binche. Belgique.**

Cher. contact sympa et durable sur A500 pour éch. jx et util. **Hervé VANDERNOOT, 26, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne.**

Cher. contacts sur 386 ts formats. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Ech. demos sur Amiga. Env. liste. **Laurent LOZINGOT, 64, rue Camille Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.43.12.70.**

Ech. jx sur A500. **Pascal BREYNE, 49, rue Lafontaine, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.24.59.78.**

Rech. contacts PC. Déb. et ne poss. pas bcp de log. Cher. **DOM PUB. Frédéric MARCHAND, Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

Ech. jx PC : Nicky Boom, Inca, Street Fighter 2, First Samurai. Cher. **D.Day, Robocop 3, Cool World. Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute, 41500 Mer.**

A500 cher. passionnés de jx d'aventure pour aide mutuelle et éch. **Martine DAVID, 14, rue de Noisiel, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.58.29.**

Ech., vds sur STE nbx jx, utils, demos. Rech. Sapiens et jx sur T080/Amstrad. **CPC 464 (K7). Dominique DONST, 18a, rue du Kelsberg, 57460 Behren les Forbach. Tél. : 87.88.08.73.**

Ech. jx Amiga 500. **Patrick VALLOTTON, Blancherie 40, 1022 Chavannes. Suisse.**

Vds, éch., ach. jx orig. et copies sur Amiga et PC orig. : Simant, Darklands, Ultima 6, Legend, Black Kry. **Stéphane FRADIN, 43, rue des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.80.98.**

Ach., éch. jx utils sur Amiga 1200. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.**

Ech. util. et jx sur Amiga et PC. **Eric VABRE, 1, chemin d'Albertis, 81340 Valence d'Albigeois.**

A2000 rech. contacts pour éch. jx DP., demos, sources, util. et aides pour jx. **Fabian TISSIERES, CH-1958 St Léonard. Tél. : 027/31.21.84.**

Ech. jx, demos, utils sur A500. Env. liste. **Thierry HULSBOSCH, rue Hannyo 87, 6180 Courcelles. Tél. : 071/45.32.69.**

PC cher. contacts sér. pour éch. jx et utils. Env. liste. **Christophe FOITHIN, 10, rue du Coteau, 78200 Mantes la Jolie.**

Coucou! Cher., éch. sur PC tt format. Env. liste. Ech. sér. et durable. **Anthony SEEL, 1, rue Casimir Perrie, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.19.53.**

Cher. contacts Atari STE/F. jx, utils, demos. DP. Env. listes. Sér., rapide et durable. **Joseph SCHOMMER, 5, rue Robert de la Marck, 57190 Fiorange.**

Rech. contacts pour ach., vte ou éch. jx sur A500. **Olivier VANDEN DETELAER, 7, rue Charles Gounod, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.04.06.**

Ech. jx, util. demos... sur A500 ctre télécartes, CD, K7, Pin's. Vds A500 + 1084 + 1 200 disks + revues. **Johann FAILLARD, Paris. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.**

Vds, éch., jx sur Amiga. Déb. acceptés. **Jean-Luc BURCHI, 111, av. des Chartreux, 13004 Marseille. Tél. : 91.62.05.94.**

STE/STF cher. contacts sympas pour éch. jx et utils. **Hervé ANDREO, 159, av. de la Timone, 13010 Marseille. Tél. : 91.84.20.28.**

Cher. contacts sur PC, Amiga, SFC, MD pour éch. **Philippe MA, 9, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.41.05.**

PC cher. contacts utils et jx. **Franck DURAND, 39, place des Basses Barolles, 69230 St Genis Laval.**

Cher. contacts sér. et durables pour PC. Env. liste. **Sandrine JALBAUD PUECH, « Salvan », 81900 Frejairrolles.**

Amiga, éch. nbx jx, sér. rapide et sympa. **Luc MARCUCCI, 175, bd Jean-Louis Passet, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.15.76.**

A500 cher. contacts sér. pour éch. jx, utils, demos. Env. liste. **Pascal ORTEGA, chemin Croix de Verniole, 09100 Pamiers. Tél. : 61.60.08.90.**

Ech. jx et util. sur PC/AT. Env. liste. **Eric SIRIUS, rue de Pierre Mèron, 28210 Nogent-le-Roi.**

Ech. ou vds jx A500. Env. liste. Déb. bienvenus. **Olivier FRUGERE, 36 bis, av. de la Vallée, 63130 Royat.**

Ech. Vigilante sur SMS ctre 1 jeu SMS ou GG. **Alexandre TALERCIO, BP 101 Papeete. Tahiti. Polynésie Française.**

Rech. contacts sur A500 pour éch. utils, DP, demos et jx. **Stéphane PICCO, 5, rue de l'Usine, 57525 Talange.**

Cher. contacts sur PC et STE pour éch. jx et utils. **François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Ech. jx sur A500 sér. et rapide. Env. liste. **Antoine ZANELLA, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuve Grande. Tél. : 87.58.54.85.**

