

PC-AMIGA-ST-MAC

TOUT

LA PASSION DE LA MICRO

**LE CD-I TEL QUE VOUS LE
DÉCOUVRIREZ EN SEPTEMBRE !
ÉTONNANT: LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS SUR CD ROM**

**MICRO KID'S: DÉMENT
LES DÉMOS SUR ST
WINDOWS 3.1:
LA VITESSE EN PLUS**

**DANY BOOLAUCK:
MES TUBES DE L'ÉTÉ**

**SUPER
CONCOURS:**

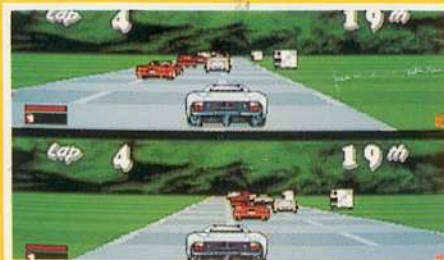
**100
PRIX A GAGNER
DONT UN
CD-ROM
SONY**



AVANT-PREMIERE: SERPENT ISLE

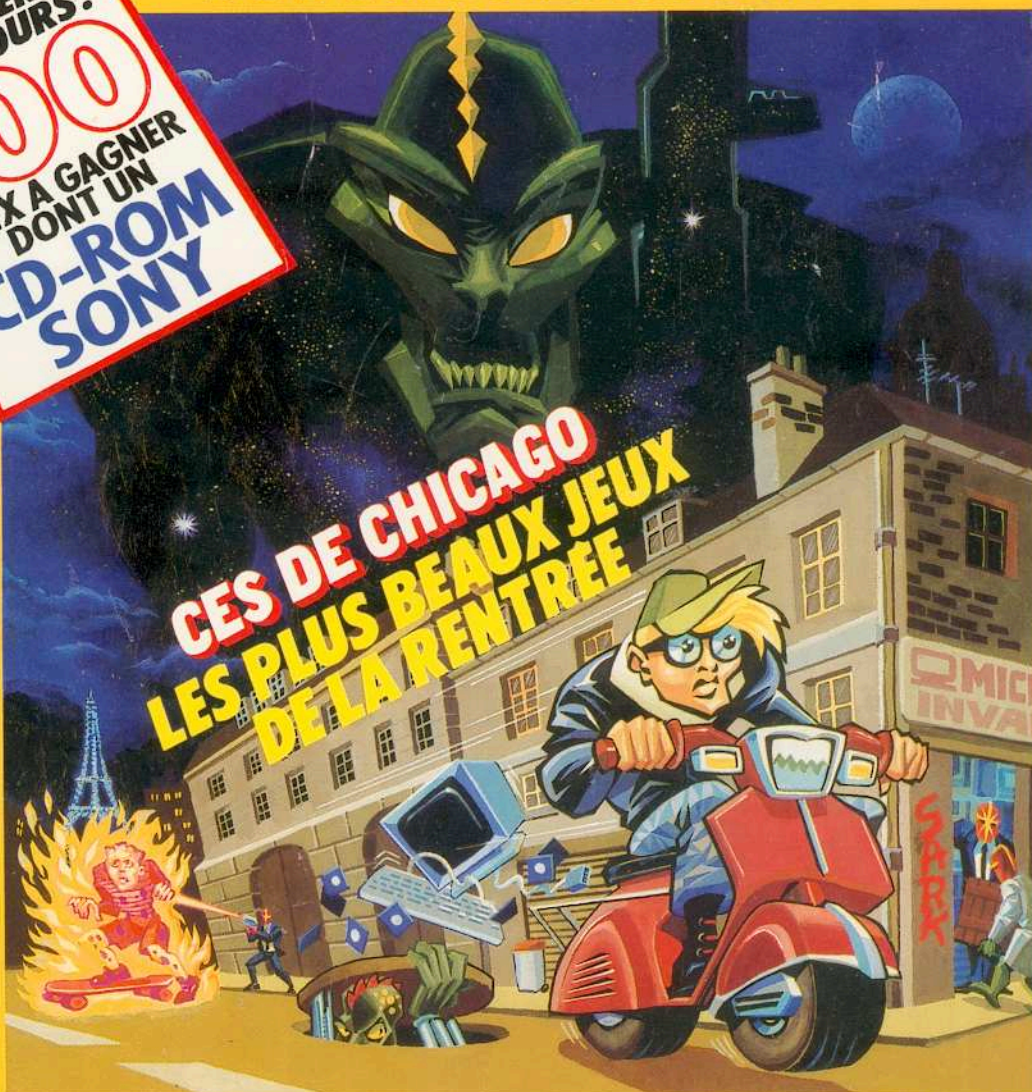


HOOK: LE JEU D'AVENTURE



JAGUAR: LE HIT DE L'ÉTÉ

**SUPER COMPARATIF
TOUTES LES CARTES SONORES
DU PC TESTÉES A FOND**



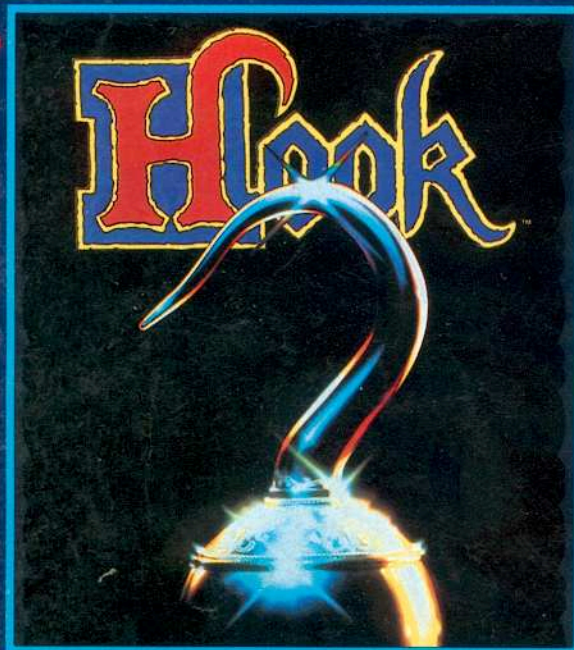
LA SOLUTION COMPLÈTE DE LORD OF THE RINGS

L2207 - 104 - 30,00 F



PLONGEZ DANS

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



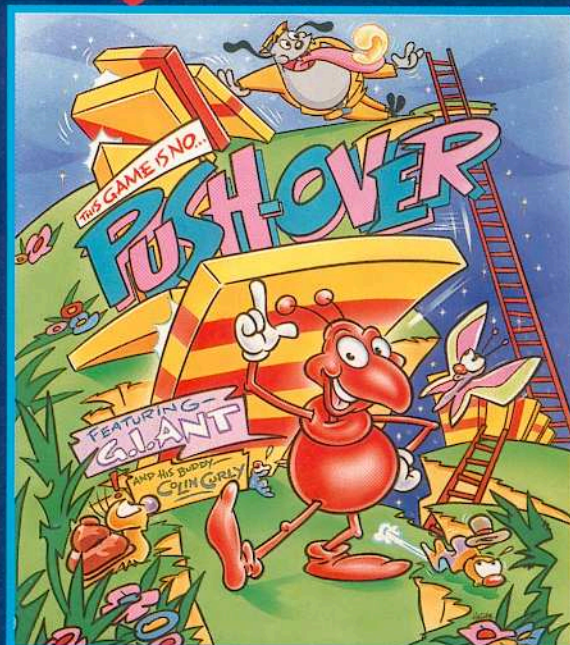
Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure interactif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

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



LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

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



ATARI ST
IBM PC & C



OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERG
TEL: 47663326

S L'IMMENSITE

JEUX

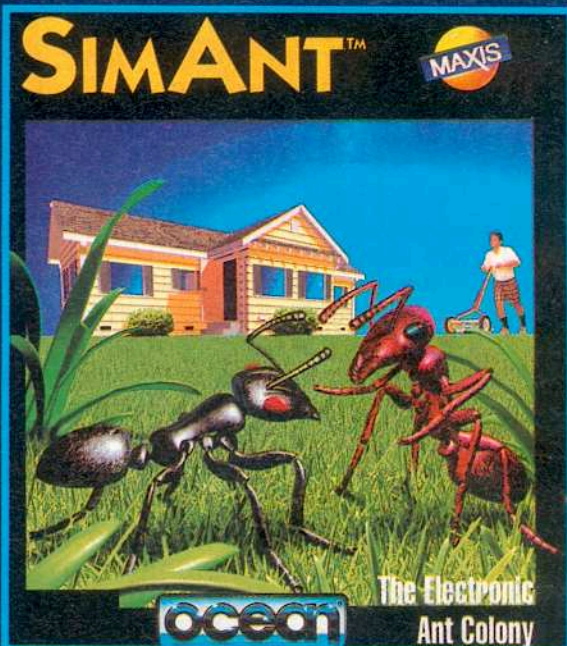
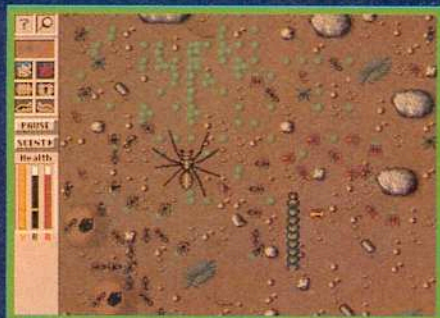
ean

APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

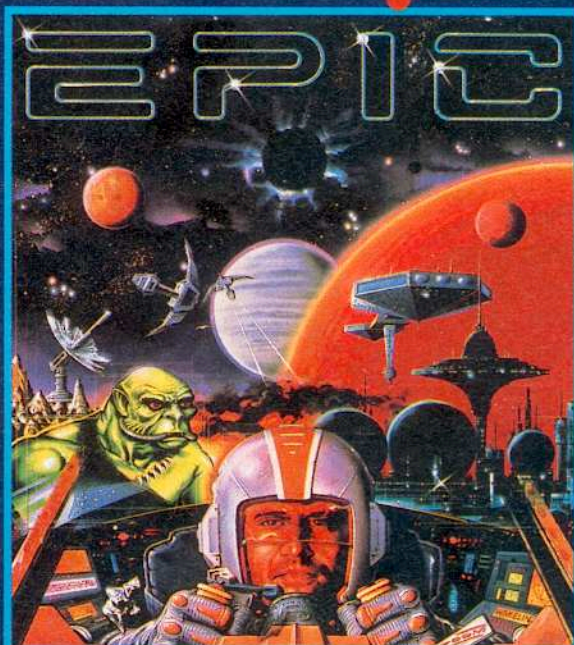
Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut développer la colonie, la nourrir, et la protéger contre les agressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%:

"SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jamais vu."



EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



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

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



AMIGA
COMPATIBLES



WARE LIMITED
RTHIER · 75017 PARIS
6, FAX: 42279573

Salut à Tous!

Nous avons certainement tous la même pensée en tête. Les vacances! J'envie ceux qui auront le temps de pianoter sur leur clavier entre les séances de tennis, les baignades et la boîte de nuit! Pendant que vous prendrez des coups de soleil, allongés sur la plage, les doigts de pieds en éventail, l'équipe de Tilt travaillera d'arrache-pied. Jean Michel Blottière, dit «le chef», s'attelle déjà à la préparation de Micro Kid's qui passera à 14 heure en juillet et en août sur FR3. Ne la ratez pas car vous y découvrirez, entre autres, tous les softs de la rentrée et des interviews de plusieurs stars de la micro. Doguy va profiter des beaux jours pour élargir son réseau d'indics afin d'étoffer l'excellent Tilt journal qu'il supervise. Quant à moi, je reprends bientôt ma casquette de globe-trotter pour dénicher ce que certains éditeurs nous mijotent pour la rentrée. En attendant toutes ces bonnes surprises, je vous invite à déguster ce numéro de Tilt. Le CES de Chicago a été riche en enseignements sur les tendances de notre marché et sur les nouveautés de la rentrée. Beaucoup d'entre vous nous l'ont demandé, c'est chose faite: le dossier sur les cartes sonores du PC vous offre un comparatif comme seul Tilt sait le faire! Que nous réserve le CD-I ? Vous le saurez en lisant l'Actuel que vous a minutieusement préparé Doguy. Enfin, une bonne nouvelle pour les possesseurs de Mac: Tilt testera les jeux édités sur ces bécane. Nous ouvrons timidement le feu avec le test de Prince of Persia mais soyez assurés que les titres vont déferler à partir du prochain numéro! Allez, bonne lecture et bonne vacances!

Dany Boolauck

AVANT-PREMIERES: WELCOME CES!

8

Reportage sur le plus grand salon du monde dédié à l'électronique. Vous y verrez que la console atteint graduellement son point de saturation tandis que la micro est en pleine mutation.

ULTIMA VII PART 2: THE SERPENT ISLE

14

Oui, la fabuleuse aventure de l'Avatar continue dans un monde aussi vaste que Britannia. Le Gardien n'est pas mort et tente de reprendre le contrôle du monde à partir d'une île: Serpent Isle. De quoi réjouir tous les fans de jeux de rôles.

Le Consumer Electronic Show de Chicago est le plus grand salon mondial dédié à l'électronique.



Cette photo d'écran fait partie de la superbe introduction du nouveau jeu de rôle d'Origin. L'Avatar se dirige vers la fameuse île du Serpent.

TILT JOURNAL:

32

Au menu de notre journal, une présentation des joysticks dernier cri. L'interview de Jordan Mechner, le créateur de Prince of Persia. Toutes les nouveautés sur CD-ROM. Windows 3.1 sur PC qui va, paraît-il, vous faciliter la vie! Et enfin, un reportage sur la Foire de Paris.

MICRO KID'S:

DEMONSTRATIONS SUR ST

44

Cette fois-ci, le ST est à l'honneur avec des démos qui démontrent toutes les capacités de cette machine. Avis aux programmeurs de démos: nous attendons les vôtres avec impatience! Les meilleurs gagneront les faveurs de notre rubrique et de Micro Kid's!

HITS:

LE TEST DU MOIS: PUSH OVER

50

Il est aussi prenant que Lemmings et Tetris réunis! La petite fourmi va vous rendre fou avec ses dominos! Ceux qui se sont régalés avec Sim City et Railroad Tycoon doivent impérativement lire le test sur A-Train. Vous verrez également des tests de Prince of Persia (Mac), Wizkid, Trex Warrior, Epic (PC), Risky Woods et Aquaventura...

Super concours organisé par TILT et UBI SOFT sur le jeu "DUNE", voir les détails en page 7

ROLLING SOFTS:

LES AUTRES SOFTS DU MOIS 80

Il y a les hits et il y a les autres. Mais attention, «les autres» ne signifie par forcément qu'il s'agit de mauvais jeux! La rubrique est une présentation des logiciels qui sont parvenus dans le courant du mois. Certains sont bons, même très bons, d'autres sont mauvais...même très mauvais!

CREATION :

SON ET LUMIERE 90

Du nouveau pour les musiciens en herbe avec *Total Session*, un programme d'initiation sur *ST* et *Technosound Turbo* sur *Amiga*. Pour les PCistes, *Tilt* a testé un digitaliseur nommé *Videoblaster*.

PAINT BOX :

SALUT L'ARTISTE! 94

Cette rubrique est dédiée à ceux qui préfèrent le petit écran à la toile ou au papier pour exprimer leur délire artistique (ou leur délire tout court).

ACTUEL:

LE CD-I EN FRANCE A LA RENTREE 106



Le CD-I va tout casser! C'est ce qu'espère Philips qui s'apprête à lancer cette nouvelle machine en France. Elle sera vraisemblablement le premier système qui mérite véritablement le qualificatif de multimédia.

Il arrive! On n'arrête pas de vous le dire. Il y a de quoi, sachez qu'en cas de succès commercial, cette machine (et ses descendants) risque de faire

basculer notre univers dans une dimension encore plus vaste du loisir électronique! Cet article nous permet de faire le point sur ce qui nous attend.

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

DOSSIER:

COMPARATIF: LES CARTES 98

SONORES DU PC

Toutes les cartes actuellement disponibles sur le marché français ont fait l'objet d'un test comme seul *Tilt* sait le faire! Un grand tour de cartes!

SOS AVENTURE:

INITIATION AU CROCHET 112

Les aventures de Peter Pan selon St Spielberg vont bientôt occuper vos petits écrans. Dans le film, Peter Pan s'en sort. C'est normal, c'est américain. Dans le jeu d'aventure, rien n'est moins sûr car vous êtes aux commandes! Les autres tests de cette rubrique concernent *Bargon Attack*, *Eye of the Beholder II* sur *Amiga*, *Legend*, *Sherlock Holmes* sur CD-ROM PC. (Photo de couverture *Bargon Attack*).

MESSAGE IN A BOTTLE :

LORD OF THE RINGS 2: LA SOLUCE 124

Les fans de Tolkien qui sont bloqués dans ce jeu de rôle/aventure vont s'en donner à cœur joie. Evaporé, le stress des situations figées, grâce à Olivier Hautefeuille. En outre, vous retrouverez, le rendez-vous mensuel des lecteurs en panne d'inspiration et ceux qui leur tendent une plume secourable.

FORUM

PLACE AU COURRIER 138

Vous nous écrivez régulièrement, ce qui nous fait très plaisir. En retour, nous lisons TOUTES vos lettres et nous tentons de répondre à toutes vos attentes dans la mesure du possible.

SESAME

TAM TAM NEWS 146

PETITES ANNONCES 150

INDEX 160

TESTEZ LES TESTEURS 164

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

CONCOURS



UBI SOFT
Entertainment Software

1) Qui a écrit le livre
"LE MESSIE DE DUNE"?

2) Parmi cette liste, quels sont
les deux cinéastes qui ont
notoirement travaillé sur
le film DUNE et dont le
projet n'a pas été retenu ?

- a) Ridley Scott
- b) David Lynch
- c) Alexandro Jodorowsky
- d) Stanley Kubrick

3) Dans le film DUNE quelle
est parmi ces quatre actrices
celle qui joua le rôle de
CHANI ?

- a) Sean Young
- b) Jessica Lange
- c) Tina Turner
- d) Sigourney Weaver

4) Quel est, dans cette liste, le
nom du groupe qui a créé
l'album référencé CDVE911
sur le label VENTURE
dont le nom est :

- DUNE A SPICE OPERA ?
- a) Toto
- b) Pink Floyd
- c) Robert Wyatt
- d) Exxos

1er Prix

1 LECTEUR CD ROM
EXTERNE SONY

2è Prix

2 TICKETS D'ENTRÉE POUR
EURO DISNEY

3è au 10è

1 TEE-SHIRT ET 1 PIN'S
VIRGIN GAMES

11è au 50è

1 POSTER DUNE ET 1 PIN'S
VIRGIN GAMES

51è au 100è

1 DEMO DUNE

**Le 4 JUILLET dans tous les
VIRGIN MEGASTORE
une journée spéciale
DUNE est organisée*.**

(*A Paris, avec l'équipe CRYO)

Les bulletins réponses sont disponibles dans toutes les
boîtes DUNE en vente dans les VIRGIN MEGASTORE
ou sur simple demande auprès d'UBI SOFT :
concours DUNE / 8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL sous BOIS

ou sur papier libre à l'adresse d'UBI SOFT-1
date limite des envois le 31 août 1992

**Expérimentez le monde exotique fantastique de
la meilleure adaptation cinématographique de
science-fiction réalisée à ce jour.
Retrouvez cette sensation sur vos micros!**

Sorti sur PC — bientôt disponible sur Amiga et ST

DUNE™

A VIRGIN GAMES PRODUCTION

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION

AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL HOME ENTERTAINMENT INC.

© 1984 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

INTERACTIVE BY CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PRODUCED BY PHILIP ULLRICH

WRITTEN BY REMI HERBULOT

PRODUCED BY JEAN-MARTIAL LEFRANC

SCRIPTS AND ADAPTATIONS BY JEAN-JACQUES CHAUDIN,

DIDIER BOUCHON, SONOR TY

PROGRAMMING BY REMI HERBULOT, PATRICK DUBLANCHET

SCORE DESIGN MUSIC AND FX BY STEPHANE PICO

ORIGINAL SOUNDTRACK COMPOSED BY STEPHANE PICO AND PHILIP ULLRICH

PRODUCT MANAGEMENT FOR VIRGIN GAMES BY DAVID BISHOP

AND DAVID LUEHMANN

EXECUTIVE PRODUCER FOR VIRGIN GAMES: ANDREW WRIGHT

EUROPEAN PACKAGING DESIGN: MICK LOWE

© 1992 VIRGIN GAMES

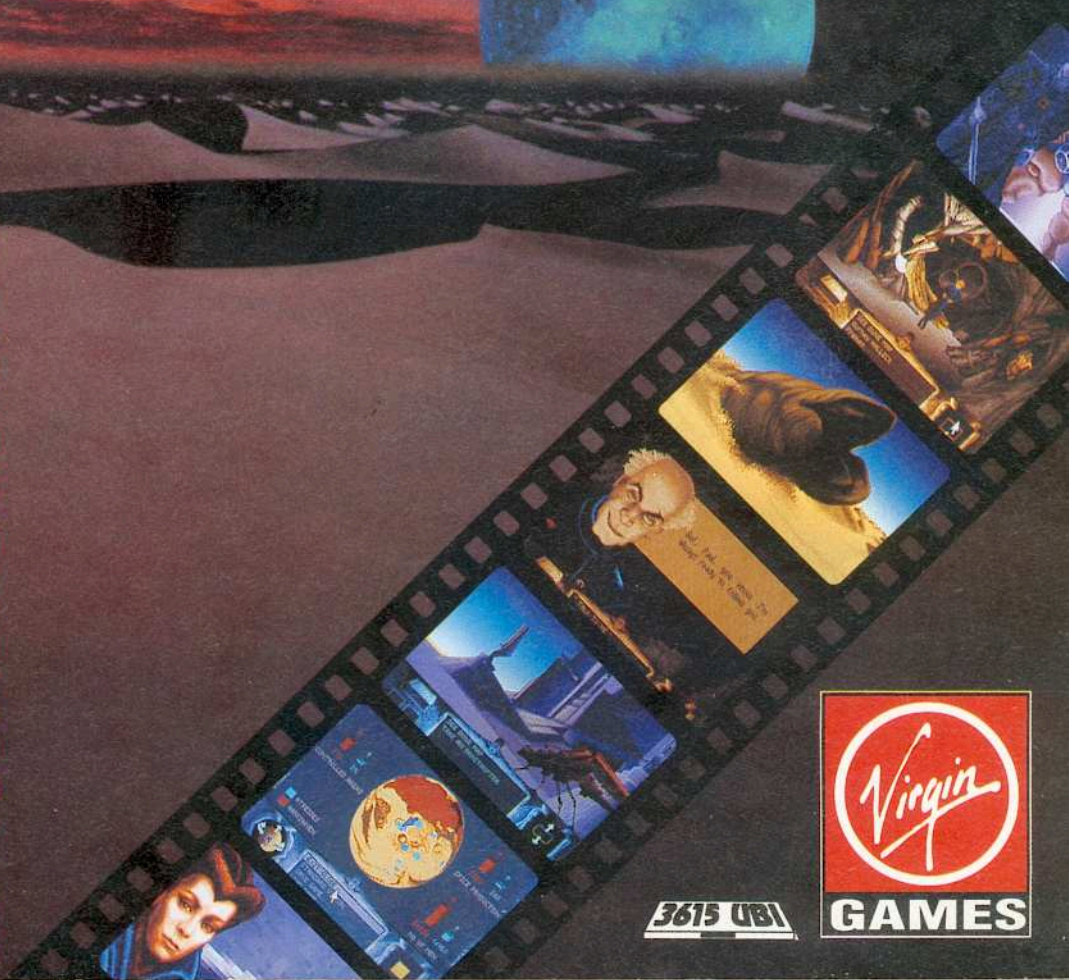
Cryo Interactive Entertainment. All Rights Reserved.

DISTRIBUE PAR: UBI SOFT

8/10 RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL

© (1) 48.57.65.52

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de ventes



3615 UBI

avant-premières

WELCOME



Edito

Je reviens du CES de Chicago. A défaut de l'abondance de softs à laquelle m'avait habitué ce salon, j'ai tout de même été satisfait de voir que la qualité des produits était encore en hausse. Les barrières technologiques ne cessent de tomber à chaque sortie d'un nouveau titre sur PC. Tant mieux pour nous ! Je vous recommande particulièrement les avant-premières de *Serpent Isle* (la suite d'*Ultima 7*) et de *Screams in the Dark*, le fabuleux jeu d'aventure d'Infogrames. Je vous laisse découvrir les autres titres de la rubrique. Il y a de quoi saliver.

Dany Boolauck

L'édition 92 du CES de Chicago présentait l'intérêt d'offrir un panorama exact de l'offre actuelle. Elle nous a ainsi permis de distinguer clairement la tendance du marché pour les années à venir. La micro est en pleine mutation avec l'arrivée du CD-ROM et du CD-I qui tentent de s'imposer et les consoles 16 bits qui s'apprêtent à enterrer les déjà vieilles 8 bits.



Microprose, sans pour autant oublier la simulation, son domaine de prédilection, diversifie sa production en s'essayant à de nouveaux genres. *Challenge of the Five Realms* est un jeu de rôle pour lequel l'équipe de Paragon Software a privilégié les séquences animées.

Sortis de O'Hare, l'aéroport de Chicago, les journalistes de *Tilt* s'engouffrent dans une limousine aux vitres teintées. Encore un peu assommé par les huit heures de vol qui nous séparent de Paris, nous nous enfignons dans le cuir épais de la banquette arrière de notre paquebot monté sur roues. Chicago nous accueille avec sa mine des mauvais jours : le ciel reste obstinément couvert et le vent froid ne semble pas savoir que l'été arrive. C'est à se demander si ce Consumer Electronic Show (28-31 mai) mérite bien son nom de CES d'été. Mais nous n'aurons bientôt plus de raisons de nous plaindre du climat, une rumeur persistance circule dans les couloirs du salon : le CES de Chicago vit peut-être ses derniers moments car les prochains se dérouleraient à la Nouvelle Orléans. En attendant

ce grand changement, les softs de la cuvée 92 nous attendent dans les stands du CES. Les habitués du salon découvrent



Unnatural Selection est une production Walt Disney. Il vous permettra de tenir le rôle d'un demiurge généticien : vous aurez

un show sans grosse surprise. Un rapide tour des stands nous donne déjà le ton : les consoles dominent largement le marché



Toujours chez Walt Disney, *Heaven and Earth* s'annonce comme un curieux jeu de réflexion, mêlant Shangaï, énigmes logiques, labyrinthes, etc.

CES CES CES CES CES CES CES CES CES

CES!



en effet à créer des espèces animales championnes de lutte toute catégorie. Un remake du combat entre Merlin et Madame Mim!

américain. Nintendo détient 80 % du marché des 8 bits et continue de vendre des NES. Sega, de son côté, connaît un franc succès avec sa 16 bits Genesis (la Megadrive américaine) et développe une stratégie commerciale très agressive face à la Super NES (la Superfamicom américaine) de Nintendo. C'est la guerre! Il y a de quoi : le marché des consoles 16 bits est en plein essor et il s'agit pour chacun de ces géants japonais de s'accaparer la plus grosse part de l'immense gâteau. Rendez-vous compte : les joueurs, qu'ils soient sur micro, consoles ou portables, totalisent 100 millions de personnes! Guerre des prix, de gadgets, de ludothèque, Sonic et Mario sortent le grand jeu pour séduire les consommateurs qui se frottent les mains car les prix n'arrêtent pas de baisser. Qui est le leader pour



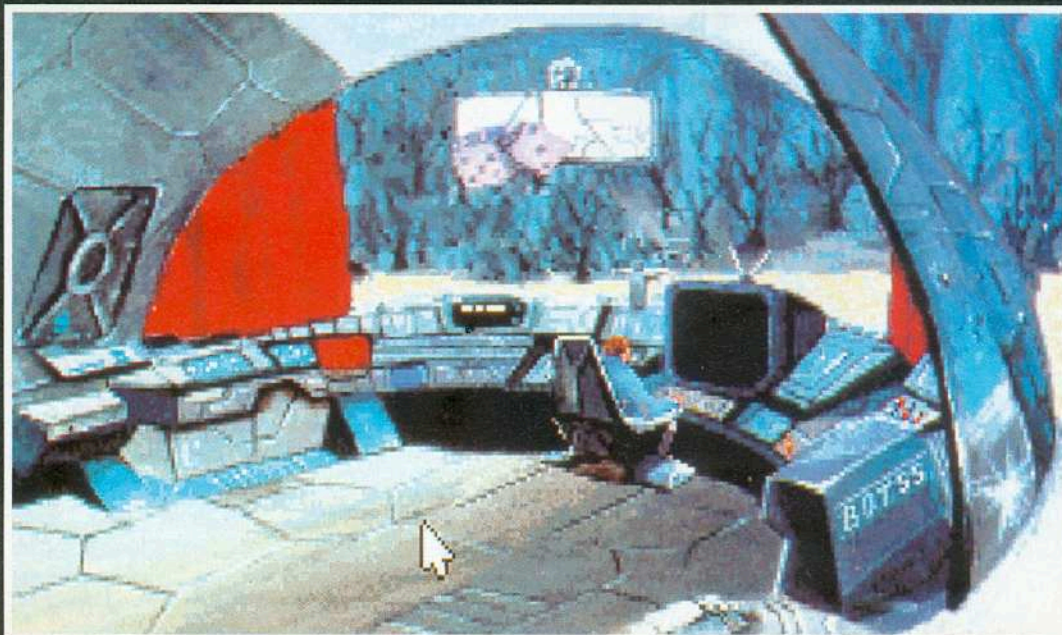
Jump Jet est la première mutation de Microprose Grande-Bretagne dans lequel les rogrammeurs ont développé un nouvel univers en 3D basé sur la techniques des fractales et du shading. Le résultat est assez étonnant. Il sortira en version pour PC et compatibles.

l'instant? Impossible de le dire car les frères ennemis du joy-pad annoncent leurs chiffres et prétendent que ceux de leur principal concurrent sont faux! Sega affirme que sa Genesis atteindra les 6,1 millions d'uni-

tés à la fin 92. Pour Sonic, le calcul est simple : Sega vend deux fois plus d'unités que son concurrent. Mario, de son côté, annonce que sa Super NES atteindra les 8,7 millions à la fin 92 et évalue le parc actuel de la

Genesis à 2 millions d'unités! Tous ces chiffres fort alléchants donnent le vertige aux éditeurs qui se ruent sur les consoles 16 bits et développent des titres dont plusieurs sont des conversions de jeux micros. Résultat :

Rex Nebular and the Cosmic Gender, précédemment nommé Johnny Crash, s'avère être un jeu d'aventure très humoristique. L'action se passe sur une planète où mâles et femelles vivent en état de guerre. C'est dans cette chaude ambiance que votre héros doit retrouver un vase antique dont le prix est inestimable. La sortie de la version PC est prévue pour octobre.



CES CES CES CES CES CES CES CES CES

avant-premières



Dans *Dark Sun: Shattered Lands*, SSI a utilisé un nouvel environnement graphique qui donnera plus de finesse aux décors et aux personnages de ce jeu de rôle.

au CES, les immenses villages Nintendo et Sega abritent plus de stands que dans les précédents salons. Disons-le franchement, trop d'éditeurs se lancent dans l'aventure de la console. Résultat : ils sont plusieurs à se partager un gâteau qui n'est pas extensible, d'autant que la plupart des jeux sur consoles se concurrencent ! A ce rythme-là, il risque d'y avoir pas mal de dépôts de bilan l'année prochaine car, comme chacun sait, une gamelle sur console fait dix fois plus mal que sur micro ! Du coup, les stands réservés aux logiciels sur micros sont un peu moins nombreux que d'habitude.

La micro en perte de vitesse ?

Que se passe-t-il ? La micro serait-elle en perdition aux USA ? Non, l'Amiga est en baisse mais les ventes de PC sont en progression. Des sociétés comme SSI, Sierra, Microprose et Origin font d'excellents chiffres de ventes. Il n'y a donc pas de malaise de ce côté là. La défection des éditeurs est plutôt due à des raisons de politique commerciale. La première est évidemment liée à l'explosion de la console 16 bits. Conscients de l'énorme potentiel du marché de la console, les petits éditeurs doivent faire un choix car ils n'ont pas les moyens financiers pour se placer à la fois sur la marché



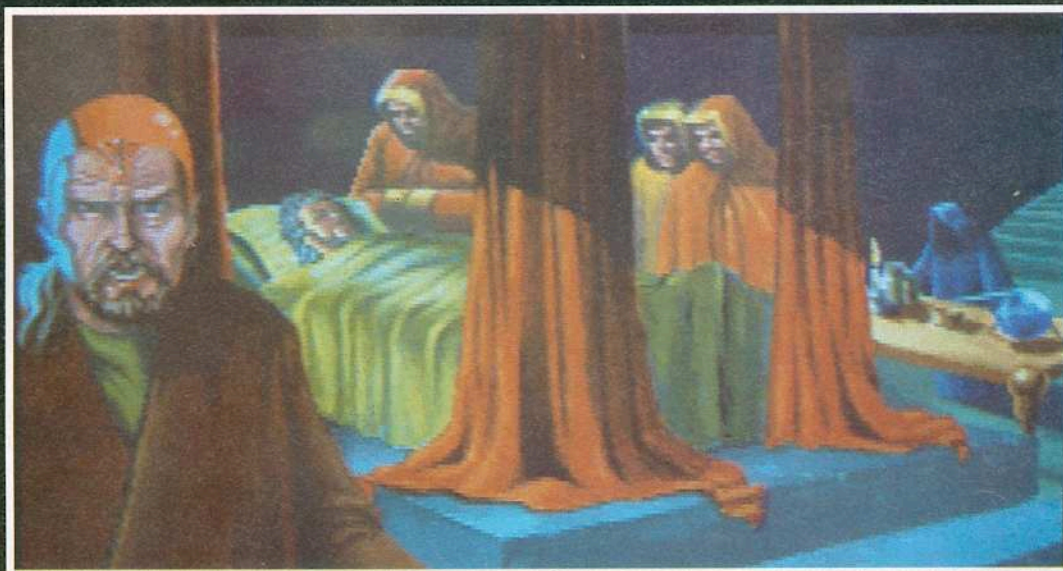
Maxis change de registre avec *El-Fish*. Cet éditeur vous permet de créer, décorer et peupler autant d'aquariums que votre imagination sera capable de concevoir. Sa sortie est prévue sur Macintosh couleur, puis sur PC et compatibles.

tionne si le produit est suffisamment bon, si les partenaires (les acheteurs) sont dignes de confiance et si le jeu se vend effectivement bien (ça fait beaucoup de si). Dans le cas où son produit est un flop, l'éditeur peut faire une croix sur les futurs titres qu'il veut lancer et ce, au cas où il n'a pas déposé son bilan ! La deuxième raison

explique le faible nombre de titres en « version floppy » présentés au CES.

La danse des fous de Bassan

Chez les constructeurs, c'est le calme plat ! Pas de stand Commodore, pas de stand Atari ! Mauvais signe ? Pas sûr, on peut difficilement croire que



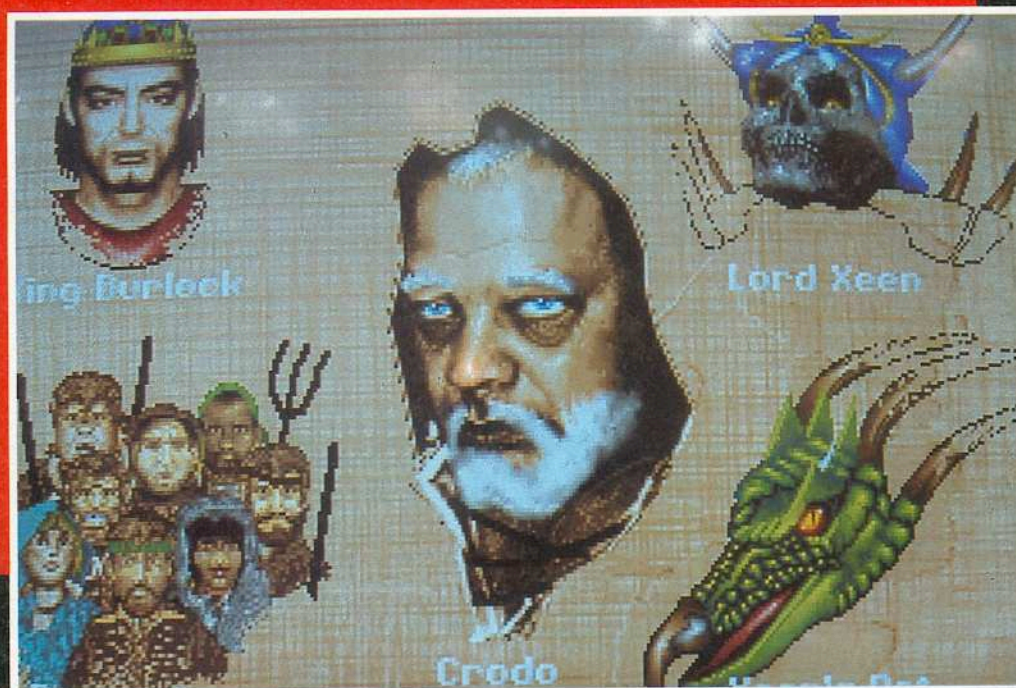
Castles II reprend le même système de jeu que son prédécesseur : il s'agira pour vous de bâtir un château en tenant compte des exigences économiques et militaires de la région. Cette partie simulation est agrémentée d'une importante partie aventure dans laquelle une série d'événements sollicitera votre sagacité ainsi que de délicates interventions. A la différence de *Castles I*, le jeu se déroule sur une plus grande échelle. *Castles II* est prévu pour l'instant en version PC et compatibles.

de la micro et sur celui de la console. Le développement d'un jeu sur console coûte beaucoup plus cher qu'un logiciel sur micro et n'est donc pas à la portée de tous. Certains éditeurs contournent le problème en vendant les droits de conversion de leurs jeux et touchent des royalties. D'autres se lancent à fond dans l'aventure de la console en se protégeant par la « prévente » de leurs cartouches. Ce stratagème fonc-

se rattache à l'apparition du nouveau support qu'est le CD. Le CD-ROM et le CDI pointent le bout de leur nez et intéressent tous les professionnels (consoles et micro). Ils vont tous s'y mettre, c'est une certitude. Le développement d'un véritable jeu sur CD requiert plus de temps et d'investissements qu'un jeu sur floppy. La plupart des éditeurs nous ont avoué qu'ils travaillaient actuellement sur des titres CD-ROM ce qui

Commodore et Atari lâchent le marché américain aussi brutalement. Espérons donc que ces absences sont dues à la préparation d'armes secrètes qui vont nous faire saliver d'envie. On tient déjà un nom pour le prochain ordinateur d'Atari, le *Falcon*, qui sera dévoilé aux européens cet été. Mais ces absences regrettables ne nous ont pas empêché de découvrir les stands de Tandy, IBM, Apple et Philips. Ce dernier met le

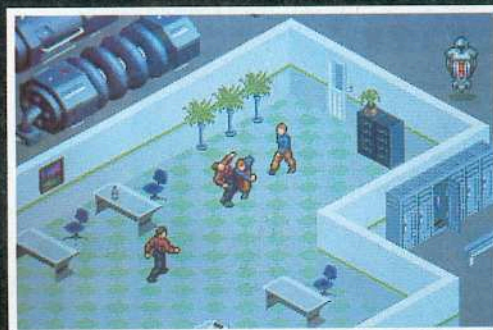
Nous voici repartis pour une aventure/rôle de New World Computing qui nous propose *Clouds of Xeen*, la suite du très célèbre *Might & Magic III*. Le système de jeu est absolument identique à celui du précédent épisode et l'univers développé sera probablement aussi gigantesque que celui de *MM3*. *Clouds of Xeen* est prévu pour la fin de l'année.



paquet avec son village dédié au CD-I, version salon et version portable. Le ton est délibérément pro chez Tandy, IBM et Apple, avec la présentation de plusieurs applications sur CD-ROM. Pourtant, leurs stands sont placés aux côtés de ceux des éditeurs de jeux ! Qu'on ne me dise pas qu'ils ne savent pas que leurs machines servent à jouer ! La vérité est qu'affirmer une vocation ludique pour une machine, c'est la discréditer.

auprès des hommes d'affaires. Les hypocrites ! L'Amérique connaît une récession économique et il va bien falloir compter sur la moindre vente, d'où les clins d'œil (sans trop avoir l'air d'y toucher) de ces constructeurs vers le monde ludique. Bref, ils ne savent plus tellement sur quel pied danser (comme les fous de Bassan) car ils ne peuvent pas avoir, à la fois, le marché du jeu et le monde professionnel.

Scénario à la Star Trek V pour M, la nouvelle oduction de SSI. Il s'agit d'un jeu de rôle dans lequel votre groupe d'aventuriers doit explorer une planète hostile (évidemment) à la recherche d'une délégation de diplomates kidnappée par les inévitables aliens



286 à 12 MHz et 2 Mo de RAM). Avec *Task Force*, nous retombons dans la simulation, une catégorie maîtresse chez Microprose. Imaginez un wargame/simulation tout en graphismes animés. Très spectaculaire ! Sa sortie est prévue en octobre sur PC. Ca y est ! *Formula One Grand Prix* sort sur PC cet été ! S'il est aussi rapide (ou plus) qu'*Indianapolis 500*, ce jeu deviendra la référence en matière de simulation de course de F1. *Haunting* est le titre d'un jeu d'aventure dont le thème est l'épouvante, comme pour *Guest* ou *Doom of Derceto*. Nous vous en dirons plus dans le prochain numéro de *Tilt*. Pour *Strike Eagle III*, une simulation de vol très attendue, il faudra attendre le mois d'octobre pour



La série des Dragon's Lair continue son petit bonhomme de chemin avec le troisième du nom. Action non-stop, dextérité et stress intense pour Dick, le chevalier des situations impossibles. C'est dans un décor à la Alice au Pays des Merveilles que notre héros devra opérer.

avant-premières

pouvoir y jouer. Toujours dans la même catégorie, nous avons vu *Jump Jet* dans lequel le joueur pilote un Harrier. Sortie prévue pour cet automne/hiver sur PC. Nous changeons de registre avec *Challenge of the Five Realms* qui est un jeu de rôle sur PC, créé par Paragon Software. Là encore, les séquences animées seront privilégiées et les graphismes seront, paraît-il, époustouflants. Date de sortie inconnue.

READYSOFT: Un seul titre à retenir chez ce spécialiste du dessin animé interactif : *Dragon's Lair III*! Sortie prévue cet automne/hiver sur Amiga.

SSI: Deux titres intéressants chez les rois du jeu de rôle. *Dark Sun: Shattered Lands* est le premier titre d'une nouvelle série de jeux de rôle où vous devrez combattre un roi-sorcier et sa puissante armée. Sortie prévue sur PC (janvier 93) et sur Amiga (novembre 92). *M*, oui, *M* est le titre du prochain jeu de rôle de science-fiction. Objectif : délivrer des diplomates kidnappés et retenus sur une planète. Sortie prévue sur PC (août), Amiga (octobre) et Mac (décembre).

WALT DISNEY: On attend toujours la sortie de *Stunt Island*, une simulation de vol où vous pouvez également créer des cascades et les filmer. Elle est normalement prévue pour cet automne sur PC. *Coaster* est le nom américain des fameuses montagnes russes. Grâce à cet



éditeur en 3D, vous pourrez créer vos parcours et subir les critiques d'un jury de connaisseurs! Sortie prévue sur PC cet automne. *Heaven and Earth* est un curieux jeu inclassable, à mi-chemin entre le jeu de patience à la *Shangai* et les puzzles (labyrinthes, etc.). Sortie prévue cet été sur PC et Mac. *Dog Eat Dog* est basé sur les relations

humaines au sein d'une entreprise. En effet, ce jeu d'aventure humoristique vous propose de graver les échelons d'une immense société. Assez déroutant! Sortie prévue sur PC et Mac cet automne.

Quant à *Unnatural Selection*, il s'agit d'une sorte de *Sim Earth* dans lequel vous développerez génétiquement des créatures que vous lancerez ensuite dans des combats mortels contre d'autres monstres. La sortie d'*Unnatural Selection* est prévue sur PC cet automne.

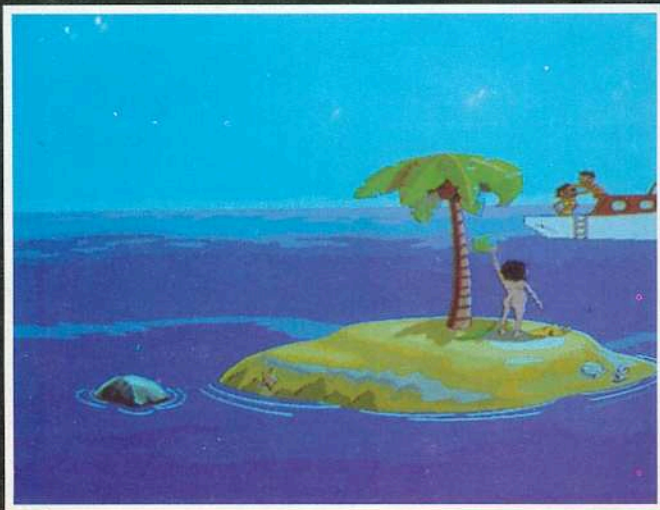
ELECTRONIC ARTS: *Michael Jordan Flight Simulator* est, comme son nom ne l'indique pas, une simulation de basket très attendue sur PC, probablement disponible cet automne. *Car and Drivers* est une simulation de pilotage de voitures de sport telles que Corvette, Ferrari, etc. Sa date de sortie sur PC est inconnue.

NEW WORLD COMPUTING: Après le succès de *Might and Magic III*, il fallait s'attendre à ce que soit programmé une suite ou un nouveau scénario. C'est chose faite et le titre de ce nouveau jeu de rôle est *Clouds of Xeen*. Le système de jeu est absolument identique à celui de *MM3* et promet d'être aussi

prenant que ce dernier. Sortie prévue cet automne/hiver sur PC.

INTERPLAY: Un seul titre en prévision chez le créateur de *Bard's Tale: Castles 2*. On y retrouve tous les éléments qui ont fait le succès de l'original

Le scénario de Haunting (Microprose) est curieusement très similaire à celui de Screams in the Dark (Infogrames). Le héros pénètre dans une maison hantée et s'y retrouve prisonnier.



Screen Antic fait penser à *Little Computer People* dans le sens où il ne s'agit que d'une histoire non interactive. Le personnage central de ce film rencontre diverses situations les unes plus loufoques que les autres.



[illegible]

Dany Boolauck

avant-premières

The Serpent Isle

Cette fois, vos aventures deviendront également maritimes puisque vous devrez naviguer sur les vastes océans de Britannia, à la recherche de la terrible île du Serpent qui se trouve au centre du mystère. Gare au mal de mer !

Ultima VII Part 2

Vous pensiez en avoir définitivement terminé avec les forces du mal à la fin d'Ultima VII? Eh bien, c'est raté !

Le chaos est de retour dans cette seconde partie qui ravira les incondtionnels de la série des Ultima !

Décidément, la lignée des *Ultima* n'est pas prête de s'éteindre... On vient à peine de finir *Ultima VII, The Black Gate* qu'Origin nous balance déjà la seconde partie de ce septième épisode ! Contrairement à ce que l'on

pourrait croire, vos démêlées avec la secte des fellowships et son terrible maître, « le gardien », sont loin d'être terminées... En effet, l'ignoble Batlin, grand gourou de la secte, a réussi à s'échapper et va tenter de prendre l'apparence d'un



Bon, d'accord, l'héroïne est encore plus mignonne que Julia Roberts, mais vous avez mieux à faire pour le moment : vous vous êtes débarrassé de vos ennemis mais il vous reste les coffres à explorer. Ils fourniront des objets nécessaires pour la suite.

Toujours excellents, les graphismes d'Ultima vous plongent dans l'ambiance, en particulier grâce à de superbes séquences de coupe qui marquent les moments cruciaux.

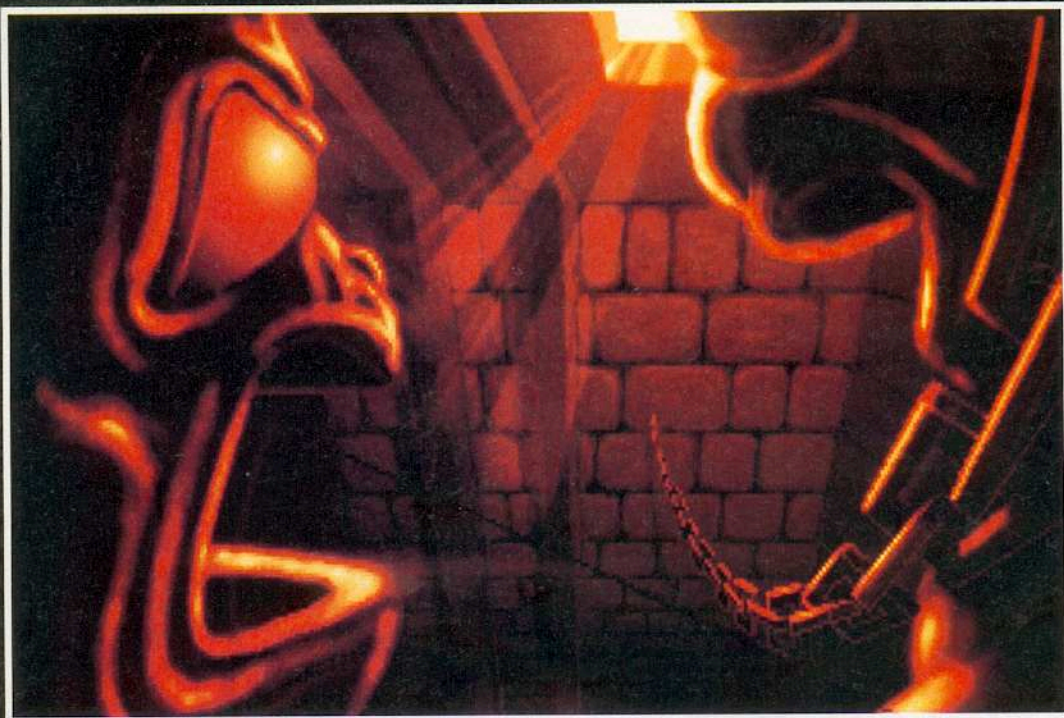


terrible titan aux pouvoirs incommensurables. Pour éviter que le chaos ne reprennent le contrôle de la région, il vous faudra traverser les océans de Britannia pour atteindre la mystérieuse île du serpent. Une fois sur place, vous devrez découvrir la terrible histoire des anciens habitants de l'île. Ce nouvel épisode, aussi vaste qu'*Ultima VII* (21 Mo!), offrira bien sûr de nouveaux territoires à explorer, avec notamment les montagnes du nord, recouvertes de neige et de glace. En dehors de ses décors et de son scénario, *Ultima VII* n'apporte pas grand chose de nouveau à la série... Pour le principe, quelques détails du système de jeu ont tout de même été très légèrement améliorés : le menu qui présente votre équipement, par exemple, montre le corps du personnage sur lequel les objets ou les vêtements sont désormais visibles. Une poignée de nouveaux sorts ainsi que quelques voix digitalisées viennent également compléter le tableau. Tout l'intérêt de ce nouvel épisode résidera donc sur son scénario... Pas d'inquiétude, Origin a la réputation d'être l'un des meilleurs dans ce domaine !

Marc Lacombe



Les combats vous mettront aux prises avec des monstres franchement répugnants, comme ces crapauds.



Admirez ces graphismes ! Ween vous entraînera dans une aventure humoristico-fantastique pleine de magie, de monstres, de pièges mortels. Les personnages que vous rencontrerez sont représentés, selon les cas, en séquences vidéos ou en dessins animés.

Coktel Vision prépare la rentrée ! En plus d'Inca, trois jeux vont arriver sur PC et CD-ROM. Deux titres sont imminents, Ween et Gobelins 2. Quant à Fascination 2, il vous sera présenté en détail dans le prochain numéro.

Coktel

une autre vision du jeu !



Commençons par *Ween*, qui reprend la présentation et l'interface de *Fascination* et les utilise dans un univers médiéval fantastico-humoristique. Vous,

Gobelins 2 proposera aux amateurs de la première aventure de nouvelles énigmes encore plus difficiles. Les deux personnages que vous dirigez agissent de concert et, par exemple, l'un devra sauter sur le dos d'une abeille pendant que l'autre s'occupera de la libérer. Du travail d'équipe !

héros stagiaire, devez sauver le monde de l'emprise d'un méchant sorcier. Le scénario sera, paraît-il, plus fouillé que celui de *Fascination*, et beaucoup plus long. De nombreux personnages, certains en dessin, d'autres en images vidéo retouchées, vous aideront dans cette difficile quête. Le plus remarquable est sans doute

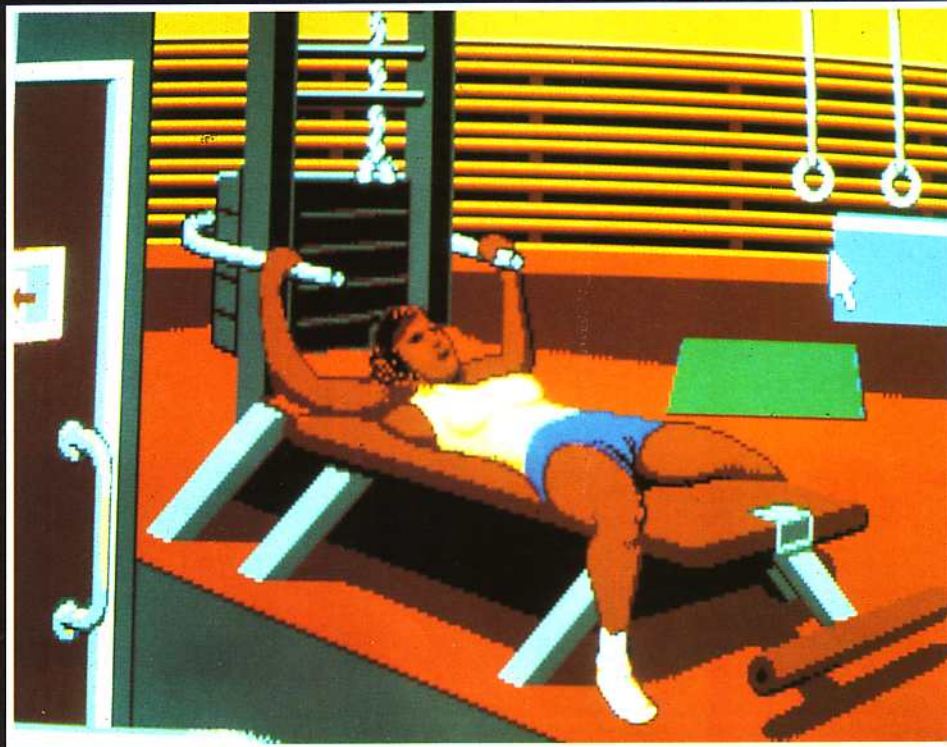


votre chauve-souris familière, qui a la particularité d'apprécier tout particulièrement les fruits rouges (normal) et de produire selon le fruit de l'or ou des effets magiques variés. *Ween* est pour l'instant prévu sur PC et PC CD-ROM, pour septembre ou octobre.

Le second jeu que Coktel nous concocte est *Gobelins 2*. Vous ne dirigez plus maintenant que deux personnages, mais il est possible de leur faire effectuer des tâches simultanées. Cela augmente les possibilités. Les quelques tableaux que nous avons pu voir sont encore plus beaux que ceux de *Gobelins*. *Gobelins 2* sortira lui aussi sur PC et PC CD-ROM.

Jean-Loup Jovanovic





A l'occasion des jeux olympiques de Barcelone, Ocean nous mijote un nouveau logiciel de sports qui tournera sur nos PC. Pour en savoir plus, nous n'avons pas hésité à nous rendre à Manchester, dans les locaux de l'éditeur anglais. Le logiciel était suffisamment avancé pour que nous ayons pu nous faire une idée précise de ce que ce jeu vous proposera d'ici à la fin de l'année.

Océan

Espana 92, Little Weapon III : de l'action tous azimuts

Espana 92 est une simulation et non d'un simple jeu d'action. Les disciplines proposées sont d'une bonne diversité : courses de 100 m, 200 m et 400 m, saut à la perche, lancer du marteau et du javelot, etc. Des disques scénario devraient d'ailleurs voir le jour par la suite pour étendre encore



Les futurs data disks élargiront encore le nombre des épreuves proposées par Espana 92. Ils seront disponibles peu de temps après la sortie du soft principal.

Little Weapon III (alias l'Arme Fatale) arrive sur vos écrans...

les gammes des épreuves. Vous devrez vous occuper de la préparation de l'athlète. Au jour J, vous pourrez opter pour un déroulement de l'épreuve en mode arcade (le programme mise plus sur la synchronisation que sur la vitesse des doigts) ou en mode entraîneur (vous gérez alors son potentiel d'énergie).

Le jeu m'a paru intéressant mais, en contrepartie, les graphismes actuels semblent plus proches de l'EGA que d'un bon VGA. Attendons cependant la version finale avant d'émettre un avis définitif. Espana 92 verra le jour sur PC à la fin de l'année et sera peut-être ensuite adapté à d'autres machines.

Ocean cache encore dans sa besace Little Weapon III (l'Arme Fatale en français). Le programme n'en était encore qu'aux premiers stades de développement et nous n'avons pu découvrir que des écrans fixes. Toutefois, nous avons déniché pour vous quelques renseignements complémentaires. Le programme tirera son

scénario des trois épisodes cinématographiques pour proposer un shoot-them-up/plates-formes endiablé. Les quelques écrans révèlent un bon travail des graphistes, mais il faudra attendre encore un peu pour juger de l'animation et des bruitages. Sortie prévue fin 92 sur Atari ST et Amiga.

Jacques Harbonn





Original à plus d'un titre, Sleep Worker vous met dans le peau d'un chien bipède qui a pour mission de veiller sur la sécurité d'un maître atteint de somnambulisme.

Ainsi, c'est à vous qu'il échoit de guider ses pas, de manière fort peu cavalière au besoin (mais la fin ne justifie-t-elle pas les moyens ?). La réalisation actuelle laisse présager d'un excellent jeu. Les décors sont bien travaillés et le scrolling fluide.

L'animation, agréable, est pleine d'humour. Il faut voir le chien propulser son maître vers la

C'est le moment de sortir votre gourdin : il s'agira d'assommer ce chat maraudeur avant qu'il ne vous estourbisse lui-même à coup de couvercle de poubelle. La lutte félin/canin continue ! Courage :



Sleep Worker

Ocean nous prépare un nouveau jeu de plates-formes/beat-them-all qui répond au doux nom de Sleep Worker. Ce titre étonnant rend bien compte d'un scénario pour le moins original.

Vous allez incarner un brave chien qui doit veiller sur le sommeil de son maître somnambule. Comme de bien entendu, celui-ci va se précipiter vers tous les dangers possibles et imaginables. Tout le monde le sait, il est dangereux de réveiller un somnambule en pleine crise, le réveil risquant d'entraîner des catastrophes.

Il faut sans cesse revenir sur vos pas pour guider à coups de pied au derrière votre maître inconscient. C'est en effet par ce moyen peu orthodoxe que vous parviendrez à lui faire changer d'itinéraire et à lui sauver la vie.

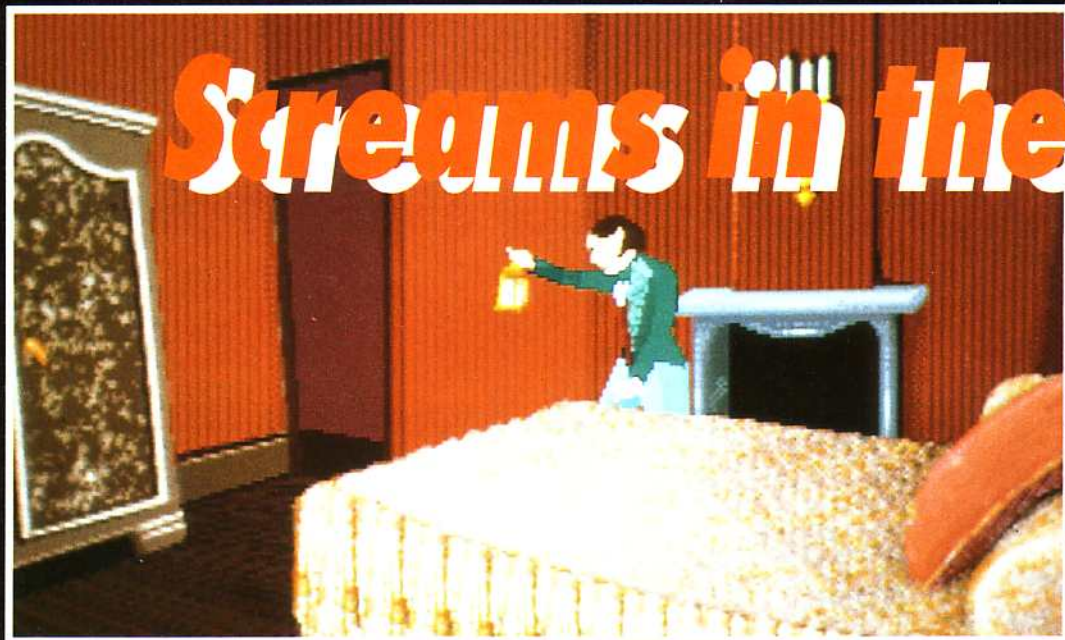
Voilà qui ne facilite pas le travail de notre ami canin (qui a d'ailleurs quelques ressemblances avec notre Doguy national !). Votre mission sera double : exploration et sauvegarde de votre maître. Vous devrez en effet explorer ce vaste monde aux multiples plates-formes pour supprimer les dangers potentiels. Ceux-ci sont d'une grande variété : ici, il faut assommer un

adversaire retors qui se cache éventuellement et n'apparaît qu'au dernier moment pour vous attaquer ; là, c'est un piège à contourner ou à désactiver ; ailleurs encore, il faudra découvrir un chemin détourné, le principal étant tout simplement infranchissable. Tout en dégageant ainsi le passage, vous devrez garder en mémoire la sauvegarde immédiate de votre maître.

plate-forme supérieure d'un coup de pied au derrière ou assommer ses adversaires d'un coup d'un énorme gourdin qu'il fait tourner avant de l'abattre sur le crane de ses ennemis ! Sleep Worker sera disponible vers la fin de l'année (et peut-être même un peu avant) sur Atari ST et Amiga. Nous ne manquerons pas de vous en reparler dès qu'il sera terminé.

Jacques Harbonn





Screams in the Dark

Ce logiciel d'aventure/action, déjà présenté sous le nom de *Doom of Derceto*, sera certainement l'un des titres phare de la fin 92. C'est tout simplement superbe. Du grand art ! Une des plus belles productions Infogrames que nous vous connaissons de ne sous aucun prétexte !

Call of Cthulhu



Cet éditeur permet de créer les formes, très fouillées et en 3D, de *Screams in the Dark*.

Dans le précédent numéro de *Tilt*, je vous ai présenté le prochain gros titre d'Infogrames : *Doom of Derceto*. Comme vous pouvez le constater, ce jeu d'aventure/action vient de changer de titre. Inutile de vous repaître du scénario lui-même dont vous connaissez l'essen-

tiel : un personnage doit explorer une maison hantée par une entité démoniaque, entourée d'une armée de monstres infernaux. Afin d'en savoir plus sur ce soft déjà très prometteur sur le papier, *Tilt* s'est rendu chez Infogrames pour voir « tourner la bête ». L'effet est tout simplement renversant quand on voit l'animation de *Screams in the Dark* (SID). Dans *Ultima Underworld*, le joueur voit à travers une caméra mobile comme par les yeux de son personnage et c'est le décor qui bouge. SID fait exactement l'inverse et privilégie les animations du personnage qui évolue dans un décor fixe. Plutôt statique, serait-on tenté de penser. Que nenni ! Un système de caméras (il y en a 3 ou 4 par pièce) se relayent en

Un système de caméras, placées dans chaque pièce, qui suivent sans interruption les gestes et les déplacements du personnage : voilà le secret de SID.