STE cher. contacts (utils) et ach. cartouches pour ST et XL/XE. **Emile SOW, La Marie 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Cher. contacts pour éch. jx et util. sur PC 3.5" et 5.25". **Laurent GHUJSELINGS, 16, rue Bughin, 7141 Carnières. Belgique.**

PC AT VGA cher. contacts sér. et durables. Env. liste. **Martin FABRES, 27, bd Jean Baptiste Clément, 42300 Roanne.**

Ech. jx et utils sur PC. Env. liste. **Stéphane PEYRACHE, ZI. de la Plaine, 42240 Unieux.**

Cher. contacts sur Amiga. **Sébastien FRECOURT, 14, rue Ambroise Paré, 81400 Carmaux.**

STE-Man rech. STE-Girl pour contacts et éch. jx et util. **Christophe LE GLATIN, 27, rue Ernest Renan, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.21.89.**

Cher. contacts sér. pour éch. log. sur PC 3.5". **Frédéric DEVENTER, rue de la Station, 157, 6200 Chatelot. Belgique.**

PC 386 3.5" et 5.25" cher. contacts utils jx éduc. **Jean-Marc WIBART, 16, rue Prarond, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Ech. ou vds SMS + 17 jx + 1 man. + peritel px à déb. **Xavier MANDEQUIN, 6, rue Jeanne d'Arc, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.78.08.**

Ech. jx et utils. Cher. contacts sér. sur A600. **Jérôme POUYEY, 4, rue du Montalgu, 65320 Borderes sur Echez. Tél. : 62.37.52.70.**

PC éch., vds nbx jx 3.5". **Michel VENTURA, 8, rue d'Onzion, 42152 L'Horme. Tél. : 77.22.17.14.**

Cher. contacts PC pour éch. et vte. Vds carte mère SX 20 11Mo 600 F. Vds stock 400 disks 360 5.25" 500 F. **Thierry ROTLLAN, 42, rue Jacques Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.**

Ech. jx et utils sur PC. **Nicolas AYME, 29, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 75.55.33.39.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jx et demos, utils. Déb. bienvenus. **Fabien GAILLARD, 5, rue des Roses, 69008 Lyon.**

Rech. contacts A500 ds toute l'Europe pour éch. (400 jx). **NS APOLOGIA, CP. 1131, 1001 Lausanne. Suisse.**

Cher. contacts sur PC. Poss. Ween, Rex Nebular, Lure, Dune, Epic, etc. Env. liste. **Vincent VENEL, 5, rés. Wartol, 62217 Beaurains.**

Débutant IBM PC cher. contacts durables pour jx et utils. **Frédéric RICHACOURT, 77, rue de Champagne, 62470 Calonne Ricouart. Tél. : 21.52.69.38.**

Atari ST éch. jx et utils. Env. liste. **Michel DE SAINT PAUL, 9, rue St Michel, 25630 Sainte Suzanne.**

Ach., vds, éch. sur Amiga. Déb. bienvenus. **Laurent LE GUILLERMIC, 18, rue du Bois Joly, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.63.59.**

Cher. contacts sur Amiga 1200 pour éch. jx et utils, demos. Rech. lect. 5.25" pour Amiga, prix inté. **Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Amiga 1200 cher. contacts sur Djibouti pour éch., vte jx. Vds disks vintage. **Jean-Michel VANPOUCKE, C.H.A. Bouffard SP 85024, 00612 Armée.**

Ech. jx sur Amiga et STE. **Tatiana ARNAUD, 9, bd Jacques Cassone, 13016 Marseille. Tél. : 91.03.74.37.**

PC cher. contacts format 3.5". **Laurent VOISIN, La Lande, 87430 Verneuil-sur-Vienne.**

petites annonces

VENTES

Vds trig sur ST de 30 F à 130 F (Kick off 2...), vds GB + Tetris, px : 350 F. **Mickaël KERMORGANT, 1, ruelle de l'Église, 60520 Thiers sur Theve. Tél. : 44.54.86.87.**

Vds 5 jx ST : Operation Stealth les V du temps, Maupiti, Hook; Mortville Manor; Powermonger, Heim Dal. **Nicolas MEALARES, 13, av. Guillaume Apollinaire, 91250 St-Germain-les-Corbueil. Tél. : (16-1) 60.75.48.92.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 2 joys + imp. Start C10 + nbx jx et util (60) + souris + MV 16, px : 3 400 F. **Grégoire HALAY, 16, route de l'Abbé Mequignon, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.39.30.**

Vds 1040 STF mon. coul. + souris, joy, man. util. (GFA) + nbx jx orig : Hook, Croisière, Lemmings, px : 4 000 F. **Mathieu ELUDUT, 39, rue Marcelle, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.91.03.18.**