L'équipe du fabuleux *Screams in the Dark*. De gauche à droite : Frank De Girolami (programmeur, Hubert Chardot (scénariste), Frederick Raynal (concepteur et programmation), Yaël Barroz (graphiste) et Didier Chanfray (graphiste).



permanence. Chaque caméra « prend en charge » le personnage dès qu'il entre dans son champ de vision. Le résultat est mag-ni-fi-que ! Je n'ai jamais vu un jeu qui donne autant l'impression d'assister à un film que SID. Et que dire de l'animation du personnage et des monstres en 3D ? Du délire ! Il supplante sans problèmes *Underworld* et *Another World*. En outre, il est plus spectaculaire que *Prince of Persia* car l'animation des personnages du jeu offre une variété de mouvements (très réalistes) encore jamais atteinte dans un jeu de ce type. Et les graphismes ? Ils sont remarquables et collent parfaitement au style de l'aventure. Ce n'est pas tout. La bande-son de SID (bruits de

pas, détonations, cris, musiques de fond, etc) est une des meilleures réalisations sur PC. Au vu de la préversion de SID, je prévois une ruée dans les magasins lors de sa sortie en septembre/novembre 92 ! Le jeu tournera correctement sur un 286 (l'idéal étant un 386 à 20 MHz ou plus). Vous pourriez me reprocher d'être trop enthousiaste, c'est vrai, car il reste à savoir si le jeu sera intéressant. Mais je ne vois pas très bien comment Frederick Raynal (le concepteur) et son équipe pourrait rater leur coup. Vous saurez tout en lisant le test dans le prochain *Tilt*. Si la version finale est à la hauteur de nos espérances, Infogrames aura son ticket d'entrée dans la cour des grands. Dany Boolauck

Le personnage possède des mouvements très spécifiques pour chaque objet qu'il manipule. Le maniement du fusil est le plus spectaculaire de tous avec le mouvement de recul lors du tir ainsi que le geste typique du tireur qui recharge son arme !





Agguire, l'esprit du mal incarné, cherche à voler le trésor scientifique des Incas. Votre but sera de l'en empêcher par tous les moyens. De nombreux personnages lutteront à vos côtés.



Les techniques de 3D ray tracing utilisées pour le calcul d'images dans Inca sont sans doute parmi les plus performantes. On dirait du Underworld... en cent fois plus beau ! Mais vous n'êtes pas aussi libre de vos mouvements, toutes les images étant précalculées.



A la recherche d'El Dorado

Inca, le prochain jeu de Coktel Vision, est époustouflant. MDO (les programmeurs de Coktel) nous offre des animations ray tracing de toute beauté. Mélange de jeu d'aventure, de WCII et des Star Wars, il s'annonce fabuleux. Vivement septembre !

Le premier jeu tirant pleinement parti du CD-ROM sera-t-il français ? Sera-t-il coiffé au poteau par *Guest* ? *Inca* est l'exemple même de ce que peut permettre ce support. Mais parlons d'abord du scénario. Vous êtes El Dorado, le doré, héritier du trésor (scientifique, en l'occurrence) des incas. Agguire, l'esprit du mal, veut voler les secrets que vous défendez et une longue et difficile quête vous attend pour le prendre de vitesse. Vous êtes aidé dans votre mission par de nombreux personnages,



Ce premier jeu réellement multimédia de Coktel Vision laisse présager de toute une nouvelle gamme. Graphismes, vidéo, bande sonore de qualité CD promettent au joueur bien du plaisir.

notamment un vieux inca qui vous guide de ses conseils éclairés. Votre vaisseau spatial (eh oui, le pouvoir des incas est très étendu) devra affronter de nombreux ennemis, dans une 3D calculée du plus bel effet, dans des tunnels ou dans l'espace. *Inca* est un jeu

étrange, mélange de film interactif (dans la bonne acception du terme), de jeu d'arcade et de jeu d'aventure. C'est un assemblage bien soudé d'éléments divers, de séquences « interactives », de puzzles, de combats, de séquences vidéo, de séquences 3D calculées, de

dessins, le tout accompagné d'une musique CD sublime et de bruitages réussis... Par exemple, quand vous arrivez sur les caravelles, vous entrez en mode interactif. Vous êtes sur le pont, qui est représenté en 3D calculée, et vous pouvez vous déplacer grâce à une animation époustouflante de rapidité et de fluidité. Soudain, Agguire apparaît (en vidéo !) et se moque de vous (voix et musique CD) avant de vous tirer dessus (phase d'arcade) et de disparaître. Le jeu, malgré ses « dérapages » spatiaux, reste très fidèle à l'histoire précolombienne, Yannick Chosse (le scénariste et « directeur artistique ») étant un fan de cette période. Il a même demandé à un véritable indien ketchouan (descendant des incas) de prendre le rôle du vieux mentor auquel il prête ses traits et sa voix. Enfin quelque chose d'intéressant pour les possesseurs de CD-ROM. Et cela ne fait que commencer...

Jean-Loup Jovanovic



et



vous

présentent les

« Goodies »

de



LE PIN'S :

LE DISQUE :

LE TEE SHIRT :

LE ST ATARI MICRO KID'S :

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique 85 F*

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres

La K7	80 F *
Le CD	120 F *

Disponible en blanc, noir, gris chiné. (Taille adulte et enfant.)
Logo MICRO KID'S vert ou mauve 65 F*

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S 2 690 F*

COMMENT VOUS PROCURER LES « G O O D I E S » ?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S)

MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :

LE COLIS MICRO KID'S

COMPRENANT :

- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) 219 F 00
(plus 17 F de frais de port)

Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) 249 F 00
(plus 17 F de frais de port)

* Prix de vente conseillé

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE SHIRT :

Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) :

Coloris (gris chiné, blanc, noir) :

Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents

Super Sport Challenge

Les Jeux Olympiques de Barcelone sont l'occasion pour Microïds de revenir à ses premières amours: la simulation de sport. Après le récent Superski 2, on attend avec une certaine impatience la sortie (prévue pour l'été sur Amiga, ST et PC) de ce jeu multi-épreuves.



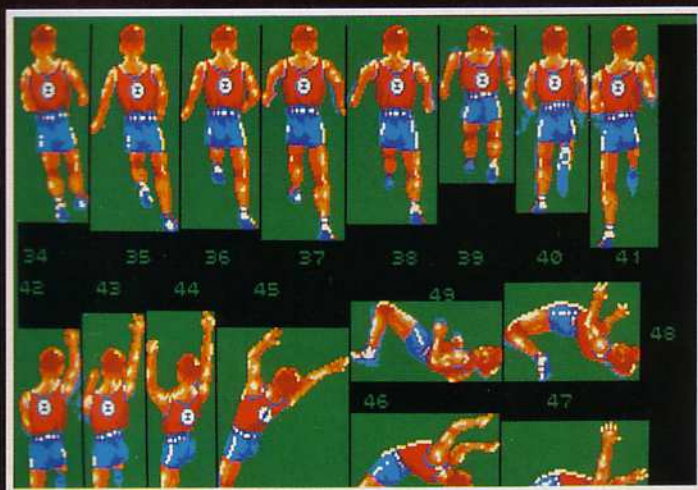
La course du lanceur de javelot est aussi importante que le lancer lui-même. Admirez le détail des sprites: chaque mouvement a été conçu à partir de documents officiels d'athlétisme. Sérieux!



Super Sport Challenge reprend la structure de Superski 2. Le joueur choisit son personnage, les couleurs qu'il défend et le mode de jeu. L'entraînement lui permet de se familiariser avec les différentes épreuves. Lors de la compétition, il concourt pour remporter le maximum de médailles. Dans ce mode, le nombre de joueurs est limité à 2. Les autres concurrents sont gérés par l'ordinateur. Microïds s'est appuyé sur des documents vidéo d'entraînement pour représenter les postures exactes des 12 disciplines. Le 100 m et le 110 m haies offrent les mêmes vues: de face, en plongée de trois-quart dos et de profil. Il faut préserver l'équilibre entre les réserves d'énergie de son coureur et les efforts fournis.

Les épreuves de lancer (javelot et poids) adoptent des changements de vue assez originaux. Le contrôle de la puissance et de l'angle de tir sont les deux paramètres essentiels pour réaliser un bon lancer.

Lors du saut en hauteur, une caméra située à l'arrière du sauteur l'accompagne pendant sa course d'élan. La séquence de saut nous offre une vue de profil pour donner une meilleure joua-



bilité. A l'inverse, le saut à la perche démarre avec une vue de face. Au moment de franchir la barre, le joueur agit sur les différents membres du sportif. Saut en longueur et triple saut sont traités de la même manière que le javelot. La course d'élan est contrôlée par le joueur afin qu'il dépense un minimum d'énergie pour une vitesse maximale.

Le 100 m et le 4 x 100 m nage libre requièrent une bonne synchronisation des mouvements et de la respiration. Enfin, les épreuves aquatiques sont à l'honneur avec le kayak

et le funboard indoor. A bord de son kayak, le rameur doit utiliser au mieux la topologie du cours d'eau. Le funboard indoor est l'ultime épreuve. Propulsé par de puissants ventilateurs, le funboarder doit exécuter la plus belle figure acrobatique. Super Sport Challenge ne devrait pas décevoir les amateurs de sports olympiques. Son grand souci de réalisme, allié à des vues originales et à une jouabilité performante devrait le placer parmi les meilleurs logiciels de simulation de sports d'été.

Laurent Defrance

AIR - LAND - SEA
BATTLE
ISLE
STRATEGY
SCENARIO DISK
VOLUME ONE

DU
NOUVEAU
ET DU
DETONNANT
POUR LES
FANS DE
BATTLE ISLE!



- 34 nouvelles cartes
- une stratégie évoluée
- une tactique renouvelée
- des cartes plus vastes
- de nouveaux paysages désertiques et glaciaires
- des réseaux de fleuves à traverser
- des ports à conquérir...

Disponible
sur AG et
IBM PC



UBI SOFT
Entertainment Software



Catastrophe ! Le dernier film du célèbre réalisateur Clutch Cable a été volé à la veille de la première dans la salle de montage ! Notre ami Clutch, qui soupçonne fortement le directeur du studio concurrent, va devoir, faute de preuves, s'introduire subrepticement dans les studios de son ennemi pour tenter de récupérer son film... Voilà l'intrigue qui sert de prétexte à ce jeu de

Premiere

Après Heimdall, Core Design frappe à nouveau: Premiere vous invite à une visite plutôt mouvementée de studios de cinéma. Un jeu aux graphismes dignes de Tex Avery.

pleront l'endroit (gangsters, cow boys, extra-terrestres, policemen; personnages de dessin animés, etc.). Pour se défendre, Clutch pourra se servir d'armes improvisées ramassées sur place, en balançant par exemple des pains de dynamite sur les desperados du niveau western, ou en tirant des tartes à la crème à l'aide d'une mitraillette à chargeur «camembert» (on comprend enfin les vraies raisons de la forme de cette arme !) sur les gangsters de Chicago ! Muni de trois vies au début de la partie, Clutch pourra se refaire une santé en se gavant de pizzas, de hot dogs ou de hamburgers qui feront remonter sa barre d'énergie. Il devra réussir à mettre la main sur son film avant le début de la première. Plus que le scénario, déjà éminemment sympathique, ce sont surtout les graphismes et l'animation, réalisés par le talentueux Jerr O'Carroll (responsable des graphismes de *Heimdall*), qui font l'attrait de *Premiere*. Tout comme pour *Heimdall*, dont la qualité graphique approchait les sommets atteints par *Dragon's Lair*, un soin tout particulier a été apporté à l'animation des personnages et le jeu a été agrémenté d'une bonne dose d'humour... On attend donc la sortie de *Premiere* avec impatience !

Marc Lacombe



Tout commence par un dessin dans le storyboard de Jerr O'Carroll. C'est à partir de ce croquis qu'est élaborée l'image finale, dans la plus pure tradition des productions Walt Disney ou Don Bluth. Une qualité graphique qui atteint des sommets!

graphiques complètement différents. Notre héros voyagera ainsi du Western au Space Opera, en passant par le dessin animé, le film de série B, le film d'horreur ou le bon vieux chef

plates-formes à scrolling multidirectionnel que la brillante équipe de Core Design est actuellement en train de concocter pour nos Amiga. Pre-

mière sera en fait une véritable promenade à travers l'histoire du cinéma puisque les six niveaux du jeu retraceront l'ambiance de genres cinématographiques

d'œuvre du noir et blanc! Chaque des décors sera bien sûr rempli de pièges et variera en fonction du sujet, de même que les dangereux individus qui peu-



Vous voilà plongé dans un univers de SF, peuplé d'aliens plus drôles que dangereux. Chaque niveau fait référence à un genre cinématographique différent.

Frissons garantis au niveau «films d'horreurs». Vous y retrouverez tous les classiques de la Hammer: Frankenstein, Dracula et autres lycanthropes.



VOYAGE AU CENTRE DE LA TRILOGIE DE TOLKIEN



The Two Towers™

Le Seigneur des anneaux de
J.R.R. TOLKIEN
Vol II.

Le légendaire combat entre le bien et le mal recommence dans «Les deux tours». Mais cette fois, vous vous enfoncez plus profondément que jamais dans le monde enchanté de la terre intermédiaire.

Transportez l'anneau de Rauros à la limite du Mordor. A chaque étape, il vous faudra affronter des monstres, des elfes, des trolls, des spectres et des hobbits. Aidez à vaincre les forces du mal et faites-vous guider en retour dans de mystérieuses forêts, de sombres marécages et de dangereux défilés.

Pour corser le jeu, n'utilisez qu'avec parcimonie la fonction de cartographie automatique.

La nouvelle intrigue mettra tout votre sang-froid à l'épreuve car il vous faudra jouer trois parties à la fois et réaliser trois missions pleines de suspense.

Le jeu «Les deux tours» possède des graphiques VGA 256 couleurs, une bande musicale complète et des effets digitalisés. C'est un jeu à part entière, mais aussi la suite du volume I.

Interplay

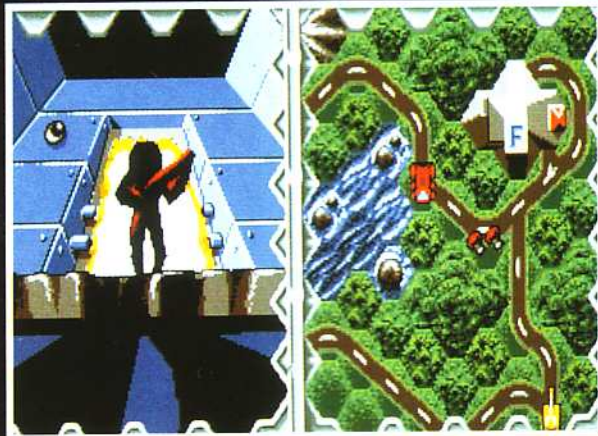
Distribué par: Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley,
Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44) 753 549442, Fax: (44) 753 546672

*The programme is published with the co-operation of the Tolkien Estate and their publishers, HarperCollins Publishers Ltd. The plot of THE LORD OF THE RINGS, characters of the hobbits, and the other characters from THE LORD OF THE RINGS are copyright © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954 1955 1966. ©1992 Interplay Productions. All rights reserved. J.R.R. Tolkien's 'Lord of the Rings, Vol II: The Two Towers' is a trademark of Interplay Productions, Inc.

Pendant que certains seront bloqués dans le tunnel de Fourvières, ma F1 sera à plus de 300 km/h au bout de la ligne droite de Vroom (ci-contre). Alors que vous visiterez votre 36° «petit port typique», je serai en train d'explorer Ultima VII, à mon sens le plus captivant des jeux de rôle actuels (à droite).



A gauche: le jeu de plates-formes du moment est indéniablement Harlequin de Gremlin avec lequel je m'éclate totalement! A droite: Battle Isle l'excellent jeu de stratégie d'Ubisoft est un must pour les amateurs du genre. En solo, il est, avouons-le, très nul. A deux, c'est tout-à-fait le contraire: il devient le roi des jeux de réflexion!



Mes tubes de l'été

Par **DANY BOOLAUCK**

Une question revient fréquemment quand je rencontre des lecteurs de Tilt. Quels sont tes jeux préférés? Réponse: ceux que j'emporte avec moi en vacances d'été. Je précise que cet article n'est pas un publi-rédactionnel mais la liste des jeux que j'aime véritablement!

avec la ferme intention de les terminer! En tête de liste j'embarque dans ma valise *Ultima 7* d'Origin. C'est indubitablement le logiciel le plus captivant dans le domaine du jeu de rôle. D'accord, l'animation est lente et saccadée mais elle ne nuit absolument pas à l'intérêt de jeu. Scénario en béton, décors détaillés à l'extrême, environnement sonore exceptionnel (avec la Roland MT32 ou

CM 64), *Ultima 7* est le plus vivant et le plus captivant des jeux de rôles. Comme jeux d'action, je choisis sans hésitation *Harlequin* de Gremlin et *Vroom* de Lankhor. Le premier est un jeu de plates-formes dynamique, plein d'humour et de trouvailles qui renouvelle le genre. Quant à *Vroom*, est-il besoin de vous rappeler qu'il s'agit d'une des plus belles courses de F1

sur micro? La vitesse d'animation et son environnement sonore en font un bijou qu'il faut posséder à tout prix.

Dans le domaine des logiciels de stratégie, mon choix se porte sur *Battle Isle* d'Ubisoft. En solo, ce jeu est une vraie daube! Par contre, à deux, il est si prenant qu'il m'arrive d'y jouer pendant douze heures non stop!

Je termine ma sélection par *Push Over* d'Ocean et *Wordtris*, des jeux de stratégie tout à fait indiqués pour les fans de *Lemmings* et *Tetris* car ils sont tout aussi prenant. Voilà, je pense qu'avec ces titres, je vais pouvoir passer de longues heures devant mon petit écran en ne m'arrêtant que pour manger et dormir!

Dany Boolauck

Douce pensée que celle de savoir que les vacances arrivent! Que fait un journaliste de *Tilt* en vacances? Quelle question! Je pars, bien sûr, loin de l'agitation parisienne et du stress auquel est soumis à longueur d'année le pauvre citadin que je suis.

En général, je voyage, avec de préférence, une destination qui m'éloigne le plus possible des éditeurs et du brouhaha des salons.

Au risque de vous surprendre, je n'ai pas beaucoup de temps pour jouer, du moins pas comme je le voudrais (j'aime aller jusqu'au bout d'un jeu) pendant les périodes d'activités professionnelles.

C'est pour cette raison que je consacre une partie de mes vacances aux jeux qui m'ont plu

SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo 10 Megadrive + Sonic à gagner* chez Micromania

Un espace 100% consoles
ouvert pendant tout l'été

MICROMANIA - 70, Champs-Élysées
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

NOUVEAU



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90



MICROMANIA NICE

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



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps .
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



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



MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av.
des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
M° Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour
micro-
ordinateurs
uniquement.
Mégacarte
non utilisable

* Pour
GAGNER
1 Megadrive
ou
1 Super Nintendo
remplissez le bon ci-dessous
et déposez-le dans l'urne à
votre disposition dans tous
les magasins **MICROMANIA**
(tirage en juillet)



MICROMANIA



Le cadeau de l'été !

La Casquette MICROMANIA GRATUITE** pour 300€ d'achats

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphoner ou taper 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention 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
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 28 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐		Total à payer = F

Nom.....
Adresse.....
Code postal..... Ville..... Tél.....

**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 25 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive

N° de membre (facultatif)

☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ NES



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

1 290 F

VERSIONS FRANÇAISES
OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR



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

3615 MICROMANIA DES JEUX DÉMENTES !!



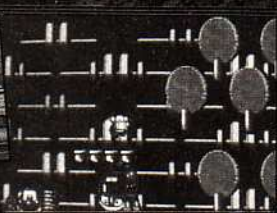
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SPECIAL VACANCES

Des Hits déments à des prix déments



Donald Duck/Q.S. 399 F



Robocod 399 F



Rolling Thunder n°2 399 F



Wings of War 349 F

J. Buster Boxing	395 F	249 F
World Cup Italia	395 F	249 F
Ghouls'n Ghost	475 F	249 F
Decapattack	395 F	249 F
Golden Axe	475 F	399 F
Mercs	475 F	399 F

MICROMANIA



Krusty's Fun House



Terminator



Olympic Gold



D.R. Robinson Supr. Court



Lakers VS Bulls



Kid Chameleon 395 F



Wonderboy in Monter. 475 F



Two Crudes Dudes 449 F



Desert Strike 499 F

La Manette seule 145 F 99 F

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller 295 F 199 F

Manette sans fil
permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

ACCESSOIRES

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

MANETTES

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

LES HITS MEGADRIVE

Suite

John Madden n°2	449 F	Toki (Plateforme)	425 F
Street of Rage	449 F	Gynoug (Shoot'em up)	395 F
EA Hockey	449 F	Rings of power (Aventure)	499 F
Marble Madness	449 F	Carmen San Diego (Enquête)	499 F
Turbo Out Run	449 F	Centurion (Stratégie)	449 F
Mario Lemieux Hockey	395 F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475 F
Jordan VS Birds	449 F	Immortal (Action)	449 F
Devilish (Arcade)	449 F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475 F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449 F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449 F
Thunderforce 3 (Arcade)	475 F	Wrestler War (Sim.Catch)	395 F
Super Monaco GP (Course F1)	449 F	Populous (Stratégie)	449 F
Road Rash (Course Moto)	449 F	F22 Interceptor	449 F
Mickey Mouse (Plateforme)	449 F	Out Run (Course Auto)	475 F

99 F ou GRATUITE

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



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



**Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR**
Utilisez tous les jeux Sega Master
System sur votre console Gamegear
175F 99F

La GAMEGEAR
+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur **1290F**
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

SPECIAL VACANCES

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear

**PROMOTIONS
SPECIAL
VACANCES**



145F 99F



NOUVEAU



WONDERBOY 195F



SPACE HARRIER 175F



GOLF 195F

TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR



Golden Axe 245F



Chessmaster 245F



Crystal Warriors 325F



Sonic Hedgehog 245F



Donald Duck 245F



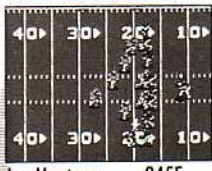
D.R. Robinsons Supr. Court



Olympic Gold



Ninja Gaiden 245F



Joe Montana 245F



Mickey Mouse 245F



Super Monaco GP 215F



Shinobi 245F



Spiderman



Princess of Persia



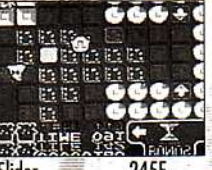
Out Run 245F



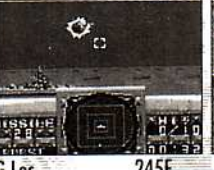
Fantasy Zone 245F



Halley Wars 245F



Slider 245F



G Loc 245F



Wimbledon Tennis



Senna Grand Prix

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



A paraître

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
EUFA 92
Back to Future 3

Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2
Senna Grand Prix

Wonderboy in
Monsterworld
Chuck Rock
Marble Madness

TOP 20 SEGA

- Astérix 395F
- Sonic Hedgehog 395F
- Donald Duck 395F
- Wimbledon Tennis 365F
- Sagaia 365F
- Super Kick Off 345F
- Mickey Mouse Castle. 395F
- Populous 365F
- Moonwalker 395F
- Heavy Weight Champ. 325F
- Mercs 395F
- Sega Chess 395F
- Wonderboy 3 395F
- California Games 345F
- Super Monaco GP 395F
- Pacmania 365F
- Golden Axe Warrior 395F
- Double Dragon 285F
- Bubble Bobble 395F
- Klax 395F

OFFRE SPECIALE

- Action Fighter 149F
- Aztec Adventure 149F
- Enduro Racer 149F
- Fantasy Zone 1 149F
- Global Defense 149F
- Hang on 149F
- Ninja 99F
- Secret Command 149F
- Super Tennis 99F
- Teddy Boy 149F
- Transbot 149F
- World Grand Prix 99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

- + Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux **749F**
- CONTROL PAD SEGA 99F
- CONTROL STICK SEGA 169F
- RAPID FIRE SEGA 129F
- MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
- ADAPTEUR SECTEUR 175F
- REMOTE CONTROL MS 269F
- CABLE PERITEL 175F

**PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR
SEGA MASTER SYSTEM**

**En juillet/août votre émission préférée
passe sur FR3 tous les jours du lundi au
vendredi vers 13h30.**

SPECIAL VACANCES



SPECIAL VACANCES

LIGHT MASTER
175F
99F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



GAME KEEPER
175F
99F

En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires



3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY
A GAGNER CHAQUE
SEMAINE !!

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



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD



OFFRE SPECIALE
MICROMANIA

690F

La Console Gameboy

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

Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

En juillet/aout, votre émission
préférée passe sur FR3 tous
les jours du lundi au vendredi
vers 13h30.



SPECIAL VACANCES

 HOOK 269F	 TERMINATOR 2 229F	 ADVENTURE ISLAND 269F	 MEGAMAN 289F
 Simpson's 269F	 Super Marioland 229F	 Blades of Steel 269F	 Duck Tales 289F
 Gremlins 2 269F	 Double Dragon 2 269F	 WWF Superstars 269F	 Turtles Ninja TMNT 269F
 Bugs Bunny 249F	 Choplifter 2 269F	 Burger Time De Luxe 249F	 Gauntlet 2 289F
 Home Alone 269F	 Marble Madness 289F	 Hunt for Red Oct. 269F	 Pacman 249F
 Batman 269F	 Samurai Advent. 229F	 Q-Bert 269F	 Sneaky Snakes 269F
 Side Pocket 229F	 Soccer 269F	 Kid Icarus 229F	 Metroid 229F
 RC Pro-Am 229F	 Ninten. World Cup 229F	 Robocop 269F	 Paperboy 249F
 Castlevania 249F	 Chase HQ 249F	 Motocross Maniacs 195F	 Double Dragon 229F
 Gargoyle's Quest 229F	 Tennis 229F	 Ballon Kid 229F	 Dr Mario 229F

La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes
+ Super Mario 4

Version française officielle
garantie par le constructeur

Super Mario 4

1290^F

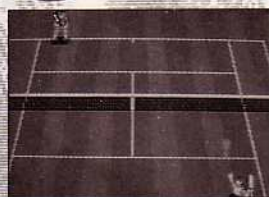
MICROMANIA

Le cadeau de l'été !



F Zéro

449F



Super Tennis

449F



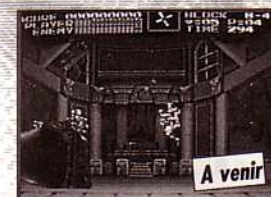
Super Soccer

449F



Super R Type

449F



A venir

Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet
les monstres terrifiants sur
14 niveaux.



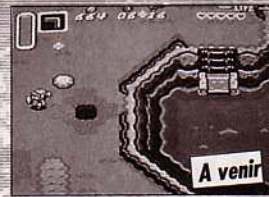
A venir

Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez
votre ville sur le chemin de
la prospérité.



A venir

Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau
vous devrez contrer les Aliens
venus d'autres galaxies.



A venir

Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link
et entreprenez l'aventure la
plus fantastique qui soit.

La Casquette
MICROMANIA
GRATUITE* pour
300^F d'achats
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

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

690^F

MANETTES

MANETTE NES ADVENTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		

Adventure of Lolo 2	349F	Faxonadu	389F	New Zealand Story	449F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F	Punch Out	349F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F	Road Fighter	289F
Blast Master	349F	Goal	449F	Rad Racer	389F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F	World Cup	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F	Zelda 2 (Adventure of Link)	389F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F		
Dragonball	349F	Megaman 2	489F		
Duck Tales	449F	Metroid	185F		

A PARAÎTRE

LES NOUVEAUTES

North and South	449F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
For Player tennis	389F

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est tout l'été dans



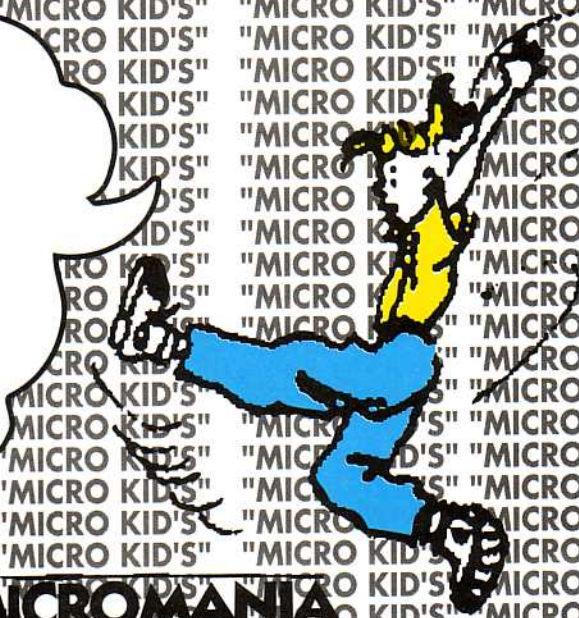
sur



du lundi au vendredi à 13h50
et tous les jours



avec Trez



MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT	TITRE	EDITEUR	MACHINE
EPIC	ULTIMA VII	OCEAN	ST AMIGA
ULTIMA UNDERWORLD	MINDSCAPE	PC COMP.	
STAR TREK	MINDSCAPE	PC COMP.	
BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	PC	
GRAND PRIX	ELECTRONIC ARTS	ST AMIGA	
SUPERSKI N2	MICROPROSE	ST AMIGA	
VROOM	MICROIDS	ST AMIGA PC	
SIM ANT	LANKHOR	ST AMIGA	
FALCON 3.0	OCEAN	AMIGA PC	
JOHN MADDEN FOOTBALL	SPECTRUM HOLOBYTE	PC COMP.	
THE MANAGER	ELECTRONIC ARTS	AMIGA	
EYE OF BEHOLDER N2	US GOLD	ST AMIGA PC	
PARASOL STARS	US GOLD	ST PC COMP.	
AIRBUS	OCEAN	ST AMIGA	
	THALION	ST AMIGA PC	



CONSOLE

MEGADRIVE		LYNX	
DONALD DUCK	SEGA	RYGAR	ATARI
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	STUN RUNNER	ATARI
ROLLING THUNDER 2	NAMCO	SCRAPYARD DOG	ATARI
JORDAN VS BIRDS	ELECTRONIC ARTS	HARD DRIVIN	ATARI
DESERT STRIKE	ELECTRONIC ARTS	VIKING CHILD	ATARI
SEGA MASTER SYSTEM		GAME GEAR	
ASTERIX	SEGA	DONALD DUCK	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD	SONIC HEDGEHOG	SEGA
SONIC HEDGEHOG	SEGA	MICKEY MOUSE	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	WONDERBOY	SEGA
MICKEY MOUSE	SEGA	GOLDEN AXE (AXE BATTLER)	SEGA
GAME BOY		NES	
SUPER MARIO LAND	NINTENDO	RESCUE RANGERS	CAPCOM
BUGS BUNNY II	KEMCO	SUPER MARIO 3	NINTENDO
DOUBLE DRAGON II	ACCLAIM	BUGS BUNNY	KEMCO
SIMPSONS	ACCLAIM	SIMPSONS	ACCLAIM
BLADES OF STEEL	PALCOM	SUPER MARIO BROS 2	NINTENDO

Attention! Ce top n'a pas de valeur scientifique.
Il est le reflet des meilleures ventes telles qu'elles nous ont été fournies
par les distributeurs qui ont bien voulu nous communiquer leurs chiffres.

MICRO KID'S est une production FR3/Productions Richard JOFFO. Réalisation Alfred ELTER.



ATARI ST/STE - AMIGA

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

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

MANETTES
Manette SPEEDKING 125F
Manette NAVIGATOR 149F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER 129F
QUICKJOY V SUPERBOARD 175F
QUICKJOY TOPSTAR 295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga
Crazy Cars 3 299/299F
Civilization ND/349F
Global Effect 349/349F
Hook 259/259F
Push Over 259/259F
Robin Hood (Sierra) ND/349F

TOP ST/AMIGA

ST/Amiga
EPIC 299/299F
The Manager 309/309F
Airbus 359/359F
Vroom Data disc 149/149F
Grand Prix (Microprose) 349/349F
Ishar 299/299F
Jaguar ND/259F
Eye of Beholder 2 ND/359F
Sim Ant ND/349F
Vroom 249/249F
Spécial Forces 349/349F
Superski 2 299/299F
Les Aventures de Moktar 299/299F
Populous 2 299/299F
Giants of Europe ND/79F

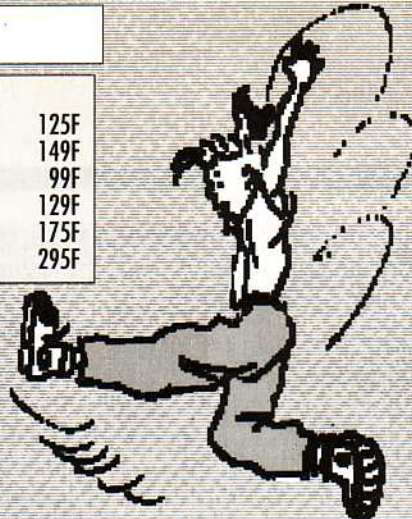
AUTRES NOUVEAUTES

ST/Amiga
A 10 Tank Killer ND/349F
Championship Manager 249/249F
Daemonsgate ND/349F
Graham Taylor Challenge 299/299F
Knight of the Sky 349F/ND
Links ND/359F
Lord of Rings ND/259F
Lure Of Tempress ND/309F
Pacific Islands 299/299F
Plan 9 349/349F
Red Zone ND/259F
Risky Woods 259/259F
Rules of Engagement ND/259F
Super Tetris 349/349F
Tentacle 249/249F

ND/259F
Aquaventure ND/259F
Battle Isle ND/299F
Birds of Prey ND/349F
Castles 299/299F
Covert Action 349/349F
Deliverance 259/259F
Discovery 299/299F
Eye of Beholder ND/299F
Heimdall 349/349F
Football Crazy 259/259F

John Barnes 259/259F
Might and Magic 3 ND/399F
Moonstone ND/299F
Pinball Dreams ND/259F
Police Quest 3 ND/349F
Pool of Darkness ND/329F
Populous Editor 149/149F
Project X ND/259F
Return to Europa 79/79F
Rise of the Dragon ND/349F
Robocop 3 259/259F
Silent Service 2(1 Meg) 349/349F
Space Crusade 259/259F
Space Quest 4 ND/399F
Steel Empire 299/299F
Ultima VI ND/309F
Vengeance of Excalibur 309/309F
Wayne Gretsky ND/259F
Winning Tactics 79/79F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SPECIAL VACANCES

Addams Family	259/259F	225/225F
Parasol Stars	259/259F	225/225F
Black Crypt	ND/259F	ND/225F
John Madden Football	ND/259F	ND/225F
Sim Ant	ND/349F	ND/299F
Lemmings	259/259F	149/149F
Lemmings Data Disc	159/159F	119/119F
Another World	299/299F	229/229F
Croisiere pour 1 Cadavre	299/299F	229/229F
Master Golf	ND/349F	ND/199F
Power data Disk	ND/149F	ND/79F
Elvira 2	299F/ND	199F/ND
Rail Road Tycon	349F/ND	299F/ND

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

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

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

ULTIMA TRILOGY 399F
+ Ultima IV + V + VI

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

B 17 Fortresse Volante 449F
Hook 349F
Laura Bow 399F
Lord of the Rings 2 349F
Powermonger 349F
Push Over 299F
The Manager 309F

AUTRES NOUVEAUTES

Cadaver 359F
Championship Manager 299F
Conspiracy Dead Lock 399F
Daemonsgate 399F
Darklands 449F
Global Effect 399F
Grand Prix Unlimited 349F
Heroes of the 357Th 349F
Lure of Tempress 359F
Pacific Islands 349F
Plan 9 399F
Rampart 299F
Risky Woods 299F
Rollerbabes 359F
The Seige 299F

TOP PC COMPATIBLES

Aces of the Pacific 399F
Dune 399F
Ultima VII 399F
Ultima Underworld 399F
Star Trek 349F
Civilisation 399F
Falcon 3.0 449F
Airbus 459F
Ishar 299F
Ishar 299F
Eternam 349F
Eye of Beholder N2 349F
Another World 349F
Epic 349F
Wing Commander N2 399F
Wing Com. 2 Spécial 199F
Harpoon 399F

MANETTES

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

SPECIAL VACANCES

Sim Ant	349F	299F
Heimdall	349F	299F
Realms	299F	199F
Super Ski 2	329F	279F
Midwinter 2	399F	299F
Lemmings	299F	199F

Bard's Triple Pack (1+2+3) 399F	LES Manley Lost in L.A. 349F	Space Quest IV 399F
Castles 299F	Les Aventures de Moktar 299F	Steel Empire 349F
Castles Data Disk 149F	Links 399F	Super Tetris 349F
Chessmaster 3000 359F	Links Bayhill, etc... 159F	Treasure to Savage Frontier 329F
Croisiere pour un cadavre 229F	Links Hyatt, etc... 179F	Vengeance of Excalibur 359F
F117A NightHawk 399F	Martian Memorandum 299F	Wayne Gretsky 2 309F
Hyperspeed 449F	Might and magic 3 399F	Wing Commander 349F
Immortal 199F	Monkey Island 2 359F	Wing Com. 2 Speech Disk 179F
Jetfighter 2 399F	PGA Course Disk 149F	World Class Chess 359F
Lemmings data disk 149F	Shanghai 2 359F	



EDITO

Enfin, les vacances arrivent ! Tout d'abord, bonne chance à tous ceux d'entre vous qui passent des examens. Et que les autres ne ricanent pas, leur tour viendra bientôt... Mais vacances ne rime pas toujours avec farniente (NDLR : je dirais même que ça ne rime jamais, mon cher Dogue). Les joueurs pourront jeter un œil sur 10 joysticks chroniqués par David Téné. Quant aux accros de programmation, ils s'intéresseront sûrement aux bouquins disséqués par JLJ et Juju. A moins qu'à l'instar de Jordan Mechner, ils ne décident soudain de devenir créateurs de jeux. Enfin, ne manquez surtout pas la rubrique CD-ROM de Jacques Harbonn. Moi, je vous retrouve en septembre avec des tonnes de nouveautés. Dogue de Mauve

Hasard ou amélioration réelle de la production, tous les CD-ROM présentés ce mois-ci sont en nette progression par rapport à ceux des mois derniers. Les bandes son combinent musiques de qualité CD et bruitages cartes son. Le Super VGA 256 couleurs fait une entrée en force. L'œil et l'oreille restent subjugués à tel point que des réalisations floppy de grande classe telles que WC2 en viennent à paraître presque rustiques !

The Case of the Cautious Condor

Ce jeu d'aventure policière vous place dans la peau d'un détective privé. Invité par un millionnaire mégalomane à un voyage sur son « bateau volant », vous devrez découvrir lequel des onze convives est l'assassin. La réalisation exploite pleinement le CD-ROM. Côté graphismes, les dessins VGA 256 couleurs sont superbes, de la qualité d'une bonne BD. La mise en images est variée, avec de multiples fenêtres se superposant. Mais c'est surtout la bande sonore qui retient l'attention. Tous les dialogues sont digitalisés, avec une qualité de reproduction parfaite et surtout des intonations d'une grande vérité. Il est toutefois capital de parler couramment l'anglais pour les comprendre. Les bruitages sont de la même trempe, tous digitalisés, nombreux et d'une grande variété. En dépit de ces qualités, ce CD laisse un goût de trop peu. L'ambiance est si bien rendue que l'absence d'animation n'en paraît que plus pénalisante. Mais c'est surtout le système de jeu qui est en cause. L'aventure n'est pas suffisamment interactive, votre principale intervention consistant à vous trouver au bon endroit au moment voulu. L'achat peut cependant être envisagé, pour l'ambiance superbe



Great Cities of the World : le mode Super VGA fournit des images de grande qualité, difficiles à distinguer de diapositives de bonne qualité. Rien ne vous empêche plus désormais de voyager sans quitter votre fauteuil.

qui étonnera vos amis et le prix assez ajusté (CD-ROM Tiger Media, pour PC, distribué par Euro-CD ; Prix : E)

Murder Makes Strange Deadfellows

Dans cette nouvelle aventure policière, vous vous trouverez réunis avec votre famille et des amis à l'occasion de la mort de votre oncle. Le vieux manoir ne va pas tarder à être le théâtre d'événements tous plus étranges et mystérieux les uns que les autres. Ce CD appelle les mêmes commentaires que le précédent. Les graphismes, la mise en image et la bande son sont une réussite complète mais l'interactivité est vraiment trop limitée et la maîtrise de l'anglais indispensable (CD-ROM Tiger Media, pour PC, distribué par Euro-CD ; prix : E)

Where in the World is Carmen Sandiego ?

Encore une enquête policière avec ce jeu très ancien. Vous allez pister à travers le monde un gangster, en tentant à chaque étape d'en découvrir un peu plus sur lui et sur sa prochaine destination. Le support CD a été utilisé vraiment à fond. Chaque pays est illustré par de très nombreuses diapositives, d'une qualité exceptionnelle : clichés du National Geographic, digitalisés et affichés en SVGA (640 x 480 en 256 couleurs). Ces images sont accom-

Des C



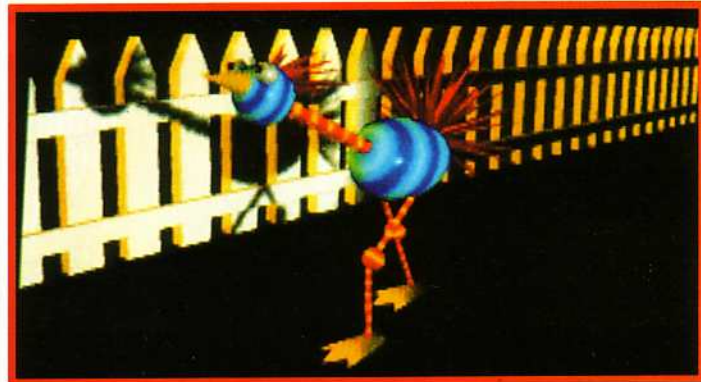
pagnées d'un air musical propre à ce pays (haute qualité de reproduction là encore). L'apport du CD ne s'arrête pas là. Les animations ont été considérablement enrichies et complétées de dialogues digitalisés synchronisés



tant au niveau de l'animation que des dialogues ou des intonations de la voix. On continue à en rire après plusieurs parties, c'est vous dire ! Ces dialogues sont en anglais, mais s'affichent aussi en mode texte, facilitant leur compréhension. Un excellent jeu, brillamment remis au goût du jour (CD-ROM Broderbund pour PC, distribué par Euro-CD ; Prix : F)

Mixed-up Mother Goose

Ce jeu s'adresse aux plus jeunes. Vous allez aider la Mère l'Oie à retrouver les comptines perdues. Vous vous promènerez et rencontrerez différents personnages qui ont tous perdu quelque chose. A vous de mettre la main dessus et de leur rapporter. La réalisation est bonne. Les graphismes VGA 256 couleurs sont particulièrement travaillés, l'animation est fluide et d'une bonne rapidité. Quant à la bande son, elle exploite bien le support, avec des musiques variées, des brui-



Autodesk Multimedia Explorer : le logiciel de présentation sous Windows vous permet de tirer la quintessence des nombreuses animations (plus de 400 Mo de données) proposées. On ne se lasse pas de les rejouer.

tion sonore. Bien qu'en langue anglaise, cette aventure reste accessible aux plus jeunes grâce à quelques dessins explicatifs les

J). Les quatre CD suivants sont tous au format MPC, c'est-à-dire qu'ils requièrent la présence de Windows et de son extension Multimédia (voir encadré)

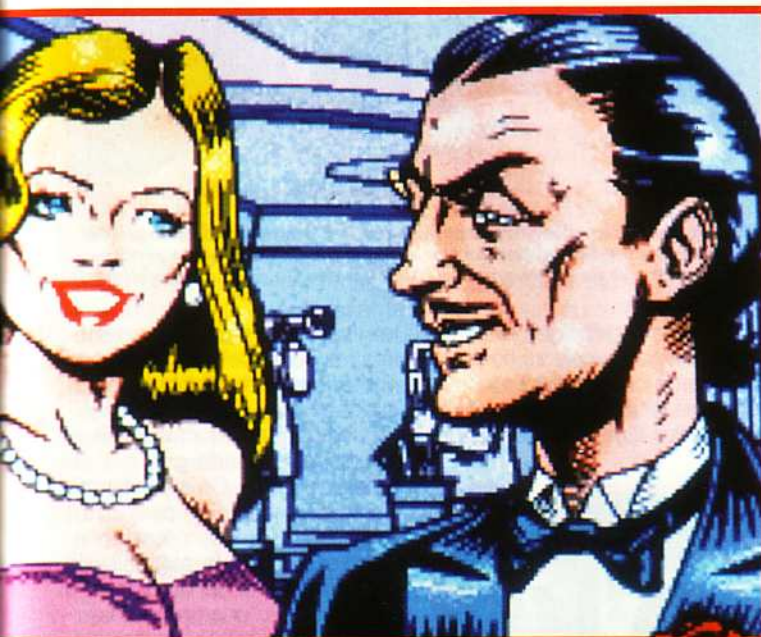
Great Cities of the World Volume 1

Ce CD vous fera découvrir dix villes aussi célèbres que Londres, Moscou, Tokyo, New York ou, bien sûr, Paris. Pour chaque ville, un diaporama d'images superbes (SVGA 256 couleurs) vous fera découvrir les sites importants. Ces clichés sont accompagnés de commentaires audio en anglais. Une vaste base de données très bien gérée regroupe les principaux renseignements concernant les faits généraux (climat, heure locale, etc.), la culture, les lieux à visiter, les transports, le shopping, les distractions et bien d'autres choses encore. Un superbe CD « touristique », au prix toutefois bien élevé pour un particulier (CD-ROM InterOptica Publishing, pour PC MPC, distribué par Euro-CD ; prix : G).

Compton's Multimedia Encyclopedia

Nous vous avons déjà présenté dans les *Tilt* précédents différentes encyclopédies de langue française ou anglaise. Pourtant, en dépit des qualités de chacune, aucune ne peut prétendre égaler celle de Compton.

Elle reprend en effet les 26 tomes de l'édition papier, complétés de 60 minutes de documents sonores, de 45 séquences animées et de plus de 15 000 photographies ! Ajoutez à cela une gestion parfaite : MPC (donc Windows avec souris et fenêtres), recherche par mot (fonction dictionnaire), article ou thème (tous les articles correspondants sont alors référencés !) et enfin exploration de différents sujets plus spécifiques : sciences, atlas mon-



The Case of the Cautious Condor : les graphismes, sans aucun doute issus de dessins digitalisés, sont superbes et fort bien reproduits grâce au mode SVGA. Le multifenêtrage apporte un certain mouvement à l'image et les dialogues digitalisés ajoutent au réalisme.

avec l'image. Les séquences avec votre secrétaire sont de petits chefs-d'œuvre d'humour,

tages diversifiés et des dialogues digitalisés, le tout servi par une excellente qualité de reproduc-

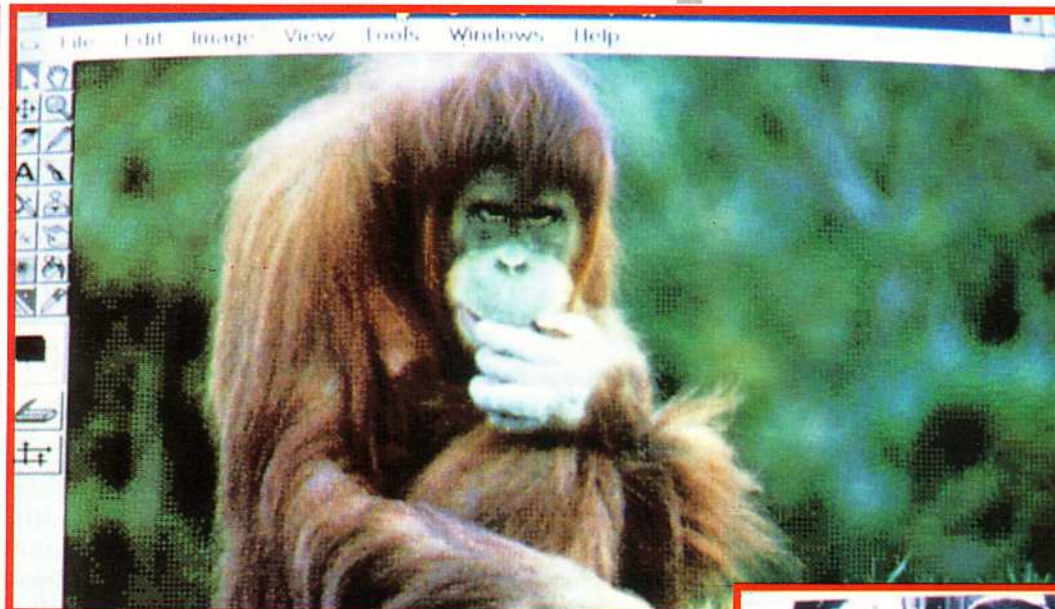
tionnant sur la quête demandée. Une excellente aventure qui mériterait cependant d'être traduite en français (CD-ROM Sierra, pour PC, distribué par Euro-CD ; prix : E).

Photodisk Volume 1

Ce CD contient plus de 400 photos révélant un grand sens artistique. Ces images sont fournies en deux formats sur PC, un format TIFF classique (300 Ko par image environ) et un format compacté spécifique. Les images sous ce format devront être décompactées par l'utilitaire fourni pour les convertir au format TIFF, TIGA ou encore BMP. Les représentations obtenues sont alors étonnantes de qualité, combinant très haute résolution et palette de 16 millions de couleurs (codage sur 24 bits). En contrepartie, la place occupée est tout aussi impressionnante : 7 Mo en moyenne !

Les images de ce CD sont vraiment superbes mais son prix le réserve toutefois à une utilisation professionnelle (CD-ROM 21st Century Media pour PC et Mac, distribué par Euro-CD ; prix :

D bien vivants



Photodisk Volume 1 : cette photo de bonne qualité est reproduite en mode normal. Vous pouvez imaginer le rendu sous format haute résolution compacté.

Composer Quest

Ce CD se propose de vous faire découvrir l'univers musical, classique ou jazz, depuis le XVII^e

dial ou histoire des Etats-Unis. Une fabuleuse encyclopédie, proposée à un prix compétitif pour ce type de programme, dont le seul « défaut » est d'être réservée aux anglophones (CD-ROM de Britannica Software, pour PC MPC, distribuée par Euro-CD ; prix : 6 000 F environ).



Compton's Multimedia Encyclopedia : ce CD-ROM reprend l'intégralité des 26 volumes de l'édition papier, complétée de documents sonores, d'animations et de photographies. Un superbe CD pour anglophiles.



Mixed-up Mother Goose : les enfants martyrisent leur nounou. Aidez-la en l'aidant à rapporter le plat de bouillie tant attendue.

Cette version CD de Where in the World... enterre les versions micros et consoles réunies.

siècle jusqu'à nos jours. Vous découvrirez ainsi les différentes périodes de la musique et les grands noms qui ont marqué chacune d'elles. Chaque compositeur est représenté par une peinture ou une photographie fort bien reproduite. Mais vous pourrez également entendre trois extraits d'œuvres principales en son qualité CD. De plus, le pro-

gramme vous renseigne aussi sur les événements majeurs contemporains du compositeur, dans le domaine de l'art ou de l'histoire en général. Un superbe CD qui

la vitesse (jusqu'à cinquante images/seconde), le nombre de répétition, la durée totale de la séquence, les pauses, les transitions, etc. Tout s'effectue très facilement à la souris grâce à un menu complet. Ce programme ne serait rien (si l'on peut dire !) sans le CD qui l'accompagne. Celui-ci contient la bagatelle de 600 animations, se rapportant à des thèmes d'une grande diversité. La quasi-totalité de ces animations sont des chefs d'œuvre. Les différents scripts fournis vous feront découvrir ces animations magiques. Un pack fabuleux pour les amoureux de l'image de synthèse (CD-ROM Autodesk, pour PC MPC, distribué par Guillemot).

Jacques Harbonn



Composer Quest : un CD qui vous fera découvrir le jazz et la musique classique en replaçant les œuvres dans leur contexte.

Parmi les nombreuses parutions de ce mois-ci chez Marabout, nous avons sélectionné deux livres, qui traitent des « dompubs » PC et de la programmation en C++. Si le premier ne se révèle pas indispensable, le second vous initiera en douceur à l'univers captivant du langage C++.

CHOISIR ET GÉRER LES UTILITAIRES DU DOMAINE PUBLIC POUR L'IBM PC.

Ce livre décrit, d'une façon relativement complète, une petite centaine de domaines publics, fonctionnant tous sous DOS sur compatibles PC. Les six disquettes contenant ces programmes sont vendus séparément, à un prix qui ne nous a pas été communiqué. Ces utilitaires sont séparés en groupes : outils de bureau (calendriers, agendas, etc.), gestion du clavier, de l'affichage, etc. Si certains sont bien connus, comme PK-ZIP ou CED, d'autres sont moins répandus. La plupart des freewares et sharewares présentés sont de bonne facture, et si la présence d'une documentation n'est pas toujours indispensable (les fichiers texte qui accompagnent ces produits sont souvent exhaustifs), elle s'avère malgré tout utile. Le livre se présente comme une succession de descriptions courtes, suivies des options et des différents modes de fonctionnement de ces utilitaires. L'intérêt, le confort d'utilisation, la facilité d'installation ou d'utilisation et, enfin, la fréquence d'utilisation sont notés pour chaque programme. Ce n'est pas particulièrement digeste, mais assez pratique. Si vous utilisez ces programmes quotidiennement, vous y trouverez sans doute votre compte. Je présenterai néanmoins deux réserves. En premier lieu, s'il est effectivement possible d'acquérir les disquettes contenant ces logiciels, aucune autre source de domaines publics n'est proposée, et le livre ressemble de ce

Bouquins

du bon et du moins bon...



fait à un « catalogue » des logiciels proposés par Marabout. En second lieu, seul l'environnement DOS est pris en compte, et ce alors que les utilitaires pour Windows sont en plein essor, et qu'ils comprennent de très bons produits. Dernière remarque : aucun utilitaire graphique n'est proposé. Il en existe pourtant de très bons, même sous DOS (Graphics Workshop, par exemple). (Editions Marabout - F. Lohéac-Ammoun - prix : caché-par-un-autocollant-très-résistant.)

C++ FACILE

C++ Facile est à l'image de son titre : simple, clair et facile d'accès. Quand on sait la complexité de la programmation par objet (POO), on se rend compte de la maîtrise et du savoir faire de l'auteur. Ce livre est une introduction assez poussée aux principes de la programmation en C++ (Turbo C++ et Borland C++ en particulier), qui guide le lecteur à travers les méandres de ce concept. Car la POO est plus qu'un nouveau langage de pro-

grammation, c'est une nouvelle façon d'appréhender la conception d'un programme. La première partie, qui fait un peu moins de cent pages, décrit rapidement les bases du C, de façon à ce que les néophytes puissent comprendre la suite. Le style, très didactique, est soutenu par une foule d'exemple, de schémas, d'explications sur tel ou tel point précis. Après vous avoir familiarisé avec le C, l'auteur vous propose de découvrir la subtilité du C++. Rappelons rapidement de quoi il s'agit. La programmation objet est un sous ensemble de la programmation C classique. Il y ajoute l'encapsulation des données, l'héritage, la surcharge et « l'édition dynamique des liens ». L'encapsulation est le fait de rassembler dans un même « objet » les données et les fonctions dédiées à leur manipulation. L'héritage découle directement de cette définition. Un « objet » peut être décliné en versions plus détaillées, plus spécifiques, que l'on appelle des classes « filles ». Le descendant « hérite » des

fonctions et des données de son ancêtre. L'héritage évite de définir plusieurs fois les mêmes fonctions manipulant des données peu ou pas différentes. La surcharge est l'utilisation d'un même nom pour plusieurs fonctions différentes. L'édition dynamique des liens, enfin, permet de lier des fonctions de même nom au moment de l'exécution du programme. S'il n'est pas exhaustif, ce livre a l'énorme avantage d'être clair et accessible. Ceux qui désirent découvrir la POO peuvent l'acheter les yeux fermés (éditions Marabout - Didier Vaisier - Prix : A.)

Jean-Loup Jovanovic

EN BREF

LE BARBARE PARLE FRANÇAIS !

Vous vous souvenez peut-être de Conan the Cimmerian que nous avons testé dans Tilt 96. Eh bien, les anglophobes

amateurs du barbare musclé ont de quoi se réjouir : le jeu de Virgin Games est désormais disponible en version française intégrale (manuel et écran). Mieux : il vous est possible d'échanger votre copie dans la langue de Robert E. Howard contre ladite version traduite. Alors, par Crom !, dépêchez-vous de vous renseigner auprès d'Ubi Soft (tél. : (1) 48.57.65.52)

INFORMATIQUE PARISIENNE

L'association Paris pour les jeunes propose dès aujourd'hui et pour toute l'année des stages d'informatique destinés aux adultes (jeunes et moins jeunes). Au menu : PAO, traitement de texte, tableur, programmation, gestionnaire de fichiers, etc. De durée et de prix variables, les cours sont dispensés par des formateurs spécialisés en PC, Macintosh et Atari ST. Pour tout renseignement, contactez Paris pour les jeunes, 110 rue des Amandiers, 75020 Paris (tél. : (1) 43.66.42.17).

La micro à la Foire de un essai à transformer.

Du 29 avril au 10 mai derniers s'est tenue la Foire de Paris. Si Tilt vous en parle dans ses colonnes, c'est tout simplement parce qu'il y avait un espace informatique/jeux vidéo. Pas beaucoup d'exposants, mais les grands : Nintendo, Sega et... IBM (!) y étaient en force. Une expérience intéressante comme on aimerait en voir plus souvent !

Quelle est la manifestation française qui dure douze jours, regroupe plus de 3 000 exposants sur 220 000 m² et attire près d'un million de visiteurs chaque année ? Il s'agit bien entendu de la Foire de Paris, une exposition tellement gigantesque qu'elle occupe toute la surface du Parc de la Porte de Versailles. Chacun des huit halls est consacré à un thème et forme un «salon» à lui tout seul. Cette année, on pouvait découvrir au sein du pavillon 1 (le salon des loisirs, sports et divertissements) un espace informatique/jeux vidéos. Rien à voir avec ce qui a déjà pu être fait auparavant, à la fois pour la qualité, mais aussi la quantité des exposants (peu nombreux). Les grands répondent présents : Nintendo et Sega pour les consoles, IBM pour la micro-informatique. En revanche, on regrette que Commodore et Atari n'aient pas vraiment joué le jeu. Leurs stands sont plutôt déplorables et, en s'approchant, on découvre en fait qu'ils sont représentés par des revendeurs. Quant à la Neo Geo (distribuée



Nintendo remportait haut la main la palme du stand le plus original: il était entouré d'une palissade sur laquelle était peints des personnages célèbres (vous pouvez admirer ici Robocop) et en son centre trônait le fameux camion du Nintendo Tour. C'était l'occasion pour les fans de Mario de découvrir la nouvelle console Super Nintendo en action, sur des jeux tels que Super Mario World ou F-Zero, ou de prouver leur adresse sur les nouveautés Game Boy ou NES (Hook, Addams Family, Simpsons...).

par Guillemot) et la PC Engine (Sodipeng), aucune trace... Parmi ceux qui se sont «donnés à fond», chacun rivalise d'imagination pour attirer le public. Mais c'est Nintendo qui remporte la palme du stand le plus original: imaginez un espace délimité par une palissade sur laquelle sont peints des personnages célèbres (Robocop, Dark Vador...) au beau

Certains éditeurs ont joué le jeu, d'autres pas : dommage pour eux car leurs concurrents ont pu occuper le terrain.

milieu duquel trône le fameux camion du Nintendo Tour. Apparu pour la première fois au Super-games Show au mois de décembre dernier, ce semi-remorque héberge à son bord, pour l'occasion, des Super Nintendo sur lesquelles tournent les premiers jeux disponibles : Super

Mario World, F-Zero, Super Soccer, Super Tennis et Super R-Type. A l'extérieur, c'est-à-dire sur le stand proprement dit, des bornes Game Boy et NES permettent d'essayer les titres les plus récents: Hook et Addams Family d'Ocean, Megaman 3 et Duck Tales de Capcom, Tortues Ninja 2 et Top Gun 2 de Konami, Double Dragon 1, 2 et 3 et les Simpsons d'Aklaim... Egalement en démonstration, la méthode d'apprentissage du piano Miracle sur NES commercialisée aux alentours de 2 500 francs. Le tout est surveillé par un immense Mario gonflable qui surplombe l'assemblée...

Le stand Sega, lui, est aux couleurs de la marque. Sur le pourtour intérieur, une cinquantaine de consoles sont alignées : Master System, Game Gear et Mega-drive. C'est l'occasion pour les passionnés de découvrir les dernières nouveautés en «direct live». A une extrémité du stand, la firme

au hérisson a eu la bonne idée d'installer une quinzaine de bornes d'arcade.

La micro était surtout représentée par IBM, les autres constructeurs n'étant présents que par distributeurs interposés.

Quant à la micro-informatique, IBM en était le principal... et unique représentant! Depuis la sortie des PS/1, IBM joue à fond la carte grand public et s'est dit qu'après tout, la Foire de Paris était le meilleur moyen de tester le pouls de ce fameux grand public. Une attraction musicale permet même de casser l'image sérieuse qui aurait pu en rebuter certains. Il s'agit d'une démonstration du logiciel musical Big Boss 24 de la société grenobloise Rythm'N'Soft. Initialement développé sur Atari ST et présenté au Salon de la Micro en octobre

Paris

1990, la version proposée ici tourne sur un IBM 386sx équipé de 4 Mo de RAM que complètent une interface Midibox ainsi qu'un expandeur Sound Canvas SC55 et un clavier JD-800 de Roland. Le reste du stand est divisé en postes de travail, chacun d'entre eux représentant un type d'application : traitement de texte avec *WordPerfect*, tableur avec *Excel*, compta avec *Ciel*, etc. Mais le plus spectaculaire est



Un pin's à votre nom : telle est la bonne idée développée par le concepteur de cette machine. Sur le stand IBM, une méga-batterie attirait le chaland pour une présentation du logiciel Big Boss 24. Big Blue Beat !

auprès du public. Tournant sur une configuration à base de 386



Le public, jeune et curieux, s'informait auprès des revendeurs. Tandis que certains cherchaient à négocier des tarifs plus avantageux, d'autres en profitaient pour se défouler quelques instants sur les bornes d'arcade mises à leur disposition (Kick Off sur notre photo).

sans aucun doute la communication faite par IBM autour de la nouvelle version de l'environnement graphique : OS/2 2.0 (voir *Tilt* 103). En le commercialisant pour l'occasion au prix exceptionnel de 695 francs (au lieu de 1 990 francs), Big Blue affiche sa volonté de rendre son système d'exploitation très populaire

au minimum, il remplace MS-DOS et Windows sans pour autant les supprimer. Très simple d'emploi, il se gère bien entendu à la souris et par icônes, «à la Windows». La différence est qu'il exploite pleinement les potentialités des microprocesseurs 80386 et 80486 (qui sont des 32 bits), ce qui n'est pas le cas de Windows.

Enfin, quelques éditeurs de jeux bien connus présentent leurs derniers titres. Chez Infogrames, c'est *Eternam* et les logiciels Disney qui sont à l'honneur et Ubi Soft fait admirer *Battle Isle* et *Indy IV*, deux grands titres de Lucasfilm Games.

Le stand Atari, tenu par *Ultima*, est bien pauvre. Sept malheureuses bornes à base de *Lynx* et deux démos censées démontrer les capacités graphiques et sonores des *STE* constituent les seules attractions. A l'heure où le marché se pose des questions sur Atari, il serait peut-être temps que ses dirigeants se réveillent en profitant, par exemple,

d'une occasion comme la Foire de Paris pour tenter de le reconquérir...

Quant à Commodore, c'est Micro Sweet qui les représente. Sur leur stand un peu fouillis (mais c'est la Foire de Paris !), on découvre, à côté des télécopieurs Panasonic, des *Amiga-CDTV* pour moins de 6 000 francs.

Les autres stands sont principalement des revendeurs : Micromania, Micro Vidéo... L'éditeur de

La Foire de Paris représentait une formidable opportunité pour présenter la micro ludique au grand public.

jeux *Silmarils* est également de la partie.

Un regret tout de même : je trouve dommage que les organisateurs n'aient pas fait plus d'efforts pour indiquer cet espace informatique/jeux vidéos car aucun panneau ne signalait la présence de ce «salon dans le salon». Je me serais presque perdu dans cet immense pavillon si un logo Sega n'avait pas attiré mon attention. Gageons cependant que le Comité des Expositions de Paris aura, l'an prochain, modifié sa signalétique en conséquence ! David Téné

EN BREF

PARIS LUDIQUE : JOUEZ LE JEU !

Décidément, depuis quelques semaines, les initiatives ludiques parisiennes ne se comptent plus. Jeux de

plateau, jeux de rôle et jeux micro se partagent la vedette. C'est du 11 au 20 avril que s'est tenu à Paris (porte de Versailles) le 7e salon national du jeu de réflexion, jumelé - comme chaque année - avec le salon international de la maquette et du modèle réduit. C'est le rendez-vous annuel des passionnés de wargame, de jeu de rôles et de jeu de plateau, qui ont cette année encore trouvé quelques bons produits à se mettre sous la dent (en particulier *Seigneurs de guerre*, de MB, et *Formule Dé*, de Ludodélie). Autre manifestation digne d'intérêt, le championnat de France de wargame, organisé par *Casus Belli*, s'est déroulé les 4 et 5 avril dans le cadre du premier Salon de l'histoire. Les 60 participants s'opposaient en temps limité sur un jeu créé par l'équipe du magazine, *1792, la patrie en danger*. La victoire est revenue pour la deuxième année consécutive à Nicolas Pilartz. Plus récemment, *Tilt* s'est rendu à la première convention de jeu de simulation des grandes écoles (IDRAC) qui réunissait jeux de rôles, jeux micro, films exclusifs (*Terminator 2...*) et animations inédites avec, en fond, de la musique rock. Une première très réussie ! Enfin, le trophée de Paris, organisé lui aussi par les grandes écoles, avec le soutien d'Ubi Soft, a eu lieu le 13 juin dernier. On y trouvait un espace micro avec concours, tournois et démonstrations permanentes. Bref, la saison est propice au jeu sous toutes ses formes, ce qui ne manquera pas de ravir les joueurs que nous sommes. Robby & Doguy

Chic, des joysticks !