Vds jx, util, Educs, démos sur Atari STE. **Philippe MAZARS, Route de Glanes, 46130 Bretenoux.**

Vds 520 ST + mon. coul. CM8801 + joy + jx + GFA et compil + doc + Livres + util, tbe, px : 3 500 F. **Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.**

Vds 520 STE + mon. coul. + souris + Robocop 3 à bas prix. **Teddy ROLLOT, Tél. : 82.33.22.97.**

Vds Atari Megafile 30 Mo : 1 800 F, lect Cumana 5"1/4 40/80 p : 500 F, 3"1/2 720 Ko DF + disks : 500 F, Streamer DVT : 400 F. **Jean-Marc BELORGANE, 7, rue du Contrat Social, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.91.46.94.**

Vds 1040 STF coul. Emulateur PC Dos 4.01 Framework II TTX, nbx jx + logs 2 joys, tbe, px : 3 000 F. **Pascal JARDIN, 38, rue des Rochers, 9140 Ormoy. Tél. : (16-1) 64.57.35.66.**

Vds 520 ST DF + souris + nbx jx + 2 joys + bte rgt, px : 2 190 F. **Ulrich GERONES, 45, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 64.27.12.47.**

Vds 1040 STE. tbe + util (rédacteur 3, Audio Sculpt...), + jx (Epic Crazy car 3...). **Jean-Pierre BOLLAERT, 11, rue Gaston Appert, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.32.53.**

Vds nx orig sur ST dès 50 F. Liste sur demande. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courget, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds SCOSTF mon. coul., jx + joy + souris, px : 3 000 F. **VMS PC 1512, écran CGA + jx, px : 2 300 F. Frédéric ROMERO, 1, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.94.14.**

Vds 520 STF + mon. coul. + joys + nbx jx (Another World, Dungeon Master), px : 2 500 F. **Patrick SALA, 15, rue du Textel, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.40.90.**

Urg : 1040 STE + 2 Mg, px : 2 000, DD 30 M6 : 2000, mon. coul. : 1000, imp. 1000, Lect. Disq 500, réduct. 3.0 : 1000 F. tbe. **Fabrice OPERTO, 413, cours du Centenaire « Les Tennis », 06500 Menton. Tél. : 93.57.73.80.**

Vds AT-520 STE + câble péritel + jx + log + imp. Citizen 120 D + 2 joy, px : 3 500 F. **Guillaume GONZAGUE, 260, rue du Vieux Pressoir, 78830 Bullion. Tél. : (16-1) 30.41.30.30.**

Vds jx à prix très raisonnables pour ST. **Stéphane LEMOINE, 18, route de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Urg vds Atari 520 STF + mon. coul. + souris + joy + 120 D7 (Panza, vroom) + revues, tbe, px : 3 500 F. **Loïc YANNOU, 20, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.65.99 (rédacteur).**

Vds 520 STE + 2 joys + jx + tapis souris + péritel + docs (Omikron...), ss gar., px : 2 000 F. **Bruno BOIREAUD, 247, rue Marcadet, appt. 445, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.62.33.**

Vds 1040 STF + 2 joys + souris + 100 jx, tbe, px : 1 500 F. **Guillaume TAILHARDAL, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45 (ap. 19 h).**

Vds 1040 STE + nbx jx + joy + souris + ST Bag + util + MD + 11 jx + 2 pads + Arcade Powers Stick. **Denis COUAL, 16, rue des Limons, 77450 Conde-Ste-Libaire. Tél. : (16-1) 60.04.44.11.**

Vds sur ST : Hook, Lure of The Temptress Vroom, Lemmings, Epic, Gods, D-C-K, 3 D Construction Kit, px : 350 F. **Renaud LINK, « La Source » Kervennan, 29450 Sizun.**

Atari 1040 STF pour pièces, px : 500 F ferme. **Sébastien PLACIER, 3, rue Lincoln, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.34.79.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 sour. + 16 orig. (GFA Lemmings) + 3 joys val. : 10 000 F px : 3 500 F. **Gilles VIELLIARD, 284, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.41.96.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + joy + souris + 200 jx (Bat 2, Epic, Vroom), px : 4 500 F. **Alexandre ASSIER, Chemin du Clusot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.17.58.**

Vds STF + disquettes + souris (reçoit lect ext.), px : 1 000 F à déb. **Gilles LACROUTS, 57, bd Jules Janin, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.16.42.**

Vds 520 STF Dbie face : 1 300 F, 1040 STF : 1 600 F. Rech. compilateur Omikron. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds nx jx orig sur Atari ST : 150 F. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + joy + souris + nbx org (jx + util + livres), px : 4 000 F. **Laurent MIALIN, 72, rue de l'Étang de la Tour, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.05.98.**

Vds 520 STF DF + joy + nbx jx et util + livres, px : 1 500 F. **Loïc MARTIN, 3, Bief Chatelet, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.02.57.**

Handy Scanner pour Atari ST avec reconnaissance de texte, et log de dessin (val. : 1 500 F), px : 800 F. **Eric DESPUJOLS, 19, résidence des Basses Loges, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.15.88.**

Vds 1040 STE (4 Mo) ss gar. mon. SC 1224 Mégafile 30 Mo Imp DKJ ML - 320 câble mintel, nbx logs, px : 7 000 F. **Thierry LELERRE, 5, Mail des Coquelicots, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.23.37.26.**

Vds pour ST : DD Protar (48 Mo) + mon mono SM124 + Emulateur mac Spectre GCR. tbe, px : 4 500 F. **Bruce LIEVRE, 19, rue du Tintoret, 82600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.14.05.**

Vds 1040 ST + mon. col. SC1425 + souris + joy + nbx jx, tbe, px : 3 490 F. **Stéphane GILOPPE, CES Place d'Ayen de Noailles, 77610 Fontenay-Trésigny. Tél. : (16-1) 64.25.17.57.**

Vds 520 STF + souris + joy + péritel + nbx jx, tbe ds emballage org., px : 1 000 F. **Eric GALLY, 95, av. de Muret, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.28.56.**

Vds 1040 STE Musical : Cubase et Pro-24 de Steinberg, HMS Soundtracker + jx, px : 2 800 F. **David MAYOT, 1, rue Tustal, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.80.34.**

Vds scanner Golden Image pour Atari + log. Val. : 2 000 F, px : 1 200 F. **Ludovic MAUGER, 8, allée sœur Odile, Le Priuré, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.31.20.**

Vds 1040 STF + 50 jx + mon. coul. + 1 joy + 1 souris + ST Replay, px : 3 400 F. **Benoît SANCERNI, 9, rue de la Paix, 30230 Rodilhan. Tél. : 66.20.23.88.**

Vds 1040 STF 200 jx, 40 util, joys revues : 2 100 F ou 3 500 F avec écran couleur. **Fabien DANGEL, 37, bis rue de Cercay, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.37.93.**

Vds 520 ST + écran coul. + lect. ext. + 500 jx + 50 orig + 5 bts rgt + souris + joy, tbe, px : 3 200 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 12 orig ST : Bargon : 150 F; Dungeon Master, Chaos : 100 F; Captive, Bloodwytch... : 80 F et 5 autres à 50 F. **Anthony Blicq, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains. Tél. : 75.01.00.47.**

Vds 520 STF + souris + joys + env. 100 jx px : 1 600 F. **Xavier YANG, 66, rue notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.81.35 (ap. 17 h).**

Vds mon. coul. Atari SC 1425 : 1 000 F; vds jx sur ST : Falcon, F.Mission 1, Vroom, Stos, px : 100 F pce. **Didier CHAPELLE, 35, allée des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.31.84.**

Vds 520 STF + mon. coul. + nbx jx + joys + souris, tbe, px : 2 900 F. **Arnaud FAROUJA, 27, rue J6 Labarbe, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.77.67.35.**

1040 + mon. coul. + imp cir 120 D + 2 source + 2 joy + liv/rev + TT + Tab + Gest + éduc + orig. Naudi/Vroom + nbx jx + btes, px : 6 000 F. **Bertrand BUCHWALTER, 48, rue St Ferdinand, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.83.23.**

Vds 1040 ST 2 joys + 30 jx orig : Epic DDAY M1 F29 Silent Service... px : 1 800 F. **Régis MORISSON, 41, rue Vauquelin, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.54.94.**

Vds STOS Basic (emballage + not. d'origine) sur ST : 350 F contact : 3615 RTEL BAL MGS ou écrire à : **Eric VALLIN, 351, rue d'Hastings, 62400 Béthune.**

Vds jx orig ST : Moktar, C. un cadavre... de 50 F à 160 F. **Guillaume STOGOWSKI, 139, rue de la Bonne Femme, 51100 Reims. Tél. : 26.49.99.28 (ap. 17 h sauf WE).**

Vds jx, util et éduc. sur 520/1040 STE (Liste sur demande). **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Vieville.**

Vds Extens Mem 512 K, tbe sans soudure pour 520 STF, 300 F; + 40 log : rédac + vroom, px : 300 F + PC Engines 6 jx tbe : 1 550 F. **Enguerran LOOS, 39, rue d'Issoire, 76200 Dieppe. Tél. : 35.40.11.94.**

Vds nouveau 40 images P11 avec Slides How sur 2 disk : 100 F. **Bertrand FOURDAIN, 4, rue du Doyen, 62310 Fruges.**

Vds 1040 + mon. coul. + imp. 9 aig + meublé + joys + revues + nbx log + jx (Replay/1 SV/C/GFA/Etc), tbe : 6 000 F. **Franck LABAT, 12, allée des Acacias, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.54.46.84.**