Un amateur de jeu sans joystick, c'est comme un chasseur sans fusil ! Et, comme pour toute arme il s'agit de faire le bon choix, voici un tour d'horizon des derniers modèles sortis. Pour une fois, les gauchers ne sont pas oubliés.

Commençons par le SV121 (ou encore QJ I Turbo, modèle distribué par Audiosonic). Sa forme est tout ce qu'il y a de plus classique: il ressemble au Quickshot. Sur ce modèle à microswitch, pas de fioritures: un manche ergonomique, quatre ventouses bien adhérentes et deux boutons de feu, un de pouce et un d'index. La prise en main est agréable et les boutons répondent très bien aux sollicitations du joueur. Sa forme simple le rend d'autre part utilisable aussi bien par les droitiers que par les gauchers. Enfin, son prix inférieur à 100 francs lui confère un excellent rapport qualité/prix. Je le recommande vivement à ceux qui recherchent une «arme» simple, efficace et bon marché (pour CPC, ST et Amiga).

Le SuperStar (Audiosonic SV131) surprend par sa forme originale. Il est pourvu de quatre ventouses de très bonne qualité, le manche répond très bien et la disposition des boutons le rend agréable à utiliser... pour les droitiers ! Et oui, ce modèle serait presque parfait (il en a même ravi plus d'un, n'est-ce pas Piotr ?) si les gauchers pouvaient, eux aussi, en profiter. Son prix inférieur à 200 francs est plutôt correct. A conseiller à ceux

qui sont à la recherche d'originalité (pour CPC, Atari et Commodore).

Le MegaStar (Audiosonic SV133), quant à lui, s'adresse plutôt aux fous de la manette. Sa forme imposante et sa robustesse le

La qualité des joysticks s'améliore de jour en jour et leurs prix diminuent.

classe directement dans les armes de choc. Un bon manche bien solide, trois énormes boutons de tir et un auto-fire.

Malgré son aspect plutôt rustre, un bouton situé sur le ventre de la bête permet aux gauchers de l'utiliser.

Un reproche cependant: on s'habitue difficilement à la dureté du manche, même après plusieurs parties. De plus, son prix assez élevé (supérieur à 300 francs) ne se justifie que dans le cas d'une utilisation soutenue et prolongée. A réserver donc en



En haut, le SuperStar: un joystick original et agréable à utiliser. Son prix, inférieur à 200 francs, le destine à un large public. A gauche, le QJ I Turbo est un joystick d'entrée de gamme (moins de 100 F) d'un excellent rapport qualité/prix.



Last but not least, voici mon préféré: le Footpedal. Comme son nom peut le laisser supposer, il ne s'agit pas vraiment d'un joystick, mais d'un pédalier. Le Footpedal (Audiosonic SV129) s'utilise conjointement avec une manette traditionnelle. Les trois pédales qui l'équipent rempla-



En haut: le look du Mach I Plus inspirera une certaine nostalgie aux anciens utilisateurs d'Apple II convertis au PC. A droite, un joystick costaud mais un peu trop massif: le MegaStar n'est pas destiné aux petites mains.



Les mordus de simulateurs de vol ne pourront plus rager contre leur joystick: le Flightstick a été spécialement conçu pour eux. Il est doté d'une molette simulant la manette des gaz.

comme bouton de feu (changement de vitesses), la pédale de droite comme accélérateur (manette vers le haut) et la pédale du milieu comme frein (manette vers le bas). L'essai que nous avons effectué sur Lotus Turbo Esprit nous a totalement convaincu. Le Footpedal s'utilise facilement et même instinctivement si l'on a déjà l'habitude de conduire une vraie voiture. Proposé à moins de 300 francs, le Footpedal existe pour CPC, ST,

Amiga et consoles Nintendo et Sega (ne fonctionne pas sur CPC+ et GX4000). Avant de jeter un œil sur les joysticks pour PC, il convient d'apporter quelques précisions. Leur principale différence par rapport à ceux que nous venons de présenter est qu'ils sont analogiques, c'est-à-dire que la réaction du manche est fonction de la pression qui est exercée dessus. Cela n'a pas beaucoup

priorité aux dingos des shoot-them-up et autres beat-them-all sur CPC, ST, Amiga, Nintendo (8 bits) et Sega (8 et 16 bits).

cent, au choix, trois des fonctions du joystick d'origine. Dans le cas d'une course de voitures, il suffit de définir la pédale de gauche

cent, au choix, trois des fonctions du joystick d'origine. Dans le cas d'une course de voitures, il suffit de définir la pédale de gauche

d'importance pour les jeux d'arcade. En revanche, la maniabilité des simulateurs de vol en est grandement améliorée. Revers de la médaille: il faut les recalibrer régulièrement. Heureusement, les cartes d'extension joystick (il n'est pas nécessaire que la carte et le joystick soient de la même marque) sont généralement fournies avec des utili-

Il n'y a pas de bon joysticks sur PC sans une bonne carte d'extension.

itaires qui facilitent cette opération. Tous ces modèles sont fabriqués par CH Products et distribués par Innelec.

La GameCard III Automatic porte bien son nom. Cette carte d'extension joystick reconnaît automatiquement la fréquence d'horloge du micro-processeur. Le fichier AUTOEXEC.BAT est modifié à la première installation afin que le driver qui configure la carte se charge automatiquement avant chaque utilisation (existe pour PC et PS. Prix : 399 F).

La série Mach est une gamme de joysticks carrés qui ressemblent fortement aux vieilles manettes de l'Apple II (que ceux qui s'en souviennent lèvent la main!). Les



Le modèle numéro III de la série des Mach est le plus sophistiqué (trois boutons de feu, switches de contrôle dur/mou), mais également le plus cher (350 F).

deux premiers modèles portent les numéros I et I Plus. Deux boutons permettent de rendre les

Infra-rouge

Un joystick à commandes par infra-rouge, ce n'est pas très nouveau, mais le Challenger Stick de Komelec a la particularité de fonctionner sur plusieurs micros ou consoles par l'ajustement de switches. En effet, la Megadrive, qui dispose du même port que le ST, utilise deux, voire trois boutons de feu qui ne sont pas prévus sur les joysticks Atari.

Les fonctions habituelles (Slow Motion et Turbo Fire) sont prévues (pour CPC, ST, Amiga, Sega Master System, Megadrive. Prix : 300 francs).

manettes dures ou molles, c'est-à-dire que le manche revient ou non tout seul au centre. Le premier dispose de deux boutons-fire dans le coin gauche, tandis que, sur le Plus, un bouton de feu est placé directement sur le manche (prix : 199 et 249 F). Les modèles II et III semblent plus précis, surtout dans les diagonales. Le III a, comme le Plus, un bouton de feu directement sur le manche (prix : 279 et 349 F). Enfin, le plus gros de la série s'appelle FlightStick. Outre sa robustesse et son aspect qui le rapproche des joysticks habituels, une mollette sur la gauche remplace l'axe des Y (haut-bas) du deuxième joystick. Très intéressant pour les simulateurs de vol qui disposent de la fonction «double joytick», le deuxième permettant d'ouvrir et de fermer la manette des gaz. En tournant la mollette vers soi, cela ferme les gaz. De l'autre côté, c'est leur ouverture qui est provoquée. Bref, un bon joystick pour les pilotes en herbe (prix : 499 F).

David Téné

Regardez notre photo: il s'agit d'un joypad pour compatibles PC ! Le GamePad se connecte à n'importe quelle carte pour joysticks préalablement installée dans votre PC. Très semblable à celui de la Super Nintendo, ce joypad est symétrique: il suffit de le retourner pour qu'un gaucher puisse s'en servir ! La prise en main est agréable et le design plutôt élégant (conçu par Advanced Gravis et distribué par Logitech pour un prix inférieur à 300 francs. Prévu pour Amiga).



B-17 Flying Fortress



"Je n'oublierai jamais la première fois. J'avais dix-huit ans et je manquais encore d'expérience. Ce formidable engin me fit traverser en douceur cette période de tension et d'anxiété. Fier, orgueilleux et insouciant de tout danger."

B-17. une expérience de vol que vous n'oublierez jamais.

B-17 FLYING FORTRESS

Sortira d'abord sur Compatibles IBM PC, puis sur Commodore Amiga et Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1
Hampton Road Industrial
Estate, Tetbury, Glos. GL8
8LD. UKTel 0666 504 326.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Jordan Mechner : l'interview

Si *Prince of Persia* a débuté comme une entreprise familiale (un père compositeur et un frère modèle), Jordan a cependant compris que seuls des professionnels pouvaient l'aider à réaliser les versions suivantes.

Jordan Mechner n'a produit que deux jeux. Mais quels jeux : Karateka et Prince of Persia, des grands classiques de la micro. Jordan résidant actuellement en France, nous ne pouvions décemment pas laisser passer l'occasion de l'interviewer.

Tilt: Quel âge as-tu et quand as-tu commencé à programmer des jeux sur micro?

J.M.: J'ai 27 ans, j'ai commencé la programmation à 15 ans et j'ai réalisé mon premier jeu à 18 ans. C'était un jeu d'action «pompé» sur *Asteroids* qui était très populaire à l'époque. Malheureusement, il n'a pas été édité car, à cette époque, les lois sur les droits d'auteurs venaient d'entrer en vigueur.

Tilt: Et dans ce premier programme, tu avais tout fait toi-même?

J.M.: Oui, à l'époque, les jeux étaient très simples et les programmes faisaient tout eux-mêmes, c'est-à-dire la bande sonore, les graphismes, etc.

Tilt: Quel a été ton premier jeu publié?

J.M.: *Karateka*. J'avais 20 ans à ce moment-là.

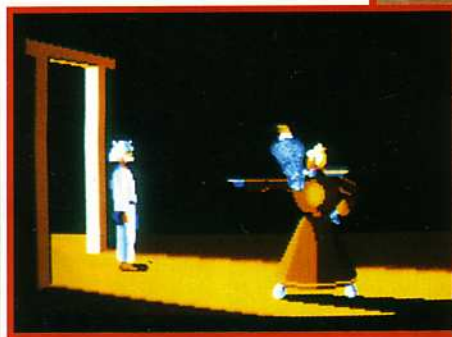
Tilt: Comment es-tu parvenu à le faire publier?

J.M.: J'avais travaillé sur ce jeu pendant deux ans tout en continuant mes études. Une fois *Karateka* terminé, je suis allé chez Broderbund Software, en Californie. Ils ont été séduits par le jeu et m'ont proposé de le publier.

Tilt: Gagne-t-on suffisamment d'argent avec la création de jeux?

J.M.: En fait, cela fonctionne comme l'édition de livres: un créateur de jeux reçoit un chèque

Nous sommes nombreux à avoir maudit le grand maître (et grand vilain) de *Karateka* qui envoyait à la rencontre de notre héros des sbires de plus en plus costauds. Ce personnage était issu de l'imagination d'un programmeur de 20 ans: Jordan Mechner à ses débuts. Départ réussi !



tous les mois. Si les ventes du titre sont bonnes, le chèque est gros. Dans le cas contraire, le chèque est plutôt léger. Parfois, mes royalties ne suffisaient pas à payer mon loyer! Mais fort heureusement, *Karateka* s'est très bien vendu et m'a rapporté suffisamment d'argent pour terminer mes études universitaires et commencer à travailler sur *Prince of Persia*.

Tilt: Combien coûte une année universitaire aux USA?

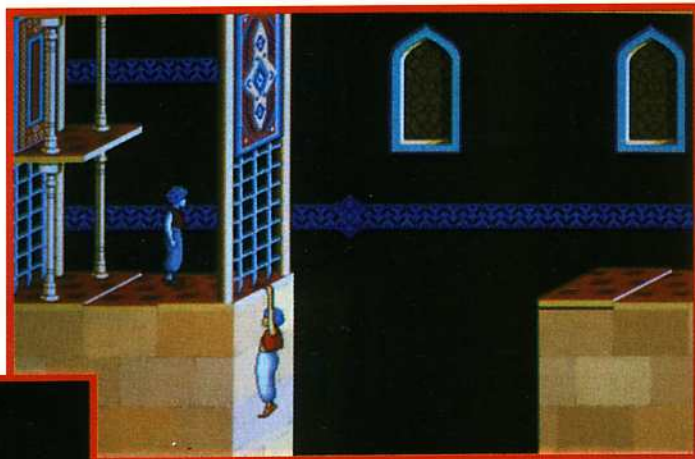
J.M.: Environ 15 000 dollars, ce qui correspond à environ 75 000 francs.

Tilt: La création de jeux est-elle ton unique activité?

J.M.: Non, je m'intéresse énormément à l'écriture de scénarii pour le cinéma. Je partage donc mon temps entre l'écriture de scénarii, la réalisation de court-métrages et la conception de jeux.

Tilt: Pourquoi es-tu à Paris en ce moment?

J.M.: Je suis venu pour réaliser un court-métrage avec un ami qui est sculpteur. J'écris le scénario d'un film qui se déroule à Paris.



Tilt: Quels conseils donnerais-tu à un adolescent qui voudrait vivre le même genre de vie que la tienne, créer des jeux, voyager...?

J.M.: Je pense que la

création de jeux est aujourd'hui plus difficile que lorsque j'ai commencé. Les jeux sont devenus très sophistiqués. Les graphismes et les sons doivent être d'une qualité telle qu'il faut faire appel à des graphistes et des musiciens professionnels, sans oublier des programmeurs qualifiés et des spécialistes de l'animation. J'ai toujours été fasciné par le mouvement et cela a toujours été ma première préoccupation dans mes jeux. Comme je n'étais pas suffisamment calé en animation, j'ai mis au point un système qui me permettait d'obtenir des résultats intéressants. En ce qui concerne *Prince of Persia*, j'ai travaillé avec ma famille. Mon frère a servi de modèle pour les mouvements du personnage. Je l'ai filmé avec une caméra. J'ai décalqué chacune de ses attitudes image par image. J'ai ensuite reporté ces dessins sur mon ordinateur et les ai animées. Mon père, lui, a fait la musique. Mon frère et mon père ne m'ont pas réclamé d'argent pour leurs prestations ce qui m'a permis de réaliser beaucoup d'économie. Ça, c'était pour la première version. Pour les plus récentes, j'ai fait appel à de véri-

tables professionnels capables de créer un jeu d'une qualité au moins égale ou supérieure à la concurrence.

Tilt: Donc, ton conseil est: «Entourez-vous d'amis»?

J.M.: Oui. Si vous voulez faire un jeu et que vous avez des amis qui sont bons musiciens ou bons graphistes, utilisez-les. Utilisez leurs talents et faites un jeu qui aura les meilleurs bruitages, les meilleurs graphismes et les meilleures musiques. Essayez de le finaliser au maximum avant de l'envoyer à un éditeur.

Tilt: Penses-tu qu'un éditeur peut-être intéressé uniquement par une idée?

J.M.: Il est très difficile d'intéresser un éditeur avec un jeu à l'état de concept. Le mieux, c'est vraiment de présenter un jeu «clé en main», c'est-à-dire terminé. Si ce n'est pas possible, proposez quelques écrans, un personnage animé, des exemples de sons et de graphismes, bref, des éléments qui permettront à l'éditeur de se faire une idée du futur jeu.

Tilt: Ton premier jeu a été publié quand tu avais 20 ans; tu en as 27. Gagnes-tu beaucoup d'argent?

J.M.: Assez pour pouvoir continuer à travailler sur les projets qui me plaisent, écrire des scénarios et réaliser des courts-métrages, deux activités qui, pour l'instant, ne rapportent pas grand-chose. Aussi, je continue à travailler sur des jeux pour les financer.

Propos recueillis par Jean Michel Blottière

PARIS-PLANETE BARGON

Voyage au bout de l'angoisse...



Ça chauffe, les gars ! Je poursuivais un assassin et je tombe sur des envahisseurs ! Par l'intermédiaire du logiciel de jeu **BARGON ATTACK** les Bargoniens attaquent **réellement** la Terre ! Quand vous flinguez un Bargonien à l'écran, il se rematérialise **réellement** sur Terre, alors soyez sympas, rangez vos joysticks les gars ! Comment je sais ça ? Demandez-moi plutôt comment je fais pour rester en vie ! Où je vais ? Sur **Bargon**, sauver la **Terre** ! Ouais ! Sans moi la **Terre** est fichue !

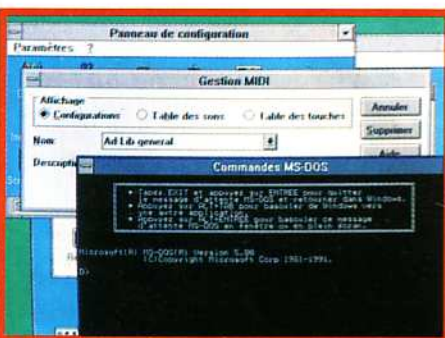
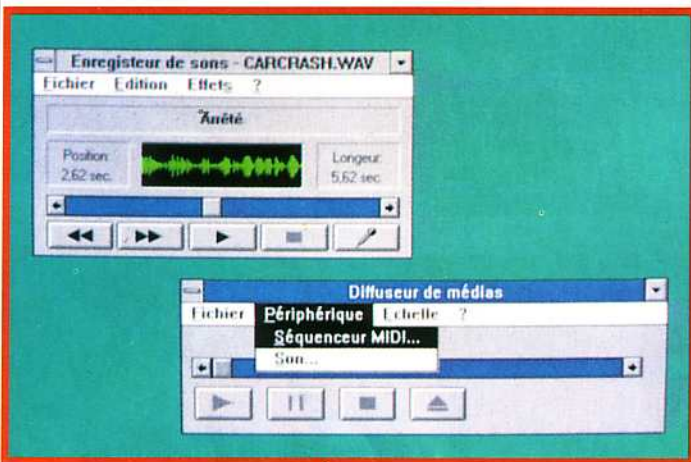
• Séquences vidéo (sur PC HD) • Voix digitalisées • Effets cinématographiques
Disponible sur PC, PC-HD, ST, AMIGA et bientôt sur PC CD-ROM, CDI, CDTV.
Catalogue sur simple demande à COKTEL VISION.

COKTEL VISION

Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne-Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt Cedex

3615
COKTEL

Windows 3.1



Parmi les nouveautés de la version 3.1 de Windows, la plus importante est sans doute la présence du multimédia en standard.

main après des «erreurs non récupérables». Mais prenons les choses dans l'ordre. L'installation du logiciel ne pose pas de problèmes particuliers,

pour peu que vous suiviez la marche décrite. Les groupes habituels sont créés et les applications reconnues peuvent être définies sous forme d'icônes lors de l'installation. Diverses modifications sont apportées automatiquement aux fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. L'installation terminée, il ne reste plus qu'à rebooter et à relancer Windows. La différence de vitesse est la première chose que l'on remarque: sur 386, on a enfin l'impression d'avoir une machine puissante! L'affichage des fenêtres est quasi instantané et le lancement ou l'arrêt d'une application est deux ou trois fois plus rapide qu'auparavant. Le gestionnaire de programmes n'a que peu changé, recelant tout au plus quelques icônes supplémentaires. Le gestionnaire de fichiers a, lui, été entièrement repensé, puisqu'il se rapproche maintenant des fenêtres de sélection de Norton Desktop. Plusieurs fenêtres peuvent être ouvertes,

chacune comportant une partie «arborescence» et une partie «fichiers». Il est possible de copier les fichiers d'une fenêtre à l'autre, mais aussi vers le gestionnaire de programmes. Cela permet d'installer les icônes de vos programmes beaucoup plus facilement que via la ligne de commande du menu «Nouveau...». Passons rapidement sur les extensions multimédia qui reconnaissent les cartes AdLib et Sound Blaster I et II (mais les drivers pour la Pro Audio Spectrum et la Sound Blaster Pro ne sont

pas inclus), pour arriver à la grande nouveauté de Windows 3.1, je veux parler de OLE. Cet Object Linking and Embedding remplace l'ancien DDE (qui est toujours disponible) et permet d'inclure dans un fichier des données provenant d'une autre application. Pour en saisir les subtilités, utilisons un exemple. On désire simultanément trois sources vidéo enrichit le champ d'action de la carte, qui offre ainsi une mini régie d'image.

SUITE Page 162-163

Genius : périphériques ingénieux



Genius propose un trackball pour portable (ci-dessus) et une souris sans fil (à droite).



Une société taïwanaise, Genius, nous propose toute une série de périphériques d'entrée pour PC (souris, scanners, etc.) originaux, pratiques et au design réussi. Que demande le peuple ?

Qui a dit que les taïwanais faisaient du mauvais boulot ? Sûrement pas les utilisateurs des produits Genius. Connue en son temps pour son offre de scanners à main, les GeniScan, cette société revient cette année en force sur le marché du périphérique informatique. Mais si les produits qu'elle com-

mercialisait autrefois existaient en version ST et Amiga, ceux qu'elle nous propose dorénavant sont exclusivement réservés aux compatibles PC. Elle nous a présenté au dernier CeBIT de Hanovre toute une panoplie de «dispositifs de pointage» dont voici les plus intéressants. Commençons par le HiPen. Il

Microsoft lance la version 3.1 de son environnement graphique, Windows. Il s'agit en fait d'une mise à jour qui résout un certain nombre de problèmes de la version 3.0. C'est mieux, mais pas encore parfait!

La guerre entre IBM et Microsoft est pleine de retournements de situation. Après la sortie d'OS/2 2.0 par IBM, c'est Microsoft qui lance une nouvelle version de Windows. La version 3.1 reprend donc ce qui a fait le succès de Windows 3 en y ajoutant une vitesse accrue, des utilitaires mieux pensés, la liaison entre les programmes (OLE) et un soupçon de Multimedia. La sécurité a, de plus, été améliorée et il est parfois possible de reprendre la

s'agit, comme vous vous en doutez, d'un «stylo électronique» qui se connecte à la place de la souris d'origine. Il se tient comme un stylo traditionnel, l'index reposant sur un bouton bleu du plus bel effet (le bouton pour cliquer). Couplé à une tablette, le stylo remplace, avantageusement la souris dans certaines applications telles que la DAO ou la PAO. Il est plus naturel de dessiner sur une feuille de papier devant soi que de manipuler une souris! Le HiPen s'utilise normalement sous Windows grâce à l'extension développée par Microsoft pour ce genre de périphériques. Un logiciel de dessin, ZSoft PC Paintbrush IV est même fourni, ainsi qu'un soft de reconnaissance

Le HiPoint suit le chemin tracé par les trackballs de Microsoft et Logitech.

d'écriture: il est alors possible d'écrire du texte à la main (en capitales) qui sera ensuite transformé en caractères ASCII par l'ordinateur.

Le HiPoint est tout simplement un trackball pour portables à l'instar de ceux commercialisés par Microsoft et Logitech. Rappelons qu'un trackball est constitué d'une boule qui se déplace généralement avec le pouce, tandis que l'index repose sur un bouton de clic, ce qui permet de déplacer le curseur à l'écran sous bouger le dispositif en lui-même (une sorte de souris à l'envers!). D'où l'intérêt pour les portables qui s'utilisent le plus souvent dans un espace réduit. Le HiPoint s'utilise indifféremment sous DOS ou Windows.

Enfin, la HiMouse Cordless est, comme son nom l'indique, une

Le contrôle du curseur se fait à distance par la souris sans fil.

souris sans fil qui s'utilise indifféremment avec MS/DOS ou Windows. D'un design particulièrement réussi, elle diffère de la MouseMan Cordless de Logitech par son mode de transmission de données vers le micro-ordinateur: celui-ci est à infra-rouge et non par ondes radio. L'avantage est qu'il n'y a pas de risque d'interférences. L'inconvénient, c'est qu'il ne doit y avoir absolument aucun obstacle entre la souris et le support-récepteur. Ce support-récepteur est, d'ailleurs,

plus qu'un support. C'est également un chargeur de batteries. Après utilisation du micro et donc, de la souris, il suffit de «ranger» cette dernière sur son socle pour que les piles qui l'alimentent se rechargent!

David Téné

EN BREF

TORG : LES ROMANS

Torg est un nouveau jeu de rôles sur table dont la version française est distribuée par Jeux

Descartes. Les auteurs vous invitent à vivre de fantastiques aventures sur une planète Terre livrée à la rapacité de puissantes entités venues d'autres réalités et de leur chef, le Torg. En attendant une hypothétique adaptation sur votre machine préférée, Jeux Descartes propose trois romans qui vous feront découvrir les mystères de ce monde fantastique au fil des trois tomes de cette saga qui mélange héroïc-fantasy, cyberpunk et préhistoire. *Les Chevaliers des tempêtes*, *Le Royaume ténébreux* et *Le Cauchemar* sont disponibles au prix de 59 F chacun. Dogue de Mauve



UN CASSE-TÊTE NOMMÉ DISKY

Un inventeur alsacien a pensé à vous avec Disky. Imaginez deux disques qui tournent l'un sur l'autre. Quatre segments de couleur figurent sur chacune des faces. Il s'agit de reconstituer les plots de quatre éléments qui se trouvent entre chaque segment en positionnant les couleurs des uns en face des autres. Aussi difficile à faire qu'à expliquer! Disky devrait être disponible chez les marchands de jouets au prix d'environ 50 francs.

David Téné

TELECHARGEZ des MILLIERS de LOGICIELS du Domaine Public PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT VOTRE PROTOCOLE DE TELECHARGEMENT

ADRESSEZ 5 FRs EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR, TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY sur SEINE

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

36 15

DP

LA BOUTIQUE DP

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



GAMME THRUSTMASTER

(COMPATIBLE PC 386-486)

Spécial Simulateurs de Vol

① WEAPONS CONTROL SYSTEM : 790 FRs*

② FLIGHT CONTROL SYSTEM : 700 FRs*

FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO : 1190 FRs*

RUDDER CONTROL SYSTEM : 1190 FRs* (PALONNIER)



FLIGHT YOKE 2000

(COMPATIBLE PC)

490 FRs*

* CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

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

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP

OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRs EN TIMBRE A :

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

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Offre valable jusqu'au 31/08/92 dans la limite des stocks disponibles			Total TTC

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

VILLE: COD. POST.:

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

Date:

Signature:



le ST se rebiffe !

Dans *The Pandemonium Demos*, Chaos présente le dernier représentant d'une longue lignée de colonisation des écrans au faîte théorique des 10 sujets sur ST est largement dépassée.



Ci-contre, un écran tiré de la NTM démo de Zuul qui reprend efficacement les éléments les plus classiques des démos ST.

En bas, la page de présentation de *My Socks are Weapons*, la dernière denture de Legacy. De très beaux graphismes !

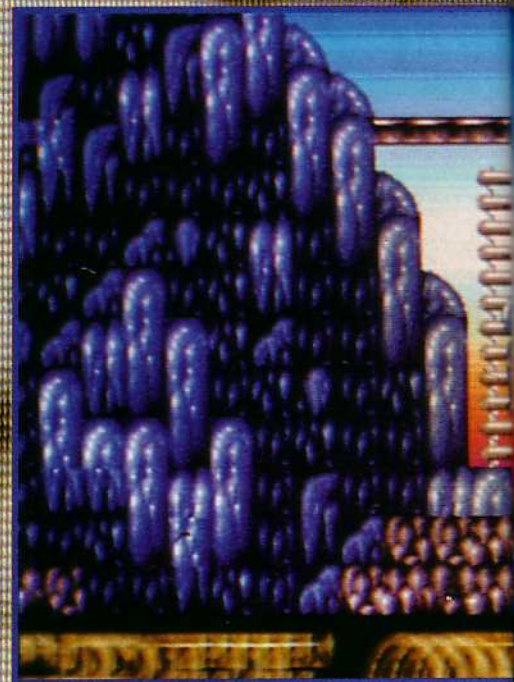
Vous dirigez un cosmonaute au milieu d'un monde étrange (les graphismes sont réussis) dans lequel chaque porte mène à une démo. C'est en plein écran, phénomène théoriquement impossible sur ST, et en 50 images/seconde. Bref, de la belle ouvrage ! Le reste de la *Just Buggin'* ne diffère guère des productions habituelles sur ST mais

Le menu de la *Just Buggin'* est sans doute la partie la plus réussie de toute la démo, une véritable référence.

Chose promise, chose due ! Le ST revient sur le devant de la scène avec une multitude de nouvelles démos venues des quatre coins de l'Europe. La *Just Buggin'* des Allemands d'ACF, la *Pandemonium* des Anglais de Chaos ainsi que la NTM et *My Socks are Weapons* des Français de Zuul et Legacy. Enfin, en avant-première, *Tilt* vous offre les premiers écrans de la *Froggies Over the Fence*. Alors, les kids, heureux ?



Ca y est, les démos ST sont sorties de leur profond sommeil. Elles surgissent de partout, de qualité variable mais pleines de punch et de nouvelles idées. Parlons tout d'abord de la *Just Buggin'*, réalisée en majeure partie par le groupe allemand ACF. Bien que classiquement dans sa conception, elle offre des écrans de bonne qualité, en particulier le « main menu » (l'écran qui permet de sélectionner la séquence de votre choix qui se présente sous la forme d'un petit jeu de plate-formes).



c'est une démo qui mérite quand même le détour.

Cela est plus vrai encore de *The Pandemonium Demos* du groupe Chaos qui signe avec cette seconde démo l'une des plus réussies de ces derniers mois. Si le « main menu » ressemble, en moins technique, à celui de la *Just Buggin'* (vous dirigez cette fois un robot), la plupart des écrans, eux, se démarquent intelligemment des sempiternels screens logo + scrolling. En fait, Ben, le programmeur principal de Chaos, réutilise des effets connus mais en les combinant de manière étonnante. Cela donne des résultats superbes : plusieurs centaines de

Le main menu de *The Pandemonium Demos* est joli mais d'un classicisme éprouvé.



phismes bitmap projetés sur des polygones (comme dans *Wing Commander* ou *Underworld* sur PC, par exemple). Bravo !

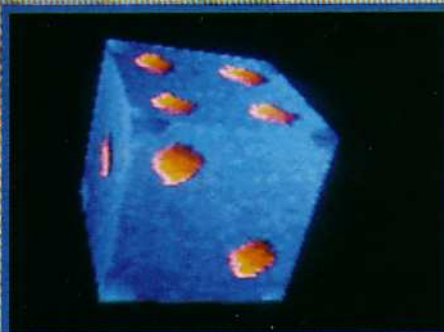
La NTM du groupe Zuul, elle, est surtout remarquable par sa taille : deux disquettes bourrées d'écrans d'un niveau honnête mais trop classiques. Seul le « main menu » se détache du lot : il s'agit d'un shoot'em up vertical hyper-rapide à la manière de *Galdrunner*.

Une bonne idée mais un menu alternatif plus simple d'accès (comme dans la *Punish Your Machine* testée dans le Tilt 98) aurait été le bienvenu. Quoi qu'il en soit, si vous êtes collectionneur, la NTM vaut bien ses deux disquettes.

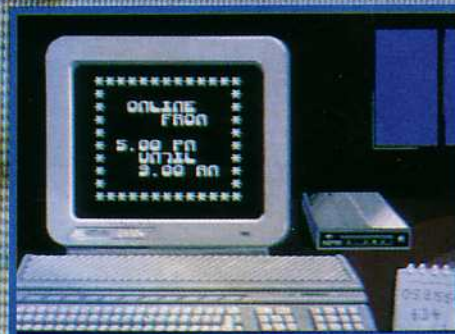
My Socks Are Weapons de Legacy n'est

The Pandemonium Demos : la page de présentation a bien plu à nos maquettistes. Une bonne raison pour vous la montrer.

couleurs simultanées, déformations sur la moitié de l'écran, musiques soundtrack (comme sur Amiga), etc. Ben maîtrise admirablement le ST, en particulier avec l'écran 3D qui propose, pour la première fois dans une démo sur cette machine, des gra-



Pour la première fois sur ST, on trouve des graphismes « bitmap » projetés sur des surfaces en 3D.



Grâce à l'écran de la *Just Buggin'*, vous saurez tout sur le serveur allemand du groupe AGF.

pas exactement une démo mais une « dentro ». Contraction de « démo » et de « intro », ce terme venu de l'Amiga désigne en général une courte démo destinée à annoncer une super-production à venir. *My Socks Are Weapons* (qui fait référence à *Fury*, l'un des programmeurs, connu pour avoir les pieds les plus malodorants de la planète) s'inspire énormément des dentros Amiga en alignant une suite de séquences mêlant 3D, vectorballs, textes tournoyants et autres





Les auteurs montraient leurs dernières créations. A droite, un nouvel écran de Legacy.

scrollings sinusoïdaux, le tout accompagné d'une musique digit 4 voies composée sur Amiga par Audiomonster. Sans être extraordinaire, *My Socks Are Weapons* apporte un peu de sang neuf aux démos sur Atari. Bonne nouvelle, avec l'été, l'activité des demo-makers va s'intensifier.



My Socks are Weapons profite surtout d'un bon design. Programmation, musique, graphisme : c'est réussi !

STOS et AMOS

Vous connaissez sans doute les Basic STOS et AMOS, respectivement sur ST et Amiga. Si vous êtes fans d'un de ces langages, n'hésitez pas à vous rendre à la 1^{ère} Convention STOS/AMOS qui se tiendra le 29 juin de 10h à l'aube, rue de Luttre à Carcas-sonne. Pour tous renseignements, faites le 3615 TILT et laissez un message en BAL "DR MAD" ou écrivez à : Bertrand Marne, 13, rue du 4^{ème} Zouave, 93110 Rosny-sous-Bois.

Froggies Over the Fence : la convention.

Non, les demo-coders sur ST n'ont pas dit leur dernier mot. En effet, les 8 et 9 mai derniers, les meilleurs (hum...) groupes français se sont réunis pour une convention visant à la mise en point d'une nouvelle mégadémo portant le doux nom de Froggies Over the Fence. Tilt vous présente en

exclusivité les premiers écrans qui contiendra cette super-production. Au générique de la Froggies... Legacy, M.Coder, Naps, Overminder et ST Connexion. La crème des créa-tifs, quoi ! Voilà donc une démo qui s'annonce bien et qui devrait être disponible en octobre... mais n'est pas précise de quelle année.



Nous commençons d'ors et déjà à recevoir vos dernières réalisations sur Amiga, ST, PC (oui, les démos PC arrivent et elles



Un sympathique screen en fingerbobs.

Le Main Menu de la Nite demo 88, fortement inspiré de l'ordinateur, traduit remarquablement l'ambiance d'un jeu de Steve Nite.

s'améliorent de jour en jour. Nul doute qu'à la rentrée, nous aurons une foule de nouveautés à vous montrer. Nous vous réservons en particulier quelques interviews exclusives de certaines grandes personnalités du monde international de la démo. En attendant, passez de bonnes vacances en profitant du passage quotidien de Micro Kid's.

Dogue de Mauve
& Eric Ramarosen

VERSION
FRANÇAISE
INTÉGRALE !

LURE OF THE Temptress

vt
virtual
theatre

3615 UBI

Distribué par
UBI SOFT

QUI RÉSISTERA À CETTE FLEUR DU MAL ?

Fatigué des jeux d'aventure
traditionnels,
imaginez un nouveau système
de jeu où chaque personnage
est maître de ses actions
indépendamment des vôtres,
dans un monde en
perpétuelle évolution où
chaque scénario
est différent à chaque fois
que vous y retournez.

N'attendez pas plus
longtemps...

LURE OF THE TEMPTRESS
a été développé sous ce
système révolutionnaire
appelé "Virtual Theatre"



95%

" Un jeu remarquable qui ouvre de nouveaux
horizons aux jeux d'aventure "



94%

" Ce superbe jeu VIRGIN vous occupera de
nombreuses heures "



18
INTERET

" Impossible de résister à la tentation, je cours
l'acheter chez mon revendeur préféré ! "



REVOLUTION



AMIGA



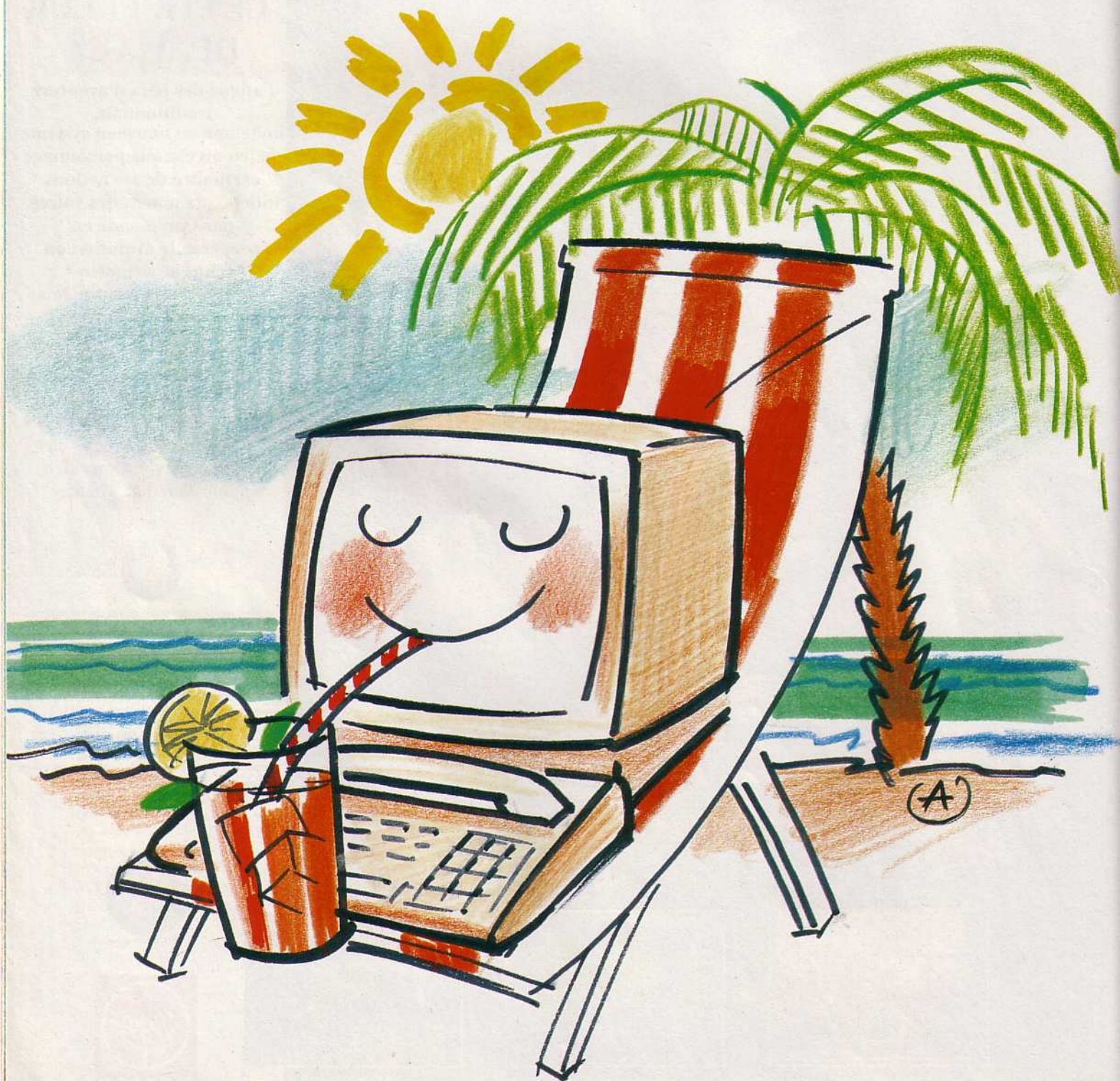
ATARI ST



IBM PC

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

LE 36 15 TILT NE DE VACANCES!..



PREND JAMAIS LA PREUVE...

Nous organisons un sondage...

Car nous ne sommes pas devin,
alors si vous voulez du changement
répondez vite à ce sondage !

Vous pouvez gagner un superbe

AMIGA 600...

Par tirage au sort.

Du 1^{er} juillet au 31 août inclus, pour cela tapez
3615 TILT rubrique SONDAGE

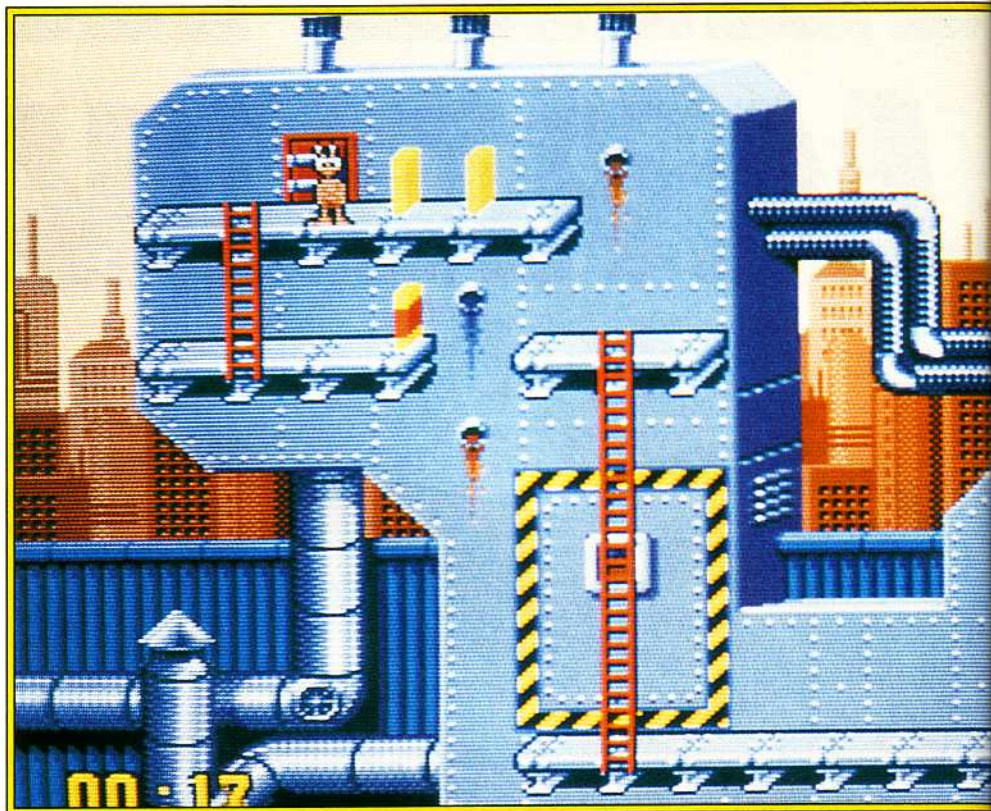


Edito

C

ertains prétendaient l'avoir vu, d'autres niaient son existence. La rumeur l'avait enterré et on n'y croyait plus. Mais voilà que le monstre du Loch Ness de la micro surgit soudain du fond des mers pour sauter sur nos Amiga... Aquaventura pointe enfin le bout de son museau, après quatre ans d'attente ! Très attendus également, Trex Warrior vous plonge au cœur de combats futuristes se déroulant dans une arène en 3D et Wizkid vous propose un subtil mélange d'action et de stratégie. Jaguar XJ-220 se révèle un concurrent sérieux de Lotus II, la référence en matière de course de voitures (catégorie arcade), et Tetris a peut-être trouvé son successeur avec Wordtris. Mais les valeurs sûres restent malgré tout à l'ordre du jour avec l'arrivée d'Epic sur PC et de Prince of Persia sur Mac. On se demande bien ce qu'on irait faire au bord de la mer avec ces merveilles chez soi !

Marc Lacombe



Editeur : Ocean (tél. : 47.66.33.26) ■ Concept : Chas Partington ■ Programme : Dave et Helen Elcock, Keith Watterson ■ Graphismes : Bryan King, Barry Armstrong ■ Bande-son : Keith Tinman, Dean Evans, Johnattan Dune.



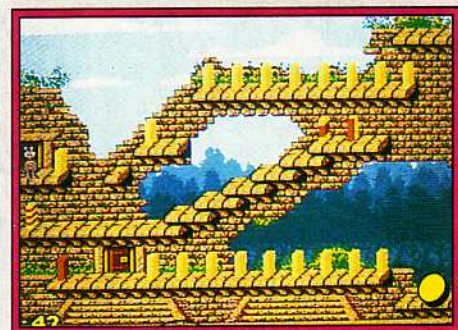
Même le code d'accès est bien présenté.

Décidément, Ocean frappe très fort ce mois-ci, avec des bijoux tels que Hook ou Epic version PC. Annoncé comme le successeur de Lemmings, Push Over ne déçoit pas et mérite une place sur le podium aux côtés des deux grands. Un programme incontournable pour tous les amateurs de réflexion.

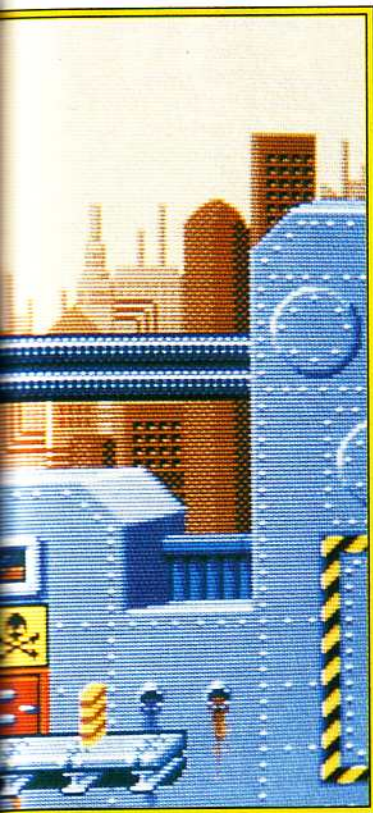
Comme tous les grands jeux, Push Over est basé sur une idée d'une grande simplicité. Vous incarnez une petite fourmi qui doit, d'une seule poussée, faire tomber des dominos en cascade. A vous de préparer le terrain, en

PUSH

déplaçant au besoin certains dominos, et de choisir l'endroit et le sens de la poussée initiale. Bien entendu, de nombreux éléments vont venir compliquer le jeu. Tout d'abord, le parcours est très tourmenté, composé de multiples plates-formes situées à différents niveaux. Vos possibilités d'accès sont restreintes aux plates-formes inférieures (saut limité) ou à celles reliées par une échelle. Ensuite, la cascade de dominos que vous devez provoquer doit non seulement toucher



A première vue, ce tableau semble tout simplement impossible à terminer. Et pourtant, vous allez voir, il n'est pas si difficile.



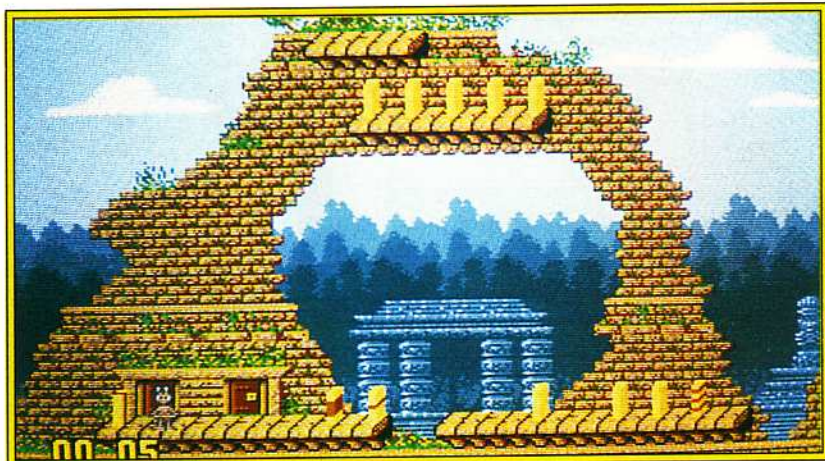
AMIGA



Matériel requis

Machine : Amiga tous modèles.
RAM minimale : 1 Mo.
Média : 2 disquettes 3 1/2 pouces (720 ko).
Contrôle : joystick (recommandé), clavier.
Installation disque dur : non.

Très facile au début, les challenges se compliquent régulièrement pour commencer à devenir ardu dès le deuxième niveau.



Chaque tableau recèle son lot de difficultés. A vous de découvrir le meilleur usage des briques spéciales ainsi que leur placement adéquat.

18

INTERET

AVIS

PIOTR : OUI, MAIS... Nos éditeurs ont décidément des vocations d'entomologistes : après les fourmis de *Sim Ant* et les insectes variés d'*Apidya*, voici les fourmis-Lemmings de *Push Over*. Autant le dire tout de suite, le croisement est réussi et donnera probablement une longue descendance de « *Push Over Like* » et autres « *Push Over Data Disk* ». Cependant, je vais oser braver les foudres de *Spirit* : ce jeu n'est pas génial. Tout au plus peut-on le qualifier de « presque » génial. Pourquoi presque ? Pour des petits riens qui, sans être vraiment gênants, produisent quand même une impression négative. Par exemple, les mimiques du personnage sont vraiment très drôles mais la taille du sprite permet juste de les deviner... Le marquage des dominos est loin d'être évocateur : pourquoi ne pas avoir choisi des logos clairs plutôt que ces traits ésotériques ? Les décors sont sympas mais on a déjà fait beaucoup mieux sur Amiga. Bon. J'arrête là car *Spirit* vient de sortir son *Smith & Wesson*... En conclusion, *Push Over* est un très bon jeu mais il est possible que vous n'y soyez pas sensible. Alors, testez-le d'abord.

Piotr Korolev

OVER

toutes les briques, mais aussi se terminer par la brique Trigger. Le temps pour effectuer chaque tableau vous est compté. Enfin, il faut pouvoir gagner la porte de sortie.

Enfilez des gants de velours, car, pour parvenir au but, vous devrez user avec une grande précision des divers dominos spéciaux. Le Stopper forme un mur sur lequel iront rebondir les briques. Le Splitter se scinde en deux, chaque moitié continuant ensuite le parcours de son côté. L'Exploder explose,

donnant accès à la plate-forme inférieure, tandis que le Bridger jette un pont entre deux plates-formes. Le Vanish, pour sa part, disparaît au moindre contact. Les trois dernières briques ont des fonctions plus particulières. L'Ascender permet de passer à une plate-forme supérieure, le Tumbler roule sur lui-même tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle et, enfin, le Delay est capital pour régler les problèmes de synchro.

Comme vous le voyez, les possibilités sont immenses, d'autant qu'elles se combinent entre elles. Fort heureusement, la progression de difficulté est menée de main de maître et l'on s'initie en douceur aux pièges et astuces divers. Dans les premiers niveaux, il suffit souvent de déplacer une ou deux briques et le tour est joué. Mais, progressive-



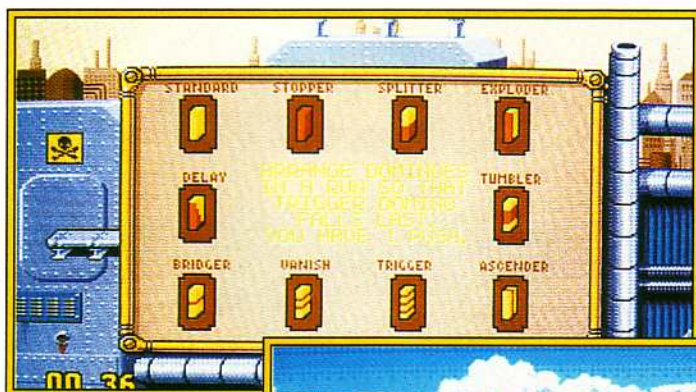
Risquez-vous à descendre de votre plate-forme en emportant avec vous le domino. Mettez ensuite en place les deux autres éléments.



Admirez l'enchaînement tortueux qui bouclera le tableau. Ailleurs, vous devrez continuer à préparer le chemin en cours d'action.

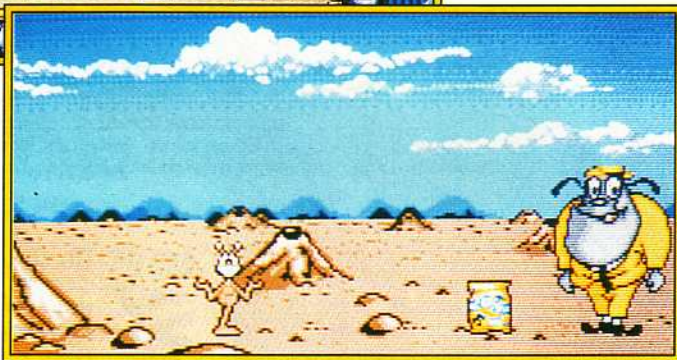


La sortie est ici facile à gagner, ce qui n'est pas le cas de tous les niveaux. Parfois, il faut profiter d'un trou momentané dans une plate-forme.



La présentation, digne d'un dessin animé, vous met tout de suite dans l'ambiance et les phases d'animation intermédiaires sont amusantes et enrichissent le jeu.

A tout moment, la touche Pause rappelle la signification des différentes briques. Ce système intelligent évite le recours au manuel. Il est facile au début de se perdre au milieu de ces « icônes » similaires.



ment, le jeu va se compliquer. Les briques spéciales se multiplient, augmentant d'autant l'éventail des possibilités. Il faut jongler alors avec les changements de plates-formes, parvenir à la synchronisation adéquate pour que le Trigger soit le dernier à tomber et, parfois, agir aussi en cours de cascade pour compléter un assemblage ou gagner la sortie future.

La gestion des échecs est parfaite, chaque niveau réussi vous donnant un point que vous pouvez utiliser pour recommencer un tableau. La réalisation contribue encore au plaisir de jeu. Si votre fourmi est petite (plates-formes multiples oblige), elle est en revanche bien dessinée et animée de manière très humoristique. Il faut la voir taper du pied ou bâiller en vous attendant, battre des bras avant de tomber, refuser de déplacer un Trigger ou même se boucher les oreilles et se protéger en déplaçant un Exploder ! Cet humour se retrouve d'ailleurs partout.

AVIS SPIRIT : OUI. *Push Over* est tout simplement génial, et je n'admettrai pas que l'on me contredise ! Côté originalité, il n'a rien à envier à *Lemmings*, pourtant un must en ce domaine. Même le tableau de présentation et d'entrée des codes profite de cette originalité. Quant au jeu lui-même, il vous prend à la gorge et ne vous lâche plus. Dès que l'on aborde les niveaux supérieurs, les challenges sont à la mesure des meilleurs. Heureusement qu'il y existe des codes pour pouvoir dormir un peu ! Ocean a vraiment réussi là un coup de maître. J'espère qu'il ne s'arrêtera pas en si bon chemin et sortira dans la foulée des data disk. Mais je parle et ma fourmi s'impatiente. A plus ! Spirit

Les décors, point faible fréquent des jeux de réflexion, sont ici bien travaillés. Quant à l'ergonomie au joystick, elle est tout simple-

Sur le même rayon de l'étagère...

Bien que très différent par son scénario et son système de jeu, *Push Over* évoque inévitablement *Lemmings*. Si ce dernier bénéficie de la « magie » de la vie autonome des petites créatures, les animations complémentaires variées de



Push Over ne sont pas mal non plus. Côté

puzzles, les deux programmes offrent des

énigmes passionnantes, avec un petit plus pour *Push Over*, à la progression mieux dosée. En fait, impossible de trancher réellement entre l'un et l'autre, ces deux programmes géniaux devant faire partie de votre ludothèque.

ment parfaite, et se double même d'un contrôle clavier. *Push Over* est l'un des grands jeux de l'année et vous devez absolument le posséder, à moins que l'abus de shoot-them-up ne vous ait transformé la cervelle en sauce blanche ! Jacques Harbonn

18 INTERET

Un des grands jeux de l'année, passionnant, original, bien réalisé et, de plus, bourré d'humour.

Que demander de plus ? Un futur Tilt d'Or ?

TYPE — réflexion/action (un peu)

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 15

Le principe de jeu est intuitif et, au moment de la pause, la signification des briques spéciales est rappelée.

GRAPHISMES — 15

Les sprites ont été figués et les décors sont excellents pour un jeu de réflexion (mais pas assez variés à mon goût : changement tous les onze niveaux exactement).

ANIMATION — 16

Les attitudes de votre fourmi sont variées et son animation reste fluide au cours des cascades, où interviennent sprites multiples et surtout prise de décision.

MUSIQUE — 13

Elle accompagne le jeu par un leitmotiv accrocheur.

BRUITAGES — 13

Il faut entendre le « cri » de la fourmi ! Le mode FX enrichit ce domaine au détriment de la musique d'accompagnement.

MANIABILITE — 18

Les commandes sont intelligentes et répondent instantanément.

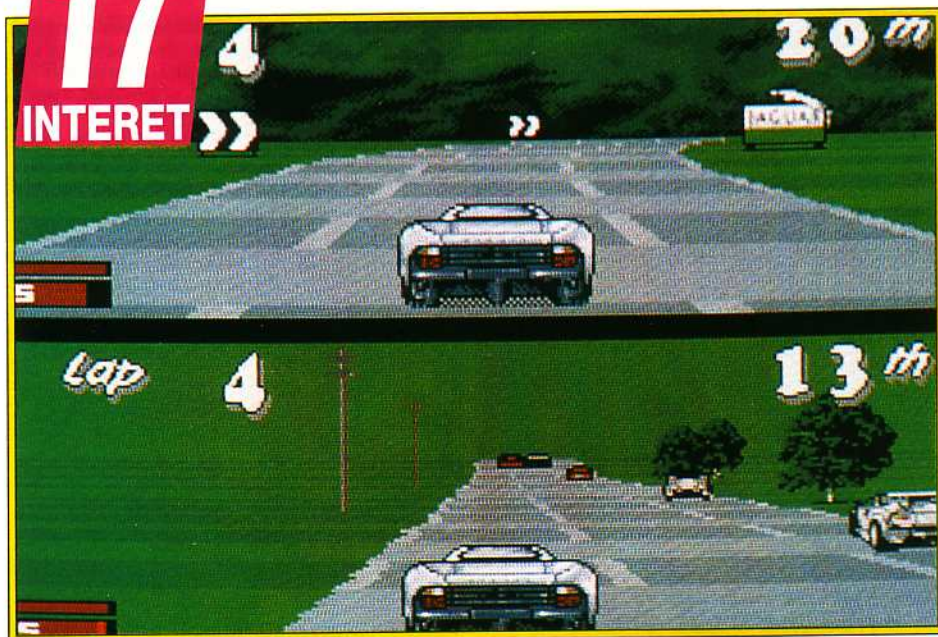
DIFFICULTE — tous niveaux

Très facile au début, *Push Over* offre par la suite des challenges diaboliques à la mesure des joueurs les plus perspicaces.

DUREE DE VIE — 18

Les quelque cent tableaux assurent une durée de vie prolongée d'autant que l'intérêt ne faiblit pas. M. Ocean, préparez-nous des data disk qui nous apportent encore plus de plaisir.

17
INTERET



En mode deux joueurs, l'écran est divisé dans le sens de la largeur, comme pour la plupart des courses automobiles. Vous avez un léger avantage si vous êtes derrière votre ami, car vous pouvez anticiper tous les virages en regardant sa partie d'écran. Une flèche rouge indique la position de l'autre joueur.



Les passages sous les tunnels sont impressionnants. A certains endroits, il est très difficile de se diriger dans cette pénombre.

JAGUAR XJ-220 AMIGA

Editeur : Core Design (tél. : 03.32.297.797) ■
Conception : Jeremy Heath-Smith ■ Design :
Mark Avory, Jason Gee, Mark Price, Jeremy
Heath-Smith ■ Graphismes : Jason Gee ■
Bande-son : Martin Iveson.

Vous êtes engagé dans l'écurie Jaguar avec pour mission de remporter le challenge Sports Car Racing. En voyant tourner Jaguar XJ-220, on pense tout de suite au célèbre Lotus II. Mais après quelques courses, vous découvrirez qu'il possède de sérieux atouts. Sa qualité graphique et sa grande maniabilité en font un hit de premier ordre.

Configuration matérielle

Jaguar fonctionne uniquement sur un Amiga, avec au moins 1 Mo de RAM. 2 disquettes sont à votre disposition (chargement, assez long, après chaque course). Contrôles : souris, joystick. Notice : anglais (traduite).



Le challenge SCR auquel vous allez participer est ouvert à toutes les voitures de sport de série (Corvette, Lamborghini, Ferrari, Bugatti et Porsche). Il est constitué de 12 manches internationales, comprenant chacune 3 courses, soit 36 circuits au total, aux tracés bien différents. Hautes montagnes en Suisse, désert d'Egypte, grandes plaines américaines : votre pilotage varie selon le tracé du circuit et, surtout, selon les conditions météo (pluie, neige, brouillard, giboulées de feuilles mortes, tempête de sable, crépuscule...). Ces conditions rendent la course particulière-

ment périlleuse, car elles impliquent souvent un manque de visibilité. Dommage que ces intempéries n'influent pas sur le contrôle de votre véhicule. Celui-ci réagit de la même manière, que la compétition ait lieu sous la pluie ou que vous rouliez par temps sec.

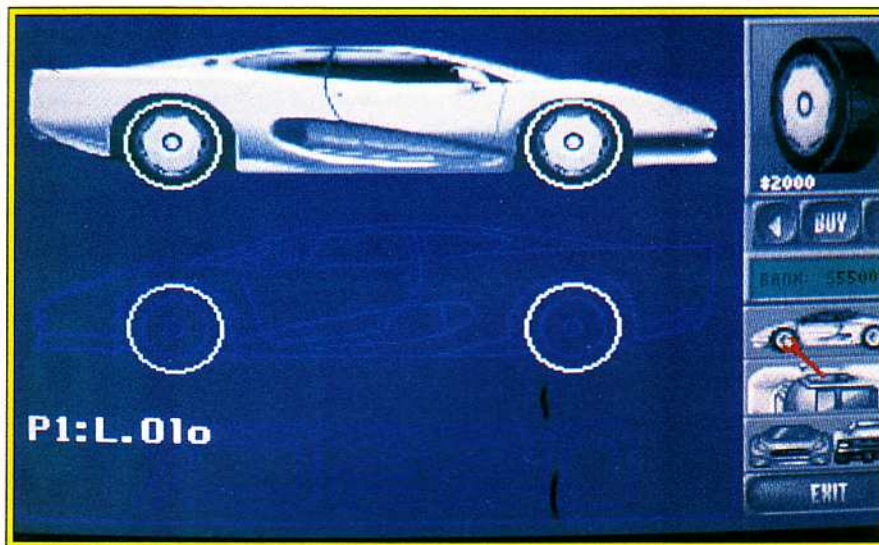
Sur la grille de départ, votre position est toujours la dernière. Ne désespérez pas. Les dix-neuf voitures qui vous devancent ne sont pas très difficiles à doubler. Après un tour de circuit, la dixième place est tout à fait envisageable. De plus, sans plan du tracé, vous bénirez rapidement les voitures de tête, qui vous indiquent les virages, notamment

Vous devez disputer trois courses par pays. Il n'est pas possible de choisir son circuit. En revanche, le pays peut être sélectionné en fonction de l'argent dont vous disposez. Plus il est loin de l'endroit où vous êtes, plus cela coûtera cher.

lorsque la visibilité est extrêmement limitée. Généralement, vous avez 4 tours pour terminer dans les dix premiers et marquer ainsi des points précieux pour le challenge. Certaines courses se déroulent sur 6 tours. L'arrêt aux stands se révèle indispensable. Situés sur la ligne droite d'arrivée, les stands vous autorisent à refaire le plein d'essence. Et

Pincez-vous !

Non, vous n'avez pas rêvé. Les photos de cet article ne sont pas celles de Lotus II ! Pourtant, la ressemblance avec Jaguar est troublante. Même représentation des voitures, écran en mode deux joueurs identique, options presque similaires, choix des musiques de même nature... A première vue, il n'y a que la couleur de la voiture qui change. Les



différences sont d'ordre technique: l'effet de vitesse est supérieur sur Lotus II, et le contrôle de la voiture est donc beaucoup plus difficile. Par ailleurs, les graphismes sont moins soignés sur Lotus II que sur Jaguar. Enfin, le jeu de Gremlins (éditeur de Lotus II) comporte beaucoup moins d'attraits, car vous êtes Game Over dès que vous n'avez pas franchi la ligne d'arrivée dans le temps imparti.

AVIS DOGUY : OUI ! Zut ! J'en ai assez ! A chaque fois qu'on me demande de donner mon avis, je tombe sur un bon jeu ! Et ensuite, les lecteurs me reprochent de ne pas savoir dire non. Mais, même sévère, je n'arrive pas à dire du mal de Jaguar XJ-220. Le jeu est beau, fort bien réalisé (prenez-en de la graine, messieurs les programmeurs), doté d'une bande-son féroce à souhait (je vous recommande particulièrement le morceau Thrash Pig) et finalement très ludique, surtout à deux joueurs. Certes, rien d'original dans tout ça, mais Jaguar prend une bonne longueur d'avance sur Out Run et autres Lotus II. Son seul rival reste l'inégalable Vroom, à mon sens la meilleure course de voitures sur micro. Bref, si vous cherchez une bonne course pour vous défouler seul ou à deux, Jaguar XJ-220 est un bon investissement.