Vds 1040 + mon. SM 124 + imp. + nbx soft (200 DK) + meuble + accessoires, px : 3 500 F. **Olivier FILIPPIGH, 13, rue des Messagerie, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.18.45.**

Vds lect. 3.5 ext. + alimentation : 400 F et souris logitech : 150 F pour atari. **Jérôme LYONNET, 82, av. de la République, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.47.03.**

Vds livres avec disk pour ST à moitié prix bon état. **Gilles RAIMBAULT, 8^e de la Falsanderie, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.75.78 (ap. 18 h).**

Vds Softs bas px. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre-Médoc.**

Vds Supervision + 3 jx val. : 650 F, px : 350 F port compris. **Ch. 520 STDF + MM à bas, px faire offre. Lucien JAVALOYES, 19, faubourg des Vosges, 67120 Dorlisheim.**

Vds origx sur ST : Ishar, Deuterios, Midwinter 2, Megatraveler : 100 F pce. **Stéphane NICOL, Aéroport de Deauville, 14130 Saint-Gatien-des-Bois. Tél. : 31.89.52.67.**

Vds orig pour STE de 50 F à 80 F (Kick off, Maupiti, Operation Stealth, Fascination, etc). **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 WY-dit-Joli-Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.**

Vds STE 2 Mo + écran coul. + joys + nbx logs + livres, px : 3 200 F. **Rémi DUFFAUD, 36, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.63.75 (ap. 20 h).**

Vds 520 STF + nx jx orig. + mon. coul. + util, tbe, px : 3 000 F à déb. **Franck CHEVALLEY, 13, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 75.46.63.73.**

Vds jx sur ST à bas prix, demandez liste. **Jean FENECH, 72, rue Port Rave, 69390 Vermaison.**

Vds jx orig sur STE : Fire et Ice, Ishar, Epic, Lemmings, Turnican II, px : 60 F pce. **Karim GARONDO, 46-48, rue Victor-Hugo, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.20.26.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + mono + jx et util + G13 + 5 jx, px : 4 500 F. **Stéphane REBIERE, 11, rue de Craiova, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.65.23.**

Vds Deluxe Paint ST + 6 D7 dom. pub + digital + vidi ST (sans vidichrome) + solution, les Voya D.T., px : 1 500 F. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabrègues. Tél. : 67.85.29.74.**

Vds 520 STF + nbx jx + mon. coul. + West Phaser + souris neuve, px : 1 700 F. **Fabien HELIOT, 240, route de Chateaufort, 06690 Tourrette-Levens. Tél. : 93.91.09.97.**

STE 520 Transformé 1040 + mon. coul. + souris + bte et jx + câble + joys, px : 3 000 F. **Lino RUSSO, 23, rue Charles Gounod, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.08.86.**

Vds 1040 STF nbx log (digitaliseur vidéo et autres), util. + jx + joys, px : 5 000 F. **Jean-Louis LALAURIE, 102, av. Maurice Thorez, Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.45.27.**

Vds 520 STF (1 még) DF + logs + disks + souris + livres + joys + Freeboot + magazines, px : 1 600 F à déb. **Eric VERHULST, 124, rue des Hauts Pavés, 44000 Nantes. Tél. : 40.76.37.67.**

Vds 520 STF DF + écr. SC 1425 + 2 souris + joy + 100 jx + util + lect. ext + bte + Freeboot, px : 2 900 F. **DJérôme COURBET, 6, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.99.71.**

Vds STE 1040 + mon. SC 1435 + 2 souris + man. + 62 jx + util, tbe, px : 4 000 F. **DJérôme COURBET, 6, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.99.71.**

Vds pour 520 ST 7 jx orig : Red Heat, Barb 2, Horteve., Bob W : 30 F pce; Loom, Zak, Maniac M : 50 F pce ou 200 F les 7. **Raphaël BORNARD, 16, rue François Moreau, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.19.41.**

Vds 520 STF (tbe) + souris + câble péritel + 30 jx : Vroom, Magic P, Lemmings, px : 1 500 F. **Alexandre SORVEYRON, 4, route de Ploeren, 56890 Plescop. Tél. : 97.44.60.68.**

Vds 520 ST + joys + divers log + câbles + livres, px : 2 000 F. **Frédéric ALVAREZ, 34, allée des Bergeries, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.55.82.**

Vds Atari STE + 1 lect ext. + 250 jx + mon. SGI + 25 + 2 souris + 3 joys... etc, px : 5 000 F ou éch/bon PC (ST/BE). **François BILLON, n° 47, le « Coquillard », 38110 La Tour du Pin.**

Vds carte Bocaram Atplus pour 286 et 386 SX extension mém. 8 Mo en EMS 4.0 ou XMS, avec 0 Ram, px : 800 F. **Laurent MOIZO, 12, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.98.98.**

Vds 520 STF + joys + jx orig : Power Monger, Intruder, Falcon, etc... px : 1 800 F. **Alain BERTRAND, 8, rue de la Chaîne, 67140 Andlau. Tél. : 88.08.17.32.**