Dogue de Mauve

C'est l'heure des réparations. Si vous n'avez plus d'argent et que les pièces sont irréparables, c'est l'abandon et le déshonneur...

il faut savoir que 4 tours sans s'arrêter, c'est à coup sûr la panne sèche. Dans ce cas, votre bolide franchira la ligne d'arrivée à moins de 20 km/h... ce qui m'est arrivé, et voir toutes les voitures me passer sous le nez alors que j'étais premier m'a fait réfléchir ! Votre consommation d'essence dépend de votre conduite. Accélération et rétrogradages intempestifs épuiseront rapidement vos réserves.

Pour commencer, utilisez la boîte de vitesses automatique. L'ordinateur se charge de moduler votre vitesse. Par la suite, la conduite manuelle est conseillée. Elle vous rend maître du pilotage de votre Jaguar. Après la course, passez donc à l'atelier de

réparation. Votre voiture vous y est montrée sous toutes ses coutures. Les pièces à changer impérativement, sous peine de ne pas repartir, sont marquées en rouge. Les pièces orange sont abîmées, mais vous pouvez prendre le risque de ne pas les changer tout de suite. Enfin, si tout est vert, vous n'avez aucune réparation à effectuer.



Le départ vient d'être donné. Les vingt voitures s'élancent dans la tempête de neige. Déportez-vous sur la droite, le long des stands. La voie est libre pour remonter tranquillement la file de bolides jusqu'au premier virage.



Les panneaux sur le bas-côté droit indiquent les stands. Vous y restez le temps nécessaire pour reprendre de l'essence. Pas la peine de faire le plein s'il ne vous reste qu'un tour à parcourir.

Un tapis de lauriers

Avec son revêtement cuir, son air conditionné et ses « gadgets » électroniques, la Jaguar a toujours été synonyme de confort, luxe et performance. Et, depuis plus de cinquante ans, la gamme sportive de la firme anglaise a connu de nombreux



AVIS

MARC : OUI MAIS... Jaguar est une course de voitures qui vous fera passer de bons moments, surtout à deux, c'est indéniable ! Cela dit, un jeu comme *Vroom*, pour ne citer que le meilleur, distance ce programme de quelques parsecs. Tout d'abord, la tenue de route de votre belle Jaguar est loin d'être réaliste : la voiture pivote sur son axe plus qu'elle ne tourne. Quant à l'effet de vitesse rassurez-vous, aucun risque d'être décoiffé ! Les intempéries (merci Lotus Turbo Esprit II !) rajoutent du piquant à la course, mais il est dommage de constater qu'elles influent peu sur la conduite. Voilà pour les défauts. Reste que la musique est superbe, les circuits nombreux, le scrolling propre et la voiture assez maniable pour se faufiler entre les concurrents. Finalement, quand on pèse le pour et le contre, on s'aperçoit que *Jaguar* est un soft qui tient la route, sans plus.

Marc Menier

Chaque pièce remplacée coûte de l'argent. Vos bons résultats lors des courses alimentent votre porte-monnaie. Ce sont les pare-chocs et la carrosserie latérale que l'on change presque systématiquement, réparations dues aux sorties de route ou aux chocs contre les autres voitures.



La nuit vient de tomber. Les repères ne sont plus les mêmes et la prudence est de rigueur.

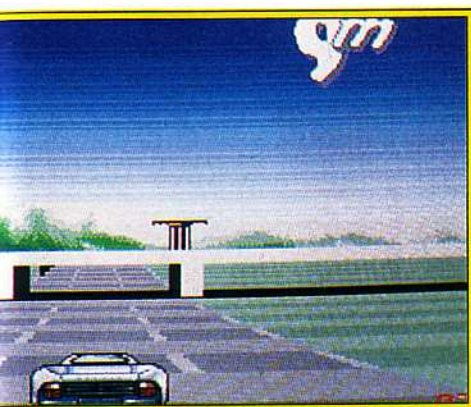
On ne gagne pas une course sans causer quelques dégâts. Il arrive que l'on traverse le mur à l'entrée d'un tunnel ou que l'on rentre dans une barrière sans être pénalisé. Malgré cela, *Jaguar XJ-220* est une course de voitures palpitante, surtout à deux joueurs. Les retournements de situation sont nombreux, et il faut avoir le cœur bien accroché pour prendre un virage à pleine vitesse. Quand vous en aurez assez de parcourir les 36 circuits, vous pourrez alors concevoir les vôtres. Le contrôle de la voiture est sans reproche, tout comme la bande musicale et les décors, très colorés. Vous avez aimé *Lotus II*, vous adorerez *Jaguar*. Laurent Defrance



Plus loin devant vous, des groupes de voitures commencent à se former. La neige est seulement gênante pour la visibilité, car votre Jaguar se comporte de la même façon que ce soit sur circuit sec ou sur circuit mouillé.



Après un tour de circuit, vous vous retrouvez en quatrième position, sans forcer. Même sous la neige, la tenue de route ne change pas. C'est finalement le reproche que l'on peut adresser à *Jaguar* : sa trop grande facilité peut en lasser plus d'un.



succès, allant jusqu'à concurrencer les voitures italiennes, réputées comme les plus rapides du monde. Entre 1951 et 1957, elle remporta cinq fois les 24 Heures du Mans. Dans les années soixante, la XJ-13, avec son moteur V12 de 5 litres, pouvait atteindre les 350 km/h. Le titre des constructeurs lui revint haut la main

en 1985, après qu'elle eut gagné huit des dix manches du championnat du monde. Aujourd'hui, la Jaguar XJ-220 (400 km/h maximum, moteur biturbo V6 3,5 litres...), encore en construction, devrait surpasser ses concurrents. Un demi-siècle de travail et de savoir-faire en est la meilleure garantie.

17

INTERET

Beaucoup plus abouti que *Lotus II*, *Jaguar* passionnera tous les amateurs du genre. La partie à deux

joueurs offre de surcroît un challenge passionnant. Les circuits sont suffisamment longs pour que le suspense soit total.

TYPE ————— course de voiture

PRIX ————— C

PRISE EN MAIN —————

Une notice en français comportant des informations historiques et techniques sur la voiture, c'est une très bonne initiative. Les options sont suffisamment nombreuses pour que le plaisir de jouer soit renouvelé.

GRAPHISMES —————

On arriverait presque à reconnaître la marque des voitures lors des déplacements. Les décors sont assez simples mais réalistes.

ANIMATION —————

Il n'y pas eu de recherche approfondie dans l'animation des voitures, et ça ressemble à une course de voitures parmi d'autres.

MUSIQUE —————

Les six morceaux du jeu sont superbes. Très funky, ils impulsent un rythme effréné à la course.

BRUITAGE —————

Le bruit du moteur est bien rendu par rapport aux autres sons (dérapage, collisions...). Servez-vous de vos oreilles pour rétrograder ou accélérer.

MANIABILITE —————

Souris ou joystick, le plaisir de piloter est aussi grand. Vous pouvez même régler la sensibilité de direction de la Jaguar.

DIFFICULTE ————— facile

C'est un peu la grande absente de ce soft. Remporter une course ne demande pas beaucoup d'entraînement. L'ordinateur est un piètre adversaire. Il faut jouer à deux pour que la lutte soit acharnée.

DUREE DE VIE —————

Aussi longtemps que vous aurez des amis pour jouer avec et contre vous, *Jaguar* vrombira sur vos écrans.

17

15

13

17

13

17

5



Editeur : Ocean ■ Conception et programmation : Sensible Software.

AMIGA



Configuration matérielle nécessaire

Machine: Amiga tous modèles.
Média : 2 disquettes 3"1/2.
Contrôle : joystick (2 boutons gérés).
Langue : français.
RAM : 512 ko (mémoire supplémentaire mise à profit pour chargement complet).

Mettez à profit les téléviseurs, les pommes, bref, tout ce qui vous tombera sous la main pour assommer les pingouins et autres créatures. L'écaille sombre de la carapace de la tortue cache en fait un passage secret, pour peu que vous disposiez d'un ouvre-boîte!

15

INTERET

WIZKID

Annoncé depuis longtemps déjà (nous vous l'avions présenté en avant-première voilà plus d'un an !), *Wizkid* comblera les amateurs de logiciels originaux. Sur une base de jeu d'action mêlé de stratégie se greffe une pointe d'aventure. L'ensemble est convaincant.

Wizkid est la suite de *Wizball*, un excellent programme qui avait enchanté les possesseurs de C64 et, plus tard, de 16 bits. Cette fois, votre chasse à travers les différents mondes ne concerne pas les couleurs, mais les notes de musique. Le principe du jeu est d'une grande simplicité. Dans chaque tableau, vous allez anéantir les vagues successives d'aliens en les bombardant à l'aide de certains éléments du décor : briques, rochers de tailles diverses, etc.

Votre poussée peut s'exercer dans n'importe quelle direction, l'amplitude du mouvement donné dépendant de la force appliquée. Parfois, les aliens touchés se transformeront en notes de musique ou en bonus, à récupérer dans les deux cas de figure. Ces bonus, au demeurant peu nombreux, ne servent qu'à deux choses : à vous permettre de jongler avec les projectiles, pour les libérer au bon moment, et à vous donner la possibilité de mordre dans un élément mobile pour le déplacer où vous voulez.

Ce principe ultra-simple ouvre en fait la voie à une série de stratégies assez différentes. Il faut en effet économiser les projectiles pour

éviter de se retrouver à court avant la fin des vagues ennemies. Ensuite, il faut apprendre à calculer l'impact nécessaire pour obtenir un déplacement donné. Un même bloc peut servir à détruire plusieurs ennemis, ricochant de tête en tête. Mais pour cela, il faudra le lancer au moment opportun. Tout au long du jeu, l'aspect aventure transparaît.

Tout d'abord, il est possible de se transformer et de passer d'une simple tête volante, se déplaçant librement, à un corps complet, soumis à la pesanteur mais capable aussi de déplacer d'autres objets que les projectiles. Ensuite, pour pouvoir passer d'un monde à l'autre, il est nécessaire d'ouvrir des

2 minutes de jeu...



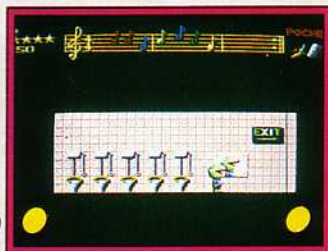
Une fois la première partition complétée, vous pourrez appeler le «ballon» d'options. C'est le moment de faire vos achats et, surtout, de choisir votre forme suivante, tête seule ou corps complet.

2 minutes de jeu...



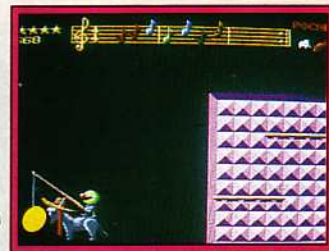
Allez dans les toilettes pour dames et utilisez-les. Vous déboucherez ainsi le volcan et son passage secret. Filez ensuite rapidement aux toilettes pour hommes

2 minutes de jeu...



Utilisez les deuxièmes toilettes en partant de la gauche. La chasse fuit, faisant monter rapidement le niveau de l'eau. Profitez-en pour sortir et montez vite dans le seau avant de vous noyer.

2 minutes de jeu...



Une fois dehors, il faut sauter dans le cratère du volcan. Vous aurez alors l'occasion de voir le plan général du monde avant d'aborder le troisième niveau.

SPIRIT : OUI... si on s'accroche. *Wizkid* est tout à fait le genre de jeu sur lequel on peut se tromper lourdement. Dans les premières parties, on se contente de lancer les blocs au hasard. Puis on assimile spontanément l'épargne, la synchro, le rythme, etc. Le jeu prend alors une tout autre ampleur, d'autant que les astuces à trouver sont d'une grande diversité. On a alors l'envie de découvrir les passages cachés reliant les différents mondes et l'usage des différents objets trouvés ou achetés. Un jeu difficile à quitter une fois que l'on en a saisi le mécanisme. Spirit



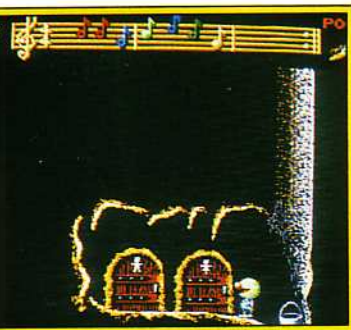
portes et, souvent, de résoudre des énigmes. Les éléments du décor interviennent à tout moment dans ces « collas » qui vous sont posées, de même que les projectiles, d'ailleurs. Ainsi, vous ne pourrez descendre tout au fond du puits que si vous avez réussi à vous doter d'un corps ; de la même manière, vous devrez utiliser les toilettes pour dames pour « déboucher » le volcan, puis les toilettes pour messieurs pour enfin sortir du puits. Toutes ces énigmes sont pleines d'humour, et assez difficiles, mais elles se résolvent toujours logiquement. Cet aspect aventure peut parfaitement être écarté, mais vous passeriez alors à côté des meilleurs scores. Des phases bonus, basées sur le principe des mots croisés, vous permettront de grappiller quelques points supplémentaires.

La réalisation est correcte, sans atteindre des sommets. Les graphismes sont assez simples, certains écrans étant plus travaillés que d'autres. Toutefois, cette simplicité n'exclut pas une certaine recherche.

En passant devant un miroir, vous aurez ainsi le plaisir de voir votre image s'y refléter. L'animation est rapide et fluide, le système adopté (déplacement de sprites sans animation ni scrolling d'écran) ne posant guère de problème. La musique de présentation est agréable, mais les bruitages d'action bien modestes. Côté ergonomie, ça roule ! Votre personnage évolue à la demande, et manipule les objets avec précision. Loin des perfor-

mances techniques, *Wizkid* en attachera plus d'un à l'écran, par son système de jeu très intuitif et ses phases intermédiaires variées. Jacques Harbonn

De fréquentes phases d'aventure viennent enrichir ce jeu d'action. Ainsi le puits d'un accès à un gigantesque réseau souterrain, pour peu que vous soyez en possession du bon objet.



En dépit de graphismes succincts, le challenge n'en demeure pas moins passionnant.

Restons exclusivement *Wizkid*

Difficile de comparer *Wizkid* à un autre programme. Tour à tour jeu de plates-formes, pseudo-shoot-them-up, jeu d'aventure, jeu de réflexion, etc., il navigue entre ces genres sans jamais se fixer sur aucun. Certes, l'action prime, mais la réflexion (au sens large) constitue le gage de scores élevés.

Le délire succède au délire. Ici, c'est à coups de cacahouètes que vous estourbirez les ennemis.

DOGUY : OUI. Au secours, à l'aide ! Je suis persécuté ! Comment puis-je espérer conserver ma crédibilité de testeur si on ne me donne que des bons jeux à tester ? Malheureusement, je suis bien obligé d'avouer que, même s'il ne paye pas de mine, *Wizkid* est une réussite. Au premier abord, le jeu paraît simple, voire simpliste. La réalisation est bonne, avec une animation qui mouline à 50 images par seconde. Mais on en resterait là s'il n'y avait la partie aventure, totalement délirante, à l'image du reste du jeu. *Wizkid* est à ma connaissance le seul soft qui mélange ainsi action et aventure dans un univers encore plus loufoque que celui d'*Eternam*. Un grand regret quand même : les graphismes sont vraiment très quelconques. Eussent-ils été confiés à Dan Malone, Mark Jones ou encore Niklas Malmqvist, et *Wizkid* aurait pu prétendre au titre de jeu de l'année. Il reste malgré tout l'un des titres les plus originaux que j'aie vus depuis plusieurs mois. *Wizkid*, c'est « wizzzzz » ! Dogue de Mauve

15 INTERET

Au fur et à mesure des parties, on découvre un jeu sans cesse plus riche, bourré de trouvailles. La

réalisation, correcte mais pas peaufinée, limite ici la note.

TYPE ————— action/aventure

PRIX ————— C

PRISE EN MAIN

Le jeu commence par un petit entraînement et le tableau d'options est bien utile.

GRAPHISMES

Certains écrans sont mignons, mais l'ensemble n'attire pas spécialement le regard.

ANIMATION

Elle est certes fluide et rapide, mais ne demande aucune prouesse technique.

MUSIQUE

La musique d'introduction, rythmant l'animation, est sympathique mais s'arrête ensuite.

BRUITAGES

Les bruitages sont assez succincts, sans que cela soit vraiment gênant.

MANIABILITE

Le joystick répond parfaitement et la détection des collisions est d'une bonne précision.

DIFFICULTE ————— tous niveaux

Le paramétrage de départ permettra à chacun d'y trouver son compte.

DUREE DE VIE

On ne cesse de découvrir de nouvelles astuces et styles de jeu.

15

13

12

12

8

14

15



18
INTERET

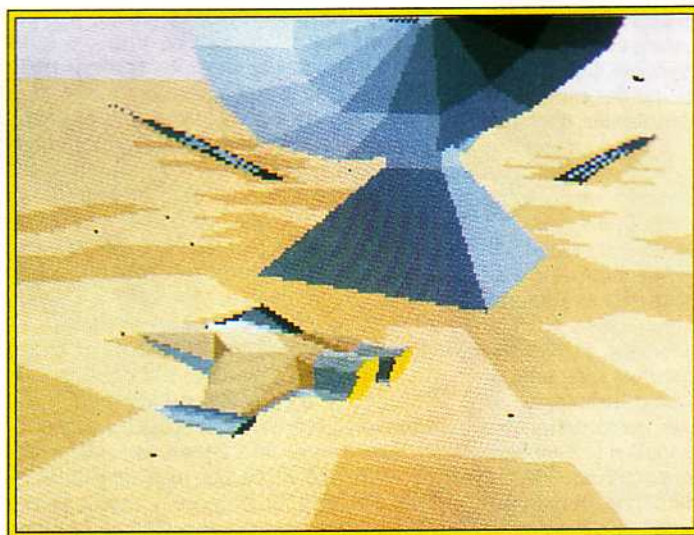
La version *Atari ST* d'*Epic* nous avait étonnés par la qualité et la rapidité des animations 3D. Les programmeurs de Digital Integration Design ont su profiter de la puissance des PC actuels pour nous proposer un jeu encore plus stupéfiant. *Epic* possède la 3D calculée la plus rapide du moment, plus rapide même que la majorité des animations de sprites tournant sur cette machine ! Cette qualité de réalisation, alliée à un scénario varié forment un tout prenant.

Superbe contre superbe

On ne peut s'empêcher de comparer la version PC d'*Epic* à *Wing Commander II*. Côté animation, les deux programmes sont aussi rapides sur 486, mais *Epic* l'emporte sur 286. Ces deux hits offrent des graphismes superbes, plus colorés pour *WCII*, mais plus réalistes pour

Epic. Côté son, les phases d'action sont mieux rendues dans *Epic* mais, en contrepartie, *WCII* reprend l'avantage par ses dialogues digitalisés dans les phases intermédiaires. Difficile de trancher, donc. Pour ma part, je préfère le monde magique d'*Epic*, mais la durée de vie de *WCII* est plus longue.

Inspiré d'un scénario proche de la *Guerre des étoiles*, *Epic* vous met dans la peau d'un pilote de vaisseau spatial. Votre but : effectuer six missions, toutes d'une importance cruciale pour la réussite de l'entreprise (le passage du convoi au milieu de l'hostile Rexxon). Ces six missions, dont certaines sont doubles, se déroulent soit dans l'espace, soit à la surface d'une planète. Bien que privilégiant l'action, *Epic* évite le piège du shoot-them-up borné. Il reprend un certain nombre d'éléments des simulateurs de vol : vues diversifiées, armement varié adapté à chaque mission et, surtout, fourni en quanti-



EPIC PC

Editeur : Ocean (tél.: 47.66.33.26) ■
Conception : Martin Henwright ■ Programme :
Russel Payne, Colin Bell ■ Graphismes : Martin
Henwright, Paul Hollywood ■ Bande-son :
David Whittaker.

Les intermèdes ajoutent encore à l'ambiance, combinant images bitmap et images 3D calculées. Attachez vos ceintures et en route pour une nouvelle mission pleine de dangers.



Configuration matérielle nécessaire

Machine : PC AT 286, 386 et 486.
Modes graphiques : VGA et MCGA.
Média : 6 disquettes 5"1/4 (1,2 Mo).

Carte-son : AdLib, Roland LAPC1, SoundBlaster (cartes chaudement recommandées).
Contrôles : clavier, souris, joystick (recommandé dans l'espace).
Notice : en français.
Installation : disque dur obligatoire ; temps : de 5 à 10 minutes ; place : 7 Mo environ.
RAM : 640 Mo minimum.

Les objets 3D de ce monde sont nombreux et d'une grande diversité. La vue externe apporte un plus mais la vision depuis le cockpit est la meilleure pour combattre.



**Vous avez perdu une bataille
mais pas la guerre.**

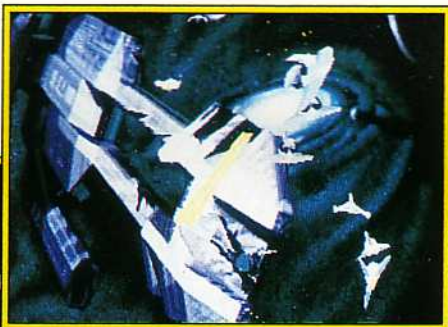
té limitée, radar général, radar de poursuite pour les missiles, compas, prise en compte de l'altitude, etc.

Le scénario exige une certaine finesse. Il faut souvent détruire les écrans protecteurs ou combattre d'autres vaisseaux et batteries de tir avant de se concentrer sur la cible elle-même. La réalisation est tout simplement fantastique. Les longs intermèdes qui marquent chaque changement de mission, loin de cas-



Même dans l'espace, les graphistes de DID nous offrent de superbes décors (planètes, nébuleuses, soleils resplendissants), servant de toile de fond à vos évolutions acrobatiques, au milieu des météorites, des mines et des vaisseaux ennemis.

AVIS **SPIRIT : OUI, OUI... MAIS !** Les programmeurs de DID sont vraiment des petits génies, capables de tirer la quintessence de machines aussi différentes que le ST et le PC. Epic dégage une ambiance extraordinaire par la richesse de son monde 3D et la qualité de ses animations et bruitages SoundBlaster. Il ne lui manque que quelques dialogues digitalisés, mais le programme occupe déjà près de 7 Mo. Le tableau serait idyllique si l'on ne relevait deux points agaçants. Tout d'abord, le système de codes, important au demeurant, limite d'autant la durée de vie du programme, qui ne dispose que de six missions. Ensuite, il semble exister quelques problèmes d'incompatibilité avec certains programmes résidents. Un grand, grand programme cependant. Spirit.



AVIS **DOGUY : OUI, MAIS...** Le moins que l'on puisse dire, avec Epic, c'est que sa sortie a provoqué bien des remous. Les fans qui l'adulent sont aussi nombreux que les détracteurs qui le vomissent. Alors, hit interplanétaire ou arnaque cosmique ? Pour ma part, j'ai tranché : malgré la documentation qui manque d'explications, malgré la durée de vie réduite (cinq heures si vous êtes doué), malgré le côté résolument shoot'em up de l'action, j'aime Epic. J'adore foncer au milieu des champs de mines, éviter les missiles, attaquer en piqué les bunkers ennemis. Que ce soit bien clair : Epic est un jeu d'action, pas une simulation. Si pour vous Shuttle représente le top du logiciel ludique, n'achetez pas Epic. Sinon, laissez-vous tenter, ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de se prendre pour Luke Skywalker...

Dogue de Mauve

ser le rythme du jeu, vous plongent toujours plus avant dans cette atmosphère magique. Le jeu lui-même est encore plus impressionnant. La rapidité d'animation est telle qu'il faut s'habituer à ces scrollings fulgurants avant de jouer avec la souris (je vous conseille d'ailleurs d'opter pour un joystick). Contrairement à Wing Commander II, cette animation reste très brillante sur un simple PC à base de 286.

L'univers 3D déjà riche de la version ST a été encore amélioré, avec des éléments plus détaillés et nombreux, qui évitent toute impression de monotonie. La bande-son est de la même veine (avec une carte sonore, bien entendu). Ainsi, sur une SoundBlaster, les bruitages explosent par leur variété et leur réalisme. Après Wing Commander II, Epic prouve que le PC a sa place dans les jeux d'action, pour peu que l'on se donne la peine de bien le programmer. Un superbe logiciel.

Jacques Harbonn

18 INTERET

La réalisation est exceptionnelle, en particulier sur le plan de l'animation 3D. Du jamais vu sur PC. A

consommer sans modération.

TYPE ————— combats spatiaux

PRIX ————— C

PRISE EN MAIN

La notice en français détaille soigneusement le vaisseau et les différentes missions. L'aide au repérage est une excellente idée pour éviter de se perdre.

15

GRAPHISMES

Les graphismes 3D sont d'une grande beauté, très bien travaillés et d'une diversité impressionnante. Les graphismes bitmap complémentaires ne leur cèdent en rien.

19

ANIMATION

Du jamais vu sur un ordinateur personnel. Cette animation 3D, calculée en temps réel, doit tourner au moins à 25 images par seconde.

19

MUSIQUE

La musique de David Whittaker, accompagnant l'intro et les séquences intermédiaires, est superbe. Elle est très bien rendue par les cartes sonores, ici indispensables.

16

BRUITAGES

Les bruitages d'action sont variés : tirs de laser, explosion des cibles, etc. Prévenez les voisins : ils pourraient croire que la guerre est déclarée ! Dommage qu'il n'y ait pas de dialogues digitalisés mais le jeu prend déjà 7 Mo !

17

MANIABILITE

La note est, paradoxalement, plus basse, à cause de la trop grande sensibilité du jeu à la souris. Dans l'espace, il peut être difficile de se stabiliser, surtout avec un PC rapide. En revanche, le joystick est parfait.

17

DIFFICULTE — débutant/confirmé

Une fois la maîtrise de l'appareil assurée, les missions sont accessibles à tous.

DUREE DE VIE

C'est le seul point faible du programme. La sauvegarde par code, alliée au nombre limité de missions, risque de laisser les meilleurs sur leur faim. Mais on prend un tel plaisir à évoluer dans ce monde 3D !

12

TREX WARRIOR

15

Editeur : Thalio ■ Programme : Michael Bittner ■ Graphismes : Erik Simon ■ Musique : Skinnibone.

17
INTERET

Pour détruire ce dangereux droïde, nommé Wasp, il vous faudra trouver une plaque de lévitation, vous arrêter juste dessus afin d'arriver à sa hauteur et le pulvériser !

Trex Warrior est un jeu original qui utilise une représentation 3D pour mettre en scène un jeu d'arcade. Le but est simple : votre petit vaisseau est prisonnier d'une arène sur le sol de laquelle il évolue, et qu'il doit nettoyer de ses hostiles habitants. Classique, mais bénéficiant d'une réalisation top niveau, c'est le jeu en 3D du moment, avec le fameux *Epic*.

X^e siècle. Un nouveau « sport » est apparu, surpassant en popularité tous les autres jeux de balle sanglants... Ce « sport » consiste à envoyer un pauvre hère dans un petit vaisseau affronter des droïdes et d'autres adversaires humains dans une lutte à mort à grand renfort de missiles et de laser. Ancien participant, vous n'avez qu'un seul objectif : vous venger du champion terrien qui vous a fait passer ces deux dernières années dans le coma. Pour prendre cette revanche tant attendue, il vous faudra traverser cinq arènes mortelles jusqu'à la dernière, celle de la Terre. *Trex Warrior* offre de nombreuses subtilités qui le rendent proche du jeu de tactique. En effet, l'arène, théâtre des événements, comporte un certain nombre d'obstacles et d'objets divers : des plaques de lévitation ou

de drainage (elles « pompent » l'énergie de votre bouclier en quelques secondes), des bombes, des pylônes, des abris de fortune, ainsi, bien sûr, que de nombreux ennemis.



Après un éprouvant et rude combat, le champion d'Océania a enfin cédé face à ma supériorité tactique.



Configuration
nécessaire

ATARI ST, STE,
TT.
Contrôle : souris.
Disquette 3"1/2
(512 ko).
Disque dur : non.

C'est mon premier combat dans l'arène. Lorsque j'y entre, je ne suis que piètrement équipé mais, heureusement, il en est de même de mes adversaires. J'arrive dans un espace clos entièrement en 3D surfaces pleines et quelques tirs, représentés par des disques grossissants, fusent déjà vers moi... Et c'est la première déception : l'espace écran réellement couvert par la 3D est assez réduit. Toutefois, cela permet au jeu de bénéficier d'une impressionnante fluidité. L'excellente jouabilité obtenue valait bien ce sacrifice : on se déplace aisément à la souris, le décor scrolle sans saccades lorsque l'on tourne. Mes premiers tirs détruisent sans difficulté l'adversaire qui s'est présenté, visiblement bien moins résistant que moi, car je n'avais, pour ma part,

AVIS **DOGUY : OUI !** Ecrire pour ses idées, il n'y a rien de plus beau. Et puisqu'on me demande de donner mon avis, je l'affirme bien haut : *Trex Warrior* est génial ! La 3D est probablement la plus rapide (du jamais vu dans un jeu sur ST), la jouabilité est excellente et le graphisme réussi. Seule différence avec la version Amiga : les bruitages, assez moyens. Mais *Trex Warrior* n'en reste pas moins un très bon shoot'em up en 3D (et, à part l'excellent *Backlash*, ils ne sont pas légion). Si vous aimez les combats brutaux doublés d'un zeste de stratégie, *Trex Warrior* est pour vous !
Dogue de Mauve



Un saut qui vaut le coup ! Une plaque de lévitation et un bloc cubique juste après, voilà une configuration de terrain qui paraît intéressante...



Placé bien en face, vitesse à zéro, je commence par accélérer. Arrivé au niveau de la plaque, je m'envole brusquement et, mon saut étant parfait,

Les joies du shoot en 3D

Trex Warrior est ce qu'on pourrait appeler un vulgaire shoot'em up en 3D, surfaces pleines, mais c'est justement ce mode de représentation qui fait qu'on s'y croit : un plus certain pour un jeu qui demande des réflexes

d'acier, de la tactique et une bonne dose d'anticipation. **Sherman M4**, quant à lui, propose de combattre des tanks et de détruire des complexes blindés. Malgré son espace de jeu plus grand, il n'arrive pas à

recréer le stress du combat à grande vitesse dans une arène, mais dispose en revanche d'une dimension stratégique plus grande. **Starglider** est pour sa part superbe, mais on peut difficilement le comparer, car il

propose un challenge plus « intergalactique », aspect ludique qui fait défaut à **Trex Warrior**. A mon avis, **Trex Warrior** est un excellent jeu de combat tactique, sans équivalent micro (ni console, d'ailleurs).

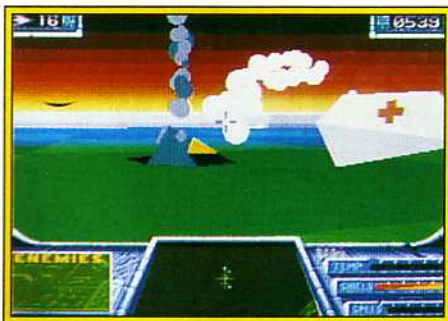
fait aucun effort d'esquive. Après quelques parties de cache-cache, je parviens à me défaire de mes autres agresseurs au sol.

Un nouvel ennemi me défait alors, mais le scélérat vole bien au-dessus de ma ligne de tir et m'envoie des missiles tourbillonnants. Astuce : si l'on ne bouge pas, on n'est pas touché. Ouf ! Mais voilà, j'ai un problème : je suis rarement satisfait d'une partie nulle. Il faut que je me débarrasse de cette « guêpe » agressive. Pour ce faire, rien de plus simple : un petit tour sur la plaque de lévitation, je le flingue, et le tour est joué. J'ai toujours été un

bon théoricien, conjecturer les problèmes c'est mon truc ! Il s'agit maintenant d'agir avec astuce et promptitude : un petit saut, je tire... je le loupe... Arggggh ! j'arrive sur la plaque qui draine de l'énergie et, à ce moment-là, il me tire dessus.

Deux solutions : je bouge et je me prends un missile, ou bien je reste immobile et je perds mon énergie... Le temps de résoudre ce cruel dilemme, et je me retrouve tout cramé. Le vaisseau-ambulance arrive alors pour éteindre le feu qui a pris sur mon vaisseau (les auteurs semblent d'ailleurs confondre voitures de pompiers et ambulances car, entre nous, un véhicule blanc portant une croix rouge qui vous asperge avec une lance à incendie, c'est quand même rare !). Maintenant, il ne me reste plus qu'à aller traîner du côté du magasin pour essayer de mieux armer mon vaisseau tout neuf ! Allez, hop ! J'y retourne.

Douglas Alves



Le pauvre champion de Brand 6 n'a pas eu de chance. Il a droit pour la peine à l'intervention du service de secours.



Versions

La version ST de **Trex Warrior** n'a rien à envier à celle d'**Amiga**, déjà testée dans **Tilt 99**.

17

INTERET

Jacques avait attribué un bon 16 à la version **Amiga** mais la réalisation exceptionnelle de **Trex Warrior** sur

ST mérite bien 17. Et j'attends avec impatience la suite de cet excellent jeu, s'il y en a une...

TYPE ————— shoot'em up 3D

PRIX ————— C

PRISE EN MAIN

On pouvait penser que l'utilisation de la souris diminuerait l'intérêt du jeu, mais c'est tout le contraire. Un grand bravo pour le frein (avec espace) !

17

GRAPHISMES

Le décor est bien rendu et les ennemis particulièrement bien détaillés. Les cinq mondes possèdent chacun une arène différente. Les graphismes bitmap sont quant à eux d'une bonne qualité.

16

ANIMATION

La 3D est parfaitement bien rendue. Fluide et sans accrocs, elle permet de jouer rapidement. Du grand art !

18

MUSIQUE

Présente durant l'excellente introduction du jeu, elle contribue à l'ambiance métallique des combats dans l'arène.

17

BRUITAGES

Ils sont assez communs et sobres. Peu d'originalité de ce côté-là.

10

MANIABILITE

Elle est magnifique ! Le véhicule réagit instantanément aux sollicitations du joueur et les commandes permettent d'esquiver et de feinter l'ennemi de façon surprenante.

18

DIFFICULTE ————— confirmé

Bien que, au départ, la fluidité étonne, on finit par s'y habituer. Les ennemis sont d'un niveau très progressif, et une option permet d'en faire venir d'autres au cas où cela serait trop facile !

DUREE DE VIE

Sans système de codes, il vous faudra vraiment beaucoup de temps pour pouvoir vous venger de Axaro Mey et de ses dangereux acolytes, et même les meilleurs maîtres de la souris auront bien du mal à finir le monde 5.

16

AVIS

PIERRE : OUI ! Vous me connaissez, je suis plutôt sévère. Pourtant, je dois bien l'avouer, **Trex Warrior** m'a beaucoup plu. Mais soyons bien clair : les amateurs de simulation peuvent passer leur chemin, **Trex Warrior**, c'est de l'action, de l'action et encore de l'action. Et, franchement, c'est géant ! Les adversaires sont variés, certains étant particulièrement coriaces. La 3D est excellente, les graphismes sont beaux, l'ergonomie ne souffre pas de reproches. Enfin, presque pas. Car si l'idée de limiter le nombre de sauvegardes à dix est compréhensible, le fait de ne pas pouvoir les effacer peut poser de gros problèmes. D'autant que le jeu est particulièrement vaste. Cela dit, les jeux de cette trempe sur ST sont trop peu nombreux pour que je fasse la fine bouche. **Trex Warrior** est vraiment un grand jeu.

Pierre Truchin



j'arrive sur le toit du bloc. Je freine juste au moment où mon redoutable adversaire se téléporte sur le terrain. Mais, malheureusement



pour lui, il aura bien du mal à me trouver tandis que, de mon côté, je me prépare à l'attaquer par surprise, le pauvre...

Editeur : Maxis (tél. : 510.254.9700) ■ Concept original : Artdink ■ Programme : Jonathan Ross, Paul Schmidt ■ Musique : Brad Madix.

Matériel nécessaire

Machine : PC tous modèles.
Mode graphique : Hercules, EGA et VGA haute résolution.
Média : 3 disquettes 3"1/2 ou 5 disquettes 5"1/4.
Carte son : AdLib,

SoundBlaster, Roland MT32.
Contrôle : souris (recommandé), clavier.
Manuel en anglais.
Installation : 1,2 Mo sur disque dur.
520 ko de Ram minimum.

Vous aviez recréé New York dans *Sim City* ? Vous étiez devenu un as des chemins de fer dans *Railroad Tycoon* ? Alors venez donc relever le challenge de *A-Train*, une simulation qui vous fera endosser plusieurs rôles. Vous deviendrez tour à tour cheminot, maire ou encore golden boy. Et tandis que vous jouez, n'oubliez pas, il y a deux choses inéluctables dans la vie : la mort et les impôts !

Toujours à l'ouest, jeune ingénieur ! L'expansion est à l'ordre du jour. Au début du jeu, vous commencez avec quelques millions de dollars, des stocks de matériaux et beaucoup de terrain aride. A vous de trouver la manière correcte de développer votre future mégalopole, qui n'est pour l'instant qu'une bourgade de campagne. Trains, commerce, spéculation, vous avez le choix des armes.

L'histoire de A-Train

A-Train a été créé au Japon par la société Artdink. C'est en fait la troisième version de *A-Train*. Les deux autres sont sorties uniquement au Japon. La version testée ici a remporté le titre de la simulation de l'année attribuée par le magazine *Login* (dépassant d'un cheveu *Sim City*).



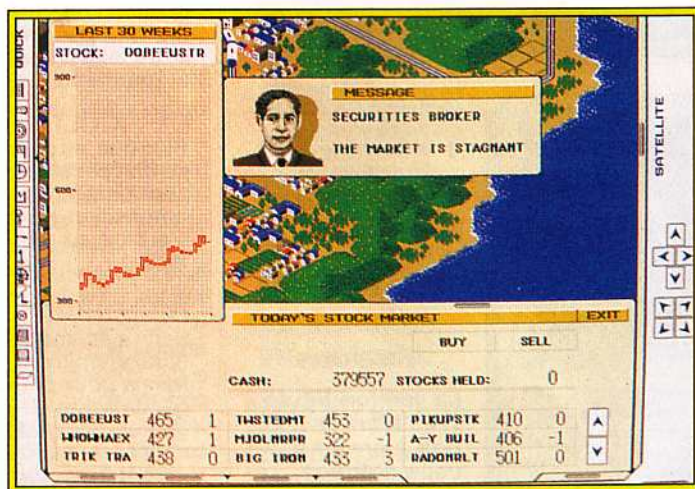
A-TRAIN PC

16 INTERET

Le plus long des chemins (de fer !) commence par un pas. Et plus précisément par un rail. Le réseau ferroviaire est indispensable pour le bon développement d'une ville. Les trains de marchandises transporteront les matériaux pour la construction de nouvelles habitations tandis que les trains de passagers feront transiter la masse des travailleurs de leur travail jusqu'à leur petit nid douillet. Les rails sont à la ville ce que les veines sont au corps humain. Plus tard, les choses se compliqueront un peu lorsque vos lignes ferroviaires se multiplieront. Il faudra

alors bien planifier les horaires de chaque train et leurs aiguillages.

Qui dit train dit développement urbain. Et oui, le train n'est pas une finalité en soi ! Pour lui donner une raison d'être, il faudra acheter des terrains (tant qu'ils ne sont pas chers), construire des maisons, des hôtels, des centres commerciaux, des stades, des



La Bourse. Un fin spéculateur pourra tripler son capital. Il suffit d'acheter au bon moment et d'attendre une subite hausse des prix.

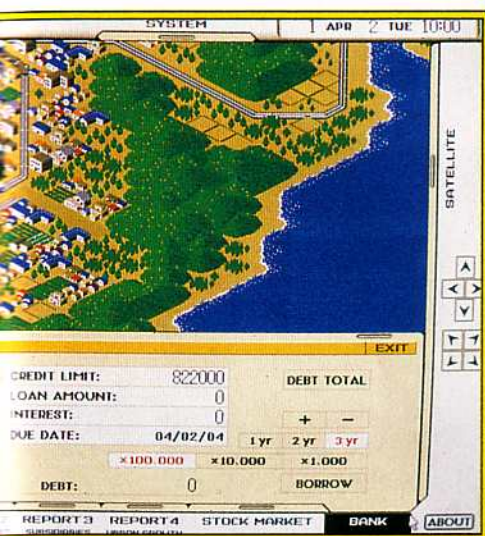
AVIS JLJ : OUI ! *A-Train* est de ces jeux qui, malgré leurs défauts, savent captiver le joueur. Plus riche que *Sim City*, il s'apparente par bien des points à *Railroad Tycoon*. L'ergonomie et la rapidité de ce dernier sont sensiblement meilleurs, mais pour ce qui est de la complexité, *A-Train* n'a rien à lui envier. Evidemment, ses imperfections lui interdisent un palmarès aussi impressionnant que *Railroad*. Mais tous ceux qui désirent gérer en finesse et en détail toute une région y trouveront une impression du « temps qui passe », qui n'existe dans aucun autre jeu.

Jean-Loup Jovanovic

lunaparks, des stations de ski. Si, avec tout ça, votre ville n'est pas la huitième merveille du monde, c'est que l'argent vous a fait cruellement défaut.

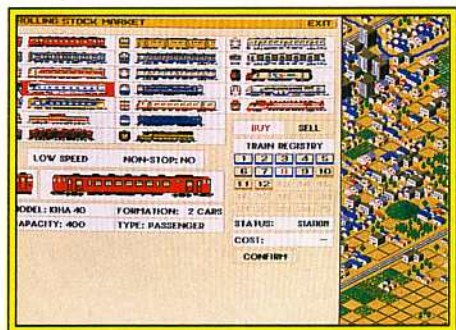
Comment faire de l'argent avec de l'argent ? Quoi que vous fassiez, le percepteur saura vous taxer. Vous aurez non seulement à payer les frais d'entretien, mais aussi l'Etat. Inutile de dire que vos finances en prendront un sacré coup. Qu'à cela ne tienne, il existe une solution et elle s'appelle la spéculation. Il suffit de lever la main et de hurler dans une foule en délire des mots magiques comme « j'achète !! » ou « je vends !! » ; les variations saisonnières de la bourse feront le reste. Il est facile de faire fortune dans *A-Train*, mais attention quand même aux krachs. Sinon, vous pouvez toujours spéculer sur la vente de terrains et de biens immobiliers.

« C'est beau une ville la nuit ! Avant de voir les gratte-ciel taquiner les nuages et votre ville grouiller d'activité, il vous faudra jouer de nombreuses heures durant.



Le banquier se fera un plaisir de vous prêter de l'argent, à des taux ridicules, du moins c'est ce qu'il veut vous faire croire.

Simulation économique et ferroviaire, c'est deux fois mieux. *A-Train* réunit l'essentiel dans ces deux domaines. Les fanatiques des jeux de simulation y trouveront leur compte. Dommage qu'il n'y ait pas de raccourci clavier, la gestion à la souris est parfois un peu fastidieuse. Marc Menier



AVIS

GILLES : OUI... Bien qu'il faille un PC assez puissant pour que le jeu tourne à vitesse raisonnable (un 386 à 16 MHz par exemple convient parfaitement), *A-Train* est une simulation ferroviaire et économique qui tient la route, ou plutôt les rails ! Si vous vous sentez une âme de cheminot, ce jeu est fait pour vous. Quant à moi, je m'en suis donné à cœur joie dans les transactions économiques et boursières. Que voulez-vous, on ne se refait pas, et puis un requin de la finance est assez riche pour se construire un réseau ferroviaire des plus complexes. Le jeu proprement dit est passionnant, mais l'ergonomie n'est pas très soignée. Les programmeurs auraient pu ajouter quelques raccourcis clavier quand même. Gilles Duprès

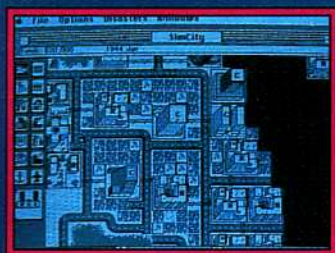
Simul-tanés

Il y a plus d'un logiciel de simulation sur le marché. Après le célèbre *Sim City*, on a eu droit à *Sim Ant*, *Sim Earth*, *Railroad*

heures, durant lesquelles vous aurez le plaisir de voir votre petit peuple de Simhommes se développer. Il existe aussi



Civilization mérite son Tilt d'or 92.



Sim City (ici sur Mac) fut l'une des toutes premières simulations à connaître un réel succès.

Tycoon, au non moins fameux *Civilization* et à *Utopia*, sans oublier *Global Effect* pour l'écologie. Chacun de ces jeux vous occupera des heures et des

d'autres jeux comme *Populous I et II* ou *Megalomania*, mais ceux-ci sont plus portés sur l'aspect stratégique et wargame que sur la gestion pure et dure.

« Il n'y a que l'embarras du choix pour acheter des trains. Ne prenez pas tout de suite les modèles coûteux, une bonne vieille loco suffira pour débiter.

16 INTERET

A-Train est une bonne simulation économique et ferroviaire. Ces deux éléments conjugués procurent

une profondeur de jeu qui vous fera passer de nombreuses heures le nez collé à votre petit écran. Il est conseillé d'avoir au moins un 386 à 16 MHz pour que le jeu tourne à une vitesse raisonnable.

TYPE — simulation éco-stratégique

PRIX —

PRISE EN MAIN —

Un manuel complet avec quelques notes d'humour qui vous feront digérer sans problèmes les considérations techniques. Mieux vaut cependant avoir un bon niveau en anglais.

GRAPHISMES —

Une vue en perspective servie par des graphismes VGA 16 couleurs et une résolution de 640 x 480.

ANIMATION —

A-Train est moins vivant que *Sim City*. A part les trains, il n'y a pas grand-chose qui bouge. Le scrolling multidirectionnel est correct.

MUSIQUE —

Quelques mélodies qui peuvent être agréables si on les met juste en « bruit de fond ». Il est conseillé d'avoir une carte SoundBlaster ou AdLib.

BRUITAGES —

Les rares bruitages ne sont pas transcendants et n'apportent rien au jeu. A la limite, mieux vaut les enlever.

MANIABILITE —

Un système de fenêtres bien disposé et une option Quick-menu, mais des raccourcis clavier auraient été les bienvenus. Mieux vaut utiliser une souris.

DIFFICULTE — confirmé

Le réseau ferroviaire n'est pas simple à mettre en place mais c'est un jeu d'enfant de gagner en quelques heures 10 millions de dollars à la bourse...

DUREE DE VIE —

Six scénarios vous sont proposés et il y a une myriade de possibilités pour les finir. *A-Train* est un soft qui n'a pas fini de vous passionner.

18

18

14

13

10

13

15

AQUAVENTURA

AMIGA



Editeur : Psygnosis ■ Conception : Ian Hetherington ■ Graphismes et animation : Garvan Corbett, Jim Bowers, Jeff Bramfitt et Neil Thompson ■ Musique et bruitages : Tim et Lee Wright.

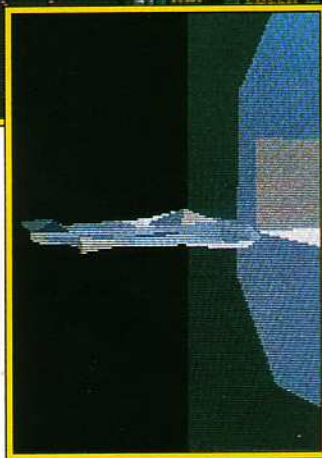
Entre la soucoupe spurcienne du premier plan et le panneau solaire, votre vaisseau amphibie.

Ce panneau solaire est à détruire avant de pouvoir vous attaquer à la pyramide.

15
INTERET

Quatre ans que nous l'attendions et soudain... alors que l'on n'y croyait plus, le tant espéré *Aquaventura* nous arrive enfin sur Amiga. Le résultat est un petit chef-d'œuvre mêlant action et stratégie qui va vous entraîner dans les abysses sous-marines pour casser de l'alien.

Un holocauste nucléaire a ravagé la Terre. Les seuls rescapés sont des scientifiques qui travaillaient dans huit colonies sous-marines au moment de l'apocalypse. La survie s'organise tant bien que mal, jusqu'au jour où les Spurciens, des extra-terrestres barbares, pointent leurs canons à protons sous les flots. Obligé de partir avec les derniers



L'entrée dans les aqua-tunnels donne lieu à une séquence animée.



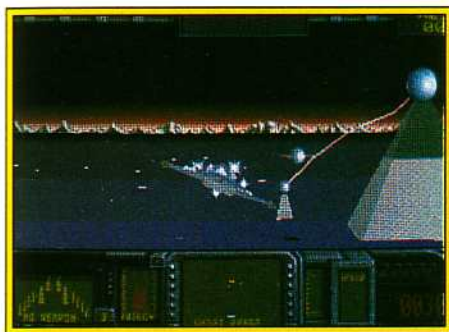
Les séquences en 3D lors de la traversée des aqua-tunnels sont superbes. Lorsque vous heurtez les parois, vous entendez même des bruits métalliques.

Terriens à bord d'un croiseur spatial, vous vous apercevez qu'un appareil nécessaire à votre fuite a été oublié sous la mer. Alors que vous, Josh Aldrin, partez le récupérer à bord d'un vaisseau amphibie, les Spurciens désintègrent vos compagnons. Horrifié mais stoïque, vous n'avez plus qu'une idée en tête: venger votre race en détruisant les huit bases des envahisseurs. Après une présentation éblouissante, qui montre votre décollage et l'explosion du croiseur, vous atteignez la première cité. Votre joystick en main, vous allez d'abord devoir détruire des générateurs et tous leurs aliens. **C'est seulement après avoir fait place nette** que vous pourrez pulvériser un panneau solaire, des champs de force et, enfin, la pyramide pour réveiller le gardien. Vous devrez faire mordre le sable à cette sorte de

Carrier Command, Interphase, Infestation et les autres...

Il est vrai que les jeux en 3D surfaces pleines ne proposent pas des graphismes aussi beaux que leurs concurrents avec sprites, mais ils

ne sont pas à renier pour autant. Associant l'action et la stratégie, tout comme ses aînés, *Aquaventura* va vous faire vivre



A vitesse réduite, il faut faire exploser les générateurs pour réveiller le gardien.

gros scorpion pour passer au tableau suivant. Le tout se déroule dans un décor mélangeant 3D et sprites, qui n'est pas sans rappeler *Interphase*. Votre appareil dispose d'un scanner qui vous permet de localiser les pièces ennemies, d'un canon et de quatre



Configuration matérielle

Amiga 500, 500+, 600, 1000, 1500, 2000, 3000.
Médias : 2 disquettes 3"1/2.
RAM minimale : 512 ko.
Contrôle : joystick (nécessaire) plus clavier.
Notice : en français.

Et hop ! regardez un peu comment on évite un missile ennemi. Votre canon à plasma est un bon moyen de calmer les Spurciens.

de grands moments dans l'histoire des jeux en 3D. Les séquences animées et l'association des 3D en surfaces pleines avec des sprites animés valent vraiment le coup d'œil. Un grand bravo pour les programmeurs (même si on peut leur reprocher une petite

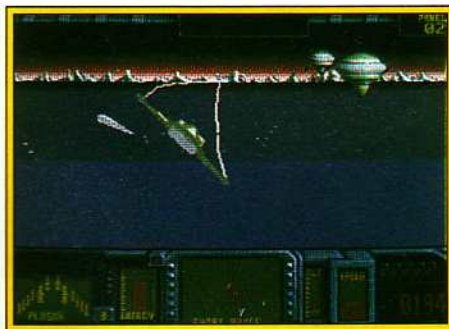
fatigue passagère pour la mise en scène des combats). Graphismes, animations, musiques et bruitages ne peuvent que vous plaire. Tous les partisans de ce genre de jeu peuvent acheter *Aquaventura* les yeux fermés, ils ne risquent pas d'être déçus.

AVIS **REBS : OUI, MAIS...** Lorsque j'ai vu *Aquaventura*, j'ai tout de suite été enthousiasmé par la beauté des graphismes (il est vrai que la présentation est exceptionnelle) et par les musiques et sons complètement délirants. Je reconnais que l'ergonomie est parfaite et que les missions sont très prenantes, mais j'ai peur que l'aventure devienne lassante, car le but reste toujours le même : éliminer les affreux aliens, faire exploser les générateurs et écraser le gardien de fin de niveau (qui reste le même à la fin de la troisième base). La difficulté va croissant, ce qui accentue l'intérêt du jeu. Les programmeurs auraient tout de même gagné à varier un peu plus les combats. Les aliens pullulent et sont sans pitié mais ils n'ont pas vraiment de tactique lors de leurs assauts. Une très bonne réalisation légèrement ternie par ce côté un peu répétitif. En tout cas, c'est un jeu remarquable.

Rebs

missiles air-air (ou plutôt eau-eau). Dix vitesses de croisière, du très lent au très rapide, vous sont proposées. Sachez que l'eau contaminée, vos déplacements et vos tirs font baisser votre énergie. Il s'agit d'assurer vos cibles. Passé ce premier cap, il vous faut rejoindre la base suivante en utilisant un aqua-tunnel.

Vous aurez alors droit à une superbe séquence d'arcade en 3D, au cours de laquelle des vaisseaux ennemis viendront vous barrer le chemin. Ces tableaux sont tels que l'on se croit



véritablement dans le tunnel. Dès que vous aurez détruit une colonie adverse, vous bénéficierez d'une arme supplémentaire plus puissante, bien utile pour les futures hostilités. Il est dommage qu'une option de sauvegarde n'ait pas été prévue. Les graphismes sont très beaux et vous plongent tout de suite dans le bain. La présentation et la scène de votre échec sont magnifiques. Quant à l'utilisation de la 3D et des sprites avec une vue subjective, elle est excellente. Les animations sont fluides et sans reproche. On peut cependant regretter que les mouvements de votre vaisseau se bornent à virer, monter et descendre. L'ambiance sonore est une réussite, digne d'un shoot'em up. Un excellent jeu d'action-stratégie qui, même si les missions se répètent, reste très convaincant. Amateurs du genre, à vos manches à balai.

Thomas Alexandre



En cas d'échec, vous servirez de pâture aux poissons. Admirez un peu ces graphismes.

15 INTERET Un très bon jeu d'action/stratégie qui vous entraînera sous les flots, non pour ramasser des coquillages, mais pour fritter de l'alien.

TYPE action/stratégie

PRIX -

PRISE EN MAIN 16 Une boîte digne de *Psygnosis*, un manuel en français concis et net, mais que demande le peuple !

GRAPHISMES 17 Une présentation gé-ni-a-le et une utilisation parfaite de la 3D et des sprites. C'est plein de relief, et c'est surtout très beau.

ANIMATION 16 Le décollage du début rappelle *Running Man*, la traversée des tunnels paraît réelle. Les missiles traversent l'écran, vous apercevez l'ombre de votre vaisseau... Que dire de plus.

JOUABILITE 15 Les commandes joystick/clavier sont très simples à manier et ne posent aucun problème.

MUSIQUE 17 De très belles musiques qui rappellent parfois, par les intonations, *Shadow of the Beast*.

BRUITAGES 17 Excellents, ils sont pour beaucoup dans l'ambiance. Les explosions, bruits métalliques de votre carrosserie contre les parois du tunnel, etc. ne lassent pas.

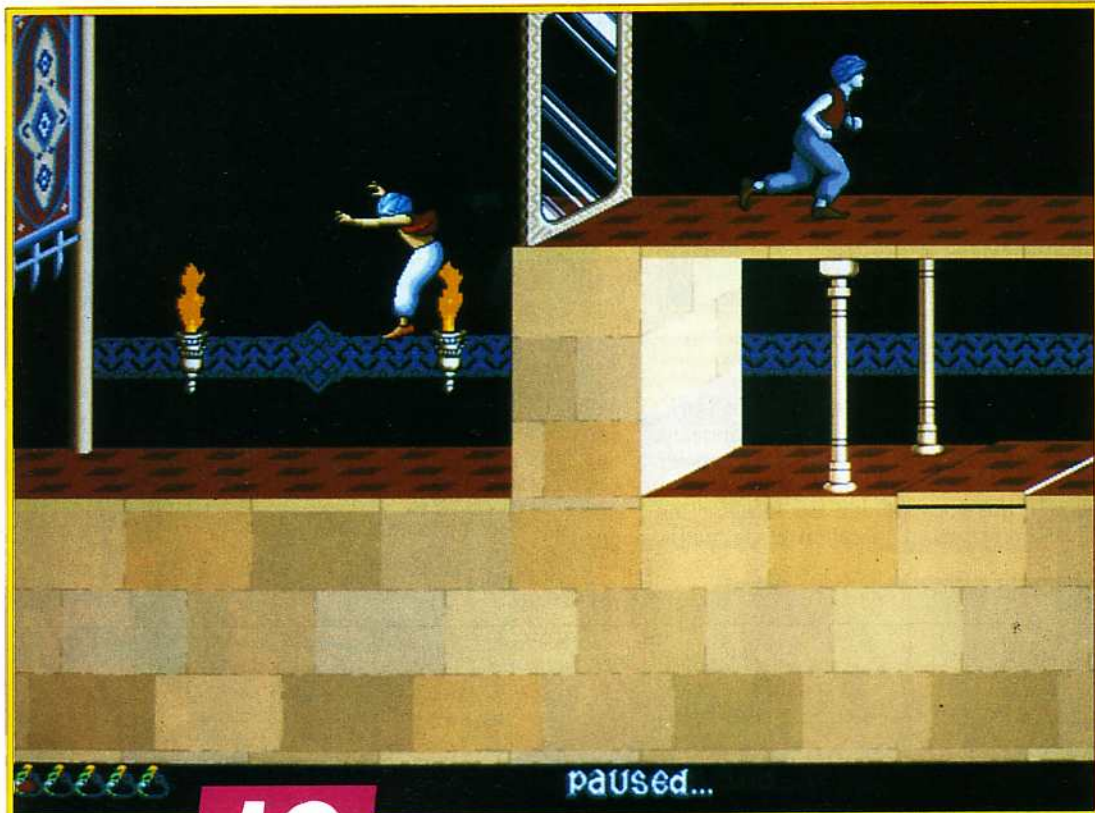
DUREE DE VIE 14 Si les trois premières missions ne posent pas vraiment de problème, la suite est une autre paire de manches.



Configuration matérielle nécessaire

Machine : tout Mac, du Mac + au Mac II.
Médias : 3 disquettes 3"1/2.
Contrôle permis : clavier.
Notice : en anglais.
RAM minimale : 2 Mo pour le SE 30 et le Classic (2,5 Mo avec le système 7.0) ; 2 Mo pour le Mac II couleur (4 Mo avec le système 7.0).

En traversant cette glace, vous ferez une troublante expérience : votre double surgira d'un autre monde, au-delà du miroir !
Etrange, non ?



18
INTERET **MAC**

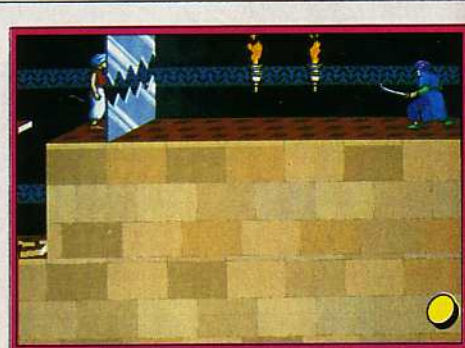
PRINCE OF PERSIA

AVIS CECILE : OUI... MAIS. Peut-on boudier un bon jeu sur Mac, alors qu'ils sont si rares ? Une animation quasi parfaite (Jordan Mechner a étudié les mouvements des acteurs de vieux mélos en noir et blanc), des graphismes encore plus fins que dans les autres versions, une intrigue palpitante et accrocheuse... *Prince of Persia* m'a fascinée, puis m'a lassée. J'aurais aimé que la princesse se bouge un peu et vienne à la rencontre de son sauveur. L'aventure en aurait été abrégée. C'est que les sauvegardes ne se font que niveau par niveau. Quand un niveau est long, qu'il présente des difficultés dès le début, l'ennui perce : il faut refaire un nombre incalculable de fois un parcours obligé. Certes, l'interminable épreuve de la fin du jeu piquera votre fierté. Sa durée de vie sera fonction de votre acharnement.

Cécile de Bary

Bien qu'il soit avant tout un outil de bureau, le Mac est à l'honneur dans la rubrique « Hits » ! *Prince of Persia* est la preuve éclatante qu'il est possible de se détendre sur ces machines, à la gamme ludique au demeurant très restreinte. L'adaptation de ce petit bijou conçu par Jordan Mechner n'a pas pris une ride : toujours aussi beau, toujours aussi passionnant !

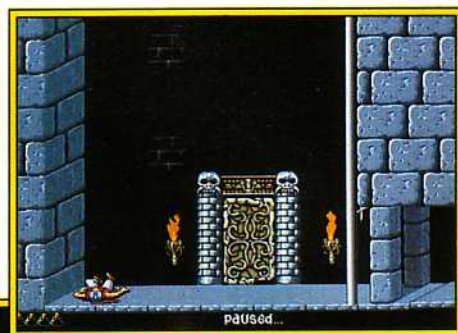
I court, il court le prince de Perse ! Après avoir conquis les célèbres palais de l'Amiga, l'Atari, le PC et certaines places fortes sur console, l'intrépide prince des Mille et Une Nuits reprend du service pour sauver la fille du calife des griffes de l'ignoble vizir Macintosh.



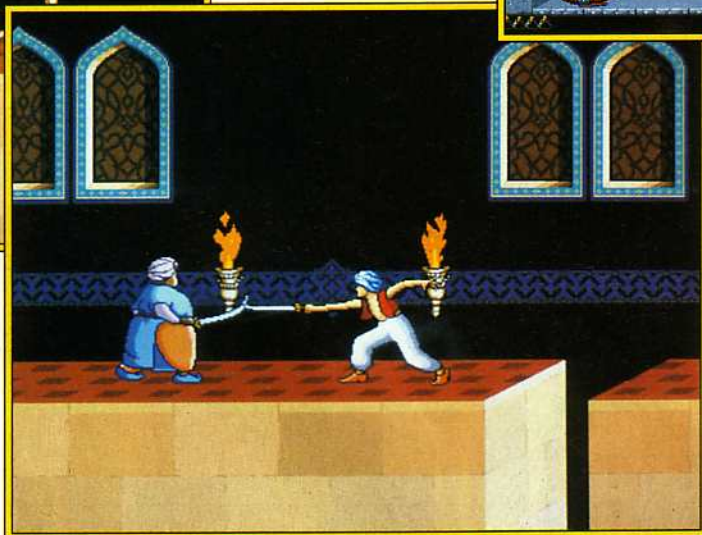
Voilà un exemple typique des problèmes que vous rencontrerez : un garde, des pails de métal et une potion. Prenez les choses dans l'ordre, à savoir les pails. En gardant le bouton Shift appuyé, approchez-vous le plus près possible et passez rapidement. Ne vous inquiétez pas, c'est une question de timing !



Le combat n'est pas inévitable ! Parfois, un peu d'astuce permet de sauter les difficultés...



▲ Quelle triste fin si près du but ! Ce n'est pas une chute de 20 mètres qui permettra au prince de sortir des donjons.



◀ Ce gros poussah a l'air bien sûr de lui. Le sera-t-il encore avec cinq bonnes estafilades ?

Editeur : Broderbund (500, Redwood Boulevard, Novato, CA 99494-6121) ■ **Conception :** Jordan Mechner ■ **Programme :** Scott Shumway, Presage Software Development ■ **Graphismes :** Marcela Evans, Gail Rathbun, Arsys Software ■ **Bruitages :** Tom Rettig, Michael Barrett, Jim Nitchals, Steve Hales ■ **Musique :** Francis Mechner.

Depuis que *Prince of Persia* est disponible, la rédaction de *Tilt*, peuplée de Mac habituellement silencieux, vibre et résonne au son des batailles et des hersees qui grincent ! Même Dany Boolauck a délaissé pour quelques instants *Ultima VII* et ses précieuses avant-premières pour jouer sur son Mac LCII (en couleurs, le veinard !).

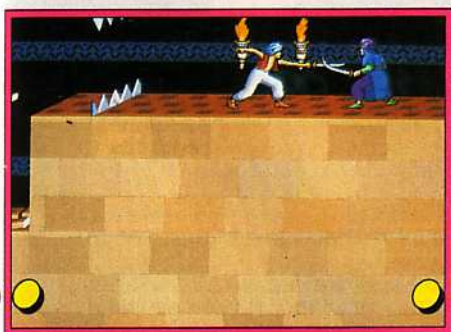
Le système de jeu n'a pas changé ! Vous disposez d'une heure pour retrouver votre chemin et déjouer les nombreux pièges du palais du sultan. Si, au cours de cette heure fatidique, vous n'avez pas réussi à retrouver le vizir félon (qui veut être calife à la place du

calife !) et à le vaincre en combat singulier, c'en est fait de la belle princesse. Elle devra se marier avec ce vil personnage.