Vds 520 STF 1 Méga, 100 jx, mon. coul., Digital Sonore, px : 3 600 F. **Patrick RAZAVET, 2, rue Jean, 13004 Marseille. Tél. : 90.59.33.03. (W.E)**

Vds jx ST Falcon 200 F, Maupiti Island, Robocop 3, Epic 150 F, Vroom. **Patricia LANTERNIER, Le Rigaud 8 200, av. de Limans, 83260 La Crau. Tél. : 94.35.19.20.**

Vds jx sur STE à très bas px. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + imp. 9 aig. + joys + jx (Vroom, Another, World...), px : 5 500 F. **Arnaud MONTEZIN, Saint Girons Plage, 40560 Vieille Saint-Girons. Tél. : 58.47.92.90.**

Vds 520 STF + nx jx orig. + mon. coul. + util, tbe, px : 3 000 F à déb. **Franck CHEVALLEY, 13, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 75.46.63.73.**

Logs Atari ST orig à demi tarif ex. : Quarter, Deluxe, Paint, Le rédacteur 3, Gest comptes; GFA Basic etc...), **Donato PULCINA, 15, boulevard Léonie, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.86.20.**

Vds 1040 ST tb. + écran coul. SC 1425 + 2 souris + 2 joys + imp. + 25 jx orig + rédacteur + livres, p : 5 000 F. **Tél. : (16-1) 46.80.31.95.**

Vds 520 STE 2 mon. coul. + 4 joys + 12 softs orig, px : 4 500 F. **(Big Boss 24, GFA 3.5...), Philippe BECKER, 14/16, rue du Colonel Grandval, 54000 Nancy. Tél. : 83.90.47.77.**

CLUBS

Cher. adhérents pour monter un club dans l'Aude. **Camille CITERNE, 16, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille.**

Cher. programmeurs sur A500 Plus dans la région. **Vds jx Amiga bas px. Ach. Bandes dessinées Japon. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Noissy-Cramayel.**

Cher. contacts Thomson T080 région Haute-Savoie. **Robert TOURAINE, 119, impasse des Prés-Montfort, 74190 Passy. Tél. : 50.78.19.40.**

Club Atari, vds ou éch. jx orig. et Docs de jx. **CLUB ATARI STE, 1761, VC 31 de la Gaudie SLDV, 06610 La Gaudie AM.**

Haute densité : un nouveau Fanzine gratuit, pour le recevoir env. 1 timbre. **Arnaud CAMPANELLA, La Hotoie Tivoli, Bt C3, 80000 Amiens.**

Salut! Rech. contact S20 STE sur Ajaccio pour éch. jx et autres. **FRED. Tél. : 95.20.58.68.**

Les Sharp PC-E500 ont la parole! Demandez un exemplaire de LFS contre 3 timbres à 2,50 F. **Werner KLINGER, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.**

L'Atari XL/XE rech. ses derniers irréductibles. **Daniel CARRODANO, 202, impasse des Fougères-Collet, Redon-bas la Bouverie, 83520 Roquebrune-sur-Argens.**

Le N° 1 sur Amiga : GFA World rech. nouveaux membres. Coders, musiciens, graphistes, sapper. N'hésitez pas! **GFA WORLD 20, place des 4 vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03.**

DP et Shareware PC à px d'amis 4 F/100Ko. Catalogue sur disk ctre 3 timbres. **INFORMATIC PLUS, 2, rue des Gloriettes, 36100 Les Bordes. Tél. : 54.21.42.84.**

Assoc. de développeurs, venez nous rejoindre. Ouvert à tous vos projets. **TWINFACE, 5, rue de Tallot, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91. Fax : 68.66.92.58.**

Cher. électroniciens pour réaliser alimentation +5 et -5. Cher. programmeur en télématique sur Atari. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Création d'un club PC à Chambéry. **Vincent PALLATIER, 205, av. Joseph-Fontanet, BP 69, 73492 La Ravoire.**

Le meilleur du DP sur Atari et Amiga (cat 1 timb. à 8 F). **DP DIFFUSION, 10, rue du Verperon, 38430 Moirans.**

Club Amiga-Atari ST-XL Belgique + France (jx, DP, util, Demo). Cher. mstos + orig. Liste sur demande. **Jean-Luc DENBROEDER, 16, rue Jules-Destrée, 1030 Bruxelles. Belgique. Tél. : 02.343.29.65.**

Club Cpi (loi 1901) diffuse plus de 150 démos et plus de 200 Soundtracks sur ST(E). **Thomas VOLPONI, 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.23.50.**

Jeune graphiste sur Atari ST cher. Coders (GFA, ASS., C.), musiciens, graph., pour créer jx. **Frédéric DUVAL, la Vallette aux Mierges, 14190 Ouilley-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.**

Amiga cher. membres pour compléter groupe (coders, graph., musiciens...). Cher. contacts Only Legal. **INS-SOMNIACK/RED-LINE, 22-A, chemin des Ecureuils, 48000 Mendé. Tél. : 66.65.08.94.**

LA DISQUETTE TILT

TRANSARCTICA/PC-STREET FIGHTER II/AMIGA-BILLARD AMERICAIN/ST

**AVANT DE NOUS
CONTACTER, SUIVEZ BIEN
LA PROCÉDURE DÉCRITE
DANS LE TEXTE.**

TRANSARCTICA/PC -
STREET FIGHTER II/AMIGA -
BILLARD AMERICAIN/ST

Voici la démo de *Street Fighter II*
sur Amiga. Vous constaterez la
qualité de ce hit.

Dans *Transarctica*, vous vous
entraînez avec la partie arcade
du jeu. Enfin, sur *ST*, vous
assisterez à une démonstration
de *Billard Américain* par un vrai
professionnel.
Amusez-vous bien et au mois
prochain.

TRANSARCTICA SUR PC

Dans ce monde recouvert par les
glaces, les seuls moyens de
déplacement sont le mammouth
et le train.

A la tête de la tribu des
Ambivalents, vous avez volé l'un
des plus beaux trains existants :
Le Transarctica.

L'Union Viking vous pourchasse
sans répit pour le récupérer. Ce
jeu de stratégie comporte des
scènes d'arcades pour les
combats de trains. En voici un
exemple.

**STREET FIGHTER II
NÉCESSITE 1 MO DE RAM
(500 +, 600 OU 500
AVEC EXTENSION)**

STREET
FIGHTER II SUR AMIGA
(1MO)

Qui ne connaît pas *Street Fighter II*?
Les plus titanesques combats
de rue sont organisés à travers le
monde. Vous incarnez l'un des
combattants du tournoi. Pour être
le meilleur, il va falloir battre
successivement plusieurs ennemis
jusqu'à la victoire finale!

BILLARD AMERI-
CAIN SUR ST

Cette simulation
d'Archer Mc Lean
est certainement
la plus grande
réussite dans les
billards sur micro. Nombreux
effets de zoom, positions de
caméra très variées, intervention
du public pour les beaux coups, et
surtout un réalisme à couper le
souffle. Vous pourrez même
mettre du bleu sur le bout de la
queue pour amortir les chocs!

COMMENT FAIRE
FONCTIONNER
VOTRE DÉMO ?

Procédez exac-
tement comme
suit :
TRANSARC-
TICA sur PC
(disque dur, sou-
ris et écran VGA
256 couleurs
uniquement).

Allumez votre PC et mettez vous
sous DOS (une ligne de type
"C :>" doit apparaître à l'écran).
Ne pas lancer la démo à partir
de *Windows*, *Norton* ou
PcTools. Introduisez la disquette
(protégée en écriture) dans votre
lecteur 3 1/2 et taper A : ou B :.
Pour installer le jeu sur disque
dur, il faut taper INSTALL C :.
La manœuvre sera exécutée auto-
matiquement. Pour

lancer le programme,
placez-vous dans le
dossier
C :>TRANSARC (en
tapant C : puis CD
TRANSARC) puis
tapez START. Si
vous voyez
apparaître un
message du genre

"memory full", adressez-vous à
votre revendeur pour qu'il règle le
problème. Il faut un minimum de
560 Ko de RAM libre pour que le
jeu fonctionne. Dans tous les cas,
il ne faut pas faire d'intervention
sur la disquette du genre "dir"
ou "chkdsk", ou autre. Cette
séquence d'arcade met en scène
deux trains qui s'affrontent. Il faut
gérer vos hommes et vos
mitrailleuses afin d'anéantir

l'ennemi. Il y a cinq niveaux de
difficulté. Les cartes sonores
AdLib et Sound Blaster sont
reconnues. Pour gagner, il faut
détruire tout le potentiel ennemi.
Vous perdez quand tous vos
soldats sont morts ou que votre
locomotive est détruite. Pour
déplacer le train, il faut cliquer
sur les icônes en bas à droite de
l'écran. Pour quitter le jeu,
appuyez sur « CTRL+X ».

STREET FIGHTER II
SUR AMIGA (1 MO)

Allumez votre ordinateur et
insérez la disquette dans le lecteur
principal (DF0 :). Attendez le
chargement du jeu. Avec cette
démo non

**HOTLINE DISQUETTE :
LE MERCREDI DE 14H À 18H.**

jouable, vous allez assister
au combat du siècle entre Blanka
et Guyle. Le premier est une
créature tout droit sortie de la
forêt amazonienne et le deuxième
le plus fort G.I. de l'armée
américaine. Regardez comment
ils procèdent, quels sont leurs
coups spéciaux...avant de vous
lancer dans LE combat de rue du
siècle.