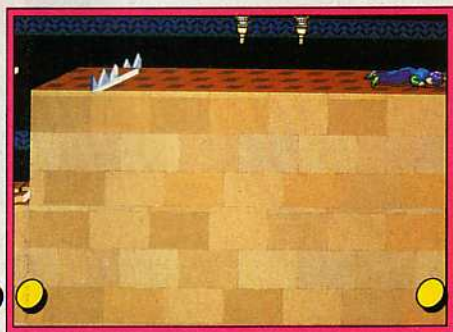
Au début du jeu, vous êtes jeté dans le plus sombre des donjons. Armé de votre seul courage, il vous faudra faire preuve d'une détermination féroce. On s'adapte très vite aux mécanismes qui permettent de progresser. Généralement, il faut marcher sur une dalle pour ouvrir une grille, franchir des précipices, éviter certaines dalles... Les premiers niveaux, grâce à une progression linéaire, sont très simples à terminer.

Ensuite, ça se complique : parfois les hersees

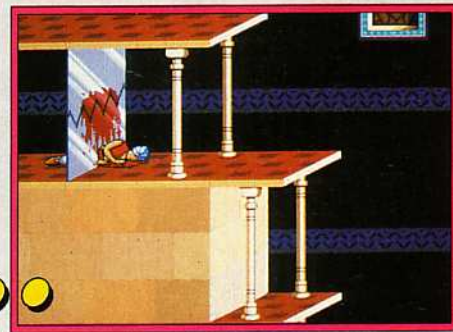
retombent précipitamment si on marche sur la mauvaise dalle, ou bien il faut courir et sauter rapidement pour franchir à temps la grille avant qu'elle ne se referme. De temps à autre, vous devrez affronter les gardes du palais. Pour les combattre, il faut avoir récupéré un sabre sur le squelette d'un aventurier infortuné au premier niveau. Une arme rudimentaire mais efficace car elle vous permettra de parer les coups et de fendre le cœur de vos ennemis. Heureusement, des potions magiques vous permettront d'augmenter votre potentiel de vitalité et de regagner (ou de perdre !) des points de vie.



Passons au garde maintenant ! Arrêtez-vous et laissez votre personnage sortir son épée. Attendez que le garde s'approche et frappez-le. C'est la méthode la plus sûre. Si votre ennemi fait mine d'attaquer, parez son coup rapidement et enchaînez tout de suite avec une attaque, infaillible !



Si vous avez été touché, prenez la potion : elle vous redonnera un point de vie. Prenez garde aux effluves qui en émanent, car vous pourrez ainsi faire la différence entre les bonnes et les mauvaises. Si vous en rencontrez une plus grande que les autres, jetez-vous dessus : c'est un cœur de vie en plus !



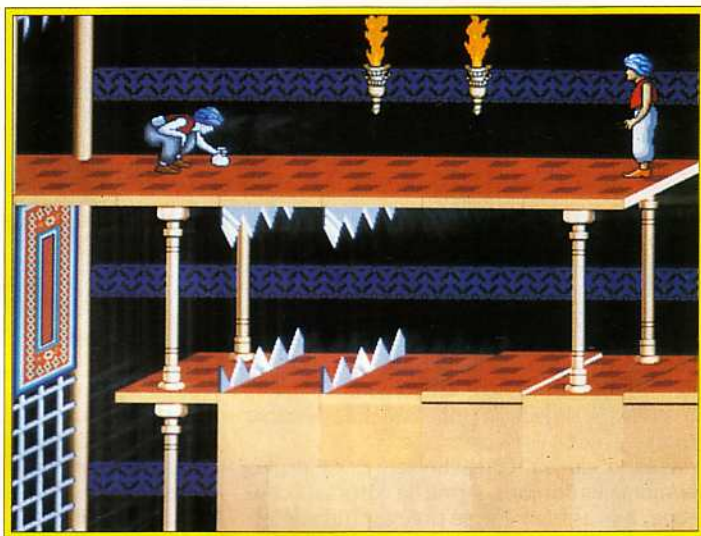
Oups ! Voilà ce qui arrive aux imprudents et aux princes trop pressés. Pour ne pas assister trop souvent à ces scènes sanglantes, un seul conseil : prenez votre temps. Bien sûr, celui-ci est compté mais mieux vaut avancer à petits pas sans mourir que se retrouver coupé en deux ou éventré sur des pals.

AVIS

JEAN-LOUP : OUI, MAIS... Aucun doute, la version Mac de *Prince of Persia* est belle. Que vous y jouiez sur un moniteur couleur ou monochrome, vous ne serez pas déçu. Graphismes fins, animation fluide et détaillée (parfois un peu ralentie), bruitages et musiques dignes des autres versions... Mais, justement, c'est là que le bât blesse. Si la version Mac fait honneur à celles sur ST, PC ou Amiga, elle est loin de tirer pleinement parti des Macintosh. La musique par exemple est un simple transfert de celle des autres versions. De même, les petites imperfections des réactions du personnage rendent les combats assez aléatoires. Cela ne l'empêche pas d'être excellent...

Jean-Loup Jovanovic

Et voilà votre double qui vous cause des problèmes ! Il est apparu lorsque vous avez traversé le miroir du niveau 4, et court depuis. Lorsque vous le voyez, ce n'est vraiment pas un plaisir. Ici, il vous vole sans vergogne les précieuses potions. Aberrant !



Les mouvements du personnage sont toujours aussi fluides et réalistes. Et c'est ce qui fait la force de *Prince of Persia* ! Jamais on n'avait vu un sprite aux mouvements si coulés et réalistes. Cela donne une profondeur de jeu incroyable. Lorsque le

héros se trouve sur une dalle et que celle-ci tombe, il lui est toujours possible de s'accrocher au rebord (à la seule force des poignets, un vrai Patrick Edlinger !).

Vous verrez alors le brave prince se balancer de droite à gauche, au-dessus du vide, attendant votre bon plaisir pour remonter. Le réalisme est saisissant ! Si une herse est déjà à moitié fermée, il est toujours possible de s'accroupir et de passer dessous à quatre pattes. *Prince of Persia* est ainsi bourré de petits détails du genre, qui le distinguent des autres productions.

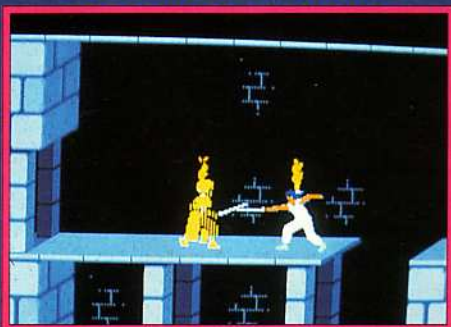
Qui a dit que le Macintosh n'était pas une machine de jeu ? La conversion de *Prince of Persia* sur cette machine n'a rien à envier aux versions Amiga et PC, loin de là ! En noir et blanc ou en couleurs, le jeu n'a pas

perdu de son intérêt. Voilà un bon moyen de se divertir au bureau, entre deux travaux importants. Et n'oubliez pas : vous n'avez qu'une heure pour sauver la belle princesse des griffes acérées de l'ignoble vizir qui la retient prisonnière !

Marc Menier

De l'or pour le prince

Prince of Persia fit son apparition pour la première fois sur PC, pour être ensuite adapté sur Amiga et Atari (voir Tilt n° 84 et 86). Avec le Mac, c'est l'un des derniers bastions de la micro qui tombe. Après avoir conquis les ordinateurs, notre beau prince, tant sa



popularité était grande, se lança à l'assaut des consoles : Super Famicom,

Coregrafx, Master System et même les portables avec la Gameboy. Il était alors à

l'apogée de sa gloire. Les plus anciens passionnés qui possédaient un Apple IIC verseront une larme en pensant à *Karateka* (voir Tilt n° 39), un jeu de Jordan Mechner doté des mêmes qualités que *Prince of Persia*, son ancêtre en quelque sorte, mais qui revit avec le prince.

18 INTERET

Prince of Persia sur Macintosh n'a pas perdu en qualité. L'animation du personnage est

excellente ! Que ce soit avec la version noir et blanc ou en couleurs, on prend toujours autant de plaisir à parcourir les dédales du palais. Un jeu passionnant qui mérite le détour, peu importe qu'on l'ait déjà terminé ou non sur une autre machine.

TYPE ——— aventure/action

PRIX ———

PRISE EN MAIN

Le manuel (qui sert aussi de protection) est précis et ne s'étale pas inutilement en fioritures. Court mais concis !

16

GRAPHISMES

256 couleurs et des graphismes de précision, un vrai plaisir ! Pour la version noir et blanc, la note descend à 14.

17

ANIMATION

Quelques ralentissements intempestifs (surtout en plein combat), mais l'animation du personnage est toujours aussi fluide et réaliste.

15

MUSIQUE

Le Mac aurait pu permettre de placer plus fréquemment au cours du jeu les superbes morceaux. Dommage.

15

BRUITAGES

Des digitalisations de grande qualité. Ah ! ces herbes qui grincent et ces épées qui s'entrechoquent, quel délice !

18

MANIABILITE

Malgré les apparences, le clavier convient parfaitement aux déplacements et aux combats. Le personnage se positionne automatiquement aux endroits adéquats. C'est tout bon !

18

DIFFICULTE ——— confirmé

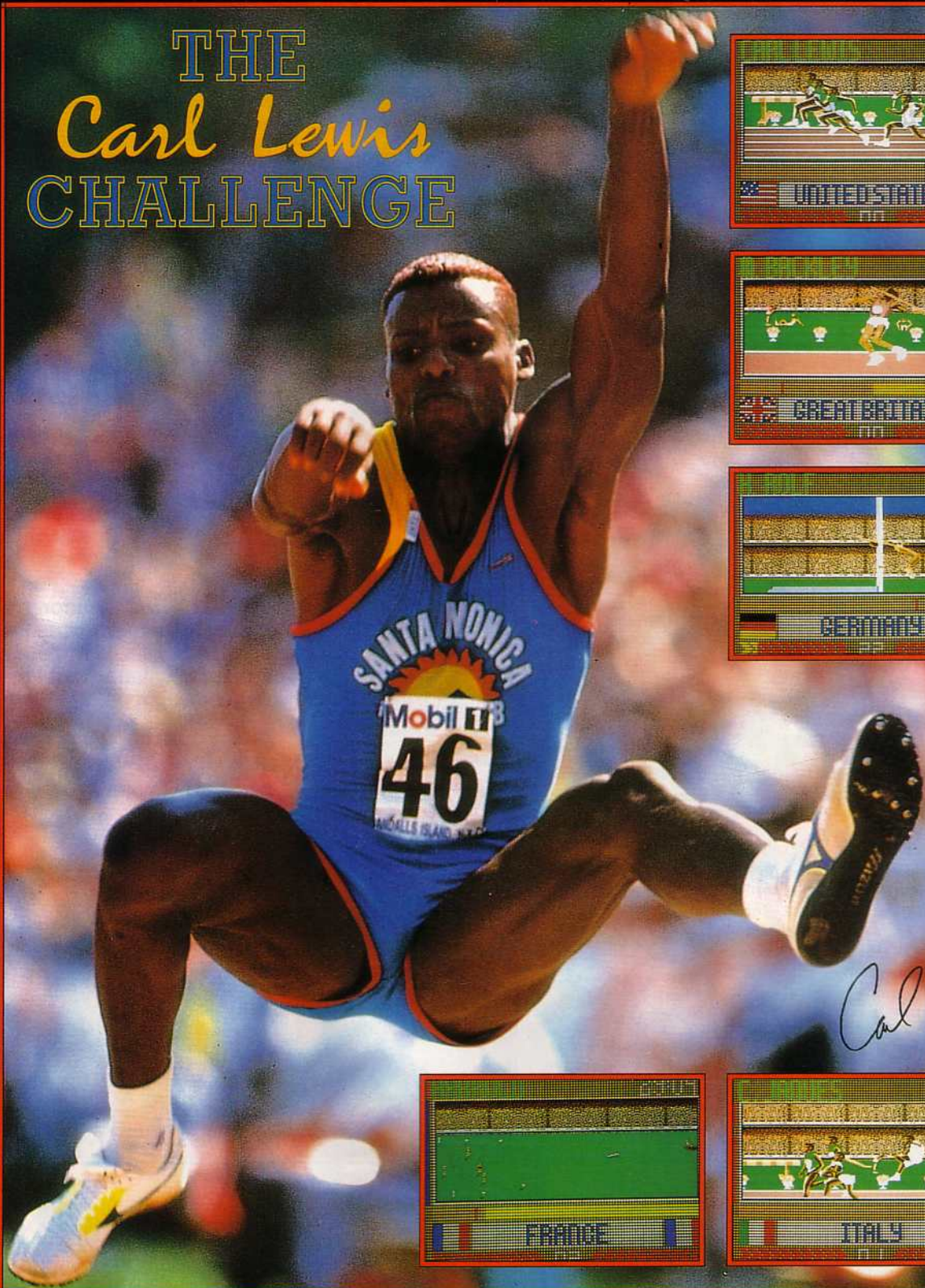
Les gardes ou les grilles fermées vous poseront quelques problèmes, mais c'est plutôt le temps qui vous fera cruellement défaut : une heure, c'est court !

DUREE DE VIE

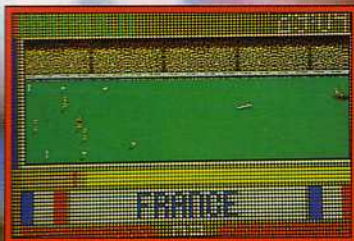
Même si vous avez terminé ce jeu sur une autre machine, vous prendrez autant de plaisir à jouer sur Mac. Et il vous faudra plus d'un essai pour réussir dans le temps imparti.

14

THE Carl Lewis CHALLENGE



Carl Lewis



Votre genou est en appui sur le sol ferme de la piste. Les doigts écartés vers l'extérieur, vous réglez légèrement votre pied dans son starting block. Une goutte de sueur sort sur votre front, alors que vous vous concentrez sur la course imminente. Des semaines d'entraînement intensif atteignent leur point culminant quand vous anticipez le coup de feu d'envoi, prêt à donner votre maximum dans les quelques prochaines secondes. 100 mètres semblent soudain une très longue distance. Lancez-vous dans le Carl Lewis Challenge en choisissant, manœuvrant, entraînant et en contrôlant une équipe d'athlètes dans leurs tentatives pour gagner les médailles d'or au 100 mètres, au 110 mètres haies, au saut en hauteur et au saut en longueur.

Suivez la trace de Carl Lewis et en avant pour les médailles d'or!

INCLUS DANS CHAQUE LOT:

Une chance de gagner un ticket de rêve pour les Jeux Olympiques '92 à Barcelone et d'avoir votre exemplaire du jeu signé par Carl Lewis en personne!
(Compétition sans obligation d'achat.)

PSYGNOSIS

Psychosis Ltd.,
South Harrington Building, Sefton Street,
Liverpool L3 4BQ, United Kingdom.
Tel: 44 51 709 5755
Fax: 44 51 709 6466

Mizuno
THE WORLD IS YOURS

WORDTRIS

Editeur : Spectrum Holobyte ■ Concept original : Sergei L. Utkin et Vjatcheslav A. Tsoy
■ Programmation : Rebecca Ang et Farah Soebrata ■ Graphismes : Dan Guerra, Louis Sremac et Mat Carlstrom.

PC



Matériel

Tous PC, tous écrans, toutes cartes sonores, souris et joystick reconnus.
Temps d'installation : 10 minutes.
Espace occupé : 1 Mo.

Encore un ! *Tetris* a encore fait un émule. Mieux, *Wordtris* mélange le *Scrabble* et *Tetris*, de quoi torturer savamment vos méninges fatiguées...



Oui, encore un. Mais, contrairement par exemple à *Super Tetris*, *Wordtris* est réellement original. Original et difficile, car la version que je teste ici pour vous est en anglais et, malgré ma connaissance approfondie de la langue de Shakespeare, je suis loin d'égaliser dans ce domaine les insulaires anglais. Mais parlons un peu du jeu. Pas de

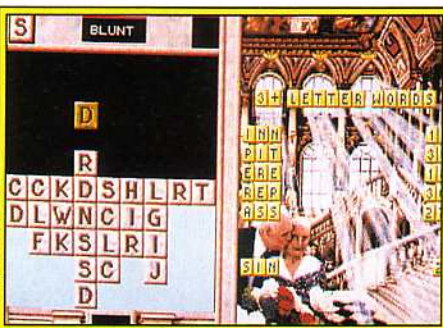
Le monde de *Tetris* enfin renouvelé ! Si pour l'instant *Wordtris* nécessite une bonne connaissance de l'anglais, la version française est attendue pour la rentrée.

Réaliser le mot affiché en haut permet de gagner des points et de vider l'écran des pièces qui s'y trouvent.

Quelle famille !

Tetris, *Welltris*, *Block out*, *Super Tetris*, *Columns*... Tous sont bons, mais *Tetris* garde indiscutablement la première place. Par ordre de préférence, je donnerai ensuite *Welltris*, et juste derrière *Wordtris*. Dans le même genre, je pense que *Columns* satisfera les amateurs d'action/réflexion, mais

son principe est nettement plus simple. Mais, dans le domaine des jeux de lettres, *Wordtris* est l'un des seuls, et sans contester le meilleur.



La gomme est un bonus : elle efface une lettre. Formez un mot avec la lettre jaune : vous gagnerez le gros lot.



formes bizarres, pas de « pendominos », comme dans la plupart des autres versions. Des lettres de l'alphabet tombent lentement (au début, tout du moins) et il faut les agencer de façon à produire des mots anglais de trois lettres ou plus.

Les mots doivent être lisibles de gauche à droite ou de haut en bas. Au milieu de l'écran, se trouve une limite sur laquelle s'arrêtent les premières lettres. Quand d'autres se posent au-dessus, elles prennent leur place, et celles placées dessous descendent d'un cran. Evidemment, le jeu accélère progressivement. Un mot est affiché en haut de l'écran : si vous arrivez à le réaliser exactement, vous gagnez de nombreux points et l'écran de jeu est vidé de toutes les pièces. Les

JPP's Goal Busters

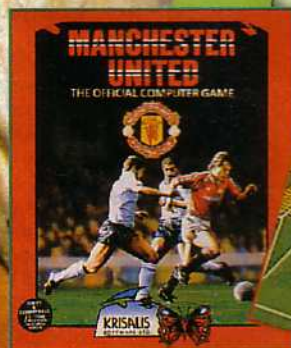
**Jean-Pierre
PAPIN**



KICK OFF 2

- Comme lors d'une partie de football réelle, Kick Off 2 exige du savoir faire pour contrôler le ballon, que ce soit pour le passer, dribbler, ou shooter.

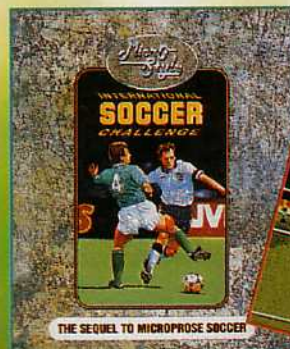
© Anco Software Ltd.



MANCHESTER UNITED

- Entamez la saison avec une équipe en pleine forme, sans aucune suspension de joueurs ! C'est un luxe auquel peu de capitaines d'équipe ont droit actuellement...

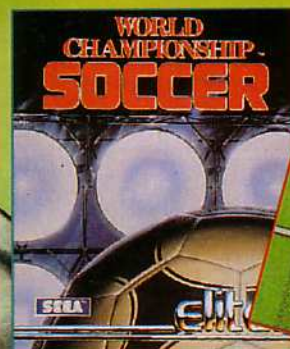
© Krisalis Software Ltd.



INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

- Entrez dans l'un des seize meilleurs clubs mondiaux et affrontez les meilleurs joueurs du globe.

© Microprose software Ltd.



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

- Entraînez vous et vous serez alors prêt à vous qualifier contre les six équipes qui rêvent toutes de se retrouver en finale !

© Sega Entreprises Ltd.

All rights reserved. This Game has been manufactured under licence from Sega Entreprises Ltd, Japan.

© Elite Systems Ltd.

UBI SOFT

8-10 rue de valmy

93100 MONTREUIL SOUS BOIS

Tél: (1) 48 57 65 52 ou 36-15 UBI

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. IBM is a registered trademark of International Business Machines.
"Screen shots for different formats may vary"

UBI SOFT
Entertainment Software

COMPILATION DISPONIBLE
SUR AG - ST ET PC

Wordtris contre Tetris

Comment éviter de comparer *Wordtris* et *Tetris*, son vénérable ancêtre ? Depuis *Columns*, *Wordtris* est le premier à renouveler les formes utilisées (il n'y a plus que des carrés !). Mais cela ne diminue en rien la complexité du jeu : ces carrés sont le support de lettres qu'il faut savoir



Tetris est déjà un mythe du monde des jeux micro. Sa grande simplicité ne l'empêche pas d'être très accrocheur.

assembler. En fait, un bon entraînement

est nécessaire pour visualiser les possibilités,

souvent multiples. A mon humble avis, le principal avantage de *Tetris* est son accès immédiat et qui ne nécessite aucune phase d'adaptation. Le côté linguistique de *Wordtris* plaira en revanche à tous les amateurs de *Scrabble* et de mots croisés, qui trouveront là un jeu à leur mesure.



Le but : réaliser des mots, horizontalement ou verticalement. Le nombre varie en fonction du nombre de lettres et de leur rareté. Ce principe est assoupli par les nombreux paramètres possibles, qui sont un des points forts de ce jeu. Vous pouvez régler la difficulté, le niveau de départ, ajouter des mots, changer le style des lettres

AVIS

MARC : OUI ! Qui a dit qu'on ne pouvait pas innover avec *Tetris* ? *Wordtris* est une variante amusante, où l'on doit non pas faire des lignes mais assembler des mots, amusant, non ? Seul petit ennui : tout est en anglais. Mes maigres connaissances de cette langue m'ont cependant permis de m'amuser un bon moment. Un peu de culture, pas mal de chance, voilà un mélange qui marche ! Au début, il peut sembler dur (voire impossible, en ce qui me concerne !) d'aligner trois lettres ou plus pour former le moindre mot mais une fois cette appréhension passée, on s'y habitue vite. Ensuite, tout est une question de connaissances et, surtout, d'application rapide de celles-ci. Jean-Loup vient de me dire qu'une version française sera disponible en septembre, je ne saurais trop vous conseiller d'attendre un peu. Ou bien achetez les deux !

Marc Menier



Dans *Tetris*, il s'agit de vider l'écran, et la vitesse augmente avec votre score.

lettres utilisées et la longueur des mots sont comptabilisées dans les points.

Les graphismes sont à la fois clairs et jolis, chaque niveau étant illustré d'une image différente. La musique est entraînante, émaillée de bruitages digitalisés. Les réglages, nombreux, permettent de choisir le nombre de joueurs (à deux, vous pouvez coopérer ou lutter), la difficulté, le niveau de

départ, et même la forme et la couleur des lettres ! *Wordtris* est actuellement en anglais, cela limite son intérêt pour nous, petits Français. Sa traduction est en cours (prévue pour septembre), et la note d'intérêt en tient compte.

Jean-Loup Jovanovic

16 INTERET

Original, difficile et prenant, *Wordtris* renouvelle le style, en mêlant la connaissance de la langue à la rapidité

de réaction que demande *Tetris*. Vivement la version française !

TYPE _____ Tetris

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____

Aucun problème pour la prise en main, si ce n'est le système de protection. Il demande d'entrer un nom, mais seules les quatre premières lettres sont nécessaires.

GRAPHISMES _____

L'utilisation du VGA privilégie la lisibilité, mais cela n'empêche pas les images d'être réussies.

ANIMATION _____

Evidemment, ce n'est pas très important dans ce type de jeux...

MUSIQUE _____

Les différents thèmes sont particulièrement bien choisis, et accélèrent en même temps que le jeu.

BRUITAGES _____

Ils se limitent aux bruits de la chute des pièces et aux « Oh ! » digitalisés.

MANIABILITE _____

Le contrôle au clavier est très classique, mais à deux les touches sont trop proches et les joueurs se gênent mutuellement.

DIFFICULTE _____ confirmé

La possibilité de régler le niveau de départ et la vitesse de chute des pièces satisferont aussi bien les vieux routiers de *Tetris* que les néophytes.

DUREE DE VIE _____

On aime ou on n'aime pas. Si on aime, ce jeu peut durer indéfiniment, chaque partie étant différente de la précédente.

15

15

12

16

13

13

15



VOUS AVEZ VAINCU LES DIEUX? CES MAGNIFIQUES SPECIMENS VONT VOUS FAIRE RETOMBER SUR TERRE!

Dans Populous, vous vous êtes mesuré aux dieux. Maintenant, c'est l'homme qui est votre adversaire: trois chefs de tribu, violents et sans scrupules.

Soyez aussi méchant qu'eux, et répondez à la force par la force, ou soyez plus rusé, jouez au type sympa et mettez les villageois de votre côté.

Comme ça, vos troupes seront plus nombreuses et vos garde-manger bien remplis - ce qui est essentiel pour vous assurer leur loyauté.

Avec les graphismes fantastiques auxquels Bullfrog vous a habitué, Powermonger est un monde plein de vie, avec des montagnes, des forêts et des rivières, du soleil, de la neige et de la pluie, et ou la débrouillardise et la stratégie

peuvent venir à bout de la force brutale.

Powermonger vous mettra à l'épreuve jusqu'au bout de vos forces, mais ne nous croyez pas sur parole, regardez les notes des magazines...



Ace...Classement Ace 973, **CU Amiga...**Super Star 95%, **C & VG...**Hit C & VG 95%,
The One...95%, **Zero Hero...**93%,
Generation 4...97%, **Tilt...**95%.



Disponible pour
IBM/PC, Amiga
et Atari ST.



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

ELECTRONIC ARTS

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

RISKY WOODS



Méfiez-vous des objets que vous trouvez dans les coffres... Tandis que certains provoquent des effets positifs, d'autres agissent négativement, et rien ne laisse prévoir ce qui vous attend.

Editeur : Electronic Arts (tél. : 0753.546.465) ■
Conception : Zeus Software et Dinamic Software, Ricardo Puerto et Raul Lopez ■
Graphismes : Raul Lopez ■ **Musique :** José A. Martin.

Ce jeu de plates-formes, digne des meilleures productions sur console, ne vous laisse pas le droit à l'erreur : soit vous jouez comme un dieu et vous progressez, soit vous jouez comme une brute et les monstres vous transforment en steak tartare ! Selon les cas, certains y verront un passionnant challenge, d'autres un sommet dans le domaine du jeu énervant...

Dans le monde des jeux vidéo, il ne se passe pas une journée sans qu'un peuple extra-terrestre ne décide d'anéantir la Terre, ou que des serviteurs du chaos n'envahissent un paisible royaume... Aujourd'hui, c'est de la seconde catastrophe qu'il est question, puisque les vénérables clercs qui maintenaient l'ordre et la paix sur le royaume ont été transformés en statues de pierre par le méchant Draxos... Vous allez donc courageusement écumer les quatre zones du jeu en délivrant un certain nombre de clercs dans

chacun des huit sous-niveaux, le tout en un temps sévèrement limité (ramassez les sabliers pour gagner quelques minutes !). Bien entendu, un gros monstre vous attend à la fin de chaque zone et une multitude de créatures étranges (diabolotins, squelettes, oiseaux, quadrupèdes, etc.) vous barrent la route. Heureusement, chaque créature abattue se transforme en une pièce d'or, et le pacotille que vous aurez constitué grâce à cette chasse miraculeuse vous permettra de faire quelques petites emplettes (hache, boomerang, boules de feu, fléau, points de vie) au rayon « Castagne » du BHV local.



La corniche est trop loin pour être atteinte en sautant, et un rocher s'abattra sur le pont dès que vous y poserez le pied... Un obstacle insurmontable ? Non, il suffit de sauter directement sur le second rondin, puis, de là, tout de suite sur la corniche.

16

INTERET

AMIGA

Configuration matérielle

Machine : Amiga 500, avec un ou deux drives.
Contrôle : joystick ou clavier.
Deux disquettes.



Vous voilà face au premier monstre de fin de niveau ! Evitez l'attaque de front...

En chemin, vous trouverez également des coffres dont le contenu s'avère utile (bouclier, points de vie) ou nuisible (sommeil, perte d'énergie, renversement de l'écran !)... A vous de prendre le risque de les ramasser ! Ces coffres renferment aussi des fragments de clé qui, assemblés, permettent à la fois d'ouvrir les répugnantes portes cyclopes et de faire disparaître tous les monstres.

AVIS

HOMER : NON ! Deux heures ! Je suis resté coincé deux heures au bout de ce maudit pont de bois, à passer mon temps à m'écraser au fond d'un ravin ou à recevoir un énorme bloc de pierre sur la tronche ! On fait mieux comme distraction ! De plus, certains monstres se révèlent presque imbattables et vous empêchent de tirer en vous tapant dessus sans interruption ! Bref, on en veut vraiment à votre peau et vous avez à peu près autant de chances de vous en sortir qu'un taureau dans une corrida. Pour couronner le tout, il est très difficile de sauter avec précision et le personnage tombe souvent lorsqu'il se trouve au bord d'une falaise. Risky Woods est sans doute un défi passionnant pour les shootés du joystick, mais il est trop dur pour moi ! Il y a bien une option, continue, mais il faut la gagner en capturant trois fois de suite un petit bonhomme qui s'échappe d'un coffre... Pour les joueurs un peu nuls tels que moi, c'est la crise de nerfs assurée ! Homer

PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu
de Platon
mentionnait
l'existence
d'une ville :
l'Atlantide qui
bénéficiait
d'une richesse
nommée
Orichalcum.
L'orichalcum
peut servir à la
réalisation d'une
arme fatale.
Les Nazis ont
trouvé cet écrit
et souhaitent
prendre
possession de
l'orichalcum.



Sophia connaît le
mystère
de l'Atlantide
grâce à un collier
découvert lors de
recherches
archéologiques.
Indy dispose
d'une clé
ancienne
mais ne
connaît
pas le mystère
de l'Atlantide...



INDIANA JONESTM and the FATE of ATLANTIS

Bientôt disponible sur PC et AMIGA



Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM and ©
1991 LucasArts Entertainment Company. INDIANA
JONES ® : Registered trademark of Lucasfilm Ltd.
Used under authorization. All right reserved.

Distribué par UBI SOFT : 8 - 10 Rue de
Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos
meilleurs points de vente.





« Pas question de progresser sans l'équipement adéquat... Heureusement, ce magasin apparaît à la fin de chaque sous-niveau. Vous pouvez y acheter hache, boomerang ou boules de feu. On trouve tout à la Samaritaine !

Ramassez un crâne et c'est le monde à l'envers ! Difficile de jouer dans ces conditions... mieux vaut attendre que ça se calme !



L'action est vraiment très intense et nécessite pas mal d'astuce (méfiez-vous des faux clercs, et tirez en dehors de l'écran pour atteindre les bestioles cracheuses de feu, trop dangereuses à bout portant !). Mais les choses sérieuses ne commencent vraiment qu'au deuxième niveau... Si vous n'avez pas ramassé suffisamment d'argent pour acheter une arme qui puisse faire des ravages, vous aurez très peu de chances de vous en sortir !

Risky Woods est destiné avant tout aux pros du joystick, aux Mozart de la plate-forme, à tous ces êtres d'exception capables de réaliser un parcours sans faute du début du jeu à la fin... des mutants, quoi ! Par ailleurs, que ceux qui possèdent un ST ou un PC se rassurent, *Risky Woods* sera bientôt disponible sur leur machine préférée.

Marc Lacombe

SEQUENCE



Cette mâchoire carnivore est dangereuse ! Si vous ne disposez pas d'une arme puissante, n'essayez pas de lui résister...



Foncez derrière elle pour ramasser la seconde moitié de clé : elle vous permettra d'en venir à bout et d'ouvrir la porte.



Tout de suite après, délivrez le second clerc de sa coque de pierre, mais ne touchez surtout pas au premier... C'est un traître !

AVIS

DOGUY : NON. Autant le dire tout de suite je n'ai pas été accroché par *Risky Woods*. Malgré quelques bonnes idées (pièges subtils, inversion de l'écran) et certains graphismes fort réussis (je pense surtout aux boss de fin de niveau), je trouve *Risky Woods* trop classique pour être réellement prenant. Et la réalisation ne me semble pas tirer le meilleur parti des possibilités de l'Amiga. Je regrette particulièrement l'animation floue du héros, assez pénible pour les yeux. Bref, *Risky Woods* n'apporte rien de nouveau dans le genre des jeux d'action/ plates-formes, et seuls ceux qui s'ennuyaient après avoir fini *Leander* et *First Samurai* voudront peut-être se le procurer. Mais, moi, je n'achète pas.

Dogue de Mauve

16 INTERET

L'action, très intense, ne laisse aucune place à l'improvisation : pas question de franchir certains

niveaux après un début de parcours raté... vous devrez être bon du début à la fin ! Un excellent jeu d'action, difficile, mais passionnant.

TYPE _____ plates-formes

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN

Le manuel est clair et le maniement du héros est des plus simples.

15
18

GRAPHISMES

Un vrai jeu d'arcade : les sprites sont gros, les décors méritent le coup d'œil et les monstres ont pour la plupart un look vraiment original (... et nettement moins craignos que celui de Jeanne Mas !).

ANIMATION

Plutôt bonne dans l'ensemble, même si le personnage principal devient flou dès qu'il se met à courir (sans doute une ruse pour dérouter ses ennemis qui diminue la note !).

15

MUSIQUE

De nombreux morceaux accompagnent les différentes étapes du jeu et vous mettent dans l'ambiance.

17

BRUITAGES

Originaux et variés, les bruitages se révèlent très utiles pour savoir ce qui se passe en dehors de l'écran, par exemple lorsqu'un monstre approche ou hurle sous l'effet des tirs que vous lui balancez à l'aveuglette.

16

MANIABILITE

Le héros réagit bien aux commandes, mais a une fâcheuse tendance à tomber des falaises dès qu'il s'approche un peu trop du bord !

10

DIFFICULTE

Le niveau de difficulté élevé est à la fois un avantage (pour les bons joueurs) et un inconvénient (pour les mauvais).

confirmé

DUREE DE VIE

Même les joueurs chevronnés auront du mal à arriver vivants au bout des huit niveaux de *Risky Woods* (je ne vous parle même pas des monstres de fin de niveau !).

15

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



Young & Rubicam 92



SCOOTERS RAPIDO DE PEUGEOT.
LE POINT DE VUE LE PLUS IMPERTINENT SUR LA VILLE.

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

 **PEUGEOT**

AUTOUR DE DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

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

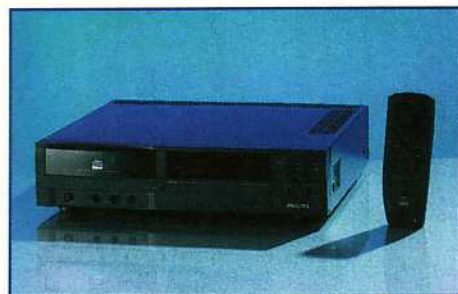


LE CONCOURS DE SCÉNARIO

Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif...

Il faut intégrer une "histoire" à un système
d'arborescence d'un logiciel...

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



LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur CD-I. du jeu primé. Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur.

Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons sélectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets sélectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés à la rentrée 92-93.

L'UNIVERSITÉ D'AUTOMNE

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

Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts.

L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

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

Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR.

Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...

Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S.

Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !



SUR



avec **TILT**
MICROLOISIRS

et **CONSOLES**

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

dans MICRO KID'S sur FR3 du lundi au vendredi à 13h50
ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts,
le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S!



MICRO KID'S sur FR3,
du lundi au vendredi à 13h50, c'est :
Toute l'actualité consoles et micros,
des reportages, des interviews,
une rubrique trucs et astuces
pour améliorer vos records, des cheat modes,
des solutions complètes.
Vous y rencontrerez les plus célèbres
programmeurs, graphistes et scénaristes.

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

DES JEUX!

DES DÉMOS!

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

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

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

Je désire participer au match des champions

Nom : Prénom : Âge :

Adresse :

Code postal : Ville : Téléphone :

Ma machine :



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



MICROMANIA





Edito

Discovery in the Steps of Columbus



14

NOUVEAUTE

AMIGA

Une scène de combat comme si vous y étiez. Les images digitalisées sont assez réussies.

Ayant réussi à échapper aux coups de soleil, à la visite de la fabrique de statuettes en coquillages et à la partie de volley sur la plage, vous êtes enfin parvenu jusqu'à l'ombre fraîche abritant votre micro. Il s'agit maintenant de lui fournir le bon programme. C'est pour cela que les Rolling Softs existent ! Alors, profitez-en : entre le cow-boy de *Wild West World*, le chef de guerre des *Battle Isle* et *Powermonger Data Disk*, le conquistador de *Discovery in the Steps of Columbus* ou l'aventurier de *Bargon Attack*, vous pourrez endosser le costume qu'il vous plaira sans craindre les terribles dangers qui guettent habituellement le vacancier. Alors, excellents micro-frissons et bonnes vacances !

Piotr Korolev

Impressions persiste et signe. Leur nouveau jeu est (encore) une simulation historique avec pour toile de fond la découverte des Amériques par Colomb. Actualité oblige ! *Discovery* s'apparente plus à *Merchant Colony* qu'à *Charge of the Light Brigade*. Ce qui est un compliment.

Il y a cinq cents ans, Christophe Colomb découvrait, malgré lui, l'Amérique. Aujourd'hui, c'est à vous de mettre les voiles pour découvrir et coloniser de nouvelles terres. Quatre missions vous sont proposées au départ.

La plus simple d'entre elles consiste à explorer une région en envoyant des navires chargés de colons. Ceux-ci prennent en main la construction des villes ou des forts, le défrichage du terrain et son exploitation. Les marchandises récoltées seront acheminées vers de nouveaux ports pour y être vendues. La mission Mêlée générale est une lutte contre les autres concurrents, où vous gagnerez la partie si vous êtes le dernier financièrement solvable. Mais si vous avez l'âme d'un chercheur d'or, l'objectif Eldorado vous tend les bras, au cours duquel il vous faut découvrir la légendaire cité d'or. Enfin, la Course à la terre et la Course à l'argent récompensent respectivement l'explorateur qui possède le plus de terre et le candidat le plus riche.

Le système de jeu est identique pour toutes ces missions. Totalement gérable à la souris, par un simple clic sur une icône vous obtenez toutes sortes d'informations : la population, les territoires découverts, votre balance financière, le climat politique (à savoir, les forces et les faiblesses de chaque concurrent)... Les ordres que vous donnez sont nombreux et complets. Ils concernent la construction de fermes, d'entrepôts, d'usines, de forts, l'établissement d'une route commerciale ainsi que les scènes de combat, pour lesquelles les décisions doivent être prises rapidement. Enfin, la gestion de vos troupes est un élément important du jeu. Leur moral doit toujours rester au beau fixe si vous ne voulez pas voir une mutinerie se déclencher à bord de vos navires.

Il manque peu de chose pour transformer ce RS en hit. Tout d'abord, le jeu est bien trop lourd à gérer. La complexité de l'installation des colons sur les nouvelles terres risque d'en laisser plus d'un en rade. Il y a énormément de facteurs à contrôler, ce qui donne une impression de désordre. Les inconditionnels de simulation historique peuvent assurément se jeter à l'eau. Pour les autres, il leur faudra beaucoup de patience avant de mettre les voiles.

Laurent Defrance



Les navires à la recherche du nouveau monde. Votre première action consiste à acheter un bateau. Une fois à flot, celui-ci suivra votre ordre de route scrupuleusement. N'hésitez pas à acheter d'autres navires pour augmenter vos chances de conquête.

Editeur	IMPRESSIONS
Type	simulation historique
Graphismes	13
Les bateaux se ressemblent beaucoup, ce qui rend difficile leur identification. Les cartes sont bien faites et les images de bataille navale réussies.	
Animation	8
Peu d'efforts dans ce domaine. Est-ce parce que c'est une simulation ?	
Bande-son	14
La musique n'est pas d'époque, mais elle n'est pas désagréable.	
Prix	C

Secret Island of Doctor Quandary



Secret Island est un jeu de réflexion qui convient parfaitement aux enfants de l'école primaire. Il développe la logique, le bon sens et l'adresse. On ne s'ennuie pas.

L'histoire commence alors que vous faites la connaissance d'un mystérieux personnage, le docteur Quandary. Ce dernier tient un stand de chamboule-tout dans une fête foraine. Il vous propose de gagner une de ses trois poupées en abattant un maximum de ces petits monstres qui défilent sous vos yeux.

Pour récupérer chaque ingrédient du mystérieux breuvage, il faut réussir des puzzles sortis tout droit de l'imagination fumante de doc Quandary. Ici, vous devez abattre la guêpe avec une pierre. Puis vous la donnerez en pâture à l'énorme crapaud, qui ouvrira alors la grille. Enfin, l'espèce de ptérodactyle attend dans son nid avec impatience que vous lui offriez du pop-corn...



Une fois votre victoire acquise, vous prenez l'apparence de la poupée que vous venez de remporter et vous vous retrouvez, comme par magie, sur une île, en l'occurrence celle de doc Quandary. Pour vous sortir de cette délicate situation, vous devez mettre la main sur une douzaine d'objets, les plonger dans un gros chaudron et boire ce « délicat » breuvage.

Chaque élément que vous devez récupérer est gardé par d'étranges personnages qui vous mettent au défi de résoudre leur énigme. Ces énigmes se présentent sous la forme d'un

puzzle, d'un jeu d'adresse ou de réflexion. Vous devrez par exemple reformer un dessin à l'aide de formes géométriques (triangle, carré...), retrouver votre chemin dans un labyrinthe ou bien deviner une combinaison de chiffres par la seule logique. En cas d'échec, il est possible de recommencer l'exercice autant de fois que vous le désirez.

L'univers loufoque du docteur Quandary plaira beaucoup aux enfants. C'est un jeu sans prétention, qui utilise le principe du puzzle en respectant le rythme de chacun. Vous avez le droit de tenter votre chance autant de fois que vous le voulez sans être pénalisé : vous ne serez jamais Game Over. En revanche, tant que vous ne réussissez pas les exercices, vous ne pouvez pas avancer. La difficulté est bien dosée. Il faut se creuser la cervelle et trouver la bonne réponse en utilisant sa logique. Un seul point noir, et de taille : les textes sont en anglais.

Laurent Defrance

Editeur	MECC
Type	réflexion
Graphismes	12
Des décors assez simples dans les tons pastel. Un univers agréable à parcourir.	
Animation	8
Les déplacements du joueur sont primaires. Mais ce n'est vraiment pas un problème.	
Bande-son	13
La musique est gentille. Nous sommes très loin des bandes sonores de shoot-them-up.	
Prix	c



Volfied

PC

Le digne successeur du célèbre jeu d'arcade Qix est disponible sur PC. Il n'offre pas de différence par rapport à la version Amiga, testée dans Tilt 101.

13

NOUVEAUTE

PC

L'enfant que vous dirigez doit utiliser sa tête pour ranger les notes à leur bonne place. C'est loin d'être évident.

Votre travail consiste à remplir en partie (80% minimum) l'écran du jeu. Pour cela, vous disposez d'un petit engin qui se déplace à travers le tableau en traçant des lignes. La portion de l'écran entourée de ces lignes dévoile une image futuriste qui se révèle différente pour



L'espèce de grosse soucoupe lance des lasers. Essayez de la coincer dans un coin pour la détruire. Cela donne un maximum de points.



La partie à droite de l'écran correspond aux 46,7 % que vous venez de déveller. Il reste la gauche, où les monstres sont concentrés. Les trois petites cases cachent des bonus. A vous de les entourer pour prendre leur richesse.

chaque niveau. Tant que le vaisseau reste sur les lignes, il n'y a aucun danger. Les ennemis (soucoupes volantes, serpents, boules de feu...) se jettent sur vous dès que vous tentez une sortie. Pour vous aider, vous disposez de bonus : gel des monstres pour quelques secondes, armes, énergie... Ce dernier bonus permet de revitaliser votre bouclier. Avec trois modes de difficulté et deux joueurs en alternance, vous avez de quoi passer des heures palpitantes.

Ce jeu est intéressant par sa grande simplicité. Son niveau technique n'est pas remarquable, ce qui ne l'empêche pas d'être très prenant. Les images à découvrir sont variées et poussent le joueur à aller toujours plus loin. La manipulation du vaisseau est d'une simplicité déroutante. De plus, il existe de multiples manières de terminer un tableau. Un peu de stratégie et beaucoup de réflexes sont les ingrédients indispensables pour arriver à ses fins.

Laurent Defrance

Editeur	EMPIRE SOFTWARE
Type	action
Graphismes	15
Beaucoup de variété dans les décors et les monstres.	
Animation	14
Pas de scrolling, mais les déplacements des protagonistes sont bien étudiés.	
Bande-son	13
La musique est la grande absente. Par contre les bruitages sont réussis.	
Prix	c

VERSION

8 Risk

PC
WINDOWS



Souris ou raccourci clavier, le jeu est parfaitement adapté pour tourner sous Windows. Malheureusement, les fenêtres de messages sont trop nombreuses et s'affichent trop lentement, ce qui coupe le rythme du jeu.

Le chiffre à l'intérieur de chaque pays indique le nombre d'unités. Vous pouvez parfaitement installer une dizaine d'unités près d'un territoire que vous voulez absolument conquérir.



L'adaptation d'un jeu de plateau aussi célèbre que Risk est toujours un événement. Surtout s'il a été conçu pour tourner sous Windows. Au bureau, vous allez pouvoir jouer au général d'armée et vous lancer à la conquête du monde. Malheureusement, le jeu micro est loin d'égaler l'original.

Risk est un jeu de stratégie bien connu des joueurs de plateau. Votre mission : conquérir le plus grand nombre de pays et réduire à néant les forces adverses. Au début, vous disposez d'une armée dont le nombre de soldats dépend du nombre de joueurs. Vous les installez soit à l'intérieur du pays que vous venez de sélectionner, soit de manière aléatoire, via l'ordinateur. Une fois que les forces militaires occupent la totalité des pays, l'affrontement peut commencer. Les belligérants lancent leurs unités contre les pays contigus, à condition de laisser au moins une unité sur leur territoire. Pour connaître le vainqueur de chaque combat, on procède à un lancer de dés. Le joueur qui obtient le plus faible résultat perd une unité, voire deux ou trois selon le nombre de dés lan-

cés. Si vous contrôlez un continent entier, vous recevez de nouvelles troupes. Le jeu s'arrête lorsque l'un des combattants n'a plus d'unité. Un jeu comme Risk est surtout agréable à plusieurs. Or, imaginez-vous à six joueurs autour d'un ordinateur. On peut donc se demander si l'adaptation d'un tel jeu est vraiment intéressante. De plus, je soupçonne l'ordinateur de tricher ! Ses lancers de dés sont presque toujours supérieurs aux miens... Les scènes de combat entre les autres camps se résument à la vision du lancer de dés et l'absence des noms de pays rend la partie encore plus difficile à suivre. Seul aspect vraiment intéressant du jeu, qui justifie son adaptation sur micro : le niveau de jeu de l'ordinateur. Il est programmé soit pour attaquer à tout va, soit pour rester le plus longtemps possible à l'écart des conflits, soit pour combiner attaque et attente selon ses forces et

sa position. Risk est un jeu qui plaira aux plus curieux, mais seulement durant quelques heures. Les autres préféreront sûrement retrouver l'ambiance du jeu de plateau.

Laurent Defrance.

Editeur	VIRGIN GAMES
Type	wargame/stratégie
Graphismes	8
Les unités sur la carte sont trop petites. La carte du monde est sommaire et sans légendes.	
Animation	-
Les dés qui roulent ou le clignotement des unités ne peuvent pas être considérés comme de l'animation.	
Bande-son	9
Les bruitages sont tristes à pleurer.	
Prix	C

6 Indy Heat ST

Ce remake d'un « jeu de petites voitures sur fond d'écran fixe » a déjà été testé dans Tilt 102 en version Amiga et il reste toujours égal à lui-même. Storm nous avait pourtant habitués à mieux...

Indy Heat est une course de voitures permettant de jouer seul ou à deux. Il représente sur un même écran l'intégralité du circuit que doivent parcourir quatre concurrents (deux ou trois d'entre eux étant gérés par l'ordinateur). Autant dire que les voitures sont de taille plus que réduite. Votre but est d'effectuer le plus grand nombre de tours de circuit que vous pouvez, afin de remporter la coupe. Pour cela, il ne suffira pas d'aller le plus vite possible en évitant les collisions avec les autres participants. Vous devrez également vous arrêter sur votre stand et faire des achats judicieux avec l'argent de vos victoires, qui vous permettront de rendre votre véhicule compétitif. Bien sûr, vous voyez sur de petits panneaux votre classement ainsi que l'état de votre bolide, et ce à tout instant de la course.

C'est un jeu distrayant, aux circuits variés, mais qui n'apporte hélas pas les plaisirs d'une vraie simulation, à cause de la représentation en surplomb. On regrettera également la pauvreté des effets sonores, qui se résument à quelques vrombissements de moteur. Petit détail amusant : le choix de la tête de votre pilote est prévu et, parmi celles proposées, certaines valent le détour... Une touche humoristique qui manque à bien des softs ! En conclusion, un jeu qui ne vaut pas le détour, même pour les nombreux amateurs du fameux Super Sprint !

Douglas Alves

Editeur	STORM
Type	course de voitures
Graphismes	7
Ils sont assez sympas mais manquent de clarté. De surcroît, le style graphique de ce type de course est resté le même depuis des années. De l'originalité, que diable !	
Animation	5
Les animations sont quasiment absentes dans ce genre de jeu. L'une des seules est celle d'une minuscule voiture prenant un virage. Sa réalisation est d'ailleurs assez moyenne.	
Bande-son	8
Musique presque inexistante hormis dans l'introduction. Bruitages corrects néanmoins...	
Prix	C

VERSION

Beaucoup trop proche dans l'action de Super Sprint, il aurait pu être sympa mais, malheureusement, il n'innove pas assez.



DISQUES CD-ROM : LA REVOLUTION COMMENCE !



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



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



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



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

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

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

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

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

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

● CD-ROM DRIVE + CD FASCINATION GRATUIT !

Si vous êtes déjà possesseur d'une carte sonore SOUND BLASTER PRO, bénéficiez de cette offre exceptionnelle** : le lecteur CD-ROM DRIVE (interne) pour seulement 2 790 F TTC*, avec le jeu Fascination sur CD-ROM gratuit !

Rapide et performant, le CD-ROM DRIVE se connecte directement sur votre carte sonore Sound Blaster Pro et vous offre entre autres une capacité de stockage de 540 M, un temps d'accès rapide de 390 ms et un taux de transfert de 150 K/s, pour lire vos disques CD-ROM ou CD-audio.

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

4 490 F TTC*

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



CD-ROM DRIVE
de

SOUND BLASTER PRO



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

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

5 990 F TTC*

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

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



Merci de me faire parvenir de plus amples informations sur :

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

Nom.....Prénom.....

Société.....

Adresse.....

.....CP.....

Ville.....Tél.....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL

BP 2 - 56200 LA GACILLY

14

Global Effect

PC

Le plus écologique des jeux vous propose de contrôler l'expansion d'une ville sans pour autant détériorer votre environnement. Si le réalisme est parfois relatif, la qualité de cette simulation et la difficulté des terrains proposés vous tiendront de (trop) longues heures en haleine.

VERSION

Le plus important dans *Global Effect* est de bien délimiter sa ville. Laissez-lui le champ libre, et vous serez rapidement débordé par son extension sauvage.



Editeur ————— **MILLENNIUM**
Type ————— **simulation écologique**
Graphismes ————— **14**
 Les graphismes sont clairs, lisibles et assez jolis. Tout au plus peut-on regretter un manque de variété.
Animation ————— **-**
 Quelle animation ?
Bande-son ————— **12**
 Un peu de musique pendant le jeu aurait été agréable... Les bruitages sont même assez laids.
Prix ————— **C**

L'écologie est au goût du jour, et Millenium en profite pour nous proposer un émule de *Sim City* dédié aux problèmes de l'environnement. Le but du jeu est tout simplement de créer et de développer une ville, en prenant en compte son alimentation en énergie et en eau potable, l'évacuation des eaux usées et le retraitement des déchets. Comme dans *Sim City*, vous positionnez les premiers blocs et les sources d'énergie, les arbres et zones de culture. En revanche, les routes ou les voies ferrées sont inexistantes (pour autant un des points mis en avant par les écologistes !). Si vous ne limitez pas son expansion, la ville grandira seule, causant rapidement des problèmes d'alimentation énergétique, de purification de l'eau, etc. Votre difficulté principale est la gestion de l'énergie. Vous disposez de plusieurs sources possibles : le charbon, assez efficace mais polluant, le pétrole, très efficace et légèrement moins polluant, l'énergie atomique, non polluante (si vous installez une centrale de retraitement des déchets radioactifs) mais dangereuse, et les énergies « vertes » (solaire et éolienne). Ces dernières sont très limitées, mais il est possible d'améliorer leur rendement en utilisant une grande quantité de « pouvoir ». Ce

pouvoir, c'est l'unité d'énergie dont vous disposez pour effectuer toutes vos actions. Si vous construisez un bâtiment, une ligne électrique ou creusez une mine de charbon, vous consommez un peu de ce pouvoir. Si vous voulez obtenir la carte ou des informations sur la pollution, la couche d'ozone, etc., vous en consommez là encore. Et de nouveau quand vous vous déplacez, via les flèches de direction.

Tout le jeu est basé sur l'utilisation judicieuse de cette unité, et, après une phase d'apprentissage (pour définir ce qui est indispensable à la survie de la ville), l'économie deviendra votre principal but. *Global Effect* est un jeu tout à la fois

passionnant et frustrant. Ses graphismes, très fins et proches de la version *Amiga*, et l'excellente ergonomie du jeu font de son utilisation un véritable plaisir. En revanche, la durée excessive des parties et la situation trop fréquente de spectateur impuissant sont particulièrement irritantes. La musique se limite à l'introduction, et les bruitages sont peu variés. Il plaira surtout aux inconditionnels de *Sim City* ou de *Sim Earth*, s'ils sont très patients. Jean-Loup Jovanovic

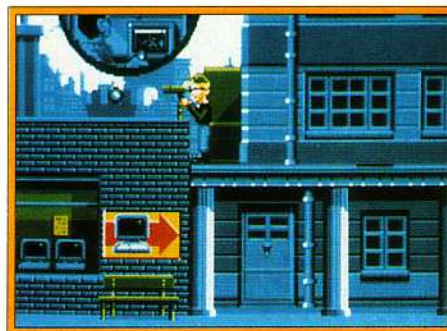
13

Bargon Attack

AMIGA

VERSION

La version *PC* était excellente. La version *Amiga* décevra les fans des Bargonien, qui se traînent lamentablement. Reste l'intrigue, intéressante et complexe.



L'aventure est toujours aussi difficile et passionnante, mais une bonne dose de patience est nécessaire.

Vous devez sauver la Terre ! Les Bargonien nous envahissent, et projettent sa destruction pure et simple. Seule votre intelligence (supérieure, bien sûr) peut encore les arrêter. La version *Amiga* de ce très bon jeu d'aventure souffre d'une conversion imparfaite. Les animations vidéo en un tiers d'écran de la version *PC* ont disparu, et ont été remplacées par des images peu animées. De plus, la vitesse du jeu en a pris un coup, et le personnage se déplace maintenant au ralenti. C'est toujours aussi joli, les graphismes profitent parfaitement des 32 couleurs

Editeur ————— **COKTEL VISION**
Type ————— **aventure**
Graphismes ————— **15**
 C'est toujours aussi superbe (à mon goût, tout au moins).
Animation ————— **13**
 Comment peut-on faire si lent sur *Amiga* ? Certes, les scrollings sont fluides, mais le personnage bouge au ralenti.
Bande-son ————— **12**
 Les bruitages mettent dans l'ambiance, mais un peu de musique pendant le jeu n'aurait pas fait de mal.
Prix ————— **C**

de l'*Amiga* (on ne voit presque aucune différence). Mais ce ralentissement et un certain manque de précision dans l'activation des objets lui enlèvent une grande part de son intérêt. La possession d'un disque dur ne changera pas grand-chose, car même si les chargements sont assez fréquents, ils sont en revanche très rapides. La musique est toujours absente, mais les bruitages sont bons. Encore une victime de la conversion sauvage, qui aurait peut-être mieux fait de rester sur *PC*.

Jean-Loup Jovanovic

Si la version *Amiga* propose les mêmes graphismes que la version *PC*, elle est en revanche très lente, et les séquences vidéo ont disparu.

JOUER A LA POUPÉE PEUT ETRE DANGEREUX...

Disponible sur PC avec manuel français.
Bientôt disponible sur PC & AG
en version française !



LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2



"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort... Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échappatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"

Caractéristiques :

- * graphismes scannés en 256 couleurs
- * Onais, de la musique reggae interactive, mec !
- * Vous pouvez mourir...de rire !
- * Mode "facile"

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois



LucasArts
Lucasfilm Games

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

16

Powermonger Data Disk-World War 1



VERSION

ST

Un terrain de bataille immense, des options comme s'il en pleuvait, de la stratégie, une goutte de diplomatie et une superbe ambiance, que demander de plus ?

Editeur ————— **ELECTRONIC ARTS**
Type ————— **wargame**
Graphismes ————— **16**
Des graphismes assez bien travaillés et une représentation en 3D disposant d'un bon relief.
Animation ————— **13**
Le déplacement des personnages est rapide mais celui du paysage reste lent, ce qui nuit à la maniabilité. De petites animations (comme la pluie) viennent enrichir la partie.
Bande-son ————— **18**
Très réaliste, elle est principalement composée de sons et bruitages digitalisés, qui apportent un plus à l'ambiance du jeu.
Prix ————— **C**

de l'affichage est restée la même : quand on se déplace avec les curseurs, il ne faut surtout pas être pressé... Les options sont restées pratiquement semblables, sauf en ce qui concerne les communications (par la radio) et les inventions comme le biplan, élément indispensable pour franchir les étendues d'eau. Des modifications ont été apportées sur le décor de fond ainsi que sur quelques icônes qui ont subi un lifting. De surcroît, les sprites sont nettement plus clairs. Bref, si presque aucune amélioration n'a été apportée à ce jeu, les fanatiques de stratégie seront tout de même ravis. Que dire de plus, si ce n'est que le jeu est aussi beau que Powermonger.

Douglas Alves

Il est là devant moi et je m'éclate comme un fou ! Un peu déçu tout de même ! je m'attendais à plus de changements de la part de Bullfrog.

La suite de Powermonger pointe enfin le bout de son nez. Le principal changement concerne l'époque durant laquelle se déroule le jeu : vous allez devoir combattre pendant la Première Guerre mondiale. Vous utiliserez ainsi des armes de guerre meurtrières si vous parvenez à un haut niveau. Au début, vous avez le choix entre lancer une campagne en Europe (en commençant au nord de l'Ecosse) ou sur un territoire aléatoire.

Vous allez donc exercer de nouveau votre emprise sur ce monde très vaste et plein de surprises en tous genres. Le monde en question reste un mélange de sprites et de 3D. Il vous sera toujours possible de zoomer sur chaque région afin d'avoir plus de détails et de tourner autour pour obtenir la vue la plus dégagée possible afin de traquer vos ennemis. Le comportement des personnages diffère selon leur statut. Tout ce petit monde est vraiment en perpétuel mouvement !

Les bruitages sont très réalistes (les vaches, le vent, les combats...) et donnent une bonne ambiance. Néanmoins, aucun effort n'a été fait pour améliorer le jeu proprement dit. La vitesse

13

Realms

PC

NOUVEAUTE

Il vous faudra enrôler des soldats moyennant finances. La victoire finale dépend pour beaucoup de l'importance et de la place de vos unités.



Déjà testé sur Amiga (voir Tilt 99), Realms est un petit wargame sympathique qui ravira les amateurs de stratégie. Conquérir pour régner, tel est votre destin. Un bon jeu, mais pas celui du siècle.

Le roi est mort, laissant derrière lui un pays en proie à la guerre. Vous incarnez un héritier animé par la vengeance, qui n'aura de cesse de réunifier les royaumes à la mémoire son géniteur. Après avoir opté pour un scénario parmi les sept de difficulté croissante qui vous sont proposés et choisi un genre (humain, viking, elfe, amazone, ork...), vous allez accéder à un écran-carte en 3D isométrique, à partir duquel se déroulera l'ensemble du jeu. Chaque royaume dispose d'une capitale et de ses villes. Il vous faudra gérer votre possession grâce aux impôts : l'économie, la santé, les fortifications et, surtout, vos forces armées. Une boule de cristal vous préviendra de tout événement. L'écran des villes n'est pas sans rappeler celui de Civilization. Ainsi, si vous construisez un mur autour d'une cité, il apparaîtra à l'écran. Quant aux combattants, vous pourrez les équiper comme bon vous semble... en fonction de vos finances. La gestion du jeu se fait entièrement à la souris via des icônes, et ce avec une très bonne ergonomie. La victoire dépend uniquement de la stratégie. En effet, l'ennemi rôde autour de vos cités et leur défense est primordiale pour assurer votre survie. Les graphismes VGA sont bien dessinés. Les animations se résument aux déplacements des armées et sont surtout appréciables lors des combats. La musique est agréable, mais il est dommage que les bruitages aient été oubliés. Un bon petit wargame qui, dans le même style, est loin d'un Civilization.

Thomas Alexandre

Editeur ————— **VIRGIN**
Type ————— **wargame**
Graphismes ————— **14**
Sympathiques mais pas extraordinaires. La palette de couleurs est plutôt restreinte.
Animation ————— **13**
Assez pauvre dans l'ensemble. Les armées s'échangent sur un champ de bataille au grand dam du joueur.
Bande-son ————— **13**
Avec une carte son. Une chouette musique médiévale, qui ne propose qu'un seul et unique morceau. Des bruitages auraient été les bienvenus.
Prix ————— **C**



SUPERVISION

**ENFIN UNE CONSOLE
PORTABLE
A MOINS DE 350F.*
AVEC UN ECRAN
GEANT 6X6 cm.**

**ET DES CARTOUCHES
DE JEUX A PARTIR DE 99F.****

**BIENTOT 40 JEUX POUR
S'ECLATER EN VACANCES!**



* 349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)

** de 99 à 149 F prix publics TTC conseillés



AudioSonic

SUPERVISION est distribué par **AUDIOSONIC France** 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex 1

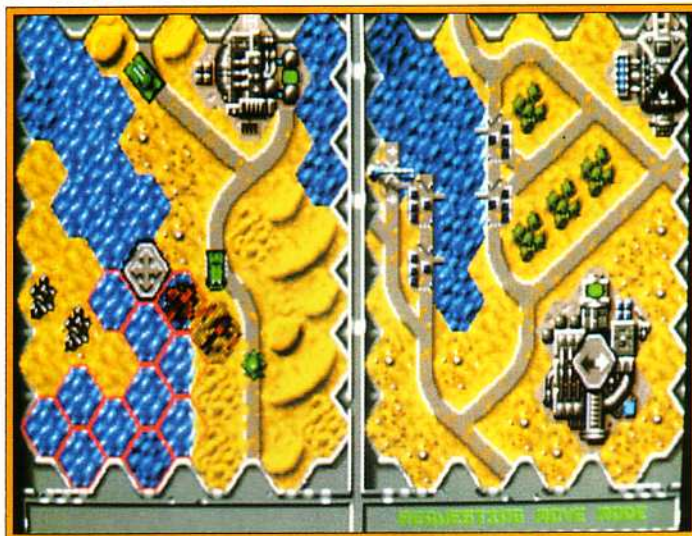
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.

13 Battle Isle Data Disk

PC

● NOUVEAUTE

Si, graphiquement, cette version PC est très proche de la version Amiga, sa rapidité de réaction fait toute la différence.



Ubi Soft nous propose de nouvelles missions pour *Battle Isle*. Une dizaine de terrains à deux joueurs et une trentaine contre l'ordinateur avec, en prime, des déserts et des icebergs. Attention, il ne s'agit pas du Data Disk que nous vous avons présenté il y a quelques mois, Ubi Soft ayant décidé de ne pas le distribuer en France...

sieurs porte-avions, etc. ! Mais elles sont trop peu nombreuses, même si chaque partie peut prendre plusieurs jours. Quant aux graphismes, seuls les terrains ont changé et cela ne modifie en rien la stratégie. Si vous avez épuisé les joies de *Battle Isle*, vous pouvez essayer ce data disk. Sinon, laissez tomber.

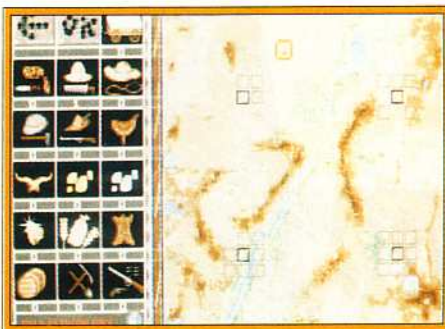
Jean-Loup Jovanovic

Et Blue Byte dit : « Pourquoi ne pas tirer parti du succès de *Battle Isle* ? » Ce n'est pas un reproche, ce data disk plaira sans aucun doute à tous ceux qui, comme moi, ont aimé *Battle Isle*. Je trouve simplement regrettable que l'incompétence de l'ordinateur soit compensée par une difficulté démesurée, le joueur se trouvant souvent en face de troupes trois ou quatre fois supérieures en nombre. La première mission met tout de suite dans le bain : seule une chance phénoménale vous permettra de prendre la fabrique et de battre ainsi l'ennemi. Certes, le nombre d'essais nécessaires augmente fortement la durée de vie, mais il diminue le plaisir du jeu en conséquence. Les missions à deux joueurs sont en revanche absolument superbes et j'ai tout particulièrement apprécié celle au cours de laquelle deux armadas s'affrontent : chaque camp dispose d'une demi-douzaine de croiseurs, de plu-

● NOUVEAUTE

12 Wild West World

PC

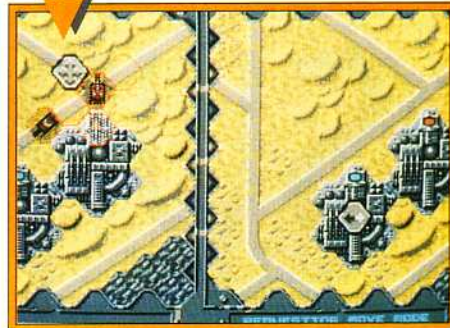


Le terrain de jeu manque d'espace. Un peu de relief, quelques cases qui indiquent les positions des joueurs, et c'est tout. A l'inverse, les icônes sont assez variées.

L'Ouest sauvage est en passe d'être colonisé. Cela ne dépend que de vous et de votre équipe de pionniers, mais aussi du temps que vous êtes prêt à y consacrer.

En ce 1^{er} mars 1741, Gold City est loin d'être une ville fantôme. L'activité bat son plein. De nouvelles terres s'offrent aux aventuriers. Vous incarnez Jack Putter, un fermier nouvellement arrivé qui se fait fort de trouver fortune et gloire. Pour commencer, vous devez recruter du personnel. L'achat d'un terrain et de matériel est votre second travail. Une fois équipé, vous lancez votre

12 AMIGA



La version Amiga de ce data disk pour *Battle Isle* est très proche de la version PC (graphismes aussi bons, couleurs même mieux choisies). En revanche, la réflexion de l'ordinateur est plus lente que sur un 386 sx cadencé à 16 MHz. Contrairement à la version PC, il n'est pas nécessaire de posséder *Battle Isle* pour pouvoir jouer.

Jean-Loup Jovanovic

Mêmes reproches que pour la version PC, avec une certaine lenteur en sus.

Graphismes	16
Les couleurs sont plus contrastées.	
Animation	13
Idem PC.	
Bande-son	14
Idem PC.	
Prix	C

Editeur ——— **BLUE BYTE**
Type ——— **wargame**

Les parties contre l'ordinateur sont extraordinairement difficiles et les parties à deux trop peu nombreuses pour pouvoir simplement égaliser les missions de *Battle Isle*.

Graphismes ——— **15**
Les graphismes changent peu (ils étaient déjà bons), même si de nouveaux terrains sont apparus (désert et étendues glacées).

Animation ——— **13**
Les combats sont toujours animés, mais cela n'apporte pas grand-chose au jeu.

Bande-son ——— **14**
La musique est la même que pour *Battle Isle* (0 pour l'originalité !), de même que les bruitages.

Prix ——— **C**

Editeur ——— **SOFTWARE 2000/ US GOLD**
Type ——— **stratégie et gestion**

Graphismes ——— **13**
La position de vos terrains est matérialisée par des carrés sur une carte très simplifiée. Les différents gros plans des personnages sont pour la plupart digitalisés.

Animation ——— **7**
Le déplacement des caravanes est aussi représenté par des carrés. Quelle déception.

Bande-son ——— **14**
Elle est agréable et vivante.

Prix ——— **C**



AVEC



2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

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

DU JAMAIS VU! Plus de 15 000 m² de jeux vidéo!

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

Pour toute information, écrire à :

**SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN
EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE**



Edito

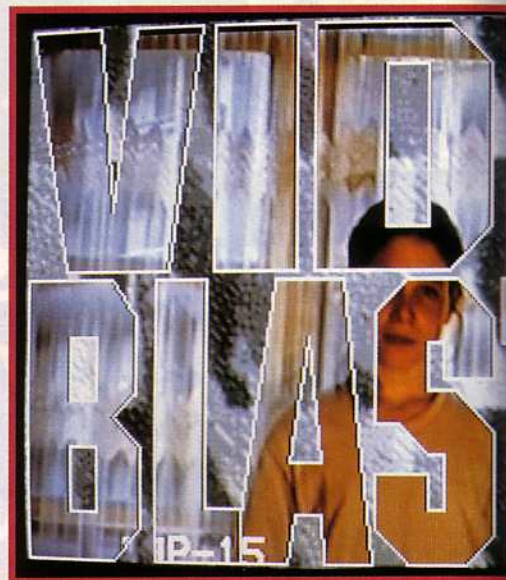
Ce mois-ci, il y en a vraiment pour tous les goûts et toutes les machines. Amis Ataristes, écoutez bien. Pour mettre en pratique vos connaissances musicales, intéressez vous à *Total Session*, qui vous facilitera le travail de composition en créant orchestration et arrangements musicaux. Toujours dans le domaine de la musique, mais cette fois sur *Amiga*, *Technosound Turbo* propose pour un prix modeste la digitalisation sonore de qualité, l'édition précise des séquences sonores obtenues et des effets de trucages sonores temps réel étonnants. Enfin, saluons sur *PC* l'arrivée d'une carte très attendue, la *Videoblaster*. Elle apporte pour un prix somme toute ajusté d'excellentes possibilités de digitalisation vidéo et d'impressionnantes capacités à traiter les signaux vidéo et audio, le tout en temps réel.

Jacques Harboun

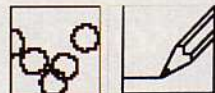


Sous Windows, l'image est entachée de parasites qui disparaissent dès que l'on zoome, ne nuisant ainsi en rien à la capture. Sous DOS, aucun problème n'a été décelé.

Le petit script de démo fourni avec la carte capture l'image en temps réel et l'incorpore immédiatement à la présentation en cours. L'effet est garanti sur le spectateur.



Non content de permettre l'acquisition vidéo temps réel, la carte Videoblaster inclut des fonctions genlock. Ici, par exemple, l'image vidéo apparaît au travers d'un masque.



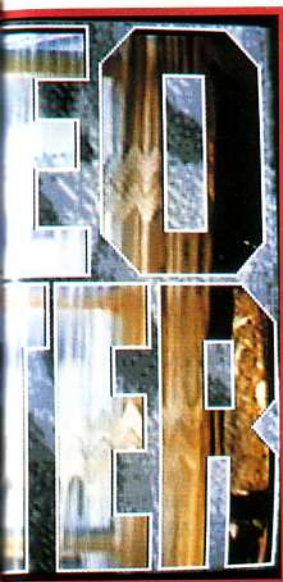
V

VIDEOBLASTER

Après le succès mérité des cartes sonores Sound Blaster 2 et Pro (voir notre dossier sur les cartes sons PC dans ce numéro) et de son offre multimédia, Creative Labs s'attaque à la digitalisation vidéo sur PC avec une carte qui ne manque pas d'atouts. En revanche, elle nécessite une configuration musclée et aurait amplement mérité une meilleure gestion logicielle pour la création de présentations Multimédia.



Le programme de test vérifie tous les points qui concernent la carte : drivers, RAM vidéo, acquisition, déplacements de blocs mémoire, zoom variable, etc.



Il est vraiment regrettable que les programmes fournis ne facilitent pas la création de scripts mettant à profit l'acquisition temps réel. On peut travailler ce script avec un éditeur texte mais ce n'est guère pratique.

Voici encore l'une des possibilités de cette carte étonnante. Nul doute que de tels effets seront utilisés avec profits dans des présentations multimédias.



La carte de grande longueur, s'installe dans un connecteur 16 bits. Une fois n'est pas coutume, il faudra veiller à ce que le slot choisi soit proche de celui de la carte VGA, quitte à déplacer une autre carte pour faire un peu de place.

Avant d'insérer la carte dans le slot, pensez à connecter le câble nappe VGA au connecteur correspondant de la Videoblaster. Dans le cas contraire, vous pourriez être obligé de retirer la carte pour procéder à cette connexion, car il faut disposer d'un minimum de place pour éviter d'endommager le connecteur. Une fois la carte Videoblaster dans le slot, il faut encore raccorder ce câble nappe à l'extension vidéo de la carte VGA.

Cette extension se présente comme un mini connecteur mâle situé à la partie supérieure de la carte. La très grande majorité des cartes VGA en sont pourvues, mais vous devrez cependant vous assurer de sa présence dans votre configuration avant l'acquisition d'une Videoblaster. Cette liaison est en effet capitale, la Videoblaster travaillant en liaison étroite avec la carte VGA sans passer par le PC pour gagner du temps. Débranchez le câble moniteur de la carte VGA et raccordez-le à la sortie vidéo out de la Videoblaster. Enfin raccordez le petit câble complémentaire à la sortie vidéo rendue libre de la carte VGA et à l'entrée vidéo de la Videoblaster. Ce câble comporte en outre cinq prises cinch pour raccorder trois sources vidéo distinctes, ainsi que deux entrées pour le son stéréo. La Videoblaster dispose encore de deux prises jack, une pour la sortie son (casque ou enceintes amplifiées) et une autre pour l'entrée d'une source sonore (micro par exemple). La carte accepte n'importe quelle source vidéo au format PAL ou NTSC (magnétoscope, caméscope, vidéodisque, etc.). Rien ne vous empêche d'ailleurs d'accoupler une source Secam, au prix seulement d'une perte des couleurs.

La possibilité de raccorder simultanément trois sources vidéo enrichit le champ d'action de la carte, qui offre ainsi une mini régie d'image.

La Videoblaster nécessite une configuration assez puissante pour fonctionner. Coté processeur, un 286 est le strict minimum, la carte ne se sentant vraiment à l'aise qu'avec un 386 DX. Il faut disposer de 3 Mo libres sur le disque dur pour les programmes, sans oublier la place qui sera occupée par les fichiers image. La carte VGA doit disposer d'un connecteur d'extension, et si possible d'une résolution SVGA (640 x 480 ou mieux encore 800 x 600, le tout en 256 couleurs). Enfin il est nécessaire, pour lancer certains programmes (dont le logiciel de digitalisation), de disposer de Windows version 3.0 ou 3.1.

L'installation des logiciels gestionnaires de la carte est rapide et facile grâce au programme dédié. Mais vous devrez encore lancer les programmes de configuration avant de commencer à travailler. Certaines configurations s'effectuent automatiquement, mais d'autres vont faire appel à vous : paramétrage des couleurs, de la luminosité, du contraste et surtout de l'alignement vidéo. En dépit de votre impatience à mettre à l'épreuve votre acquisition, il est important de bien peaufiner ces réglages qui interviendront grandement sur la qualité ultérieure de la digitalisation. Il ne reste plus qu'à lancer le programme d'acquisition Videokit, qui accepte de tourner indifféremment sous Windows 3.0 ou 3.1. La source vidéo choisie apparaît alors dans une petite fenêtre, digitalisée en temps réel. Cette fenêtre peut bien évidemment être agrandie comme toute fenêtre Windows. Toutefois l'image est entachée d'un fourmillement parasite intense dû à des franges colorées. Rassurez-vous, cela

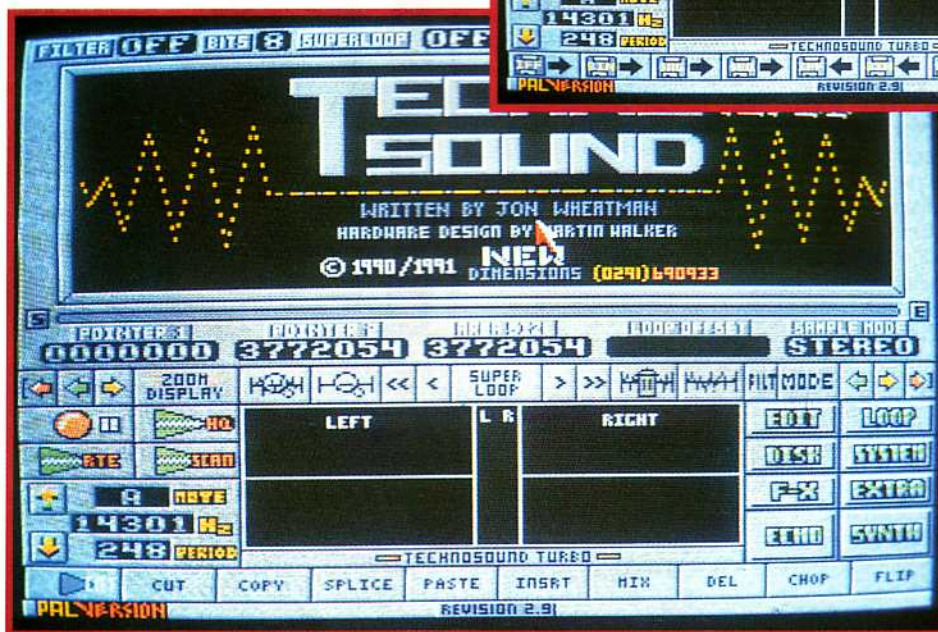


La qualité de digitalisation obtenue est excellente, autorisant une résolution en SVGA (640 x 480) en deux millions de couleurs ! Les deux logiciels Temptra vous seront très utiles, l'un pour retoucher les images et l'autre pour constituer des diaporamas évolués.

ne met nullement en cause la qualité de la digitalisation comme nous allons le voir. Il est d'ailleurs à noter que ce fourmillement disparaît dès que l'on passe en mode zoom et qu'il n'apparaît pas non plus lors de l'exécution du programme test de la carte sous DOS. A tout moment, vous pourrez geler la digitalisation pour sauvegarder l'image dans l'un des très nombreux formats : PCX, GIF, TIFF, Windows, Targa et même IBM MMotion. Les digitalisations obtenues sont vraiment excellentes pour un digitaliseur travaillant en temps réel (688 x 461 en 256 couleurs, équivalent au format SVGA). Le programme MPlayer permet d'aller bien plus loin en combinant images fixes, texte, animation et musique en une présentation multimédia. La Videoblaster travaille en effet à la manière d'un genlock et il est parfaitement possible de réaliser des effets de masquage, zooming, déplacement de fenêtre etc. le tout en temps réel sur la source vidéo. Le script de

TECHNOSOUND TURBO

Après l'excellent digitaliseur sonore Digital Sound Studio (testé dans *Tilt 101*), l'Amiga se dote d'un nouveau produit tout aussi performant : le Technosound Turbo. Pour un prix modique, vous pourrez épater vos amis en leur faisant écouter le Top 50 sur votre Amiga!



portatives, vous serez amené à mettre le volume au maximum, le filtre intégré se chargeant d'éviter tout phénomène de saturation. Il ne vous reste plus qu'à choisir le type (4 ou 8 bits) et la fréquence d'échantillonnage (de 5 à 37 kHz en stéréo et jusqu'à 57 kHz en mono ou dans le mode spécial pseudo-stéréo). Une petite fenêtre bien

Il ne faut pas plus de quelques instants pour installer la cartouche et digitaliser en stéréo. Les résultats sont excellents pour peu que la fréquence choisie soit suffisamment élevée.

Le menu très riche désoriente un peu au premier abord mais, avec un peu d'habitude, il devient facile de naviguer parmi les différentes options, intelligemment classées par type.

pratique signale en permanence la durée maximale de la digitalisation, en fonction de la mémoire disponible et des options définies. Les digitalisations sont d'une remarquable fidélité, pour peu que vous ayez choisi une fréquence d'échantillonnage suffisante. La reproduction de ces séquences ne fait pas appel à la cartouche, ni même obligatoirement au logiciel, les séquences au format IFF standard pouvant être utilisées dans d'autres programmes.

Les effets spéciaux

Technosound Turbo vs Digital Sound Studio

Les deux boîtiers sont de taille réduite. L'extension DSS dispose de potentiomètres de réglage avec diodes de contrôle, mais le filtre de Technosound Turbo parvient finalement au même résultat : l'absence de souffle de saturation. Les deux extensions sont sensiblement à égalité sur le plan de la qualité de reproduction et des possibilités d'échantillonnage. En revanche, les logiciels d'exploitation ont chacun leurs points forts : Technosound Turbo est à l'aise comme un poisson dans l'eau pour tous les effets les plus délirants, tandis que le module soundtrack de DSS offre quasiment toutes les options d'un logiciel dédié. Il ne vous reste plus qu'à faire votre choix en fonction de vos besoins spécifiques, les deux produits étant d'un bon niveau.

L'installation du digitaliseur sonore ne demande pas plus de quelques secondes. Le boîtier, de petite dimension, se connecte à l'interface parallèle de la machine et dispose lui-même de deux entrées cinch pour raccorder la source audio stéréo. Le câble jack stéréo/cinch est d'ailleurs fourni, ce qui permet de travailler immédiatement. L'installation du programme de gestion de l'interface sur disque dur est possible mais il faudra effectuer manuellement cette opération, car il n'existe pas de programme dédié. Toutefois, cette installation reste très simple, à la portée de tout utilisateur connaissant les rudiments du CLI. Au premier abord, l'écran de travail peut paraître un peu confus et l'on risque fort de se perdre devant la multiplicité des options de toutes sortes. Pourtant, avec un peu

d'habitude, tout devient clair et même assez ergonomique. Ainsi, la moitié supérieure de l'écran est-elle dévolue à l'édition de l'onde sonore et regroupe-t-elle aussi le rappel des paramètres de base. La moitié inférieure contient tous les outils d'édition, d'enregistrement, d'effets, etc. La plupart provoquent l'apparition d'une « fenêtre coulissante » du plus bel effet, contenant un nouveau jeu d'options dédiées.

La digitalisation

Une fois la source audio connectée, commencez par régler le volume sonore en vous fiant aux deux oscilloscopes (un pour chaque canal). Il faut que l'onde sonore remplisse presque complètement en hauteur la fenêtre, sans pour autant en sortir. En fait, avec la majorité des sources sonores

Deux mémoires pour une machine

Le programme peut utiliser au mieux les deux types de mémoire de l'Amiga (chip, accessible directement aux coprocesseurs sonores et vidéos, et fast, plus rapide). Ainsi, parmi trois Amiga dotés chacun de 1 Mo de mémoire, le 500 disposera de 512 Ko de RAM fast et de 512 Ko de RAM chip, tandis que les Amiga 500 Plus et 600 offriront d'emblée 1 Mo de mémoire chip, permettant donc des enregistrements de plus longue durée. Toutefois, les possesseurs d'A500 classiques peuvent parfaitement enregistrer de longues séquences en étendant leur mémoire fast. A titre d'exemple, avec 4 Mo, vous pourrez digitaliser 50 secondes de musique en stéréo 8 bits à 37 kHz et 500 secondes (soit plus de 8 minutes !) en mono 4 bits à 5 kHz.

Technosound Turbo offre une myriade d'effets spéciaux plus étranges les uns que les autres. Ces effets sont appliqués en temps réel à la source sonore connectée. A côté des effets

d'écho et de réverbération divers, vous en trouverez d'autres beaucoup plus étonnants : vibrato (changements permanents de « vitesse », comme une platine qui ne tournerait pas régulièrement), phaser (bruitages de « chasseurs parcourant le ciel » se superposant à la musique). Les effets de synthèse permettent d'aller encore plus loin : exterminator, qui « mâche » musique et voix ; intoxication et legless, apparentés au vibrato précédent, en plus dévastateur ; et, enfin, voice synthesis et Dalek, dédiés à la transformation des voix. Je peux vous assurer que ces transformations sont si totales que vous aurez bien du mal à reconnaître votre propre voix !

L'édition des séquences

Technosound Turbo dispose de toutes les facilités permettant de manipuler les échantillons : zooming à quinze niveaux de grossissement, couper/coller avec possibilité de travailler en mode insertion, recouvrement ou mixage de deux échantillons. Le programme permet de surcroît d'appliquer une série d'effets complémentaires aux échantillons : atténuation ou, au contraire, renforcement de l'onde, changement d'octave, réduction de bruit, etc.

Les fonctions supplémentaires

Autre option, un mini-séquenceur (pour les échantillons ou pour les éléments en mode Midi) qui ne peut certes pas se comparer à celui de Digital Sound Studio, et encore moins à Audio Sculpture. Il peut cependant rendre quelques services. D'autre part, le travail en multitâche est possible. Il faut toutefois libérer la mémoire inutilisée, le programme se réservant par défaut la totalité de la mémoire disponible. Une option « ramscan », utilisée en conjonction avec le multitâche, permet ainsi de retrouver facilement les séquences sonores apportées par d'autres programmes.

En conclusion, Technosound Turbo est une excellente extension pour digitaliser facilement les sons sur Amiga, tout en disposant d'une bonne qualité. Les possibilités de traitement du son en temps réel et, surtout, de traitement de l'onde élargissent son champ d'action (pour compléter la palette des échantillons d'un soundtracker, par exemple). Le manuel, bien qu'un peu succinct au premier abord, contient finalement toutes les informations essentielles. Un bon choix, d'autant que le prix est particulièrement attractif (extension New Dimensions, importé par Bus Plus, pour Amiga 500; Prix : E). Jacques Harbnonn

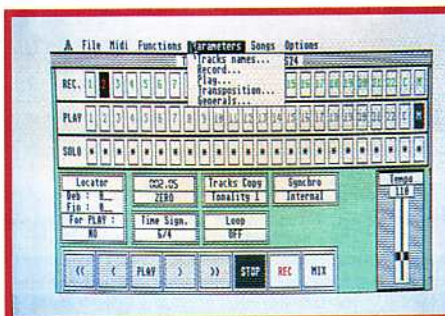
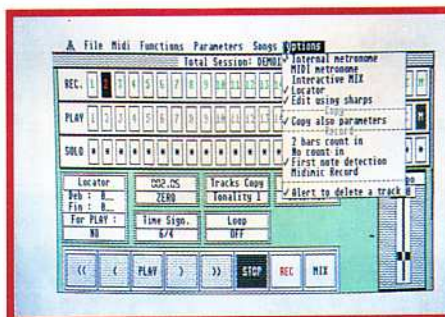
TOTAL SESSION

Si vous possédez un ou plusieurs synthétiseurs, ce programme vous permettra de créer des morceaux de musique simples mais que vous pourrez orchestrer automatiquement. Un soft sympa pour les novices de la composition, mais pas assez « visuel » et donc assez maniable à mon goût.



Total Session est un séquenceur 24 pistes. Autrement dit, il vous permettra d'enregistrer 24 pistes distinctes à partir d'un ou plusieurs synthétiseurs (ou boîte à rythme) connectés à votre Atari ST grâce à l'interface Midi. La MAO, ou Musique Assistée par Ordinateur, est l'un des domaines de prédilection de l'Atari ST. De nombreux séquenceurs de même type sont depuis longtemps disponibles sur cette

Le repérage des 24 pistes est excellent. Il suffit de manier la souris pour sélectionner les voix en écoute ou en enregistrement. Par contre, pour se retrouver dans un morceau, il faudra user des « locators », en bas à gauche de l'écran, ce qui est assez archaïque.



machine, comme le fameux et très puissant Cubase, par exemple. Avec Total Session, Digigram a développé un soft bien plus simple que son confrère. Il offre notamment une option d'orchestration automatique qui devrait séduire les novices de la composition musicale. En effet, à l'aide de cette fonction, il vous suffira de créer une ligne mélodique pour que l'ordinateur se charge d'y adapter une ligne d'accord, une rythmique, des chœurs, etc. Lorsque vous aurez assimilé le maniement de cette technique, il vous sera donc facile de mettre rapidement en place des morceaux qui tiennent debout, même si vous ne connaissez rien à l'écriture musicale. Total Session se veut donc accessible à tous. Mais à mon sens, il lui manque quelques atouts pour parfaitement remplir ce pari. Ainsi, j'ai été très déçu par la mauvaise visibilité des tableaux de travail. Depuis le temps que la MAO se perfectionne sur ST, il est vraiment difficile de revenir en arrière ! Je m'explique... Les tous premiers séquenceurs utilisaient un système complexe de repérage des mesures à base de compteurs. Depuis déjà deux ans, les programmeurs ont compris l'avantage que l'on pouvait tirer de la souris. Ainsi, dans Cubase, on peut visualiser les mesures démo fourni révèle toute la puissance que l'on peut attendre comme autant de petit rectangles, les saisir à la souris, les copier, etc. Ici, rien de tout cela, l'écran reste austère et peu parlant. Autre défaut de Total Session, le tableau principal



MOISSON D'IMAGES

Vous avez été très nombreux à mettre à profit le temps des vacances pour vous consacrer à votre hobby favori, nous gratifiant ainsi d'une moisson de créations originales. Les meilleurs dessins sont publiés ce mois-ci accompagnés d'un petit commentaire.

Serpent, de Nicolas Challeil, sur Atari.

PORTRAITS DE STARS



Marilyn, de Philippe Couder, sur Atari. Quelle extase ! La mise en page et les dégradés sont très soignés, et l'effet d'éclat du fond est fort réussi. On regrettera cependant le peu de ressemblance avec la divine Marilyn Monroe. A moins qu'il ne s'agisse d'une autre Marilyn, auquel cas cette critique n'a plus lieu d'être...

Colombo, de Ralph Le Gall, sur Amiga. Le trait utilisé pour représenter le sympathique inspecteur en noir et blanc rappelle celui du dessin au bambou, couramment pratiqué par les dessinateurs extrêmes-orientaux. Peut-être s'agit-il d'un dessin réalisé avec cette technique sur papier, scanné ensuite.



Serge, de Kaïci Chakibi, sur Amiga. Gainsbourg face à lui-même, à la façon d'Andy Warhol. La coloration des images scannées, vous demandez-vous ? Un jeu d'enfant avec un ordinateur ! On se demande toutefois pourquoi Kaïci a laissé les petits profils au trait sur la même image.



Arnold, de Ralph Le Gall, sur Amiga. Portrait ou caricature ? Difficile de se prononcer. Il faut dire que l'original est, lui aussi, étonnant. Il s'agit ici de la même technique que celle utilisée pour le portrait de Colombo, avec les couleurs en plus.



Madonna, de Fabrice Bolarin, sur Atari. Une digitalisation retouchée. Le fond est un peu simple et monochrome, mais la photo de départ est belle. Le fond aurait pu être traité dans les teintes de gris, utilisées en dégradé ou avec un effet de trame, pour donner plus d'éclat à cette image.



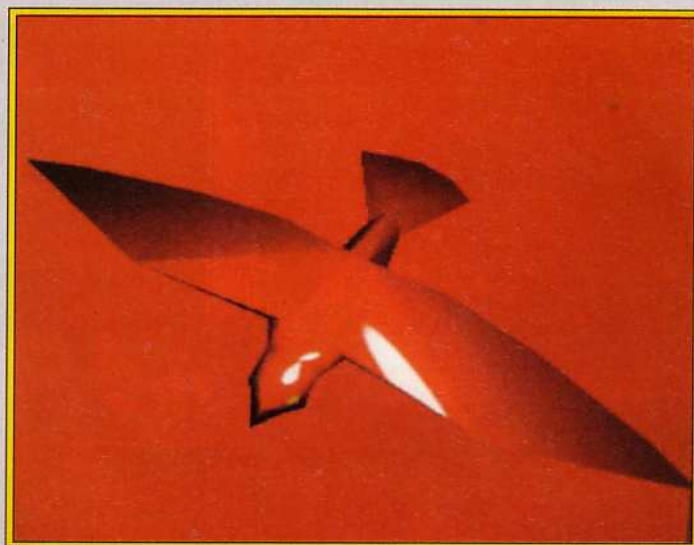
Sade Adu, de Franck Derathe, sur Amiga. La belle Sade est envoûtante, mais qu'est-ce que c'est que ces trucs, derrière elle, sur la plage ? Néanmoins, malgré sa simplicité, le fond met bien en valeur ce portrait. Comme quoi il n'est pas nécessaire de faire compliqué pour que ça jette !

ANIMAUX EN 3D



Abeille, de Gérard Peste, sur Amiga. Jolie petite abeille formée de volumes simples, sphères et cylindres brillants à souhait. Un petit fond, une fleur ou un dégradé de couleurs, même en 2D, auraient donné plus d'intérêt à cette image.

Bird, de Dominique Favotti, sur Amiga. Le design de cet oiseau rouge et brillant est vraiment très élégant. On dirait une Ferrari volante. Quel dommage que le fond ne soit pas de la même qualité que l'oiseau !



Démonios, de Stéphane Bourgois, sur Amiga. J'espère que ce n'est pas un autoportrait. Le visage est légèrement asymétrique, la boucle d'oreille et la mèche renforçant cet effet.



Arachnoïd, de Dominique Favotti, sur Amiga. Impressionnante, cette menaçante araignée robot. La couleur sombre de la silhouette fait ressortir le rouge des yeux.



Bomby, de Thierry Closen, sur Amiga. Ce bourdon n'a pas été exécuté en 3D, mais il est si beau, et s'accorde si bien avec ses copains.

MASQUES

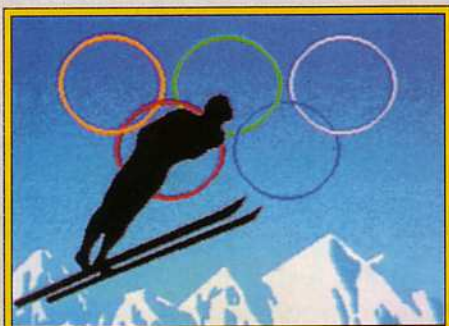


Devil, de Philippe Roubinet, sur Atari. Philippe est un puriste qui n'a pas voulu utiliser la fonction de symétrie. Les couleurs, traitées par contrastes de couleurs vives, sont superbes.

Clown, de Miguel Juan, sur Amiga. Cette image illustre la parfaite utilisation de la fonction Grille. Les couleurs sont vives. Les yeux, de formes différentes, tempèrent parfaitement la sécheresse de la symétrie automatique.



Doctor, de Alexandre Gacher, sur Amiga. Ce visage est d'une symétrie presque parfaite. La bouche est symétrique horizontalement et verticalement. L'effet de loupe des lunettes est simple et efficace.



2



3



4

SPORTS ET SPORTIFS



1

1. Ski de vitesse, de Laurent et Jean-Paul Scorrano, sur Amiga. Une image dynamique, d'après une belle photo. Dommage que la neige soit un peu grise. Le logo fait très officiel.

2. Saut à ski, de Laurent Lafosse, sur Atari. La silhouette du sauteur contraste magnifiquement avec les montagnes enneigées. Cette image rappelle les affiches de sport des années trente.

3. Foot, de Laurent Beroud-Guelet, sur Atari. La texture grouillante de cette image fait penser aux tableaux pointillistes. On peut obtenir ce genre d'effet avec la fonction Smear, qui mélange les pixels entre eux.

4. France-Canada, de Laurent et Jean-Paul Scorrano, sur Amiga. Le choc est imminent. Les silhouettes des hockeyeurs semblent comme emboîtées l'une dans l'autre.

Hiplane, de Miguel Juan, sur Amiga. Chacun sa vision des avions. Celui-ci ressemble à un gros jouet. Le dessin est fait en utilisant la fonction Grille. Le nez des roquettes est un peu bizarre.

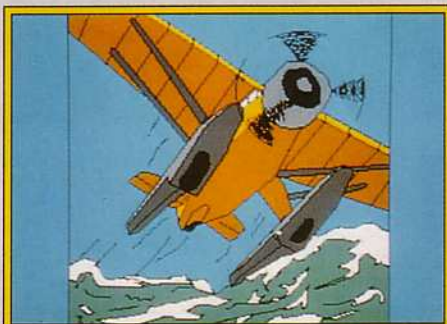


AVIONS



F 14, de Laurent Lafosse, sur Atari. Très réussi ce contour multiple autour de la silhouette de l'avion. Cet effet pourrait être utilisé avec bonheur pour réaliser une carte géographique d'une côte découpée.

Hydra, de Laurent et Jean-Paul Scorrano, sur Amiga. Enfin un vieil avion ! Celui-ci doit beaucoup à Hergé. Les ailes, coupées par le cadre, donnent l'impression que l'avion en surgit.



Chat sauvage, de Franck Moguet, sur Amiga. L'idée d'avoir coupé volontairement les ailes de ce Wild Cat donne l'impression qu'il est vu à travers le hublot d'un autre avion.

FEMMES



Black Queen, de Charlie I, sur Amiga. Elle est jolie cette mystérieuse reine des ténèbres. Du rouge, du noir, du blanc : simple et de bon goût.



Maverick, de Ludovic Vochelet, sur Amiga. Cette jeune femme a l'air à l'étroit dans ses vêtements. Derrière elle, le soleil luit.

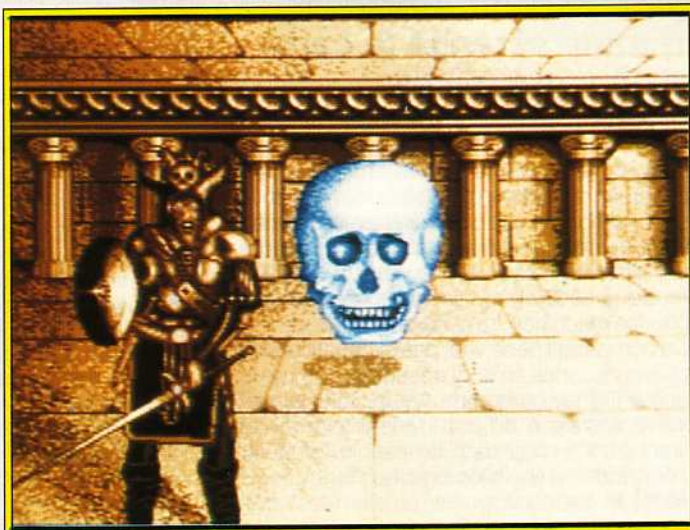
GUERRIERS



Image, de Laurens Heurtebise, sur Amiga. Les bottes et le smoking de ce chevalier bien pensif, et très bien réalisé, se confondent un peu avec les couleurs du fond, et c'est dommage. En tout cas, quelle patience !



Guerrier, de Yann Lodewijck, sur Atari. Une sorte de Ranx Xerox médiéval aux muscles d'acier. Le ciel rouge, torride, augure de terribles combats.



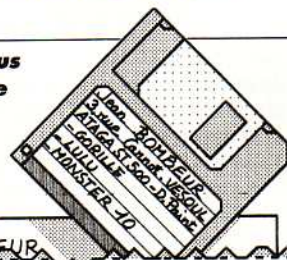
Darkside, de Sébastien Delbecque, sur Atari. Un travail très professionnel. Peut-être un futur décor de jeu ? Dommage que sur cette image le personnage ait les pieds coupés. Un dessin qui mériterait une pleine page.

Continuez à nous envoyer vos œuvres !

Les thèmes sur lesquels vous pourrez plancher ce mois-ci sont, au choix :

- une expression du visage (le rire, la peur, la colère, etc.).
 - le monde sous-marin. Le grand bleu dans votre ordinateur (des poissons, des plantes, des gallions engloutis baignés de lumières étranges...)
 - un dessin abstrait (des surfaces, des couleurs, des textures évocatrices, des expériences graphiques étonnantes, etc.).
 - les motos (de course, de cross, du futur, de musée...), pourvu qu'elles soient belles.
 - un billet de banque imaginaire (10 000 glotz contre 50 dollars, ça marche?). Pas d'article 139 pour la monnaie de singe.
- Si aucun thème de ce mois-ci ne vous inspire, vous pouvez toujours illustrer un des thèmes des mois passés.

La liste de tous les auteurs se trouve en p. 163.



Jean BOMBEUR

TILT MICROLOISIRS
Rubrique PAINT Box
9, 11, 13, rue du Colonel AVIA
75754 PARIS Cedex 15



DU SON A LA CARTE



Elles prennent discrètement place dans votre machine et vous permettent de transfigurer vos jeux favoris : les cartes son deviennent un accessoire indispensable aux joueurs sur PC.

Tilt vous brosse un panorama de l'offre actuelle pour vous aider à choisir en toute sérénité la carte qui donnera de la voix à votre micro.

Jouer avec un PC, quoi de plus normal aujourd'hui ? Maintenant que la carte VGA se démocratise, que le prix des machines diminue sans cesse, que les animations trouvent toujours plus de souplesse entre les mains des programmeurs et que la plupart des grands softs sont développés à l'origine sur PC, jeux et compatibles IBM sont devenus inséparables. Pourtant, il reste un domaine où le PC « de base » laisse encore et toujours à désirer : le son ! Le petit haut-parleur interne, qui signale sa présence d'un « bip » fort désagréable, est loin d'être satisfaisant pour le jeu ! L'Amiga et le ST montrent ici une supériorité écrasante face aux compatibles PC. L'apparition des cartes son modifie depuis quelques années ce cruel défaut. Il existe

désormais plusieurs interfaces sonores qui peuvent transformer votre machine en quelques minutes d'installation. Outre la sonorisation de vos hits préférés, ces cartes vous ouvrent de nouvelles voies : création, digitalisation sonore, synthèse vocale, musique Midi, etc. Mais quelle carte choisir pour sa machine ? Là est la question ! Ce comparatif ne se veut pas exhaustif. Ainsi, plusieurs cartes en sont absentes, comme le boîtier Disney ou la carte AdLib Gold, la première en raison du peu de logiciels qui en tirent parti (il n'est pas compatible AdLib et, pour l'instant, seuls les logiciels Disney l'utilisent), la seconde parce qu'elle n'est pas encore distribuée en France. D'autres, plus spécialisées, ont également été écartées.

Le son sur PC a longtemps été considéré comme un luxe. Depuis quelques mois cependant apparaissent des cartes compatibles AdLib moins chères. A l'opposé, certains jeux (ceux d'Origin en particulier) tirent pleinement parti de cartes plus onéreuses. Il y en a donc pour toutes les bourses et l'avantage qu'apporte la sonorisation des jeux est tel qu'il est aujourd'hui concevable de s'en passer. Reste à choisir selon vos besoins, vos envies et votre porte-monnaie !

AdLib, le premier standard

La carte AdLib est devenue très vite un standard de fait dans le domaine des cartes son PC, à tel point qu'il n'est pas envisageable de sortir une nouvelle carte qui ne lui soit pas compatible. Pourtant, à la suite de malencontreux retards de livraison de composants, la société canadienne s'est vue obligée de déposer son bilan. L'avenir de la carte AdLib Gold (version améliorée de la carte de base) est donc remis en question, à moins que la société ou le projet ne soient rachetés.

LES HUIT CARTES TESTÉES

• La carte **AdLib** est sans aucun doute le standard des cartes sonores sur PC. La plupart des autres cartes sont compatibles avec elle, ce qui a permis aux éditeurs de rentabiliser leurs développements en travaillant systématiquement sous ce standard. Sa conception, dont la fiabilité a été éprouvée par des milliers d'utilisateurs, est à la fois simple et intelligente. Mais si cette carte profite encore d'une bonne réputation, elle est maintenant largement dépassée par la concurrence...

• Face à la carte AdLib, la carte **Sound Blaster 2** est en train de devenir un réel standard. Elle offre comme il se doit la compatibilité totale AdLib, mais dispose surtout d'un canal spécifique dédié aux voix digitalisées... Une technique qui a acquis ses lettres de noblesse avec des titres aussi glorieux que *Wing Commander II* !

ce qui ne l'empêche pas d'être parfaitement compatible avec la norme AdLib.

• A ne pas confondre avec la série des Sound Blaster, les cartes de la famille Sound Master Plus est la carte la moins coûteuse de ce dossier. Elle dispose cependant d'un certain nombre d'atouts.

• La **Sound Master 2**, beaucoup plus onéreuse que sa petite sœur (d'un prix presque triple), est aussi beaucoup plus ambitieuse. Outre l'indispensable compatibilité AdLib, elle offre une interface Midi complète (avec câbles fournis) et une sortie audio mieux amplifiée que la majorité de ses concurrentes.

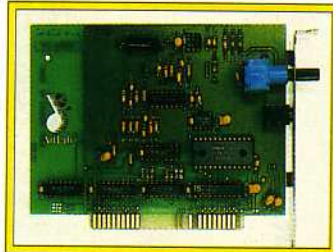
technique de chaque carte. Les suivantes traitent des logiciels fournis avec chacune d'elles, des possibilités de synthèse vocale, de digitalisation, à la qualité sonore... Enfin, étudiez avec attention la conclusion de ce méga-test et le tableau récapitulatif.

INSTALLATION, ENTREES/SORTIES, ACCESSOIRES

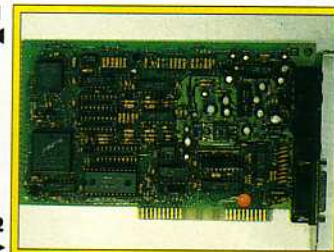
Installez votre carte...

Installer une carte son sur un PC n'est pas très compliqué (voir encadré). Certaines

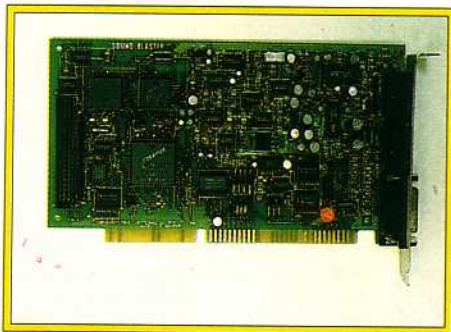
cartes facilitent encore cette manœuvre grâce à des programmes de configuration très efficaces. Ainsi, l'installation de la **Sound Blaster Pro** est facile, la configuration étant automatiquement déterminée par un utilitaire. Le volume peut être réglé par voie logiciel, et un petit mixeur résident permet de



1



2



3

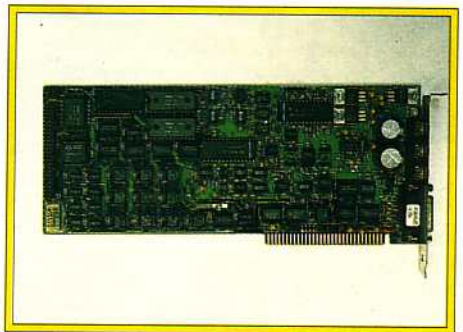
Le jeu des chaises tournantes : une de ces cartes va disparaître (carte AdLib, en 1)... Parmi celles qui restent, deux groupes peuvent être définis.

Le premier regroupe la Sound Master Plus, la PC Soundman, la Sound Blaster (2) et la Thunder Board (6).

Ces cartes offrent pour des prix compétitifs le « minimum vital » du son PC.

A l'opposé, on trouve la Pro Audio Spectrum (4), la Sound Blaster Pro (3) et la Sound Master 2 (5).

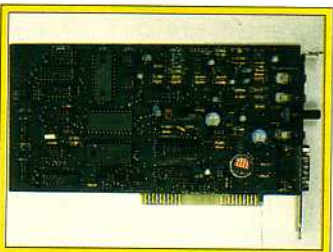
Plus chères, ces cartes offrent aussi une meilleure qualité sonore et divers plus, comme la stéréo, la reconnaissance vocale ou la gestion du CD-ROM.



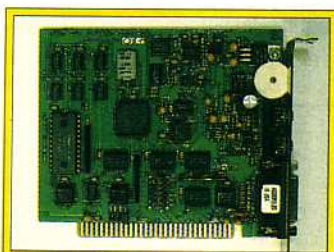
4

• Nous avons choisi de tester aussi la **Sound Blaster Pro**. Du même éditeur, cette carte plus évoluée vous offre en effet la possibilité d'entrer dans le monde du multimédia. Elle inclut le kit Midi, double le nombre de voix proposé par le standard AdLib et est équipée d'une interface dédiée au branchement d'un lecteur de CD-ROM (attention toutefois, ce n'est pas une interface standard SCSI... de ce fait, seuls les lecteurs commercialisés par le même distributeur sont compatibles). Le succès de la première carte Sound Blaster doit beaucoup à l'éditeur de jeux Origin, le premier (et pour l'instant le seul) à tirer parti de la synthèse vocale de cette carte son... Plus récemment, la Sound Blaster Pro a été parfaitement utilisée dans *Ultima Underworld* et *Ultima 7*.

• Concurrente directe de la Sound Blaster Pro, et conçue elle aussi pour les applications multimédias, la carte **Pro Audio Spectrum** se distingue tout particulièrement par une qualité sonore bien meilleure que la moyenne. Son prix est à peine supérieur à celui de la Sound Blaster Pro. De ce fait, elle se destine plus au domaine professionnel qu'aux jeux,



5



6

• Le succès mérité de la Sound Blaster ne pouvait que faire des émules. C'est désormais chose faite avec la **Thunder Board**, seule carte à être pleinement « compatible Sound Blaster 2 ».

• Et pour les bourses de petite contenance, Rainbow Arts a concocté la **PC-Soundman**, une carte strictement compatible AdLib et fournie avec deux mini-enceintes et un casque.

De ces huit cartes son vendues sur le marché français, laquelle aura votre préférence ? Tout dépend de l'utilisation que vous comptez en faire. Pour qu'il vous soit facile de choisir la carte de vos rêves, nous avons organisé ce dossier en rubriques. Les premières concernent l'installation et la présentation

mélanger les sons provenant d'un CD (s'il est présent), d'un digitaliseur ou d'un synthétiseur et de régler leurs volumes respectifs. Même chose pour les **Sound Master Plus** ou **2** où le programme d'installation (formats 3"1/2 et 5"1/4) se charge de vérifier automatiquement le bon fonctionnement de l'ensemble et le paramétrage éventuel du

port FM ou du convertisseur D/A. Par contre, attention à la **Sound Blaster 2** ! Elle offre certes un choix complet de jumpers de configuration, qui règlent du même coup les éventuels problèmes de conflit... excepté pour le DMA non paramétrable, ce qui peut alors poser des problèmes avec d'autres cartes SCSI : disque dur, imprimante laser ou scanner, par exemple.

La **Thunder Board** ne dispose pas quant à elle de logiciel d'installation dédié et vous devrez donc effectuer « à la main » les transferts nécessaires, fort simples au demeurant. Le logiciel de test se chargera de vérifier le bon fonctionnement de la carte et la configuration retenue.

Pour les trois cartes restantes, rien à signaler de particulier.

Un dernier point : sachez que les cartes que l'on peut installer dans un PC sont de taille courte ou longue. C'est important à savoir, surtout si vous comptez installer votre carte son dans un portable, une machine où il y a peu de place libre... Ici, seule la **Sound Master 2** peut poser problème : c'est une carte assez longue, ce qui s'explique par l'utilisation de composants classiques plus volumineux. Toutefois, elle se contente d'un slot 8 bits, comme les autres cartes présentées dans ce dossier, excepté la **Sound Blaster 2** (slot 16 bits).

Accessoires souvent indispensables...

Une carte, c'est bien... mais des enceintes et un casque en plus, c'est mieux ! Etudiez avec attention les éléments fournis avec chaque carte. Cela vous évitera d'avoir à compter des investissements supplémentaires. Par exemple, la **Sound Blaster 2** ne propose les câbles Midi qu'en option. Un atout en contrepartie : des modules d'extension permettent d'élargir la gamme d'instruments disponibles. Dans le cas de la **Sound Master Plus**, le package comprend deux petits haut-

meilleure qualité sonore. Cette carte sera de ce fait conseillée à ceux qui désirent se lancer dans la musique informatique. Un son de haute qualité et bien amplifié.

Derrière elle viennent ensuite les cartes **AdLib**, **Sound Blaster Pro** et **Sound Master 2**. En ce qui concerne la carte **AdLib**, le son est assez fort et ne nécessite généralement pas d'amplification externe. La qualité sonore est bonne, et reste claire même à volume élevé. La **Sound Blaster Pro** se défend bien elle aussi. Un seul regret : un léger souffle sur l'oreille droite est audible



Produire des sons ne suffit pas. Encore faut-il les agencer correctement, pour obtenir de la musique. *Monkey II* en est un des exemples les plus réussis...

Les entrées/sorties...

À l'arrière des cartes son se trouvent des prises. Il peut s'agir d'une sortie pour les haut-parleurs, d'une entrée pour un micro, d'une prise Midi... Du plus simple au plus complexe, voici ce que vous proposent les huit cartes testées.

Pour les cartes les plus simples, la face arrière est classique. Sur l'**AdLib**, par exemple, on ne remarque qu'une seule sortie et un potentiomètre-bouton facile d'accès. Cette configuration suffisait il y a quelques années. Mais maintenant, il vous faudra plutôt opter pour plus d'entrées/sorties, surtout si vous voulez utiliser votre carte pour autre chose que la sonorisation des jeux. Voici les trois cartes les plus performantes dans ce domaine.

Pour la **Sound Blaster 2**, les entrées/sorties sont très complètes : sortie audio (à amplification un peu juste toutefois, mais un câble fourni permet le raccordement à une chaîne hi-fi), entrées audio à deux niveaux, réglage de volume et port joystick/souris. En ce qui concerne la **Thunder Board**, on retrouve les habituels sortie audio amplifiée et potentiomètre de réglage de volume. Ils sont complétés par une entrée audio convenant aussi bien aux micros qu'aux autres sources audio et par une prise joystick. Enfin, pour la carte **Sound Master 2**, les entrées-sorties sont identiques à celles d'une **Sound Blaster** : sortie audio (plus puissante d'ailleurs que celle de sa consœur), réglage du volume, entrées audio pour micro et autres sources sonores, prise joystick/Midi.

parleurs passifs (c'est-à-dire non amplifiés) au look très agréable. Toutefois, pour disposer d'une bonne puissance, il faudra passer par une amplification complémentaire externe (chaîne hi-fi ou enceintes amplifiées).

Pour la **PC-Soundman**, un bon point ! la présence en standard des deux enceintes et du casque évitera bien souvent des frais supplémentaires. C'est d'autant plus remarquable que cette carte est strictement compatible avec la carte **AdLib**, et qu'elle est près de 400 F moins chère...

Mais c'est sans aucun doute le pack de la **Sound Master 2** qui est l'un des plus complets. Il contient en effet, outre les différents logiciels d'exploitation et de jeu, un casque-micro, un câble de connexion à une chaîne hi-fi, un câble de connexion Midi, et même un petit adaptateur pour entendre le son des deux côtés avec un casque stéréo !

QUALITES SONORES

Puissance sonore, qualité du décibel, étudiez avec attention les possibilités de chaque carte pour savoir s'il y a du souffle dans l'audition ou si vous aurez besoin, par exemple, de connecter votre PC à une chaîne stéréo pour plus de « punch »...

C'est la **Pro Audio Spectrum** qui décroche sans contestation possible le label de la

Midi ou la musique informatique

.MID, .ROL, .MUS : les formats utilisés par les séquenceurs sont aussi nombreux que différents. Mais, dans les faits, un seul de ces formats est un véritable standard : le format Midi (.MID). Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une méthode de codage des notes permettant leur échange facile entre ordinateurs. Les notes sont codées par des chiffres, des séquences indiquant les événements particuliers (« aftertouch », utilisation des pédales, etc.). Si cela simplifie fortement le transfert de la même musique entre, par exemple, un ST, un PC et un synthé Yamaha, il n'en reste pas moins un petit problème. La norme Midi ne définissait pas, à son origine, les instruments associés à chaque voie. De ce fait, chaque constructeur a proposé sa propre répartition des instruments et, si l'on considère que le n° 38 est un trombone, un autre pourra l'utiliser comme un son de blaster ou comme une harpe... De ce fait, un morceau conçu à l'aide d'un programme pourra se transformer en véritable cacophonie sous un autre. Il sera dans ce cas nécessaire de « mapper » les instruments correctement. Windows Multimedia montre là encore sa force, puisqu'il est possible de définir plusieurs configurations, que l'on peut utiliser en fonction de la provenance des fichiers Midi.



... grâce à une technique originale qui compose la musique au fur et à mesure que vous jouez !

quand aucune musique n'est jouée. Un atout en contrepartie : les possibilités stéréo de cette carte sont parfaitement utilisées. Très performante elle aussi, la **Sound Master 2** profite en outre d'un « plus » original. Elle dispose en effet d'un petit câble qui permet de renvoyer le son du haut-parleur interne sur la carte. C'est une trouvaille intéressante pour l'utilisation de tous les softs qui ne tirent pas directement parti des cartes son.

Moins performantes, les autres cartes souffrent chacune de quelques défauts regrettables. La qualité sonore obtenue par la **Sound Master Plus** est correcte, entachée seulement d'un petit souffle.

Pour la **PC-Soundman**, le son, même s'il est inférieur à celui d'une Pro Audio Spectrum, est à bas niveau similaire à celui produit par la carte AdLib. En revanche, si vous augmentez le volume, la distortion devient rapidement insupportable et si vous voulez écouter les musiques de vos jeux préférés « plein pot », il vous faudra brancher cette carte sur un amplificateur externe. Outre ses onze voix musicales, la carte **Thunder Board** dispose d'une voix dédiée à la reproduction des digitalisations vocales. La qualité de reproduction est similaire à celle de la Sound Blaster.



Ultima 7 : musiques superbes, voix digitalisées et, surtout, bruits déments !

Enfin, la qualité d'écoute de la **Sound Blaster 2** est d'un bon niveau bien qu'un léger souffle se fasse entendre à fort volume. En revanche, l'amplification est un peu juste pour des enceintes passives, une amplification complémentaire palliant cette puissance modeste. Contrairement à sa grande sœur la Pro, la version 2 se contente du mode mono-phonique

LA SYNTHÈSE VOCALE

Pouvoir faire parler son PC ajoute un « plus » à l'utilisation des cartes son. Mais attention ! cette technique n'est pas au menu de tous les produits présentés ici. En fait, trois cartes ne permettent pas la synthèse vocale, à savoir la **Sound Master Plus**, la carte **PC-Soundman** et la carte **AdLib**. Pour les cinq autres, voici ce qu'il faut noter.

Deux cartes, la **Pro Audio Spectrum** et la **Sound Master 2**, sont capables de donner la parole à votre PC, mais ne profitent pas



La valse du multimédia

Dans multimédia, il y a *multi* et il y a *média*. *Média* désigne les différents modes de communication, le texte bien sûr, mais aussi l'image fixe, animée et le son. *Multi* signifie simplement qu'on mélange tous ces ingrédients. Conclusion : les jeux sont depuis bien longtemps des applications multimédias et les Mac, ST et Amiga ont déjà ouvert la route. Dans le domaine des PC professionnels, en revanche, cette approche est totalement nouvelle. Elle est en train de bouleverser toutes les anciennes habitudes. La première étape a été la généralisation très rapide des cartes VGA et l'apparition de processeurs suffisamment puissants pour permettre des animations correctes. La seconde, et sans doute la plus importante, a été la découverte par les « grands » constructeurs et éditeurs, IBM et Microsoft en tête, d'un nouveau marché qui promet des bénéfices plus que substantiels. Car pour pouvoir profiter du progrès, il est nécessaire d'acquérir un nouveau matériel puissant et coûteux. 386 ou 486, 4, voire 8 Mo de mémoire, 200 ou 300 Mo de disque dur, lecteur de CD-ROM rapide, écran 17 pouces, carte sonore, carte vidéo... La liste est longue. Il est étonnant de comparer ces configurations avec celles que proposent certains constructeurs sous le label MPC (Multimédia PC). Mais peut-on reprocher aux constructeurs de vouloir gagner de l'argent sur ce phénomène de mode ? Pendant ce temps, de façon tout à fait naturelle, le multimédia investit nos machines. Les programmes deviennent plus conviviaux, la musique fait son apparition, les animations aussi... Comme quoi, même une mode peut avoir du bon.

pour autant de toutes les synthèses vocales offertes par les jeux. En effet, les voix **Sound Master 2** ne sont malheureusement pas au format Sound Blaster. Vous ne pourrez donc pas profiter (par exemple) des longs dialogues d'introduction de *Wing Commander II*. Pour la **Pro Audio Spectrum**, c'est un peu le même problème. Là encore, la synthèse vocale, réalisée par émulation, n'est malheureusement pas compatible avec la Sound Blaster, et les jeux n'en tirent pour l'instant pas parti.

On ne rencontre pas ce problème de compatibilité avec la **Sound Blaster 2**. En revanche, un autre handicap peut survenir : si la synthèse vocale est ici mise à profit, soit directement, soit dans un petit programme amusant « d'analyse », l'usage de phonèmes anglais ne facilite guère son emploi en bon français ! Il ne reste alors que les cartes **Sound Blaster Pro** et **Thunder Board** pour combler tous vos désirs. Les voix digitalisées y sont de toute beauté et, bien sûr, compatibles avec les formats standards de vos jeux préférés.

LES SOFTS FOURNIS

Aux côtés de votre carte, plusieurs types d'utilitaires qui vous ouvrent des domaines de création intéressants sont parfois disponibles. Digitalisation, composition musicale, choisissez votre configuration !

La carte **AdLib** est sans aucun doute la plus pauvre du lot dans ce domaine. Elle est livrée avec deux disquettes : l'une, comportant un utilitaire, permet d'écouter une vingtaine de musiques (*Juke Box*), sur l'autre figure le jeu *Pick'n Pile*. C'est pour le moins limité, les autres constructeurs proposant souvent des jeux de bien meilleure qualité (*Monkey II* pour la Sound Master 2) ou des utilitaires de bon niveau (les séquenceurs des cartes de

Creative Labs et de la Pro Audio). Finalement, ces deux malheureux logiciels ne se justifient que difficilement : si *Pick'n Pile* est un « bon petit jeu », *Juke Box* est des plus limités, puisqu'il ne permet que d'écouter les musiques fournies... Plusieurs années après avoir sorti sa carte, la société canadienne AdLib aurait pu améliorer son « package » !

Dans les sillons de la carte AdLib apparaît la **Sound Master Plus**. Comme sa célèbre consœur, elle n'est pas accompagnée d'utilitaires de création musicale ou autres. Elle ne permet pas non plus l'échantillonnage ou le travail Midi. Pas le moindre utilitaire pour tirer profit de cette carte et de ses onze voies FM, voilà qui est un peu dommage ! Mais vu le prix extrêmement ajusté du produit, on peut pardonner cette faiblesse en matière de logiciel. Pour la **Sound Blaster Pro**, le résultat est bien meilleur. Les logiciels qui accompagnent la carte sont de bonne facture et comprennent un séquenceur (*Seigneur Plus Pro de Voyetra*) et un programme permettant de digitaliser des séquences sonores depuis un micro. *Voice Editor 2*, qui permet de digitaliser sur disque, fonctionne en 8 bits, en stéréo à 22 kHz et en mono à 44 kHz (presque la qualité CD).

Plusieurs petits utilitaires sous Windows permettent d'écouter des morceaux de musique Midi et des sons digitalisés. Dans sa version multimédia, avec le lecteur de CD-ROM, cinq CD sont fournis, dont Windows Multimedia. La compatibilité est parfaite, et le mixeur devient un élément du panneau de configuration. Quelques manipulations (très claires) sont nécessaires pour remplacer les anciens utilitaires par leur version « multimédia ». Il devient alors possible d'écouter un CD en même temps qu'une musique Midi et de continuer à travailler sous Windows... Un package très intéressant et bien adapté aux nouvelles technologies.

Concurrente de la Sound Blaster Pro, la **Pro Audio Spectrum** est proposée à un prix et avec des utilitaires très similaires : même séquenceur, même compatibilité avec les

Des cartes faciles à installer

L'installation d'une carte son dans un PC est d'une grande simplicité. Il faut bien entendu commencer par éteindre la machine et l'ouvrir. Repérez ensuite un slot libre correspondant (8 bits pour toutes les cartes de ce dossier, sauf la Sound Blaster Pro, qui requiert, elle, un slot 16 bits). Rappelons pour mémoire que les slots 8 bits sont les slots courts et les slots 16 bits les longs, composés en fait de deux parties. Otez éventuellement le « volet » protecteur à l'arrière du slot et insérez la carte en l'enfonçant fermement et, surtout, dans l'axe. Il ne reste plus qu'à fixer la carte à l'aide de la vis de maintien, pour éviter tout risque de faux contact. Pour certaines cartes, vous pourrez être amené à connecter quelques câbles complémentaires : raccords au CD-ROM ou connexion sur l'emplacement haut-parleur interne de la carte mère. Cette installation est à la portée de tout bricoleur, mais rien ne vous empêche de faire effectuer cette installation par une boutique si vous doutez vraiment de vos capacités en ce domaine.

programmes d'animation (*Deluxe Paint Animator* est d'ailleurs fourni avec l'un des « bundles »)... Elle est, elle aussi, compatible MPC et il est possible d'acquiescer simultanément un lecteur de CD-ROM et des CD (cela vous coûtera tout de même près de 7 000 F avec Windows Multimedia et *Deluxe Animator*, un peu moins de 5 000 F sans ces deux produits). Onéreux mais intéressant !

La **PC-Soundman** est fournie avec deux jeux, *Logical* et *Rock'n Roll*, et divers utilitaires, dont un digitaliseur fonctionnant sous Windows 3. Comparée à la Sound Master Plus, qui coûte quelque 200 F de moins, elle offre deux jeux (*Rock'n Roll* est très bon) et le

casque. C'est correct ! L'utilitaire le plus intéressant est sans doute celui qui permet de digitaliser des séquences sonores. Toutefois, il ne faut pas trop lui en demander. Ses capacités n'égaleront en rien celles du programme de la Sound Master 2, par exemple.

Thunder Master, voilà comment se nomme l'échantillonneur/éditeur de son qui accompagne la **Thunder Board**. C'est un soft bien réalisé et très simple d'usage. Il permet ainsi de digitaliser et d'enregistrer en mémoire ou directement sur disque dur des sources sonores variées, avec une fréquence d'échantillonnage de 4 à 22 kHz. Le contrôle du volume de la source sonore est grandement facilité par le système d'enregistrement automatique, complété au besoin par la visualisation sur l'oscilloscope, qui peut bien sûr servir à d'autres usages. Ces échantillons pourront être ensuite compactés pour prendre moins de place, au prix cependant d'une légère dégradation de qualité. L'éditeur permettra d'aller plus loin : analyse de la courbe avec zooming, couper/coller, écho paramétrable, inversion, rééchantillonnage et mixage de deux fichiers. Le pack comprend aussi

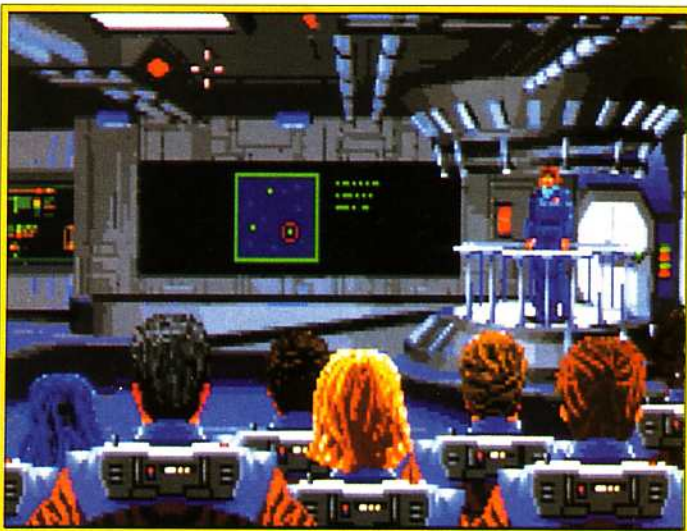
Nova 9, une aventure dans la lignée de *Stellar 7*, *Lexi-Cross*, une variante de

mons croisés (en anglais, malheureusement) et, surtout, la version démo de *Lemmings*.

Les logiciels qui accompagnent la **Sound Blaster 2** sont d'une grande variété. A côté de programmes purement distractifs (le perroquet parlant ou le psychanalyste, parlant lui aussi), on retrouve divers utilitaires pour tirer le meilleur parti de toutes les possibilités de la carte.

Un premier programme s'occupe de la digitalisation. Celle-ci peut s'effectuer à partir de n'importe quelle source sonore, avec une fréquence d'échantillonnage allant jusqu'à 25 kHz, compactage éventuel sur 4, 3 ou même 2 bits, réglage du niveau des silences (avec réduction automatique éventuelle) et sauvegarde en mémoire ou directement sur disque dur. Ces vastes possibilités sont entachées d'une mauvaise ergonomie, tout se contrôlant par une ligne de commande. L'éditeur est déjà plus agréable d'emploi. Il accède lui aussi à l'enregistrement, pour des échantillons cette fois limités en taille (64 Ko) et en fréquence (15 kHz). Il permet aussi de régler la vitesse de lecture, la réverbération et le mixage. Il autorise en outre toutes sortes de manipulations grâce au couper/coller, à l'inversion, au contrôle du volume et, surtout, à l'application de filtres.