BILLARD AMERICAIN SUR ST

Allumez votre ordinateur et
insérez la disquette dans le lecteur
principal (A). Le chargement est
automatique. Cette démo non
jouable vous montre les qualités
de cette simulation de billard. Tout
est automatique. La
démonstration est effectuée
aléatoirement sur deux types de
jeux : le billard à 9 (comme dans
le film *L'Amateur*) ou le pool
anglais (joué dans les pubs).

PROBLEME DE DISQUETTE ?
APPELEZ LA HOTLINE.

Deux types de problème
peuvent survenir. Le premier est
que votre disquette est
physiquement endommagée
(disquette cassée ou illisible).
Dans le cas d'une disquette
cassée, ne l'introduisez surtout
pas dans votre lecteur de
disquettes. Il vous faut alors

nous la renvoyer et joindre une
lettre expliquant votre problème
(pensez à préciser l'ordinateur
que vous possédez !). Envoyez
le tout à : TILT - DISQUETTE
111, 9-13, rue du colonel Pierre
Avia, 75754 PARIS Cédex 15.
Le deuxième cas est un
problème d'installation. Pour
remédier à cela, nous mettons
à votre disposition une hotline,
tous les mercredis de 14h à 18h.
Pensez à préciser le type de
machine que vous possédez
ainsi que le jeu concerné et
décrivez avec précision le
problème que vous rencontrez.
Appelez le 16(1) 46.62.21.86. Le
préposé à la Hotline fera de son
mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE
SUR PC ?

Attention ! Des PC de marque
(notamment les IBM PS/1 et 2,
Commodore ou *Olivetti*)
refuseront parfois de lire la
disquette *Tilt*. En effet, il s'agit
d'une disquette un peu spéciale
puisque elle peut être utilisée sur
Amiga, *ST* et *PC*. Il ne s'agit pas
d'une défectuosité mais d'un
problème de compatibilité entre
votre ordinateur et un PC
« classique ».

ABONNÉS !

Chers abonnés, ne vous
offusquez pas si vous ne
recevez pas la disquette. Il ne
s'agit pas d'une erreur de
notre part mais il était
malheureusement impossible
de vous l'offrir en plus du tarif
préférentiel dont vous
bénéficiez déjà. Si vous
voulez l'obtenir, il vous suffit
d'envoyer 4 F par disquette
(et par mois) à notre service
abonnement. Afin de faciliter
votre démarche, voici les
coordonnées de ce service :
TILT- ABONNEMENT, BP 53,
77932 Perthes Cédex.
Le téléphone est
16.(1).64.38.01.25. Une offre
spéciale vous est proposée :
si vous vous réabonnez
aujourd'hui, toutes les
disquettes vous seront
offertes jusqu'à la fin de votre
abonnement en cours.



Plus intrigant qu'un tableau de Picasso!
Plus fou qu'un Ministrel!
Plus juteux qu'un boeuf dans un mixeur!!!
Rencontrez Terry & Tracy, un couple
de tomates ordinaires qui parle et
marche et qui est pris dans une
histoire de rivalité totalement
improbable, de méchants écureuils,
de terres mystiques - et euh, d'amour!



**PRENEZ
GARDE AUX
IMITATIONS ...**

**CETTE SERIE
LIMITEE
CONTIENT UN
PIN'S ET UN
MANUEL EN
FRANÇAIS**

Lemmings™ THE TRIBES



ILS SONT DE RETOUR!!! DANS UNE NOUVELLE AVENTURE FABULEUSE

12 nouveaux mondes avec toute une distribution de vedettes – incluant . . .

Surfeurs, Joueurs de comemuse, Joueurs de ballon, Sauteurs, Voyageurs en tapis volant, Lanceurs de boules de neige, Constructeurs de pyramides, Escrimeurs, Sauteurs à la perche, Joueurs de Bongo, Constructeurs de châteaux de sable et beaucoup, beaucoup d'autres . . . ! (Rappeurs, Charmeurs de serpents, Tireurs au Basooka, Destructeurs au rayon laser, Lanceurs de tronc)

- 12 toutes nouvelles tribus, chacune avec leur propre spécialité
- Sauvez les tribus et gagnez le Talisman
 - 256 superbes couleurs VGA
- Des parties de jeu fascinantes et plus



PRÉSENTE UNE



PRODUCTION

- Des problèmes mystérieux avec des animations hilarantes
- Support sonore amélioré avec les voix des Lemmings digitalisées
- 8 défilements différents

En association avec Lemming Island – LEMMINGS 2 THE TRIBES – Une production 'we're going to take you by storm' (vous serez complètement enchanté)
Musique de McLEMMING THE PIPER – Cascades par ICARUS CAVE LEMMING – Décors de MAGIC WALL LEMMING Scènes de destruction par CLUB BASHER LEMMING.

NE MANQUEZ PAS LEMMINGS 2 THE TRIBES BIENTOT EN VENTE DANS VOTRE MAGASIN DE JOUETS HABITUEL.