Un autre programme se charge des effets appliqués en temps réel sur la source audio.



Wing Commander II est un autre exemple de musique parfaitement réussie. Avec une extension et une carte Sound Blaster, vous aurez même droit aux voix digitalisées pendant les combats et les phases intermédiaires.

Ces effets sont d'une bonne diversité et souvent originaux. Il est bien difficile de résister à l'éclat de rire les premières fois qu'on entend sa propre voix ainsi déformée.

Le logiciel de composition musicale accepte de travailler soit directement sur le PC (clavier et souris), soit à partir d'un clavier Midi. Il gère huit voix simultanées et se révèle très complet : gestion des liaisons, triolets et altérations, tonalité, tempo, etc. Le menu Midi est tout aussi riche, avec paramétrage des canaux et instruments et, surtout, gestion des événements Midi. Un excellent programme, aux fonctions quasi professionnelles.

Enfin, nous avons gardé le meilleur pour la fin. La grande originalité de la **Sound Master 2** est le programme de reconnaissance vocale. Celui-ci fonctionne en mode résident et peut donc être utilisé au sein de tous les programmes un peu standardisés. La mise en œuvre est d'une grande facilité, que ce soit pour l'enregistrement des ordres vocaux, des macros associées ou du réglage de sensibilité. Les résultats

sont bons, à condition de garder la même distance de la bouche au micro-casque et, surtout, le même ton de voix.



Rien de plus facile alors de commander le DOS ou tout autre programme sans lever le petit doigt. Toutefois, l'utilisation au sein d'un jeu (dans un simulateur de vol, par exemple, pour commander l'arme, la vue externe ou le radar sans quitter le manche, ce qui serait loin d'être inutile) risque d'être perturbée par le stress de l'action, le programme n'arrivant plus à identifier la voix modifiée (plus rapide, d'une attaque ou d'un registre différent). En revanche, cette carte peut éventuellement rendre de grands services à des handicapés moteurs, tout en restant beaucoup moins onéreuse que les cartes dédiées. Le pack comprend enfin un dernier programme résident, permettant de rejouer un échantillon en tâche de fond et d'aborder ainsi le multimédia.

Pour conclure ce chapitre, seules les cartes **Sound Blaster 2**, **Sound Blaster Pro** et **Pro Audio Spectrum** vous fourniront un ensemble de logiciels dédiés performants. Mais attention ! Il se peut que vous ne souhaitiez utiliser votre carte son que pour la sonorisation des jeux. Dans ce cas, peu importe qu'il soit possible d'échantillonner, de trafiquer le son, de mettre en place des morceaux... Il en faut pour tout le monde !

*« We shall destroy the Earth ! »
Associées aux superbes animations, ces séquences vocales sont réellement très impressionnantes. C'est le principal avantage des cartes de Creative Labs, qui a réussi à imposer sa carte auprès des principaux éditeurs.*



ATOUTS ET DEFATS : LE POINT

La carte **AdLib**...

... est sans doute la plus célèbre du lot, vu son ancienneté. Elle n'en a pas moins quelque peu vieilli. Seul son nom prestigieux et l'assurance que tous les jeux fonctionneront correctement justifient son prix relativement élevé (près de 1 000 F). Sa principale qualité est d'avoir démocratisé la musique sur PC. Présente sur le marché depuis déjà plusieurs années, elle avait bien besoin de se faire une nouvelle jeunesse. Ce sera bientôt chose faite avec l'**AdLib Gold**, si toutefois ce nouveau produit voit le jour (voir encadré **AdLib**). **AdLib** est, à défaut d'être le bon choix, un choix sûr. La qualité de fabrica-

tion et l'ancienneté de cette carte permettent d'envisager son utilisation avec quiétude. Son prix, les programmes et accessoires des concurrents pourront en revanche faire pencher la balance en sa défaveur.

La **Sound Blaster 2**...

... est devenue la référence et bénéficie souvent de prix « cassés » du fait de son succès (pack **Creative Labs**, distribué par Guillemot). Son interface Midi et ses possibilités d'extension pourront faire que les musiciens la préféreront à la **Thunder Board**. Mais pour la stéréo ou la gestion du CD-ROM, il faudra se tourner vers sa grande sœur, la **Pro**.

La **Sound Blaster Pro**...

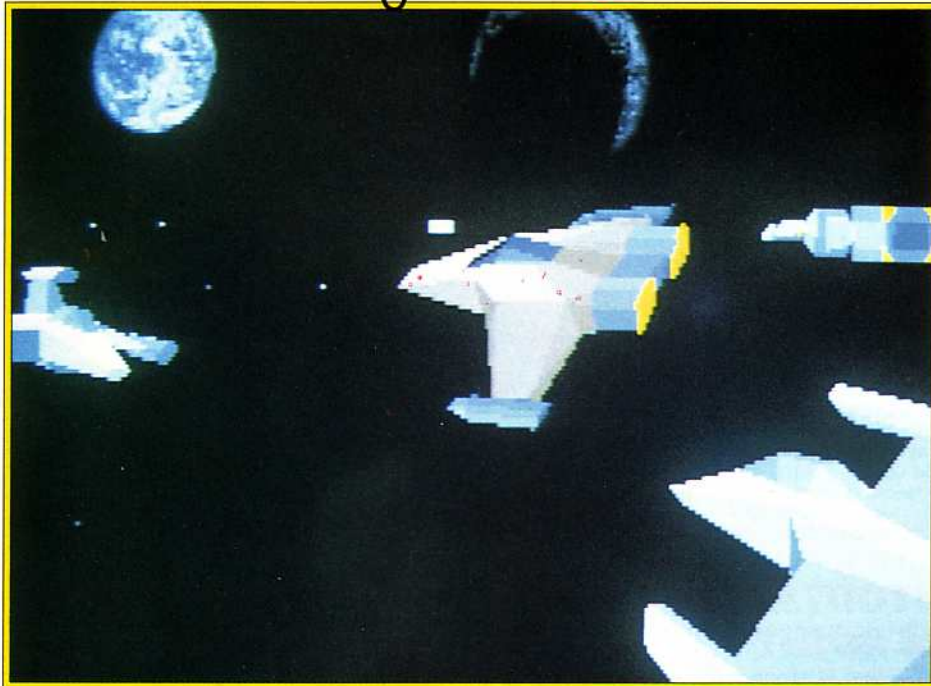
... justifie son prix (un peu plus de 2 000 F) par la présence dans la boîte de l'interface Midi, du **Sequencer Plus Pro** de Voyetra et d'une multitude d'utilitaires de bonne facture. La **SB Pro** est de plus la seule carte de ce comparatif à être disponible pour les IBM PS/2 à bus MCA. La puissance de cette version est en revanche insuffisante, et l'utilisation d'un amplificateur externe sera indispensable. Pour une configuration maximale, soit quelque 5 000 F (carte et lecteur de CD-ROM), vous disposez du meilleur du jeu et du multimédia... Le plaisir est à ce prix.

La **Pro Audio Spectrum**...

... a un avantage certain sur la **Sound Blaster Pro** : l'interface SCSI standard, qui permet d'utiliser la plupart des lecteurs du marché. Par contre, le kit Midi est fourni en option, alors qu'il est inclus en standard avec la **SB Pro**. En conclusion, dans l'optique de l'utilisation multimédia, on peut affirmer que la **Pro Audio Spectrum** et la **Sound Blaster Pro** sont quasiment à égalité, la qualité et l'interface SCSI de la première compensant le passage au rang de standard de la seconde. A noter que, contrairement à la **SB Pro**, la **Pro Audio** n'utilise qu'un connecteur 8 bits. Si vous désirez jouer et composer de la musique et que la qualité du son est primordiale, la **Pro Audio Spectrum** est assurément

Musiques et bruitages : le PC face à l'Amiga

En dépit de capacités bien supérieures sur le papier (face aux 11 voix de la norme **AdLib**, l'**Amiga** n'offre que 4 voix, en stéréo toutefois), les bandes sonores sont souvent supérieures sur **Amiga**. Cet état de fait paradoxal est dû à plusieurs facteurs. D'une part, la profusion des cartes son sur PC oblige les programmeurs à multiplier les drivers et les fichiers de sons, réduisant du même coup la taille et la qualité de chacun. D'autre part, le soundtrack (échantillonnage d'instruments contrôlé par une « partition »), très prisé sur **Amiga** du fait de son excellent rapport performance/place mémoire, est totalement délaissé sur PC. Enfin, l'image professionnelle colle encore au PC et de trop nombreux éditeurs trouvent suffisant de n'offrir dans leurs jeux que quelques « bips » du haut-parleur interne. Mais les choses sont en train de changer, des éditeurs comme **Origin** exploitant toujours plus les possibilités des cartes son.



le meilleur choix. Pour jouer, on pourra lui préférer, soit les cartes les moins chères, soit les cartes compatibles Sound Blaster (SB, SB Pro et Thunder Board).

La Sound Master Plus...

... vous donnera pleinement satisfaction pour « sonoriser » vos softs préférés (la plupart des nouveaux programmes commencent à vraiment tirer parti des possibilités offertes par la compatibilité AdLib). En revanche, il faudra vous tourner vers d'autres cartes si vous désirez entendre les voix digitalisées, travailler en Midi, échantillonner des sons ou encore gérer un CD-ROM. Mais à ce prix, il était sans doute difficile de faire mieux.

La Sound Master 2...

... apparaît comme une excellente carte, dotée de logiciels évolués et originaux. Son seul défaut est de ne pas être compatible Sound Blaster, ce qui la prive des digitalisations vocales d'un *Wing Commander II* par exemple !

La Thunder Board...

... ne dispose pas des possibilités d'exten-

Epic, contrairement à WC II, privilégie les bruitages. Et, là aussi, vous en prendrez « plein les oreilles ».

sion de la Sound Blaster. En revanche, elle est un peu moins chère et peut constituer un excellent choix pour le joueur qui ne compte pas trop se plonger dans la musique Midi. A vous de définir vos besoins pour trancher entre ces deux cartes.

La PC-Soundman...

... est à rapprocher de la carte Sound Master Plus. Voilà deux produits très comparables. Et, après tout, pour jouer, l'une et l'autre sont parfaitement suffisantes !

CONCLUSION : QUELLE CARTE CHOISIR ?

Dans le cas d'une utilisation exclusivement ludique, la **Sound Master Plus** apparaît comme un excellent choix. Son prix n'est pas le moindre de ses avantages, d'autant qu'elle est fournie complète, avec ses deux petites enceintes. Pour profiter des voix digitalisées des derniers jeux, vous devrez vous tourner vers la **Sound Blaster 2** ou son émule, la **Thunder Board**. Ces cartes vous ouvriront de plus le monde de la musique Midi et des digitalisations de toutes sortes. La **Sound Master 2** est la seule carte de ce comparatif à proposer une reconnaissance vocale, ce procédé permettant de très nombreuses fantaisies. Enfin, les plus fortunés pourront acheter l'une des deux cartes multimédia, **Sound Blaster Pro** ou **Pro Audio Spectrum**. Outre la gestion du CD-ROM, elles offrent une meilleure qualité sonore et la stéréo. C'est en particulier avec les derniers jeux Origin que la **Sound Blaster Pro** se démarque, toutes ses spécificités étant mises à profit pour le plus grand plaisir du joueur.

Dossier réalisé par JLJ, JH et OH

Carte	Qualité du packaging	Digitalisation	Rapport qualité/prix	Prix
Sound Blaster 2	15	oui	13	1 190
Sound Blaster Pro	16	oui	15	1 990
Sound Master Plus	13	non	18	490
Sound Master 2	15	oui	15	1 350
Pro Audio Spectrum	15	oui	14	2 100
PC-Soundman	12	non	14	800
Thunder Board	13	oui	13	990
AdLib	8	non	10	990

Carte	Distributeur	Stéréo	MPC	Qualité sonore	Nombre de voies	Synthèse vocale	Compatible Sound Blaster
Sound Blaster 2	Guillemot	non	non	13	11	oui	oui
Sound Blaster Pro	Guillemot	oui	oui	14	2 x 11	oui	oui
Sound Master Plus	Sodipeng	non	non	12	11	non	non
Sound Master 2	Sodipeng	non	non	14	11	oui*	non
Pro Audio Spectrum	Ubi Soft	oui	oui	18	2 x 11	oui	non
PC-Soudman	PPS	non	non	12	11	non	non
Thunder Board	Innelec	non	non	13	11	oui	oui
AdLib	Ubi Soft	non	non	14	11	non	non

Toutes les cartes sont compatibles AdLib, et toutes, hormis la Sound Blaster Pro, utilisent un connecteur au format 8 bits. Les documentations sont en français, de même que les notices d'installation.

* plus reconnaissance vocale



LE PREMIER MAGAZINE DE LOISIR EUROPÉEN CONSACRÉ AUX COMPATIBLES PC !

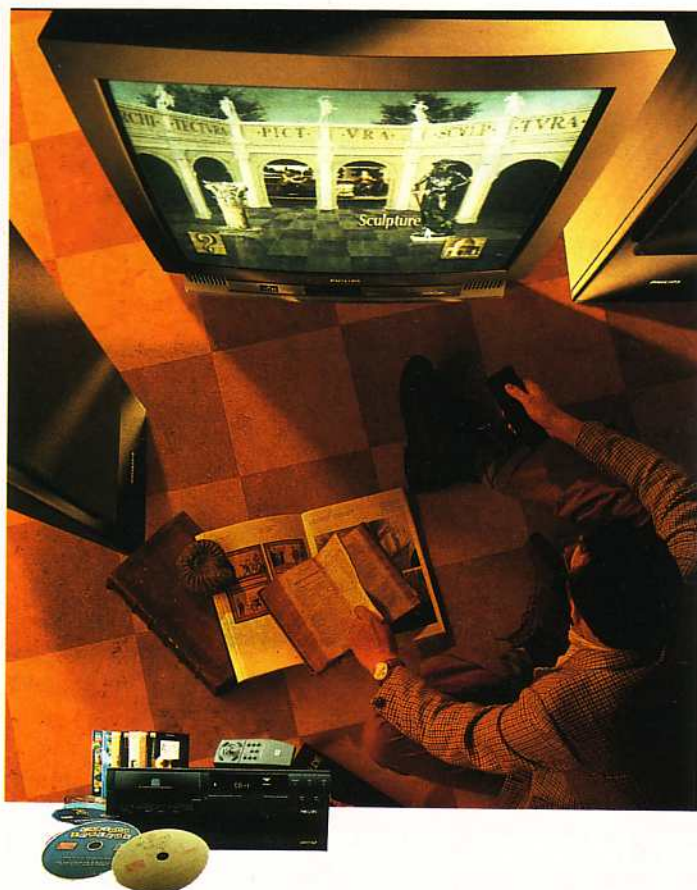
LE TROISIÈME NUMÉRO EST ARRIVÉ ! ET EN PRIME, UNE DISQUETTE GRATUITE !
LES TOUTES DERNIÈRES INFOS ET CRITIQUE.

- JEUX A DEUX : CONNECTEZ VOS PC
- DOSSIER : DOPEZ VOTRE MÉMOIRE
- LE GUIDE DES PÉRIPHÉRIQUES
- INDIANA JONES IV
- UTILMA UNDERWORLD
- SOLUTIONS : GODS, PRINCE OF PERSIA
- GRATUIT : DES DÉMOS JOUABLES (ANOTHER WORLD, MAGIC POCKETS...)

T

Lecteurs, lectrices, le jour J approche. En effet, dans quelques mois seulement, le CD-I va débarquer dans nos contrées. Média du futur? Remplaçant de nos bonnes vieilles « bécanes »? Simple caprice du géant Philips? Les questions sont nombreuses mais ce dossier va tenter, au moins en partie, d'y répondre.

Nous vous parlions dans notre précédent numéro de l'arrivée du CD-I en Angleterre en même temps que la troisième conférence et exposition internationale sur le CD-I. Non, inutile de vous ruer chez nos voisins anglo-saxons, le CD-I sera disponible en France dès septembre. La gamme se décline en deux séries : les CD-I grand public (205, 220, 310) et les CD-I professionnels (601, 602, 605), qui se distinguent surtout par une RAM plus vaste, la présence d'un lecteur de disquette, d'un disque dur et de ports d'extension divers. Pour l'instant, les prix ne sont pas définitivement fixés, mais l'on sait déjà que le CD-I 205 coûtera moins de 6 000 F. Comme au Royaume-Uni et aux



Le CD-I est le parfait outil pour celui qui veut s'instruire.

USA, le CD-I sera présenté dans un kiosque spécialement conçu qui comporte un CD-I, un écran 100 Hz et un large éventail des titres disponibles. De cette façon, la démonstration est permanente et tout curieux peut s'essayer au maniement de la machine, seul ou avec l'assistance d'un vendeur spécialement formé. Cela permet d'éviter les problèmes que les amateurs de micro-informatique rencontrent trop régulièrement, à savoir l'absence de vendeurs, des démonstrateurs incompetents, des produits indisponibles ou impossibles à tester avant l'achat, etc.

Espérons que cette stratégie de vente efficace permettra à Philips de toucher le grand public. Mais l'atout majeur reste, bien évidemment, la quantité et la qualité des titres disponibles. Car, pour que chacun désire avoir chez soi un CD-I, il est nécessaire que les disques couvrent le plus grand nombre de domaines possible : éducation, art, musique, jeu...

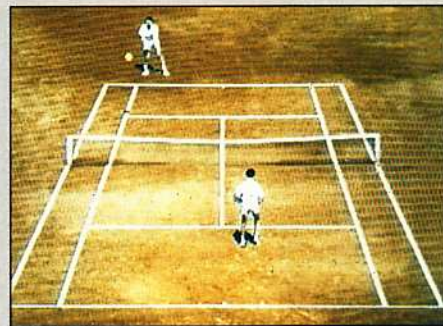
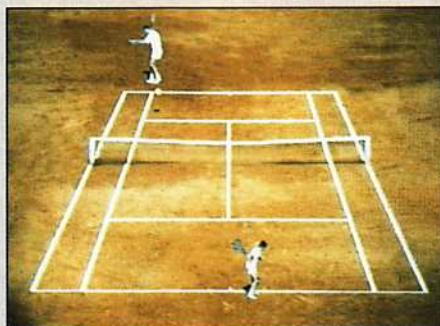
Il y a quelques jours, Philips présentait justement officiellement les produits dits de la « seconde génération », qui commencent à tirer parti des capacités

il revient !



Avec *The Mystery of Kether*, explorez des décors dignes des plus grands films de science-fiction. Les graphismes 24 bits font toute la différence.

Le jeu de tennis d'Infogrames sur CD-I profite assurément de graphismes extrêmement réalistes. Reste à savoir maintenant si la maniabilité sera à la hauteur.



réelles du CD-I. En effet, les premiers titres ne faisaient qu'effleurer les immenses possibilités de la machine, à l'instar des premiers jeux sur PC, ST ou Amiga, qui nous paraissent aujourd'hui ringards et dépassés. Peut-être dirons-nous la même chose de *Star Dreams*, *The Art of the Czars*, *Batter's Up* ou encore *Zombie Dinos...* dans quelques années. Pour l'instant, ces titres soulèvent un enthousiasme encore plus grand que les derniers titres sur CD-ROM.

Tilt vous dévoile en exclusivité les nouveaux titres développés sur CD-I. Commençons par un titre assez ancien mais qui mérite que l'on en parle : *Star Dreams*, de la série *Story Machine*. Grâce à *Star Dreams*, vous allez pouvoir concevoir de véritables bandes dessinées. Vous choisissez un décor (ils sont superbes et de facture très science-fiction), un ou plusieurs acteurs (d'une qualité graphique plus quelconque, ils disposent chacun de plusieurs positions), vous écrivez les bulles ou placez les onomatopées et vous accompagnez le tout de la musique de votre choix avant de composer le script de l'histoire (enchaîne-

ment des vignettes, etc.). Finalement, votre histoire sera sauvée dans la NVRAM du CD-I (8 ko de mémoire non volatile). Bien sûr, le champ d'action n'est pas aussi vaste que si vous pouviez vous-même dessiner, mais vous mettrez long-

Pour marcher, une machine a besoin de titres. Philips l'a bien compris, qui commercialise une vaste gamme de CD-I.

temps avant d'en user toutes les possibilités.

Une moisson de soleils est la version entièrement francisée du CD-I consacré à Van Gogh. Vous retrouverez avec plaisir les plus grandes toiles du maître et, à travers les textes et

Pour concevoir les graphismes de *The Mystery of Kether*, l'équipe d'Infogrames a fait appel à des professionnels de l'image de synthèse. Tous les dessins ont été calculés en 24 bits sur des Silicon Graphics.



Quelles machines, quels titres et à quel prix ?

Renseignements pris, deux modèles de CD-I arriveront tout d'abord en France : le CD-I 205, modèle de base déjà commercialisé en Angleterre, et le CD-I 220, dit *Matchline*, entièrement recarrossé, plus design. Les prix ne sont pas fixés définitivement, mais l'on sait d'ores et déjà que les deux versions coûteront moins de 6 000 F. On attend également le CD-I 310

qui sera, lui, portable, ainsi que la gamme des CD-I pro (601, 602, 605).

Au niveau des titres, les prix s'échelonnent entre 149 et 349 F. A la date du lancement, probablement à la mi-septembre, trente titres seront disponibles parmi lesquels quinze à vingt français ou francisés. Les titres non traduits seront pour la plupart des jeux (flipper, golf) ou

des logiciels typiquement de langue anglaise (juke-box...). Seule inconnue à l'heure actuelle, le prix de la carte FMV (Full Motion Video, qui autorise un affichage vidéo en temps réel et plein écran), mais si l'on tient compte de la politique agressive de Philips en matière de prix, on est en mesure d'espérer que la FMV sera très abordable. D. de M.

les commentaires qui émaillent le disque, vous en apprendrez autant sur lui qu'avec n'importe quel livre. Un très beau titre même si son aspect interactif est un peu limité.

Continuons avec *les Oiseaux d'Europe*, coproduit, entre autres, par Philips et Opus Species. Cette encyclopédie en cinq langues fascinera tous

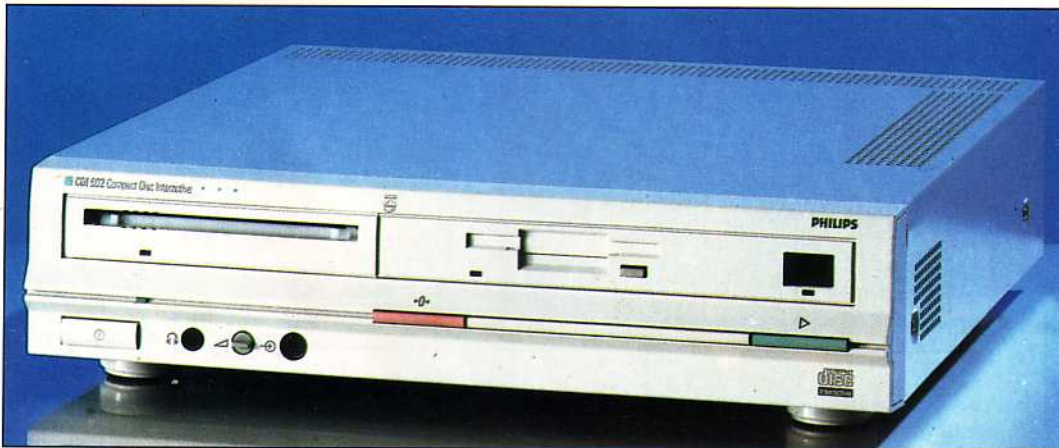
les ornithologues amateurs. Assez comparable à Aves, le CD-ROM que nous testions dans *Tilt* n° 102, ce titre bénéficie pour chaque oiseau de superbes illustrations graphiques et sonores (les chants sont de qualité CD), complétées par des commentaires écrits et des cartes qui situent l'habitat de chaque animal.

Best Neighbourhood et *Busiest Neighbourhood* sont deux titres conçus par Richard Scary, célèbre dessinateur anglo-saxon. Ces deux titres proposent aux enfants de visiter une ville très active peuplée d'animaux, sous la forme d'un dessin animé vif et coloré. Si ces titres s'adressent à la tranche des cinq-dix ans, j'avoue avoir pris

un certain plaisir à explorer cette cité. Pour l'instant en anglais, ces deux CD-I seront traduits en français.

Batter's Up, de Fathom (les concepteurs du jeu de golf *Palm Spring*), est surtout destiné aux Américains, grands fans de base-ball. Mais les amateurs de ce sport apprécieront certainement de pouvoir diriger des joueurs humains directement filmés en vidéo et réincrustés sur le décor d'une manière fort convaincante.

Zombie Dinos From Planet Zeltoid est très certainement l'un de mes CD-I favoris. Guidé par Dexter, un dinosaure humanoïde doté de la parole, vous allez partir à la découverte de nos immenses et fort lointains « cousins », les dinosaures.



En sus des modèles grand public (CD-I 205 et 220), Philips commercialise une gamme de CD-I dits « professionnels » (ici le CD-I 602). Ceux-ci se distinguent par la présence d'un lecteur de disquette et/ou d'un disque dur et d'une mémoire plus importante.

Where are we today in the development of true optical interactive media technologies?

3

BRUCE

BOB **BERNIE**

JOHN **RUSTY**

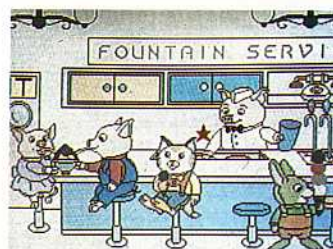
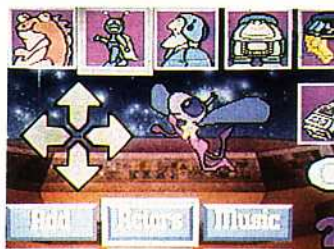
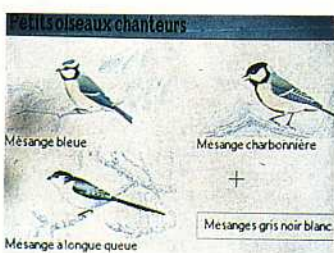
Mark Dillon
GTE ImagiTrek

KEN **ROBERT**

MARK **ARTHUR**

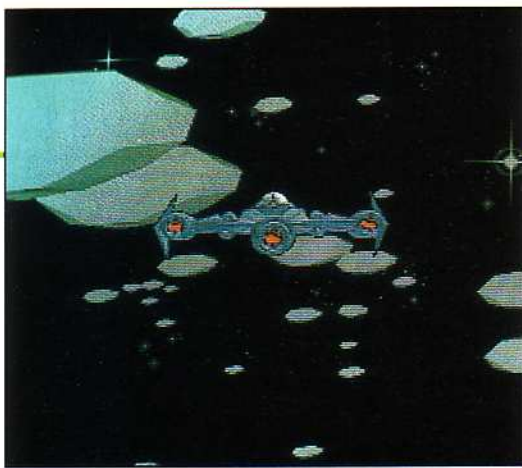


Une moisson de soleils est la version entièrement francisée (textes et voix) du très beau CD-I consacré à Van Gogh.



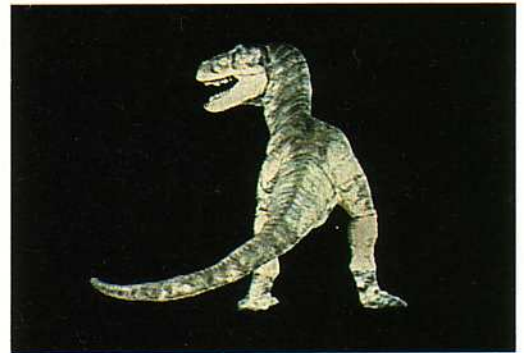
Art, information, dessin animé, BD et culture : le CD-I est vraiment un touche-à-tout.

Chaque animal a été reconstitué en 3D de la manière la plus réaliste possible : on les croirait tout droit sortis de *Jurassic Park*, le fabuleux livre de Michael Crichton, en passe d'être adapté à l'écran par Steven Spielberg. Un CD-I promis, à mon sens, à un grand succès, surtout s'il est traduit en français.



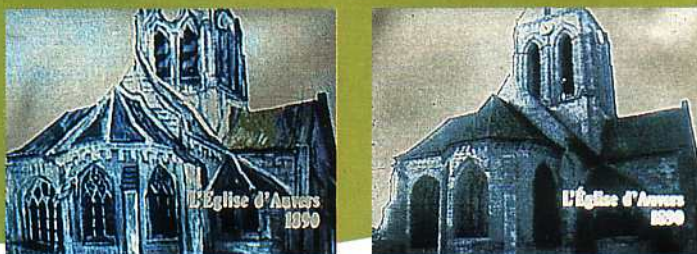
Encore *The Mystery of Kether* ! Cette fois, pour un vol en 3D au milieu d'un champ d'astéroïdes. La guerre des étoiles n'est plus très loin !

Zombie Dinos From Planet Zeltoid vous propose d'accompagner Dexter, le petit dinosaure intelligent, pour une visite guidée chez nos ancêtres. Mais attention, la morsure d'un *Tyrannosaurus Rex* ne pardonne pas !



Dream Date est d'un tout autre genre. Destiné aux jeunes adolescentes (trop souvent oubliées par les logiciels micro), ce titre leur propose de rencontrer un ou plusieurs garçons et, qui sait, de vivre une superbe histoire d'amour (hum...). Un titre original doté de séquences vidéo de grande qualité et qui

montre bien que le CD-I s'adresse à tous les membres de la famille. *A Great Day at the Races* s'attaque à un créneau peu exploité par la micro : les courses hippiques. Les turfistes en herbe vont pouvoir prendre les paris et assister avec angoisse à la course de leur



Une moisson de soleils propose une étude en parallèle des peintures de l'artiste et des prises de vue réelles de ses sujets. Ici, l'église d'Auvers-sur-Oise, telle que la voyait Van Gogh, et telle qu'on peut encore l'admirer aujourd'hui.

Lords of the Rising Sun est la version CD-I du célèbre jeu de stratégie-action de Cinemaware sur Amiga. Outre les classiques séquences à cheval, il comporte des intermèdes vidéo de très bonne qualité.



poulain favori. Ce qui étonne avec ce CD-I, c'est la mise en scène, très cinématographique, doublée d'un commentaire tout à fait dans le ton des commentateurs sportifs (je m'interroge d'ailleurs sur la possibilité d'une traduction française des voix). Retrouvons-nous en terrain connu avec la version CD-I de *Lords of the Rising Sun* (un ancien jeu de stratégie sur Amiga). Si le but et le déroule-

ment du jeu restent identiques, les éléments propres au CD-I lui apportent un dynamisme inconnu jusqu'alors. Il faut voir les séquences filmées où des acteurs incarnent ninja, princesse, gardes et autres espions. Etonnant ! *The Art of the Czars* est un titre qui présente les plus grandes œuvres conservées au musée de l'Ermitage de Saint-Petersbourg. Vous admirerez les peintures des écoles fran-

Vous n'avez jamais rien compris aux règles du base-ball ? *Batter's Up*, de Fathom, va peut-être faire de vous un digne émule des plus grands stratèges de la batte.



Petite séance de dissection



Le CD-I 205 aura décidément fière allure au milieu du salon familial. Ci-dessus, à l'arrière de l'appareil, où figurent les connexions audio et vidéo (en France, une simple Péritel suffit), on trouve la trappe qui permettra d'inclure l'extension de Full Motion Video.

Le CD-I, c'est bien beau, mais on aimerait bien savoir ce qu'il y a à l'intérieur (déformation professionnelle, je suppose). Le CPU (processeur central) est un 68070 cadencé à 15 MHz. Mais il n'est pas tout seul. Il est assisté par un processeur « mixer » qui se charge d'identifier et d'orienter le flux des données. C'est lui qui détermine ce qui concerne l'audio ou la vidéo. Le circuit audio est identique à celui d'un lecteur classique, mais utilise un format moins gourmand en place sur le disque. Celui-ci varie selon la qualité sonore : une heure de numérique et dix-neuf heures de son mono.

Au niveau de la vidéo, deux écrans sont gérés par deux processeurs vidéo indépendants (ce qui autorise une grande variété d'effets graphiques du style fondus, rideaux, fading...). Chacun de ces processeurs dispose d'un certain nombre d'instructions à faire pâlir d'envie le copper de l'Amiga : changement de l'adresse ou de la palette à chaque ligne, décalage, etc. Matériellement, le CD-I dispose de l'équivalent du hardscroll sur Amiga ou STE



Ci-dessus, les périphériques pour le CD-I : souris et trackballs (pour adulte et enfant). Ci-contre, le packaging des CD-I tels qu'ils seront vendus en France (plus proche des boîtiers de CD audio que ceux des CD-I américains).



(scrolling multidirectionnel au pixel près). Pas mal ! La résolution s'étend jusqu'à 768 x 560 avec une palette de 16 millions de couleurs (rarement égalée, sauf par les Mac les plus puissants). Le CD-I peut comporter jusqu'à 650 Mo de données et la vitesse de transfert est de 160 ko par seconde, performances plus qu'honorables.

Le CD-I de base intègre 1 Mo de RAM, dont seuls 512 ko sont adressables par la vidéo. Cette « faible » quantité de mémoire est, au dire même des développeurs, l'une des limitations les plus sérieuses de la machine. On peut donc s'attendre à voir arriver des machines dotées d'une RAM plus étendue (ce qui est le cas des CD-I pro).

Que les possesseurs d'un CD-I de « base » se rassurent, des extensions de RAM seront certainement proposées (à l'instar de la Full Motion Video). Au niveau des interfaces, le CD-I est fourni avec une commande à infrarouges, mais il accepte aussi trackball, souris et joystick. Enfin, il intègre un port RS232 qui autorise la connexion d'une imprimante ou d'un clavier.

D. de M.

çaise, italienne, impressionniste, etc., avec des commentaires sur chaque tableau et la possibilité de zoomer sur certaines de ses zones.

Jazz Giants est un CD-I plus ancien, plus exactement un CD-I Ready. Ce qui signifie que l'on peut l'écouter sur un CD audio classique, mais que vous aurez

droit avec un CD-I aux images et aux textes qui accompagnent chaque morceau de ces grands maîtres (Dizzy Gillespie, Miles Davis, John Coltrane...). Finissons avec *CD-I World*, le premier magazine sur CD-I. Le mot « multimédia » prend ici toute sa dimension. Consacré à la troisième conférence sur le

CD-I, ce magazine vous permettra de poser les questions de votre choix aux personnes les plus impliquées dans le développement du CD-I. Celles-ci vous répondront de vive voix et en images (la qualité de la vidéo sur un petit sixième de l'écran se révélant tout à fait acceptable).

On se prend à rêver d'une version CD-I de *Tilt* qui vous laisserait libre de dialoguer sur un sujet précis avec chaque membre de la rédaction. Et si les inventeurs de chez Philips atteignent avec le CD-I le but qu'ils se sont fixé, le rêve pourrait bien devenir réalité...

Dogue de Mauve



**Cet été dans TELE POCHE,
découvrez JEUX POCHE.**

**Des jeux,
des mots fléchés,
des mots croisés,
des mots mêlés,
des tests,
etc...**

**et en plus...
une Clio,
165 000 francs,
11 week-ends à Eurodisney,
des caméscopes,
des magnétoscopes,
des télévisions,
et des centaines
d'autres prix à gagner !**

**TELE
POCHE**

TELE POCHE le grand magazine de poche.



Edito

L'occasion était trop belle, et Ocean ne pouvait la laisser passer : adapter Hook. Cette aventure animée du capitaine Crochet vous retiendra sans peine dans ses griffes. Les aventuriers de jeu de rôles préféreront se plonger dans l'ambiance chaotique de Legend ou de Eye of the Beholder 2 sur Amiga. Aujourd'hui, ces deux jeux ne craignent qu'une chose : que vous réussissiez à remporter les combats en quelques jours, comme le fit Jovanovic, pourfendeur des forces du Mal. Sherlock Holmes en est un autre. Mais ne vous perdez pas au cœur du fog londonien. La Tamise n'est pas loin... La France non plus ! Elle marque des points face aux Anglo-saxons. Voici déjà un jeu qu'ils ne pourront pas nous prendre, Bargon Attack sur PC. Dans la lignée des Lucasfilm, son humour frenchy décape. Les Bargonien ont flashé pour notre bonne vieille Terre. Cela en valait-il la peine ? ...

**Laurent
Defrance**



17
INTERET

HOOK

AMIGA
PC

Une fois n'est pas coutume, Ocean nous propose un jeu dans la plus pure lignée des aventures animées. Il s'appuie sur le scénario solide du film de Spielberg, mais aussi sur une réalisation sans faute, alliée à des énigmes passionnantes. Une réussite.

Après avoir fait un triomphe dans les salles obscures, Hook (« le capitaine Crochet », bien sûr !) arrive sur nos moniteurs. Pour les pauvres malchanceux qui n'auraient pas eu le plaisir de voir le film, en voici l'intrigue en quelques mots. Peter Pan est devenu adulte et ne se souvient plus de sa jeunesse. Mais son passé ressurgit brusque-



Votre but : voler le chapeau du pirate, qui ne cesse d'effectuer des aller retour sur la place principale. Commencez par récupérer le rouleau de corde sur le quai près du pêcheur.



Matériel

Machine :
Amiga 500, 500+
et 600 (testé).
Mémoire : 512
ko.
Média :
4 disquettes
3" 1/2.
**Pas
d'installation**
disque dur mais
gestion de tous
les drives
externes et
nombre de
permutations
minimum.
Contrôle :
souris.
Langue :
français.

ment, sous la forme de Hook, qui kidnappe ses enfants et les retient prisonniers au Pays Imaginaire. Grâce à la fée Clochette, Peter pourra s'y rendre à son tour mais il lui faudra retrouver ses pouvoirs avant d'affronter Crochet en un spectaculaire combat final. Le jeu suit très fidèlement l'intrigue du film, la vision de ce dernier apportant une aide.

Pourtant, ne vous inquiétez pas. Il reste suffisamment de difficultés pour vous tenir en haleine de longues heures durant. Le système de jeu est très ergonomique. La fenêtre supérieure montre Peter dans son environnement. La moitié inférieure de l'écran regroupe les différentes icônes d'action (parler, prendre, utiliser etc.), les objets de l'inventaire et les portraits animés des deux principaux protagonistes : Hook et Peter. Ces portraits, outre l'ambiance qu'ils apportent grâce aux



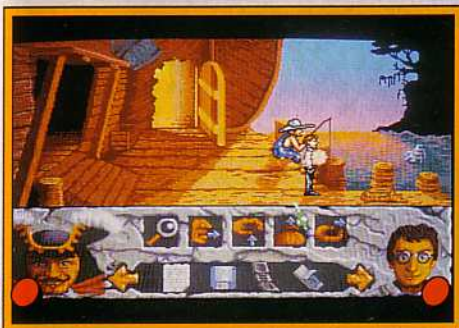
Dans ces deux rues, vous trouverez des lieux importants. Ne soyez pas trop effrayé par l'aspect échevelé du dentiste. Son aide est capitale...

Le début

Pour franchir le barrage du corsaire qui garde l'entrée du vaisseau, Peter doit se déguiser en pirate. Pour cela, il lui faut mettre la main sur un chapeau, une veste et un pantalon. Pour le chapeau, jetez un œil sur la séquence, qui vous expliquera comment faire. Contrairement à ce que vous pouvez croire, veste et pantalon ne doivent pas être achetés. Il faut voler la veste

qui sèche sur le fil, en détournant auparavant l'attention de la laveuse. Pour le pantalon, il faut soûler copieusement un pirate dans l'une des tavernes, et profiter de son sommeil éthylique pour lui dérober son pantalon. Vous ne serez pas cependant au bout de vos peines, car Peter, très pudique, refuse de se déshabiller en public. A vous de trouver un paravent.

Editeur : Ocean (tél.: 47.66.33.26) ■ **Design :** Bobby Earl, Kevin Oxland ■ **Programme :** Bobby Earl ■ **Graphismes :** Kevin Oxland, Martin McDonald, Jack Wikeley, Dawn Drake ■ **Bruitages et musique :** Dean Evans, Keith Tinman.



Allez ensuite sur l'autre quai, de l'autre côté de la place, et prenez l'ancre. Utilisez l'ancre sur la corde pour faire un grappin (la colère de Hook révèle que vous êtes sur la bonne voie).



Retournez de l'autre côté et montez au premier étage, en passant par la taverne. Là-haut, utilisez le grappin sur le totem crocodile. Après avoir refusé deux fois, le programme acceptera enfin...



Quelques essais de synchro seront nécessaires pour savoir quand lancer l'ordre. Prévoyez du temps entre le moment où vous lancez le grappin et celui où vous vous balancez au bout de la corde.

Dans cette taverne, vous pourrez compléter votre costume d'un pantalon acquis à bon marché. Il suffit de souler l'un de ces pirates et de lui voler subrepticement sa culotte. Mais auparavant, vous devrez trouver de l'argent.



mimiques, servent à l'aventure, comme vous le verrez plus loin.

En dépit de cette simplicité, les possibilités restent nombreuses. Tout d'abord, il est possible d'utiliser un de vos objets sur un élément extérieur, ou même sur un autre objet de l'inventaire. Dans ce dernier cas, vous fabriquerez un nouvel objet, qui trouvera son utilité pour une action particulière. Les dialogues « forcés » vous offrent la possibilité de choisir entre plusieurs répliques différentes, variables selon le lieu et les circonstances. Ces dialogues contiennent aussi de nombreux indices, qui vous aideront à franchir certaines difficultés. L'une des particularités du jeu est



Les bruitages d'extraction dentaire ne vous donneront pas envie d'aller voir votre dentiste !



Tant que vous resterez en costume de ville, ce redoutable pirate ne vous laissera pas passer.

que l'on peut juger de la bonne progression des événements (un peu comme avec le score des aventures Sierra).

Dès que vous effectuez une action capitale, vous verrez Hook grimacer de colère et Peter sourire. Cette « aide » est en fait capitale, car les énigmes sont assez difficiles (mais toujours logiques). La réalisation d'ensemble est d'un excellent niveau. Les graphismes des décors sont très bien travaillés, avec un usage intensif de la couleur (rasters pour les dégradés de ciel). L'animation de Hook est très variée et bouge à bonne vitesse, complétée d'ailleurs d'un scrolling latéral à 50 images par seconde pour une fluidité parfaite.

Notre héros se déplace dans les quatre directions, avec changement de taille en fonction

de la distance. De surcroît, la gestion souris des déplacements est parfaite, loin des clics répétitifs obligatoires ou de la précision pixelienne de certains jeux Sierra. La bande-son combine musique et bruitages d'ambiance, associés à des bruitages d'action. Elle reste cependant encore trop discrète à mon goût. En bref, Hook vous fera passer d'excellents moments, dans la cogitation, le rêve et l'humour. Une aventure à ne pas manquer.

Jacques Harbonn

17 **INTERET** Les programmeurs d'Ocean ont vraiment fait du très bon travail. Les énigmes sont variées et difficiles, mais toujours logiques. De nombreuses pointes d'humour parsèment le jeu et la réalisation excellente rehausse encore le plaisir du jeu.

TYPE ——— aventure animée

PRIX ——— C

PRISE EN MAIN 17 Les icônes sont explicites, l'ergonomie excellente et la gestion des déplacements naturelle.

GRAPHISMES 16 La plupart des écrans révèlent une grande recherche de détails. Un seul petit regret : les portraits de Hook et de Peter ressemblent bien peu à ceux des acteurs du film. Problème de droits ?

ANIMATION 16 Les animations complémentaires, alliées à la grande diversité de mouvements de Hook, donnent vie à l'aventure. La programmation de cette animation est digne d'un jeu d'action : 18 images/s pour les sprites et 50 images/s pour le scrolling horizontal.

JOUABILITE 18 La jouabilité à la souris est excellente et la gestion des accès disque parfaite (les permutations sont très rares).

MUSIQUE 12 Une musique d'ambiance accompagne certaines phases du jeu.

BRUITAGES 14 Outre les bruitages d'ambiance (vent, chant des oiseaux, etc.), certaines actions sont accompagnées de bruitages très suggestifs (allez donc faire un tour chez le dentiste !).

Les Sierra peuvent s'accrocher

Face aux adaptations sur Amiga des aventures animées de Sierra, Hook se montre supérieur sur la majorité des points. Côté graphismes, les écrans d'un King Quest V sont certes très réussis, mais en 32 couleurs, tandis que ceux de Hook peuvent se targuer de 96 couleurs. Dans



Les graphismes de King Quest V sont plus beaux, mais le jeu beaucoup plus linéaire.

le domaine de l'animation et de l'ergonomie, c'est carrément

le jour et la nuit, l'avantage allant à Hook. Pour les bruitages,

Hook domine encore, moins nettement toutefois. Le scénario est le seul domaine où les aventures Sierra peuvent reprendre l'avantage. Celui de Hook est excellent mais certains titres Sierra, tels Colonel Bequest, offrent un monde et des possibilités d'action d'une richesse étonnante.

Configuration matérielle nécessaire

Machine : PC, 286 ou plus recommandé.
Mode graphique : VGA.
Toutes cartes sonores.
Espace disque : 9 Mo (sauvegardes comprises).

L'intro du jeu propose une séquence vidéo superbe. Mais bien entendu, cela ne dure que quelques minutes...



BARGON ATTACK

PC

16
INTERET

Bargon Attack montre, si besoin était encore, que les éditeurs français savent eux aussi concevoir des jeux de jeux-flueves, à la manière des Lucasfilm ou des Sierra. Et les idées originales qui lui sont intégrées en font l'un des meilleurs dans sa catégorie. Joueurs, soyez prêts à plonger sur vos « tiriciels », les Bargonien débarquent !

Editeur : Tomahawk (tél.: 46.30.99.57) ■
Conception : Serge et Claude Marc ■
Programmation : MDO ■ Graphismes : Rasheed ■
Musique et bruitages : Charles Callet.

Les Bargonien ont trouvé une méthode imparable pour envahir la Terre. C'est à l'aide du logiciel *Bargon Attack* que ces vilaines bestioles vertes viennent respirer notre air et, comme beaucoup d'autres, vous avez partici-



L'interface de *Bargon* est simple. Cliquez sur un objet, il passe dans votre main. Un clic à droite permet de l'intégrer à votre inventaire, un à gauche de l'utiliser.

Voilà que vous chassez de pauvres petites araignées de leur domicile. Mais que fait donc la Société protectrice des araignées?

pé à cette invasion. Il va maintenant falloir s'en débarrasser, de ces bestioles... Car si on les laisse éliminer un à un tous les Terriens, il ne restera bientôt plus qu'elles. Muni de tout votre courage, vous enfourchez donc votre monture (un superbe Peugeot), et vous partez chercher de l'aide auprès de vos amis. Le seul problème, c'est qu'ils semblent avoir tout disparu ! Vos aventures vous mènent successivement dans un troquet, sur Bargon (sale endroit !), sur les quais de la Seine, sous les quais... Vous découvrez rapidement que la Terre va être détruite. Seul l'usage combiné de votre intelligence et des sauvegardes vous permettra de parvenir à la fin du jeu.

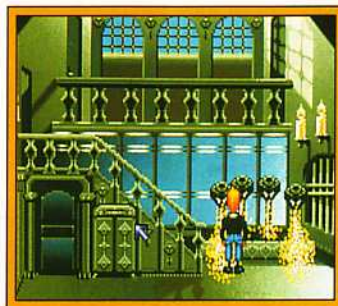
L'ordinateur est dangereux

Au début du jeu, vous êtes chez vous, en train de jouer à **Bargon Attack**. Un Bargonien apparaît à l'écran et vous dit d'éteindre votre ordinateur. Quelle que soit votre action, vous vous retrouvez devant le métro, où un membre de l'Eglise du partenariat cosmique distribue des

tracts. Bizarrement, chaque fois que vous essayez de prendre le métro, vous êtes violemment rejeté en arrière. La marche à suivre est la suivante : ramassez le parapluie, une clé tombe. Utilisez-la sur la boîte verte. Videz la boîte. Prenez le bouton sur la veste. Utilisez le bouton dans l'urne. Prenez un tract. Et voilà, la voie vous est ouverte. Que l'Eglise du Partenariat Cosmique soit avec vous...

Bargon est un jeu étrange mais très attachant.

Le principe du jeu, qui se rapproche des Lucasfilm, utilise le pointeur de la souris pour se déplacer, ramasser et agir sur les objets. Il n'est pas nécessaire de passer par un menu pour choisir la manipulation à effectuer, la plus logique étant sélectionnée automatiquement. L'absence de menu peut certes sembler limitative, mais le nombre et la variété des situations la compensent. Les graphismes sont absolument superbes, meilleurs même que la BD originale (qui, je le rappelle, passait dans Micro News). Les couleurs pastel utilisées font merveille et de nombreuses petites animations donnent vie aux différents écrans. Le petit personnage est trognon comme tout et se manipule facilement, avec une précision parfaite. Différents points de vue sont utilisés, un peu comme dans un film, et de très nombreuses images fixes présentent les situations. L'animation est correcte, mais seule l'introduction est réellement époustouflante : vous avez droit à une animation vidéo en un quart d'écran, suffisamment rapide pour être correcte sur un 286 ! A quand ce genre de séquence dans le jeu ? La musique est superbe, et des bruitages et voix digitalisées viennent soutenir l'action. A ce propos, les voix



Quelles drôles de plantes ! Et (trop) chaleureuses, avec ça !

Les choses se corsent pour vous ! Tous vos amis ont disparu, et le club micro est désert. Ce Bargonien à la mine patibulaire doit être évité à tout prix... Une rencontre serait mortelle ! Utilisez la clé pour l'empêcher de vous rattraper.



Un singe ou un Bargon ?

Monkey II est tout de même un cran au-dessus de **Bargon Attack**. Les deux jeux utilisent une interface « tout souris » - qui donne autant de plaisir dans un cas que dans l'autre -, des graphismes VGA superbes et une bande sonore de grande qualité.



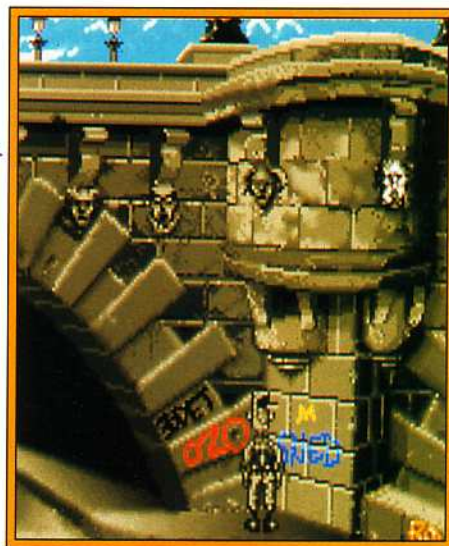
Difficile de comparer **Bargon Attack** à **Monkey II**, ce dernier gagne sur tous les tableaux.

La difficulté est également à peu près identique. Cependant, **Monkey II** est sensiblement plus grand et plus homogène. Cela dit, le jeu de Lucasfilm est sans doute le meilleur jeu d'aventure du moment, et **Bargon Attack** ne démerite pas !

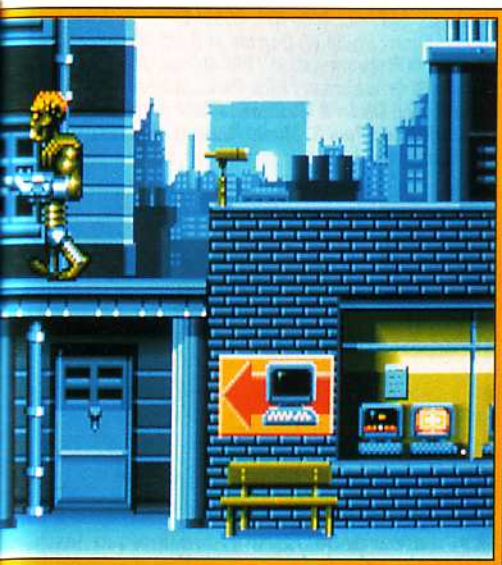


Visitez Bargon ! Ses monstres affectueux, ses sables mouvants, ses eaux accueillantes... Vous pourrez même jouer à **Crab Force VII** !

Les gargouilles ne sont pas les seules à rester de pierre. Tirer sur les têtes dans le bon ordre vous ouvrira le passage secret vers les catacombes de Paris et vers les Bargoniens. En cas d'erreur, vous connaîtrez les affres de la pierre morte, pour quelques instants. ▶



Retour sur la terre ferme : le vandalisme a encore frappé... Mais qui donc a abîmé cette superbe statue de lion ? Vous ne pourrez pas quitter la fontaine sans vous être auparavant décontaminé. Un petit coup de muticiel sur la gueule des lions vous sortira de ce mauvais pas. N'oubliez pas le gant, il vous sera utile plus tard pour vous déguisez en Bargonien.



digit sont également présentes sur carte AdLib, ce qui est une première. Le seul reproche que je pourrais faire est que ces séquences digitalisées sont assez mal intégrées, et tranchent trop par rapport au jeu. Ce qui ne les empêche pas d'être superbes ! Le jeu est difficile et, surtout, meurtrier. Les sauvegardes multiples et la rapidité du chargement permettent de reprendre plusieurs fois les endroits. Ainsi, à moins que vous ne soyez un spécialiste de Rimbaud, une douzaine d'essais sera nécessaire pour répondre aux questions du Sphinx. On s'habitue à mourir fréquemment, et cela finit par donner une atmosphère morbide au jeu, d'autant que les façons de mourir sont aussi nombreuses qu'originales. *Bargon Attack* est un jeu attachant, qui pousse à aller toujours plus loin. Sa difficulté est suffisante pour vous offrir de très longues heures de divertissement. Les astuces, demandent patience et réflexion. Mais la vie de la Terre est en jeu !

Jean-Loup Jovanovic



Ça y est, après avoir frôlé cent fois la mort, vous parvenez enfin à sauver notre belle planète. Mais les Bargoniens sont toujours là... Peut-être aurez-vous l'occasion au cours de prochaines aventures de croiser à nouveau leur pestilentiel chemin...

16 INTERET

Que voilà un bon jeu ! Etrange par son univers, il laisse paraître toute la créativité de ses concepteurs, qui réussissent là un des meilleurs jeux d'aventure français. Moi, j'adore !

TYPE _____ aventure

PRIX _____ D

PRISE EN MAIN _____

Si la documentation est assez volumineuse, elle est en quatre langues, et ne fait que survoler l'histoire. En revanche, l'installation du jeu est entièrement automatisée. Grâce à la facilité de manipulation, on peut entrer instantanément dans l'action.

16

GRAPHISMES

Le trait très angulaire de Rasheed fait merveille sur ordinateur. Les graphismes sont fins, souvent superbes, et les couleurs sont parfaitement choisies. Du grand art !

17

ANIMATION

Les séquences vidéo de l'introduction m'auraient conduit à mettre 20. Malheureusement, le reste du jeu est seulement « bien animé ».

14

JOUABILITE

Parfaite, tout simplement parfaite ! Notre héros répond au doigt et à l'œil, et le système d'icônes et de menus utilisé est d'une grande simplicité.

18

MUSIQUE

Les séquences digitalisées sont superbes, mais quelque peu discontinues. La perfection n'est toutefois pas loin...

16

BRUITAGES

Clac-clac, boum, zap... Rien à dire, les bruitages sont très réussis et mettent parfaitement dans l'ambiance.

16

DIFFICULTE _____ expert

Même si les sauvegardes permettent de passer les endroits dangereux, un minimum d'habitude de ce genre de jeu et un esprit tordu aideront sûrement.

DUREE DE VIE _____

Même s'il est bien moins long que les Lucasfilm, *Bargon Attack* vous tiendra de très longues heures en haleine.

14



17

INTERET

Configuration matérielle nécessaire

Machine :
Amiga 500 et plus (second drive fortement recommandé).
1 Mo de RAM minimum.
Média : 4 disquettes 3"1/2
Contrôle : souris ou clavier.

AMIGA

Ravi d'être libéré, ce petit voleur emprisonné dans les sinistres geôles de Darkmoon ne demande qu'à se joindre à vous. Le bougre se révélera fort utile, mais s'enfuira à la première occasion, en emportant au passage deux ou trois objets de valeur... On ne se refait pas !

Editeur : SSI (tél.: 408. 737. 6800) ■
Conception : Philip W. Gorrow et Brett W. Sperry. ■ **Programmation :** Bill Stokes, Joe Bostic. ■ **Graphismes :** Rick Parks, Aaron Powel, Ren Olsen ■ **Musique :** Frank Klepacki. ■ **Bruitages :** Paul S. Mudra, Dwight Okahara.

THE LEGEND OF DARKMOON EYE OF THE BEHOLDER 2

Décidément, *Dungeon Master* n'en finit pas de faire des petits ! Ce nouveau rejeton vous entraîne dans les profondeurs d'un temple maléfique d'où seuls les vétérans de *Black Crypt*, *Might and Magic*, et compagnie ressortiront vivants. *Eye of the Beholder 2* est incontestablement un chef-d'œuvre du genre, même si le genre en question commence à se faire un peu vieux !

Il se passe des choses étranges dans le temple de Darkmoon et Khelben, l'archimage de la cité, vous a désigné comme « volontaire » pour aller faire un tour dans cet endroit d'où aucune patrouille n'est jamais revenue... Pas le temps de discuter, vous voici téléporté au cœur d'une forêt infestée de loups affamés ! Ainsi démarre



Malgré leur air accueillant, ces deux clercs se livrent en fait à des activités... pas claires du tout. Ils emprisonnent de malheureux innocents dans les profondeurs du temple !

cette surprenante aventure qui vous mènera à travers des kilomètres de sombres couloirs, taillés dans les matériaux les plus divers (marbre, pierres recouvertes de mousse, etc.), dont vous n'aurez malheureusement le

loisir d'admirer la texture que lorsque les hordes de monstres qui habitent l'endroit vous auront écrasé la tête contre les murs ! Vous pouvez composer une équipe de personnages, dans la plus grande tradition d'AD&D (caractéristiques, classe, race, sexe, portrait, etc.), mais il est également possible de jouer avec une équipe toute prête, ou de reprendre un groupe de héros ayant survécu au premier épisode. Les amateurs de magie seront comblés, puisque le jeu propose plus d'une cinquantaine de sorts, parfois très utiles (rien de tel qu'un sort d'invisibilité pour se déplacer en toute sécurité au milieu d'une armée de gardes !).

Les décors sont variés (salle de torture, réserves, cellules, catacombes, etc.) et il est souvent possible d'emprunter plusieurs chemins différents, en vous laissant par exemple tomber dans une fosse, ou en vous fiant à l'intuition des membres de votre groupe lorsqu'ils flairent un passage secret ! Vous



Certains sorts réclament la plus extrême prudence : ici Garcimore vient de commettre une grosse gaffe en lançant un déluge de glace sur ses adversaires... et sur sa propre équipe ! récolterez, bien sûr, au fil de l'aventure, des armes, des objets magiques ou de la nourriture et, éventuellement, des compagnons de voyage. Vous pourrez ainsi contrôler jusqu'à six personnages, ce qui ne sera pas de trop pour venir à bout des innombrables monstres (méchants clercs, zombies, cubes gélatineux, fourmis, etc.) et surmonter les terribles pièges de Darkmoon (fossés, boules de feu, etc.). Mis à part des changements de disquettes un peu trop fréquents, *Eye of the Beholder 2* se révèle parfait techniquement et propose un savoureux mélange d'énigmes et de combats, qui enthousiasmera les amateurs de jeux de rôles sur micro. Mais la routine « couloir/monstre/trésor » inhérente à ce type de jeu commence à lasser.

Marc Lacombe.



Jeu de rôles... mon œil !

On pourrait comparer *Beholder 2* à des dizaines d'autres jeux du même genre, à commencer par *Beholder 1*, *Black Crypt* ou *Dungeon Master* : mis à part quelques détails, *Beholder 2* ressemble à tous. C'est pourquoi il me semble plus intéressant de confronter cette adaptation

officielle de AD&D au vrai jeu de rôles. Bien entendu, l'ordinateur est loin de pouvoir offrir la totale liberté d'action que la présence d'un « Maître de Donjon » (MD) offre aux joueurs, mais on peut tout de même regretter que les softs se contentent de reprendre la plupart des

ingrédients du vrai jeu de rôles en oubliant le principal : le dialogue. C'est hélas cette tendance vers laquelle s'orientent la plupart des jeux de rôles micro en ne proposant qu'une succession de combats, vaguement plaqués sur des scénarios simplistes.

Premiers pas ...

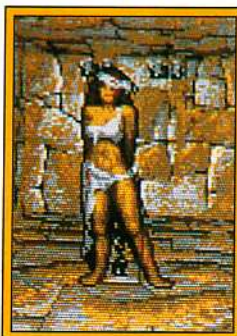
Une sympathique petite vieille vous proposera de vous guider jusqu'au temple, mais mieux vaut d'abord explorer la forêt... Vous y trouverez principalement des projectiles. Au sud, un passage secret vous permettra de mettre la main sur un parchemin, quelques rations, et une armure de cuir. Une fois dans le temple, profitez de l'accueil faussement sympathique qui vous est fait pour vous reposer et apprendre un

maximum de sorts. Franchissez ensuite la porte sans tenter d'affronter vos hôtes et prenez l'escalier de gauche pour descendre dans les catacombes. Vous obtiendrez la clé en combattant quelques gardes, mais filez d'abord vers la porte ouest afin de faire le plein de provisions et délivrer Insall avant de revenir déverrouiller la porte est, derrière laquelle vous attendent de solides gaillards...



Une superbe forêt, dans laquelle on aimerait se promener pendant des heures... Dommage que les loups ne soient pas d'accord !

« Ces gigantesques fourmis sont loin d'être vos adversaires les plus coriaces... Deux coups d'épée, et on n'en parle plus !



Voici la belle Calandra, une recrue de choix pour votre groupe. Vous aurez simplement le choix entre la délivrer, ou... la délivrer.

17 **INTERET** Superbes graphismes, énigmes amusantes, monstres coriaces, armes puissantes et magie fascinante, tous les ingrédients du genre sont réunis dans cette réalisation passionnante... même si elle n'apporte rien de bien nouveau.

TYPE ————— jeu de rôles

PRIX ————— D

PRISE EN MAIN ————— **16**

Le manuel (malheureusement en anglais, comme le jeu) est clair et pratique, et le premier niveau (la forêt) vous permet de prendre le temps de vous familiariser avec un système de jeu des plus classiques.

GRAPHISMES ————— **17**

Les décors sont variés et des dégradés leur donnent un bel effet de profondeur. Les monstres sont également très réussis.

ANIMATION ————— **13**

Passons rapidement sur le scrolling saccadé... Les monstres sont correctement animés lorsqu'ils se battent, mais ont, comme toujours dans ce genre de jeu, une démarche « planante ».

JOUABILITE ————— **12**

Un bon système de jeu (malgré certaines lenteurs), mais dans la panique et la fureur du combat, il arrive fréquemment que l'on commette des erreurs à cause de la trop grande proximité de certaines icônes (par exemple, Armes / Livre de sorts).

MUSIQUE ————— **12**

Une jolie musique au début, et puis plus rien... Pas question de faire la foire dans un temple !

BRUITAGES ————— **16**

Rien de plus flippant que les bruits de pas du monstre qui se rapproche ! On préfère de loin leurs cris d'agonie.

DIFFICULTE — débutant/confirmé

Les vieux aventuriers retrouveront rapidement leurs habitudes, avec peut-être un peu trop de facilité, et les autres n'auront aucun problème à se mettre dans le bain !

DUREE DE VIE ————— **16**

Si vous réussissez à finir le jeu au bout de quelques nuits blanches, il vous restera toujours la possibilité de refaire une partie avec un groupe d'aventuriers différent...



L'écran de création des sorts. Mixez runes et ingrédients comme bon vous semble... mais avec logique.

Configuration matérielle

Amiga 500
2 disquettes
3"1/2.
Contrôle : souris (nécessaire) et clavier.
Notice en français.
RAM : 512 ko ou plus.
Pas d'installation sur disque dur.

AMIGA

LEGEND

Editeur : Mindscape (tél. : 16.40.65.71.68) ■
Conception : Phil Harrison ■ Programmation :
Tag ■ Graphismes et animations : Peter James,
Tag ■ Musiques et bruitages : Richard Joseph.

Cette conversion sur Amiga d'un jeu déjà testé sur PC (voir Tilt 102) est un véritable petit chef-d'œuvre. Vous allez diriger quatre aventuriers dans leur lutte contre le chaos. Si la réussite de votre mission dépend des muscles de vos combattants et des sorts de votre magicien, votre intellect sera mis à rude épreuve lors de la résolution des énigmes.



Un petit combat en plein air, histoire de se changer un peu des donjons. Visez un peu le beau dragon gris.

18

INTERET



Ce donjon est bien sinistre. Derrière ses portes, les monstres rôdent.

A lors que le royaume est ravagé par les forces du Mal, vous décidez de prêter main-forte au souverain. Votre équipe comprend un berserker (guerrier sauvage), un assassin, un troubadour et un magicien. Lorsque l'aventure débute, vous êtes en mode Carte. Vous aurez accès à des villes et leurs commerces, où vous trouverez équipement, soins et indices. Outre les châteaux abritant les garnisons du roi, le pays est parsemé d'endroits mystérieux, comme la tour Noire, le Sanctuaire... et, surtout, la caverne de l'Ancien (qui vendra des runes à votre mage). Les bannières se déplaçant sur la carte représentent les armées en guerre et il ne vaut mieux pas s'y frotter tout de suite. Rendez-vous à la ville de Treihadwyl et préparez-vous à entrer dans la première tour, car l'essentiel du jeu se déroule en intérieur. Votre groupe évoluera dans des décors en 3D isométrique et devra faire face à des cohortes de monstres pas vraiment hospitaliers. Si l'exploration et la collecte d'objets peuvent vous paraître aisées, les énigmes qui vous attendent sont

Legend sur Amiga contre Legend sur PC

C'est sûr, la version Amiga est plus belle que celle sur PC. Le chargement des disquettes prend un peu plus de temps comparé au disque dur d'un PC, mais cela n'est pas du tout gênant. En revanche, les graphismes et les bruitages sur Amiga

gagnent largement le round contre la version PC. C'est là un (maigre) lot de consolation pour les amigaïstes qui ont lu les articles sur Underworld et Ultima VII, les yeux exorbités et la langue pendante. Une version Atari est attendue.



Après Treihadwyl et Fagranc, cette tour mystérieuse est à visiter. Pour connaître le mot de passe, allez voir le Sage des montagnes.

La 3D isométrique et les softs

Ce jeu s'apparente à *Hero Quest* et *Shadow Sorcerer* (voir Tilt 102), également en 3D isométrique. *Legend* les surpasse haut la main, par la richesse de l'aventure. Que ceux qui n'achetaient pas de jeux en 3D isométrique parce qu'ils ne savaient jamais dans quelle direction orienter leur joystick se rassurent. Ils ne rencontreront pas ce problème avec *Legend*.



pour le moins ardues, et vous demanderont de faire preuve de logique. Seul votre sorcier pourra les résoudre, car elles font toutes appel à ses sortilèges. Un des aspects les plus prenants de *Legend* est la création de sorts. Pour lancer les incantations, il vous faudra les runes et les ingrédients appropriés. Vous pourrez jouer à l'apprenti sorcier en effectuant les mélanges que vous souhaitez (à condition qu'ils aient un sens). Ainsi, vous pourrez créer un missile destructeur qui partira tout droit, pour ensuite éclater dans tous les sens et rester actif jusqu'à ce que vous quittez la pièce. Les graphismes sont vraiment superbes, et nettement plus beaux que la version PC. Les animations sont très fluides. On ne se lasse pas de voir les aventuriers courir dans les couloirs et affronter les ennemis. L'ordinateur s'occupe de gérer les combats. Vous pouvez par contre activer la capacité de chaque personnage, rendre le guerrier fou de rage, l'assassin invisible, faire chanter le troubadour et lancer des sorts par le magicien. J'aime particulièrement l'option Fuite, dont

Entrons dans la légende

Les quatre personnages sont créés par l'ordinateur. Après avoir choisi leur sexe, attribuez-leur un ou plusieurs éléments. Lorsque vous êtes sur la carte, allez à Treihadwyl et entrez dans la Guilde. Là, descendez dans la cave. Vous devez y trouver le laissez-passer pour voir le roi Necrix III. Préparez quelques sortilèges avant d'aller plus loin. Lorsque vous aurez enfin le laissez-passer, n'oubliez pas d'aller voir à la Guilde où en sont vos héros et de saluer l'Ancien dans les monts au nord-est de Treihadwyl. Le roi vous recevra et vous enverra dans un autre donjon.

C'est sur cette carte du pays que vous voyagerez. La bannière beige représente votre groupe. Évitez les rouges car elles personnalisent les méchants. Vous aurez accès à chaque village et tour, comme Fagranc, votre seconde étape.

l'icône représente une poule qui caquette (réservée aux poules mouillées). Les musiques sont diversifiées et enjouées. Quant aux bruitages, bien que répétitifs, ils sont réussis. L'ergonomie à la souris est parfaite. Il suffit de cliquer sur une dalle de la pièce et le chef de groupe s'y rend en contournant les éventuels obstacles (finis les personnages qui changent de pièce sans crier gare, comme dans

Drakkhen). Vu sa réalisation sans reproche et son scénario attrayant, bien qu'il n'atteigne pas les sommets d'un *Ultima VII*, il serait vraiment dommage de passer à côté de *Legend*. Thomas Alexandre

18 **INTERET** Un jeu de rôles captivant, qui ne fait que renforcer l'image de marque de Mindscape. Aventure, combats, énigmes, mystère... rien n'a été oublié. A posséder de toute urgence.

TYPE jeu de rôles

PRIX D

PRISE EN MAIN 15 Une lecture complète de la notice s'impose. Passé ce cap, vous dirigerez votre équipe sans aucun problème.

GRAPHISMES 17 Très beaux et détaillés, ils vous enchanteront dès les premières images. On est bien loin des graphismes ternes de la version PC.

ANIMATION 16 Les personnages vont et viennent, se téléportent. Les sorts filent tout droit ou zigzaguent... L'écran prend vie.

JOUABILITE 16 Une gestion souris excellente. Choisissez Take, cliquez sur un coffre et votre chef de groupe ira se positionner devant, l'ouvrira et prendra son contenu. Vos hommes vous obéiront à la souris et à l'œil.

MUSIQUE 15 Une musique de guerre médiévale en mode carte, et les chansons apprises par votre ménestrel. C'est un plaisir de combattre sous le réveil du guerrier.

BRUITAGES 16 Les portes et les coffres chuintent en s'ouvrant, les sorts explosent, les fers se croisent lors des combats... chacun des bruitages est une petite merveille.

DIFFICULTE confirmé Si explorations et combats sont aisés, il n'en est pas de même en ce qui concerne les énigmes. Inspectez bien l'écran et faites appel à la logique.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE CD-ROM

Editeur : Icom ■ **Programme :** Fred Allen ■ **Graphismes et vidéo :** Michael Manning, Katherine Tootelian ■ **Costumes :** Jean Williamson ■ **Script :** Laurie Rose Bauman, Annie Fox ■ **Bande-son :** Robert Burke Sound.

Première aventure à utiliser à fond les capacités du CD-ROM, ce logiciel stupéfie par la qualité de ses « films », qui font totalement oublier que l'on se trouve face à un ordinateur. Il ne lui manque qu'une interactivité plus poussée pour être parfait, mais la voie est désormais tracée.

Le thème de ce jeu d'aventure policière est le suivant : vous incarnez le grand Sherlock, accompagné de son fidèle Watson. Trois enquêtes, totalement indépendantes, vous sont proposées. Je vous conseille de débiter par la première, qui n'est déjà



pas si facile. Avant de commencer l'investigation, il est important de retrouver les indices préliminaires dans la gazette. Le déroulement de l'enquête est d'une grande simplicité.

Vous allez vous entretenir avec les différentes personnes impliquées dans l'affaire. Ces entretiens sont présentés sous forme de séquences filmées digitalisées qui donnent tout son charme au programme. Il faut dire qu'il y a de quoi s'émerveiller. Certes, cette animation n'occupe qu'un

Tant que vous n'aurez pas réuni suffisamment d'indices, le juge vous renverra sur le terrain. Même une fois votre dossier complété, vous devrez encore le « plaider » en répondant avec précision aux questions du juge avant que l'affaire ne soit classée.

17
INTERET

Matériel

Machine :
PC 286 12 MHz minimum.
Lecteur de CD-ROM, lecture continue, 150 ko de taux de transfert.
DOS 3.3 et au-dessus.
Carte VGA (320x200 en 256 couleurs).
Carte Sound Blaster ou compatible.
Contrôle :
souris.
Installation
disque dur : non.

Première aventure à utiliser à fond les supports CD-ROM, *Sherlock Holmes Consulting Detective* préfigure les logiciels du futur.

quart de l'écran environ. En contrepartie, elle se déroule à vitesse normale (proche de 25 images/s). Le mode 256 couleurs a permis des digitalisations de qualité.

Ces animations sont synchronisées avec le son, et quel son ! puisqu'il s'agit de dialogues digitalisés, complétés éventuellement de bruitages, aussi digitalisés. La qualité de ces films ne se limite pas à la performance technique. Les producteurs ont eu la riche idée de travailler avec une réelle structure cinématographique. Les comédiens jouent avec une grande justesse de ton, d'attitude et de mouvement. Ajoutez à cela que les décors ont été très travaillés. Chaque scène vous fait découvrir de superbes costumes d'époque, des arrangements d'intérieur d'une grande diversité, des bijoux éclatants, etc. On se trouve plongé comme par magie dans l'époque victorienne. Ces séquences digitalisées sont complétées de croquis destinés à éclaircir un point ou raconter un événement passé.

Mais revenons à l'aventure proprement dite. Il est capital de noter soigneusement

le nom des personnes importantes et des faits majeurs. En dehors des entretiens, vous pouvez acquérir des renseignements en consultant votre fichier personnel ou en envoyant l'un de vos « espions ».

Lorsque vous penserez détenir la clé de l'énigme, vous pourrez présenter le cas à la cour. Le juge vous posera alors une série de questions précises, une seule erreur vous renvoyant à la recherche de nouveaux indices. En revanche, si vous êtes dans le



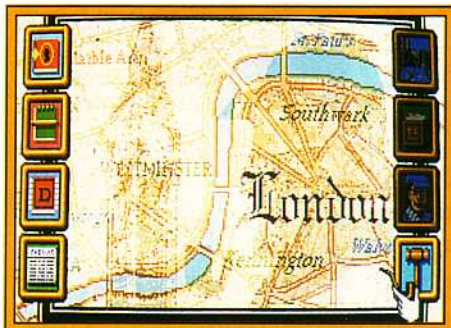
Quelques tuyaux pour une première enquête

Voici quelques tuyaux pour le mystère de la Malédiction de la Momie. Au début, il est important de retrouver les pré-indices. Pour cela, vous devez parcourir les différents numéros du Times, soit en utilisant les fac-similés fournis avec le CD, soit en mettant à profit leur reproduction au sein du programme. Ecoutez soigneusement l'introduction puis allez faire un tour à Scotland Yard pour discuter avec l'inspecteur

Lestrade, le médecin légiste et le chef du labo. Vous apprendrez ainsi que le Dr. Weatherby a eu la nuque brisée par une « main » de grande force et que l'on a retrouvé des poils de chien et de singe à proximité. Allez ensuite rendre visite au commandant du bateau, puis à son second, qui a réellement mené la recherche. N'oubliez pas non plus d'aller voir le notaire (à qui profite le crime ?), ainsi que les veuves.

vrai, vous aurez le plaisir de découvrir en images la solution complète, donnée par Holmes. Le jeu conservera un certain intérêt, même après avoir résolu les trois énigmes, car vous pourrez recommencer pour obtenir un meilleur score.

Toutefois, l'interactivité est trop limitée, la plus grande partie du jeu se passant à regarder les entretiens et à noter les indices. En revanche, la gestion à la souris est parfaite, tout comme celle du CD-ROM. Sherlock Holmes préfigure ce que seront les jeux de demain, lorsqu'ils utiliseront à fond les supports d'avenir que



Ceci est votre écran de « travail », d'où vous pourrez questionner, vous informer...

SÉQUENCE



Cette affaire nécessite de garder les idées claires, car il est facile de sombrer dans le mysticisme en accusant une momie vieille de 4 000 ans.



Pourtant, il faut bien avouer que les faits sont étranges. Chacune des victimes a été étranglée à l'aide d'une bandelette, et la momie n'était jamais bien loin.



Il peut être intéressant de se tourner vers d'autres pistes. Mme Weatherby n'a pas été insensible à Mr. Ouroubourou...



Vous n'êtes pas au bout de vos peines avant d'avoir un dossier solide. Il faudra encore le défendre devant le juge et répondre à ses questions.

sont le CD-ROM ou le CD-I. La qualité et la magie des séquences filmées font oublier l'interactivité réduite. Une enquête indispensable aux Sherlock en herbe heureux possesseurs d'un lecteur de CD-ROM, à condition qu'ils maîtrisent l'anglais parlé.

Jacques Harbourn

17 INTERET

Le support CD-ROM est remarquablement mis à profit pour permettre de longues séquences ani-

mées, digitalisées, tant pour l'image que le son. Les intrigues sont ardues et passionnantes, mais l'interactivité réduite limite la note.

TYPE ——— aventure « filmée »

PRIX ——— F

PRISE EN MAIN

L'entrée dans le jeu est immédiate : pas d'installation sur disque dur et icônes explicites. En revanche, point de salut sans une bonne maîtrise de l'anglais.

GRAPHISMES

Les digitalisations sont d'un bon niveau, grâce aux 256 couleurs adoptées. Le mode SVGA aurait certes permis d'aller plus loin, mais au détriment de la qualité d'animation.

ANIMATION

Les séquences filmées sont longues, parfaitement synchronisées avec le son, sans la moindre pause de chargement et se déroulant à vitesse normale. Parfait.

JOUABILITE

La gestion souris est très naturelle, avec une navigation aisée entre les différentes options.

MUSIQUE

Elle n'intervient que dans la présentation et cède ensuite la place aux sons digitalisés.

BRUITAGES

Les dialogues digitalisés sont parfaitement reproduits, avec un rendu parfait de la voix et des intonations (pour peu que votre configuration soit adaptée, bien sûr). De nombreux bruitages complètent cette riche ambiance sonore.

DIFFICULTE ——— confirmé

Les trois enquêtes sont de difficulté croissante, mais, dès la première, il vous faudra faire preuve d'un excellent sens de l'observation et de la déduction.

DUREE DE VIE

Les enquêtes sont longues et difficiles à mener. En revanche, je ne pense pas que les joueurs s'y remettront sans cesse pour obtenir de meilleurs scores.

16

16

19

16

13

19

15



Edito

LORD OF THE RINGS

Avis à tous les hobbits de la contrée. C'est une valeureuse aventurière nommée Dragon Dream qui a vaincu le Roi sorcier dans le premier épisode du fameux Lord of the Rings. Avant de vous attaquer au deuxième chapitre de cette grande saga, voici le résumé de sa folle équipée au sein de la Communauté de l'Anneau. Certes, quelques points demeurent obscurs dans le récit de son périple... Mais il y a là de quoi vous mener d'un bout à l'autre de cette mission sans sombrer dans les pièges diaboliques de Sauron. And now, à vous de jouer!

PREMIERES RENCONTRES...

Vous êtes devant la porte de Bag End avec vos deux cousins. Recrutez-les dans votre équipe, la fameuse Communauté de l'Anneau, et rentrez dans Bag End. Vous devez y trouver:

- de l'argent (dans le coffre de Bilbon, il est fermé mais l'un des cousins sait crocheter les serrures avec picklocks)
- une torche et une ration (pièce en bas à droite)
- une lettre de Gandalf
- le mot du pouvoir, à savoir Luthien (bibliothèque)

Si vous continuez l'aventure, vous constatez que l'un des Hobbits de la Comté a perdu son chien. Celui-ci est dans le champ nord-ouest de la Comté (sur la carte, c'est un espace délimité par la route et une rivière). Lorsque vous avez trouvé le chien, utilisez le pouvoir charisme de Sam Gamegee. L'animal vous suit et vous pouvez le ramener à son propriétaire, dans l'une des deux maisons situées au nord du moulin. En échange, on vous offre une pelle.

Dans le village, allez maintenant à l'auberge du Dragon vert. Vous y rencontrez un nain qui cherche son oncle. Retournez alors vers East Wood Ruins, un lieu que l'on repère en haut de la carte. Près des ruines, vous trouvez Taffy. Discutez avec lui, utilisez le charisme de Sam et la petite fille perdue vous suit. Descendez maintenant vers la

faille, un peu plus bas, vous trouvez un trou. Tournez autour jusqu'à ce qu'un signal vous indique qu'une veste d'enfant est posée là. Entrez alors dans le trou. C'est une sorte de labyrinthe. Il faut remonter le plus possible et tourner à droite. Vous devez liquider l'araignée pour retrouver enfin Freddi. On trouve également dans ce lieu un tas d'os (les restes du malheureux oncle), la hache du vieil homme, un parchemin et une star key. Descendez maintenant vers la sortie et prenez la première à gauche. Utilisez le pouvoir jump et suivez le couloir jusqu'à atteindre un portail. Là, utilisez la star key.

Vous rencontrez alors un fantôme. Utilisez à nouveau la star key et la créature vous donne en échange de l'argent et un rubis. Sortez maintenant du trou et allez voir le nain Druin. Il vous suffit d'utiliser la hache pour que celui-ci rejoigne la Communauté de l'Anneau. Puis vient la collecte des récompenses... Rendez-vous à Great Road Goods puis à l'endroit nommé the grange pour y rencontrer un vieil homme dans l'écurie. Vous possédez alors un poney.

Il vous faut dès lors rendre visite au fermier Maggot. Son fils a été cruellement blessé par un chevalier noir... Pour le sauver, il faut trouver la maison du guérisseur, qui se trouve au nord de la ferme, de l'autre côté de la rivière. Vous ramenez le guérisseur chez Maggot et celui-ci vous remet des

champignons pour vous récompenser de ce geste généreux. Rendez-vous maintenant à Buckland Ferry pour recruter Merry au sein de votre équipe. Lorsque vous revenez par la route qui traverse Green Hill Country, la communauté est attaquée par un chevalier noir. Fort heureusement, cette forêt est le domaine des elfes. Ces charmants compagnons vont venir à votre aide et, mieux encore, vous emmener dans leur repère secret. On gagne grâce à cette rencontre un mot très utile, puisqu'il s'agit d'un mot de pouvoir (Elbereth), qui permet de faire fuir un chevalier de l'ombre.

Lorsque vous quittez le camp, vous rencontrez de même Hawkeye. Acceptez la proposition qu'il vous fait (affronter un orque) et vous aurez accès à son repère. Hélas, la place est assaillie par des chevaliers noirs! Hawkeye se sacrifie et la Communauté de l'Anneau peut s'enfuir dans le noir. Utilisez la torche, objet qui peut également servir d'arme... Lors de la remontée dans ce tunnel obscur, tentez sans cesse d'aller sur la droite. Vous découvrez alors un coffre, dont la serrure, bien que récalcitrante, se laisse vaincre par un crochetage savant. Videz le coffre de tout son contenu et filez au plus vite!

La route qui traverse Green Hill Country forme une boucle. A l'intérieur de cette boucle se trouve une large surface de terre et, au centre, un trou... Utilisez le pouvoir climb et descendez dans ce passage. Un oiseau brun est retenu dans une toile d'araignée. A vous de tuer l'araignée pour libérer l'oiseau. Discuter avec ce dernier sera très utile. Enfin, pour ressortir, utilisez à nouveau le pouvoir climb.

Rendez-vous maintenant à Buckland Ferry et traversez la rivière. Allez à Brandy Hall, discutez avec Esmeralda (keep on moving). Elle vous apprend qu'un fantôme se trouve dans la bibliothèque. Il vous faut alors utiliser le charisme sur Esmeralda et entrer dans cette pièce. Descendez vers le sous-sol. En bas, vous trouvez de l'argent, en haut, vous pouvez parler avec Saradoc. Ce dernier a perdu la clef qui permet d'ouvrir le portail de la vieille forêt... Usez alors de la perception et prenez l'herbe à pipe. Dirigez-vous ensuite vers la salle de bain (c'est la pièce d'en face) et utilisez à nouveau la perception... Voici la fameuse clef! Maintenant, vous pouvez remonter et rendre visite au fantôme. Donnez-lui l'herbe à pipe. Il disparaît, ce qui

Amis des hobbits et des nains, bienvenue dans le Message in a Bottle! Nombre d'entre vous sont encore à la quête des anneaux magiques convoités par Sauron. Une valeureuse héroïne répondant au doux nom de Dragon Dream a traversé les Terres du Milieu en tous sens pour vous permettre de survivre... Qu'elle en soit ici remerciée! La bouteille reçoit également des messages en vrac: vous y trouverez sûrement le renseignement que vous cherchiez depuis trois mois. Et oui! Le Message, c'est fait pour ça... Sous l'œil bienveillant de Tiltus (gloire te soit rendue, ô Grand Maître), les aventuriers partent en quête de trésors fabuleux, de vérités ultimes, de justice immanente et de ce fichu accès au niveau 5...

Olivier Hautefeuille

vous permet de découvrir de précieuses indications grâce au pouvoir read.

En continuant votre route, vous vous trouvez bientôt devant la ferme des Cotton. Parlez à Rose, une femme qui apprécie tout particulièrement le petit Sam. Elle lui remet un gage !

Allez maintenant à la Bucklebury Tavern. Druin s'en met plein la lampe (quel ivrogne !) mais, quant à vous, vous restez sobre. Dans le coin nord-est, vous faites une charmante rencontre. Recrutez cette belle demoiselle et donnez-lui l'épée de feu Hawkeye. Sortez ensuite, sans oublier ce cher Druin, bien sûr !

A la hauteur de Brandy Hall, vous marchez maintenant vers l'est. Bientôt, un portail... La clef (gate key) est dans votre poche. Une superbe séquence animée mettra fin à cette première partie de l'aventure.

LA VIEILLE FORET...

Là, il faut toujours se diriger le plus au sud possible, jusqu'à ce que votre équipe se trouve dans un cul de sac, avec un arbre au sud-est. Si c'est le bon endroit, un oiseau apparaît dès que vous approchez de l'arbre. Utilisez alors le pouvoir climb et, quand l'oiseau s'est envolé, dirigez-vous vers le haut pour traverser la haie. Ensuite, il vous faut marcher vers l'est jusqu'à la rivière, puis suivre le cours d'eau vers le nord, sans jamais trop vous en éloigner. Vous découvrez bientôt un pont. Passez-le, vous voici chez Tom Bombadil.

Commencez par ramasser les provisions qui se trouvent dans le jardin et rejoignez Tom, dans sa demeure, près de la cheminée. Ce brave homme va tout de suite guérir vos blessures. A l'étage, c'est la belle Baie d'Or qui vous attend. Mais hélas, cette délicieuse créature est affreusement malade. Seul moyen de la sauver, lui apporter des lys. Mais comment faire, puisque toutes les fleurs de l'étang du sud sont gelées ? Il faut chercher plus loin !

Allez au sud jusqu'à la rivière et remontez-la jusqu'à rencontrer une chute d'eau. Cette chute donne accès à une cave souterraine. Sur la rive nord, on y trouve une épée qu'un Hobbit peut utiliser... Mais n'oubliez pas les lys. Explorez ce nouveau lieu jusqu'à rencontrer Withywindle. Utilisez le gold token que vous a remis Baie d'Or, Withy-

windle va dès lors dialoguer avec vous. Pour avoir les lys, vous devez lui apporter la springstone. La quête continue !

Sortez de la cave et franchissez la faille vers l'est. Utilisez le sort perception et prenez le gland rouge. Revenez maintenant à la hauteur de la maison de Tom et dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à rencontrer un arbre. Non, il ne faut pas choisir un buisson, mais plutôt un personnage qui a la forme d'un arbre, un ent, pour les amateurs de Tolkien. Celui-ci se nomme Rudy Oack. Vous lui parlez et vous lui donnez le gland rouge. Il se joint alors à vous. Vous marchez maintenant vers le sud, jusqu'à découvrir une colline. Utilisez ici la pelle (shovel) et prenez la springstone. Une fois revenu dans la cave, vous obtenez enfin de Withywindle les fameux lys.

Baie d'Or vient de retrouver la santé, grâce au lys que vous lui avez apporté. En échange, elle se fait un plaisir d'augmenter la puissance de chacun des personnages de la Communauté de l'Anneau. A peine sortis de la maison, vous vous dirigez de nouveau le long de la rivière, jusqu'à la faille, un peu avant la cascade. En franchissant cette faille, vous atterrissez dans une champ de ruines. A un endroit précis, le sol sonne creux. Il faut alors utiliser la pelle pour accéder à une cave. A l'intérieur, un nain mort depuis bien longtemps... Mais on trouve aussi dans cette cave un parchemin. Utilisez le sort perception pour le mettre à jour. Le texte découvert est très utile, puisqu'il vous donne des indications sur la forteresse de Gorthad. Un peu plus à l'est se trouve un cercle de pierres à l'aspect bien peu engageant. Vous devez pourtant vous approcher du centre du cercle et y affronter trois humains. Le combat n'est pas trop difficile mais je vous conseille toutefois de sauvegarder la partie avant et de ne pas hésiter à recommencer le combat si l'un des membres de la Communauté venait à mourir. Après l'assaut, utilisez la pelle au centre du cercle de pierre. Vous trouvez une potion de guérison elfique et quelque deux cents pièces d'argent... Il est temps maintenant de reprendre des forces. Revenez dans la maison de Tom et allez faire un somme dans la chambre qui se trouve au sud de celle de Baie d'Or. Signalez ici que le porteur de l'anneau va faire un songe lors de ce repos. Il y gagnera le mot de pouvoir Angmar. C'est cer-

tainement un mot très puissant mais je n'ai pas encore découvert où et comment il servait dans l'aventure...

PERDU DANS LE BROUILLARD...

Vous quittez la maison de Tom au matin. Marchez vers le sud mais ne traversez pas la rivière. Dirigez-vous vers les collines (les barrows) jusqu'à être entourés par un épais brouillard gris... Une fois dans cette zone, il faut marcher et attendre que les personnages disparaissent un à un. Attention, n'entrez dans aucun lieu, car il serait alors impossible de récupérer plus loin vos amis disparus ! Enfin, lorsque deux ou trois personnages resteront dans la Communauté, vous vous retrouverez dans un barrow. Un message vous avertit bientôt de la marche à suivre : une fois le leader réveillé de ce cauchemar, il doit absolument faire quelque chose pour ses amis... Utilisez alors le mot magique Bombadil. Vous récupérez ainsi tous les personnages de la Communauté de l'Anneau. Dirigez-vous ensuite vers la sortie. Crochetez au passage la serrure du coffre qui se trouve au nord-ouest de la sortie, vous y trouvez des dagues magiques très efficaces et de l'argent. Revenez enfin vers le pont qui vous a conduit chez Tom il y a peu, continuez à remonter la rivière vers le nord pour trouver un nouveau chemin, qu'il faut suivre lui aussi vers le nord...

LA FORTERESSE DE GORTHAD...

Peu avant la fin du chemin, l'équipe oblique vers l'est. Vous découvrez une faille. Descendez-y jusqu'à découvrir un trou. Attention, il est impossible de placer le leader sur ce trou si l'on se sert de la souris. Il faut plutôt utiliser les flèches du clavier. Il vous suffit alors de crocheter la serrure pour entrer dans ce nouveau repère. Vers l'est, un orque est endormi. Prudence, utilisez le pouvoir sneak pour passer à côté sans le réveiller et aussi perception pour mettre à jour la clef qui est cachée là. Revenez ensuite à la pièce de départ. Dirigez-vous vers le sud. Vous trouvez une nouvelle salle, qui contient de nombreuses caisses et un coffre. Ce dernier est fermé à clef, il faut en crocheter la serrure. A l'intérieur, de la nourriture et de l'argent.

De cette salle partent quatre couloir, en voici les descriptions.

Couloir nord : la pièce de sortie. Couloir est : la cave d'une boutique. Il est possible de sortir par là mais attention, le tenancier du magasin est de connivence avec Saroumane, un ami de Mordor. Couloir sud : trois hommes vous arrêtent et vous demandent un mot de passe. Désolé, mais je ne le connais pas encore... Donc, combat ! Au sud de cette salle, il y a deux passages. Allez à l'ouest et libérez Nob Appledore avec la clef dérobée à l'orque. A l'est, c'est un escalier. Avant de descendre, donnez l'épée d'Athelwyn à quelqu'un d'autre. Vous vous retrouvez bientôt chez Grimbosh, magicien de son état, et serviteur de Saroumane. Et le pire, c'est qu'Athelwyn est de même dévouée à Saroumane et combat donc avec Grimbosh, contre vous ! La lutte est chaude, mais vous parvenez finalement à tuer les deux affreux. Intéressez-vous alors au coffre, il contient une lettre...

Couloir ouest : un escalier... au bout d'un moment, trois hommes vous sautent dessus à bras raccourcis. Tuez-les et empruntez le premier couloir vers le nord, qui mène vers les cavernes. Explorez ce nouveau lieu afin de trouver trois orques. Les bêtes ne vous attaqueront pas. Utilisez la perception et vous empoechez une pelle et une pioche. Avancez le plus possible dans les gravats et utilisez la pelle. Une découverte de grande valeur : il s'agit de la Roue Dorée.

Sortez maintenant de la forteresse. Il y a sans doute bien d'autres choses à voir, comme le Livre Noir, qui donne des informations sur l'ennemi. Mais ces lectures sont dangereuses et l'on peut obtenir ces informations plus loin dans l'aventure. Remontez maintenant vers le nord jusqu'à trouver une route et suivez-la vers l'est. Vous atteignez bientôt un croisement. La route continue vers le sud, et l'autre chemin vers l'est. Ce dernier mène à Bree, votre prochaine destination. Quant à la route du sud, c'est un chemin très périlleux. On y affronte trois groupes de wargs et trois humains. Je n'ai pas encore saisi la portée d'un tel rassemblement ennemi !

A ce niveau, il conviendrait de faire une petite remarque : bug ou volonté des programmeurs (?), il est impossible de revenir en arrière après la séquence automatique qui vous raconte que les cavaliers noirs vous

poursuivent. Tous vos personnages risquent de mourir sans raison...

LA VILLE DE BREE...

Votre destination principale, c'est l'auberge du Poney fringant, à l'est de la forge. Prenez le premier chemin vers le sud, restez sur le côté est du chemin, et vous verrez une maison. C'est la forge, vous pouvez y entrer. Si vous dites baggins au forgeron, il vous remet un bouclier magique. Il est possible également d'acheter là des armures et boucliers supplémentaires, pour protéger encore mieux la Communauté de l'Anneau.

A l'est se trouve la fameuse auberge. Si, par hasard, vous n'aviez pas tué Athelwyn lors du combat dans Gorthad, cette traîtresse fuirait alors à l'approche de l'auberge. Si tel est le cas, il sera prudent de lui reprendre son épée avant d'approcher de Bree... Dirigez-vous vers la salle commune et discutez avec le tenancier, puis avec l'homme qui se tient dans le coin nord-ouest. Il vous donnera rendez-vous au parloir (juste en face de la salle commune). Dirigez-vous maintenant au centre de la pièce pour pousser une chansonnette. Soyez attentif aux faits et gestes de chacun. Vous pouvez voir votre précédent interlocuteur se diriger vers le parloir et, surtout, Bille Ferny s'approcher discrètement de la sortie... Et pour cause, c'est un espion de Saroumane ! Vous décidez enfin de rejoindre le parloir pour y rencontrer l'inconnu de tout à l'heure. Après avoir collecté un peu de nourriture, vous faites connaissance avec la grand et puissant Aragorn, fils d'Arathorn. Recrutez-le, bien sûr, ce sera un allié très précieux ! Que faire d'autre dans la ville de Bree ? Vous pouvez toujours faire du shopping mais je n'ai trouvé d'intéressant que quelques rations de nourriture. Quant aux chambres de l'auberge, évitez-les à tout prix... Elles sont infestées par les cavaliers noirs !

SUR LA ROUTE DE BREE...

Empruntez cette route jusqu'au premier pont. Mais les cavaliers noirs sont à votre poursuite ! Il faut donc couper à travers champs, vers le sud. Lors de cette équipée, j'ai découvert en bien des endroits des textes parlant d'Amon Sûl, une tour en ruine située « quelque part à l'est de Bree »... Je suis également

tombé, au soleil couchant, sur une ruine gardée par quatre cavaliers noirs ! Toute l'équipe s'est fait proprement liquider. Impossible ensuite de retrouver cette ruine. Bref, si quelqu'un sait où se trouve Amon Sûl, l'information m'intéresse, de même que la désignation des personnages que l'on peut éventuellement y rencontrer... Mais continuons l'aventure. Après avoir traversé le pays vers le sud, on trouve une rivière. Il faut la remonter jusqu'au pont. Non loin de là, vous découvrirez une pierre elfique, un beryl. Placez-vous sous le pont. Vous voyez également une statue de Gandalf qui désigne l'entrée d'un tunnel.

LE TUNNEL DU PONT AU TROLLSHAW...

Il faut explorer ce tunnel en détail. Dans l'une des caves, la communauté gagne un mot de pouvoir, Luthien. Dans une autre, c'est Frodon qui gagne le mot de pouvoir Beren. Le tunnel, qui débouche dans les Trollshaws, est gardé par deux trolls qu'il vous faut tuer avant de déboucher sur un long (et quand je dis long, ce n'est pas de la blague) tunnel. Ce dernier conduit finalement à un trou sur une faille. Dirigez-vous alors vers l'est, jusqu'à la Bruinen, la « rivière » pour les non-Tolkienistes ! Suivez son cours vers le sud et restez sur la partie terreuse de la rive. Vous devez apercevoir à l'ouest une colline. Il s'agit de la Colline des crocs, soit the Hill of Teeth. Juste au sud de ce lieu, il y a des ruines. En utilisant la pelle, on y trouve une épée, la Trollslayer, la tueuse de trolls. Il faut qu'Aragorn s'en empare. Ce sera l'une des armes les plus puissantes de la Communauté de l'Anneau. Vous continuez ensuite la descente de la rivière vers le sud, jusqu'à atteindre le gué de Bruinen. Empruntez la route qui s'ouvre vers l'ouest. Vous rencontrez le seigneur elfe Glorfindel. Il faut le recruter. Vous revenez enfin au gué et tentez de traverser la rivière... mais l'ennemi est là ! Combat. Le cavalier noir qui vous attend de l'autre côté doit périr. Le combat est rude : Aragorn est redoutable avec Trollslayer, Glorfindel se défend fort bien avec son épée lui aussi, Druin frappe dur de sa hache... Le cavalier va rendre l'âme mais attention, le répit qui s'ensuit n'est que provisoire. Utilisez au plus vite le mot de pouvoir Luthien pour soulever les eaux de la rivière et engloutir du même

coup les autres Nazgûls qui tentent d'arrêter le porteur de l'Anneau Unique. Enfin, la communauté marchera vers l'est, suivra la route qui mène à Fondcombe, la demeure du puissant Elrond.

FONDcombe, FRODON RETROUVE BILBON ...

Dans la maison d'Elrond, vous devez rencontrer un grand nombre de personnages, souvent fameux. En voici la liste commentée. Bilbon Baggins : il s'est réfugié là après avoir quitté la comté au début de votre aventure. Acceptez de lui montrer l'anneau et il vous remettra Sting, une épée qui vous sera très utile, ainsi qu'une cotte de mailles de Mithril. Elladan : c'est le fils d'Elerond, utilisez l'option get pour mémoriser les sorts qu'il vous communique. Elrohir : le jumeau d'Elladan, il a lui aussi quelques sorts puissants à vous apprendre.

Erestor : le bibliothécaire. Questionnez-le au sujet de la Moria et ramassez les lores qu'il vous offre. Arwen Evenstar : il s'agit en fait d'Arwen Undomiel, la fille d'Elrond. Questionnez-la au sujet de la Moria, de Galadriel et de la Lorien.

Elladrien : c'est la fiancée de feu Hawkeye. Apprenez-lui la triste nouvelle. Elle vous apprend en contrepartie que son anneau doit être placé dans la cave de ses ancêtres. L'anneau dont elle parle est le signet ring trouvé dans le coffre de Hawkeye.

Elrond : c'est le puissant seigneur Elfe de Fondcombe. Il vous apprend que l'on attend Gandalf pour tenir un grand conseil. Questionnez-le au sujet de la Moria et de Gimli. Attention, il ne vous répondra que si vous lui rapportez les huit capes des Cavaliers Noirs que vous avez combattu sur le gué de Bruinen. On trouve ces capes un peu plus tard.

Boromir : un prince de Gondor qu'il faut recruter.

Vous allez aussi devoir visiter les sous-sol de Fondcomb. A l'ouest se trouvent les tombeaux de la famille de Pelissar. Dans le tunnel des Trollshaws, lors de l'acquisition par Frodon du pouvoir Beren, il lui était dit de la prononcer dans la cave de ses descendants. Lorsque l'on fait use sur le signet ring, on entend un poème et le mot de pouvoir disparaît, preuve qu'il a été utilisé. Bizarre, puisque les descendants de Berren, dixit les arbres généalogiques de la fin du Silma-

illon de JRR Tolkien, sont les princes de Dûnedain, par l'intermédiaire des princes de Númëror... Qui résoudra ce petit problème ? Mais continuons. A l'est de la cave à vin d'Imladris (eh oui ! les elfes ne dédaignent pas lever le coude de temps en temps... Voir à ce propos le chapitre du roman Bilbo le Hobbit, où ce dernier s'échappe d'une forteresse en profitant de l'état d'ébriété avancé de l'un des gardes, un passage tordant !) A l'aide du pouvoir de perception, vous trouvez une bouteille de vin de la comté et un passage secret. Entrez dans le passage et dirigez-vous droit vers le mur nord. Vous rencontrez alors Gimli, un nain que l'on peut recruter. Mais attention, la Communauté de l'Anneau ne peut contenir qu'une dizaine de personnes. A vous de faire votre sélection. Quant au père de Gimli, il est dans la salle suivante, et a de très importantes révélations à vous faire sur la Moria.

AUX ENVIRONS DE FONDcombe...

Là aussi, on rencontre divers personnages, dont deux en particulier. Legolas : fils d'un seigneur elfe, il se joindra à la communauté. Pour le trouver, suivez vers l'ouest la rivière qui coupe la route vers Fondcomb, et ce jusqu'à une cascade.

Gandalf : quand vous sortez de la maison d'Elrond, allez vers l'est jusqu'à la montagne et remontez ensuite vers le nord. Vous trouverez alors le magicien. Ce dernier va se téléporter dans la salle du conseil. Vous devez vous aussi vous y rendre, pour prendre connaissance de ce qui vous attend. Après le conseil, je vous recommande très fortement de recruter Gandalf dans la Communauté de l'Anneau.

LE GRAND CONSEIL...

Il se déroule dans la pièce où vous avez précédemment rencontré Elrond. Tout ce qui s'y dit est d'une importance capitale, mais quel est le sagouin qui a traduit les paragraphes de cette discussion ? Il en manque un, et pas des moindres ! En m'inspirant du roman de Tolkien, j'ai pu heureusement reconstituer le texte manquant. Il concerne Narsil, l'épée brisée et non reforgée. Le livre de règles parle en effet d'une quête pour en rassembler les morceaux. Or n'oubliez pas que l'on a trouvé, dans le coffre de Hawkeye, un mor-

s'agit de Narsil / Anduril, qui n'est autre que l'arme d'Aragorn lorsque la communauté quitte Fondcombe.

L'AVENTURE CONTINUE...

En descendant la rivière vers le nord, on trouve les huit capes noires. Attention, l'une d'entre elles se trouve un petit peu éloignée de l'eau. Retournez voir Elrond pour qu'il vous donne l'Athelas et une gourde de Miruvor.

Pas très loin de la rivière, vers le sud-est, il y a quatre collines (barrows). La plus au sud est la tombe des spectres qui furent séduits par Sauron, lequel leur déroba la vie comme la mort. Ils vous demandent de l'aide pour pouvoir enfin reposer en paix. Il faut pour cela se rendre au Barrow central et tuer trois barrow wights. Utilisez ensuite la perception, puis la pelle, afin de trouver l'anneau enterré au centre du tombeau. Attention, vous devez affronter un fantôme ! Revenez maintenant au Barrow du sud et usez à nouveau de la perception. Vous trouvez de l'athelas. Conservez précieusement cette denrée. Un personnage comme Aragorn, s'il possède de cette fameuse herb lore, peut soigner l'ensemble de la communauté avec une seule feuille. En ce qui concerne la passe de Rubicorne, les programmeurs de cette aventure ont scrupuleusement et, je trouve, stupidement aussi, respecté le roman... Du même coup, il est impossible de passer par là.

Il faut alors prendre le chemin qui mène à la Moria. On y affronte un groupe de Wargs. C'est utile pour se rendre compte de la puissance acquise par la Communauté depuis son passage à Fondcomb! Devant le portail de la Moria, admirez le superbe paysage... Gandalf va tenter en vain de découvrir le mot de passe. En fait, il faut dire ami en elfique. C'est exactement le mot de pouvoir donné par Elrond, à savoir Mellon. Vous affrontez finalement deux séries de deux tentacules qui tentent de vous retenir lorsque vous entrez. Lutez avec ardeur et la Moria vous ouvre ses secrets!

LA MORIA...

Dans ce dédale obscur et dangereux, impossible de faire un plan précis des lieux. Si quelqu'un y est arrivé, chapeau! Pour ma part, je n'ai jamais pu comprendre la correspondance qui existe entre les

divers salles et couloirs. Aussi, je vous communique toutes les informations pour chacun des lieux importants.

L'escalier fermé par une serrure en forme d'étoile: on peut le franchir en utilisant la star key trouvée au tout début du jeu. On accède ainsi à la salle du trône de Durin. Je vous conseille de ne pas trop vous approcher de ce trône. Il est gardé par des Olog-hai et le contact avec ces créatures peut infliger une bonne quinzaine de points de dégât.

La forge: elle est gardée par quelques orques, armés de cottes de mailles magiques et d'armes puissantes. En cherchant dans cette pièce, après le combat, on y trouve cependant une précieuse cotte de mailles en Mithril.

Le complexe souterrain: il s'agit de celui que l'on atteint lorsqu'un message vous avertit que vous n'êtes plus tout à fait dans la Moria. Il y a là un lac souterrain avec une statue d'aigle brisée, une grotte qui abrite le fantôme d'un dragon inoffensif. Donnez les ailes de l'aigle au leader. Revenez ensuite près du lac. Le leader doit actionner l'option ready sur les ailes... Vous voici sur une île, au beau milieu du lac. Donnez ensuite les ailes à l'aigle qui se trouve là et la communauté gagnera le mot de pouvoir Thorondor.

A un autre endroit, on entend quelqu'un appeler Gandalf... Mais je n'ai malheureusement pas découvert ce qu'il faut faire là!

La pièce aux trois statues: demandez à ces statues Khazaddum, la hache de Durin. Elles vous la remettent en échange de divers autres objets, à savoir:

- la roue dorée, trouvée à Gorthad
- le gage d'une dame, celui de Galadriel, il est gardé dans le coffre piégé près du trône de Balrog
- l'enclume (anvil), idem
- le poinçon (chisel), idem
- un signe des frères nains: je ne sais absolument pas où le trouver...

La troisième profondeur: il s'agit du bridge of long darkness et d'une barrière magique que je n'ai pas réussi à franchir. Dans une salle, un passage donne accès à un temple profané par les orques. Si vous nettoyez entièrement cette pièce, vous vous retrouvez dans une salle sans issue. Il est pourtant possible de fuir, en se dirigeant droit sur le gouffre. C'est la sortie!

Le niveau du Balrog (ou niveau de la sortie): on finit par arriver sur un très long pont, que l'on traverse, bien sûr. Mais là, horreur, vous êtes nez à nez avec un Balrog. La bête monstrueuse vous balance un jet

de flammes qui risque de tuer les personnages qui n'ont pas assez de points de vie. Pour affronter cet ennemi, n'utiliser que les personnages puissants, à savoir Aragorn, Gandalf, Druin, Gimli, Boromir et aussi Glorfindel, si toutefois il n'est pas trop «meurtri». Soyez prêt à retirer ce dernier de la lutte s'il encaisse un mauvais coup. Si vous venez à bout du Balrog, vous pouvez sortir de la Moria par une passe montagneuse.

L'accès à la Moria par l'escalier de la star key: on accède ici à une pièce où se trouve le trône de Durin. L'endroit est protégé par une troupe d'orques de races variées. Franchissez le fleuve de lave, vous arrivez à un embranchement. La pièce au nord présente un trou dans le sol. Utilisez climb et vous atteindrez une caverne. Dirigez-vous vers le creux, faites climb à nouveau après l'apparition du message signalant une pile de débris. Dans les salles suivantes, avancez tant que c'est possible, en utilisant l'ordre jump pour franchir les flaques de lave. On arrive finalement dans la salle du trône. Celle-ci abrite le Balrog, à moins que vous ne l'ayez déjà vaincu et que vous reveniez par la porte de Lorien. Quoi qu'il en soit, c'est ici que se trouve le coffre qui contient les objets demandés plus avant par les trois statues... Utiliser le sort picklock.

LES ENVIRONS DE LORIEN...

La fin de la passe montagneuse est gardée par quelques orques. Mais c'est de la rigolade, face à ce que vous venez d'affronter! A un certain moment, Frodon est enlevé et transporté à Dol Guldur, la forteresse de Sauron et de son lieutenant favori, le Roi sorcier. Vous trouvez aussi divers lieux. La cascade: elle rappelle à Legolas une légende elfique...

Un pont, puis un autre: un elfe vous explique poliment mais avec fermeté que vous ne pouvez passer par là sans l'autorisation de la Dame. Mais souvenez-vous de ce que vous disiez Elrond à Fondcomb: «Dites mon nom à ceux de ma famille.»

Les ruines: elles appartiennent aux nains. On y accède en suivant la limite extérieure de Lorien, vers le nord. Après un passage étroit, on trouve une ruine gardée par un troll. Combat, puis perception, vous y trouvez le silver horn.

La bataille de Dol Guldur: c'est en remontant l'Anduin pendant longtemps, à partir des quais, que l'on débouche sur le champ de bataille. Il faut aider les elfes à vaincre l'ennemi, ce qui n'est pas trop compliqué.

LORIEN...

Je vais vous décrire divers lieux. La colline où Haldir vous abandonne: je crois que le flet de Galadriel est au nord...

Le flet de Galadriel: vous y rencontrez la Dame et son époux, le seigneur Celeborn. Galadriel vous donne rendez-vous au miroir et vous conseille de trouver quatre objets, une couronne d'Elanor, la lumière de l'étoile d'Earendil, une corne d'argent et un fourreau magique. Vous pouvez recruter Cereborn. On vous conseille de même de vous rendre au Hythe Gate, où se trouve une bibliothèque.

Le miroir de Galadriel: la dame apparaît lorsque vous venez à son rendez-vous. Après un regard sur le miroir, elle vous offre une clef. Un passage apparaît: «the water is alive with the light of Earendil's star». En utilisant une bouteille (celle trouvée près de chez Tom Bombadil ou celle de la cave à vin de Fondcomb), on peut recueillir cette lumière.

Le flet de l'hospitalité: situé au nord de celui de Galadriel, on vous y offre de la nourriture et de la bière afin de vous remettre de vos aventures dans la Moria. Il suffit de lancer la question food.

Le flet de Tinalin: si vous complimentez ce personnage sur son travail, elle vous remet une cape.

Le flet du fabricant d'arcs: il vous offre un arc magique.

Le flet de Celebrith: il est l'un des commandeurs de Lorien et vous accompagne si vous le recrutez. Le flet de la jeune dame elfe: elle semble trouver Legolas à son goût et lui offre une couronne d'Elanor. La librairie: elle se trouve aux environs du portail des quais.

Le portail des quais: revenez à la colline où vous a conduit Haldir, dirigez-vous vers l'est jusqu'à trouver un petit étang rectangulaire et contournez-le par le nord. Suivez le ruisseau, il mène au portail. Pour ouvrir ce dernier, utilisez la clef de Galadriel.

Les environs des quais: à l'est du portail, on trouve des tertres funéraires. Grâce à la perception, vous mettez la main sur un fourreau magique.

message in a bottle.....

Les quais : revenez-y après avoir accompli tout ce que vous vouliez faire dans les lieux pré-cités. La destruction de l'armée de Dol Guldur est obligatoire. Vous êtes alors transporté sur l'autre rive. Un choix se présente à la Communauté de l'Anneau : aller à Rosghobel pour rencontrer Radagast ou se diriger vers Dol Guldur.

LA ROUTE VERS DOL GULDUR...

Au carrefour, Celeborn vous avertit qu'il ne va pas tarder à vous quitter. prenez-lui les lembas et poursuivez vers le sud. Celeborn vous abandonne et vous rencontrez Gollum, l'infâme créature qui ne va pas vous lâcher tout au long des futurs épisodes. Restez maintenant du côté gauche de la route. Vous trouvez une pierre levée. Plus loin sur la gauche s'ouvre le passage qui mène à la forteresse.

DOL GULDUR...

Cette redoutable forteresse compte de multiples niveaux. Voici comment agir pour venir à fin de la quête.

NIVEAU 0 :

C'est le niveau des prisons, celui par lequel on pénètre dans la forteresse. Vous trouvez ici un humain et un nain, tous deux prisonniers. L'humain se nomme Bridofin, il tue systématiquement tout ce qu'il touche. Il sera très utile de l'embaucher dans l'équipe. Le nain vous remercie quant à lui de le délivrer mais il s'enfuit aussitôt dans la nature... Pour vaincre les portes de prison, utilisez picklock. Dans l'une des salles se trouvent des gardiens qui possèdent une red key.

NIVEAU -1 :

Trois Olog-Hai vous attendent en bas des escaliers. Le combat sera rude. A certains moments, vous serez sans doute aveuglés... Il faut attendre que cela passe ! Après avoir affronté deux de ces monstres, vous atteignez une pièce qui contient un escalier. Descendez-le.

NIVEAU -2 :

C'est le niveau des illusions, des images trompeuses envoyées à votre rencontre par le pouvoir de Sauron. Mais il est possible de remédier à cela. Utilisez le mot de

pouvoir Melian donné par Dame Galadriel lors de votre départ de la Lorien. Vous finissez donc par trouver un escalier, vers le bas du niveau.

NIVEAU -3 :

Promenez-vous jusqu'à atteindre le bord d'un lac de lave. Faites maintenant avancer vos personnages afin que trois d'entre eux soient transformés en pierre. Ensuite, recrutez-les tels quels. Ils vous suivront sans problème lorsque vous traverserez le lac. Pour atteindre le niveau -4, franchissez la partie sud du mur est. Vous affronterez alors trois sorciers.

NIVEAU -4 :

Le but de cette phase du jeu est d'atteindre une cellule situées au nord-est. Pour ce faire, louvoyez entre les bassins de lave. Si l'un des personnages devient fou, recrutez-le et continuez. Près de la fameuse cellule, vous devrez affronter un Nazgul. Vous trouvez également une Malach Key.

NIVEAU 1 :

Rien de bien intéressant ici, si ce n'est le petit poltron qui se cache dans la cuisine, et qui n'a finalement pas grand chose à vous apprendre.

NIVEAU 2 :

Un temple (inutile d'aller perdre des points de vie en s'exposant à la malédiction du Souffle Noir). Le trône n'a rien de spécial. En plus, un Sorcier et des Uruks vous attaquent si vous vous en approchez.

NIVEAU 3 :

C'est le premier niveau des créneaux. Vous éviterez bien des mauvaises rencontres en usant de l'option sneak dès que l'on vous avertit de la présence d'orques. La partie intérieure est la résidence de moult sorciers et guerriers. Passez par le sud pour atteindre l'escalier. Vous affrontez un homme que Gandalf, le leader, tue en deux coup de Glandring.

NIVEAU 4 :

On y trouve une salle du trône où une dangereuse patrouille (un sorcier, un troll, un Nazgul) vous tombe

dessus si vous avancez trop vers le nord. Il n'est pas nécessaire de tuer tous ces ennemis car la salle ne contient a priori rien de bien intéressant. L'escalier qui mène au niveau suivant est protégé par un champ de force. Dirigez votre personnage le plus possible vers le haut, puis le plus vers la droite. Utilisez enfin la Malach Key.

NIVEAU 5 :

Approchez-vous le plus possible du Roi sorcier et que Gandalf lui inflige un puissant coup d'épée ! Vous êtes alors enveloppés par le souffle noir, puis le Roi sorcier porte un coup. Eloignez les personnages les plus fragiles, et que les autres tapent à qui mieux mieux sur le Roi sorcier ! C'est la seule méthode qui permette de remporter l'assaut. Le type est plutôt coriace et survit à un coup, après que sa barre d'énergie soit tombée à zéro. Si vous avez réussi à le liquider malgré tout, bravo...

Vous avez vaincu le premier épisode du fabuleux *Lord of the Rings* !

Messages en vrac

DANIELLE ET PATRICK

Pour l'Aventurier de *Knightmare*. Dans la forêt où tu te trouves, en cherchant bien, tu découvriras des canifs qui te permettront de vaincre plus facilement les monstres qui t'attaquent.

Maintenant, pour sortir de cette même forêt, il faut résoudre les énigmes que te proposent les trois gros arbres. La seule solution que tu peux trouver en ce moment, c'est celle de l'énigme de l'arbre qui te demande de lui donner son enfant (child)... Car cet enfant, c'est la brindille (twig) ! Il suffit que tu la lances sur l'arbre. Ce dernier disparaîtra alors et tu pourras commencer l'aventure. Mais avant d'entrer dans le donjon, un conseil : prends beaucoup, beaucoup de nourriture en tuant les lapins. Tu en auras besoin par la suite. Bonne chance à toi, Tiltman, et n'hésite pas à nous redemander de l'aide !

Pour notre part, nous en sommes à la quête de l'épée (troisième quête). Nous aimerions savoir ce qu'il faut donner à l'homme dans le bateau lorsqu'il dit « play me ». Et où trouver cet objet ? Merci d'avance et longue vie à Tilt.

MCST

Salut les cum !

Pour Super Nanard de Carpentras, dans *Wings of Fury*, je te rappelle qu'il te suffit de taper à n'importe quel moment du jeu « Colin was here » pour obtenir en infini :

M -> munitions

F -> fuel

P -> avions

C -> changement de munitions

D -> avion indestructible

A mon tour maintenant. A quoi servent les bâtons magiques que l'on trouve dans le mega-labyrinthe du super *Dungeon Master* ?

Adios friends !

GUY NESS

Dans *Bargon Attack*, je trouve le Pont Neuf très joli, j'aime le rgissement des gargouilles. Néanmoins, j'aimerais trouver l'entrée dupassage secret avant de jeter ma disquette dans la Seine. Merci !

IRITEST

Salut à tous. Voila quelques aides pour bien commencer la journée ! Pour Skull, dans *Sim City*, cette astuce est vieille comme le monde mais peut-être que certains ne la connaissent pas encore. Edite ta sauvegarde. A la ligne C120, aux octects 6, 7 et 8, tu remplaces les valeurs affichées par FF FF FF. Te voilà muni de 16 millions de dollars !

Pour Luc, dans *Deuteros*, avant d'engager la guerre, assure-toi que tu possèdes un maximum de matière première dans tes stations (essaie d'avoir Leda et Calisto). Lorsque tu as construit la dernière base, laisse-la vide d'homme et de fret, et enlève également tous les vaisseaux. Rentre ensuite en guerre et envoie les études sur de nouveaux produits. Expédie aussi un VOI seul sur la base prise en premier. Pose-le... A droite, un panneau PANIC apparaît et un signal retentit. Clique dessus, puis sur EXIT, et décolle aussitôt. Le secteur

« recherche » t'avertit qu'il s'agit d'un MAD (mécanisme d'auto-destruction). Déclenche alors l'étude sur le MAD tout en construisant un maximum de dromes de combat. Plus tard, essaie de récupérer une base en l'attaquant.

Si tu parviens à abattre tous les vaisseaux ennemis, pose-toi et atteins le MAD.

Va maintenant dans les magasins orbitaux, dans la section équipement/outils. Là, tu remarqueras un écran inconnu. Laisse passer deux jours, puis lis le nouveau message de la section recherche, qui concerne le mécanisme de téléportation.

Déclenche les études. Ce mécanisme permet de répartir les matières premières entre tes différentes bases.

Enfin, voici quelques petites aides plus générales :

- n'oublie pas d'équiper toutes tes stations de MAD, n'hésite pas à t'en servir plutôt que de laisser une station aux mains des Méthanoïdes.

- si tes stations au sol ont leur magasin équipement/outil sélectionné et que la station orbitale est équipée du mécanisme de téléportation, les matières premières arriveront directement dans les stocks orbitaux

- lors des combats, observe bien le rapport des forces, si celui-ci t'es défavorable après quelques secondes de jeu, mieux vaut fuir
- la puissance de ta flotte dépend du grade de son chef et du nombre de dromes de combat

En ce qui me concerne, toujours dans Deuteros, lorsqu'il ne reste plus aucune base méthanoïdes dans le système solaire, ces salopards continuent de m'attaquer jusqu'à ce que mort s'ensuive, et ce pendant environ trois années de jeu !

Comment faire, HELP?! Merci d'avance et sus aux Méthanoïdes, ces chiens galeux !

MAX

Pour Please qui lutte dans **BAT**, il faut que tu danses avec Lydia. Mais attention, elle ne restera avec toi que si la performance lui plaît. A toi de travailler ton style !

BAT SEB

Pour Charry, et ses trois petits héros de **Gobliins**, voici un rappel pour savoir comment passer le niveau 12 :

- prendre le bilboquet et l'utiliser sur la main du squelette
- prendre la plume, chatouiller les pieds du squelette
- prendre la clef
- avec le magicien, transformer la plume en tapette
- avec le technicien, délivrer le prisonnier avec la clef, prendre la tapette et tuer l'abeille
- avec le magicien, transformer l'abeille en fléchette
- avec le technicien, prendre la fléchette et la lancer dans le portrait de NIAK... dans l'œil !
- prendre la poupée et la potion, à côté du squelette

Voilà, rappelle-toi aussi que le code du niveau 13 est DCPL-QMH.

Pour moi, no problem, mais c'est toujours un plaisir d'aider les autres aventuriers.

ROBIN HOOD

Salut Tiltus, j'ai une super astuce pour avoir un max d'argent dans **Railroad Tycoon**, version PC. C'est très simple, il suffit de lancer le jeu et de sauvegarder tout de suite la partie. Ensuite, utilisez un bon éditeur de secteurs (Norton, PC Tools, ...) et étudiez le fichier sauvegardé qui est de la forme RR(un chiffre).SVE. Ensuite, cherchez le secteur relatif 27 et remplacez E8 03 F4 01 par E8 60 F4 01... Et voilà, le tour est joué, vous possédez maintenant £ 24.808.000!!! Super, non !?

MICROGENI

Pour Mister T, dans **Golden Axe** de Sega sur compatible PC. Ne joue pas sur le disque dur de la machine, mais sur la disquette originale ou sur une copie. Tout de suite après avoir choisi le caractère voulu sur la main du squelette, appuie sur n'importe quel chiffre de 1 à 8 constamment.

Cela te mènera directement au stage correspondant au chiffre pressé. Mais encore une fois, cela ne marche que si l'on joue à partir de la disquette.

Dans **Lost in LA**, d'Accolade, une petite astuce. Pour obtenir tous les objets et sauter certaines scènes, tapez « les2 demo » et utilisez les fenêtres pour visionner les divers objets.

Dans **Ultima VI**, je n'arrive pas à baisser le pont-levis et, lorsque je parle à Lord British, je suis incapable de répondre aux questions posées. A l'aide !

MOKTARUS

Salut à tous.

Je suis bloqué dans **Ninja Remix** sur Amiga, à l'avant dernier stage.

Toujours sur Amiga, je cherche des vies infinies pour **Navy Seals** et des balles infinies dans **Pinball Magic**. Merci à toutes et à tous.

DARK NIGHT

Dans **Knightmare**, je coince à la quatrième quête, dans la salle où est écrit « Hunt for a button » et où apparaissent des araignées/chauves-souris... J'appuie bien sur le bouton mais rien ne se passe. Que faire ? Merci d'avance.

GOGA MIGA

Je cherche des vies infinies dans **Midnight Resistance** et **Roger Rabbit**. Merci et à plus !

DANIEL J.

Dans le génial **Harlequin**, je suis bloqué au niveau « heaven above », juste après le labyrinthe de paille. Impossible d'atteindre la première plate-forme. Que faut-il faire, aurais-je oublié un interrupteur ? Merci de me répondre.

TILTUS

Pour Memory et pour mémoire aussi, voilà quelques aides concernant **Leisure Suit Larry 1**.

En ce qui concerne la fille du disco, tu dois lui donner la rose, les bonbons et la bague, plus 100 \$... pour le mariage. Tu te rendras ensuite à l'église, à côté du casino, puis enfin dans la chambre nuptiale, au quatrième étage...

Pour la corde, il faut attendre la suite des opérations. Tu finiras ligoté et c'est en te servant du canif pour couper tes liens que tu obtiendras la corde.

Si je me souviens bien enfin, c'est dans le magazine que tu trouveras le premier numéro de téléphone utile. Bon courage pour la suite.

SUPER SONIC BROS

Hello, voici quelques aides pour les amateurs d'action.

Mister T demande de l'énergie infinie dans **Terminator 2**? OK, en voilà. Avec un éditeur de secteur, fais les manipulations suivantes.

Cherche la chaîne 75 03 E9 08 01 83 3E 1C 35 00 75 03 E9 FE 00

et remplace-la par C7 06 1C 35 FF 00 90 90 90 90 90 90 90 90. De même pour 33 3E 1C 35 00 74 07 83 3E 48 35 00 75 qui devient C7 06 1C 35 FF FF C7 06 48 35 FF FF EB. Dans la chaîne E8 E2 14 83 C4 02 0B C0 75 03, remplace 75 par EB. Modifie aussi 75 par EB dans 0B C0 75 02 EB 58 E8 10 49. Enfin, remplace 83 3E 1C 35 00 74 07 83 3E 78 3C 00 75 02 par C7 06 1C 35 FF FF C7 06 78 3C FF FF EB 02. Bon courage !

Pour **Wing Commander I, II** ou les « **secret mission** » I et II, voici comment être invincible. Il faut taper « WC Origin-k ». Selon le programme concerné, vous remplacerez WC par WC2, SM1 ou SM2. Quant au «-», il s'agit de celui du pavé numérique.

MAGIC BOY

Pour Philippe qui lutte dans **Magic Pockets**, encore quelques aides. Après le coup de la tornade, voici pour le deuxième niveau : tu peux monter sur les nuages. Pour le troisième, lance des glaçons sur l'eau et elle gèlera. Pour le quatrième, fais rouler les boules de neiges pour qu'elles grossissent... Bonne chance, il y a du boulot ! Pour ma part, je cherche des trucs pour **Gods**. Tchao.

TILTUS

Pour Daniel, dans **Prince of Persia**, le coup du miroir est aussi simple au niveau 12 qu'il l'était au niveau 4. Il suffit de renvoyer son arme, de prendre de l'élan et de traverser le mur. Pour la suite du niveau 12, suis la solution parue Tilt 95. En résumé, il faut : traverser son reflet, observer un flash, prendre de l'élan, sauter dans le vide, courir sans s'arrêter, monter, prendre à droite à la vue de la porte de sortie, combattre le grand Vizir, aller à droite sans sauter dans le vide, attendre que la porte s'ouvre, revenir sur ces pas. Bonne chance pour le niveau 13, très facile, tu verras...

TITI

Je vous en supplie, aidez-moi dans le **Dossier KHA**, un soft qui n'est pas très jeune mais me pose problème. Merci à tous.

message in a bottle...

TILTUS

Dans le puits du **Manoir de Morteveille**, pour Titi, il faut appuyer sur la grosse pierre qui se trouve à droite de la grille. Tu pourras alors pénétrer dans un passage secret.

JEROME

Lectrices et lecteurs de Tilt, salut ! Voici de l'aide pour quelques jeux.

Dans le troisième monde de **Magic Pockets**, le lac, au douzième niveau, trouvez le saphandre et revenez au point de départ pour sauter dans l'eau. Nagez ensuite vers la gauche, prenez la coupe, puis le téléporteur, et let's go direct au quatrième monde.

A la dernière partie du monde des montagnes, « transport to get home », que faut-il faire et comment tuer la bulle ?

J'aimerais aussi savoir comment passer l'église dans **Robocop III**, et connaître la meilleure technique pour arrêter les voitures. Autre question, comment passer le deuxième niveau de **Bio Challenge** et le niveau 98 de **Lemmings** ?

Enfin, dans **Dungeon Master**, dans le cinquième niveau, la salle est remplie de portes de téléportation bleues. Donnez moi le bon chemin pour passer, please ! A plus.

TILTUS

Pour Nicolas, dans **Explora II**, à l'époque 9, tu ne dois pas rencontrer de problème pour t'emparer des cierges...

Il faut s'incliner avec un respect tout religieux devant l'enfant Jésus, Marie et les animaux de la crèche. Tu profiteras alors de l'inattention générale pour subtiliser une paire de cierges et t'envoler dans l'époque 7, en plaçant le collier rouge dans la machine.

PHILIPPE R.

Je suis bloqué dans **Obitus**. J'aime beaucoup ce jeu, même si je ne comprends pas tous les messages en anglais. A l'entrée des mines, c'est là qu'est mon problème...

Il fait sombre, je ne vois rien et lorsque j'avance, mon énergie diminue et je meurs ! Qui m'aidera ? Merci beaucoup.

TILTUS

Avis aux amateurs de Sierra. De nombreux aventuriers sont à la recherche de la solution complète de **King Quest 2**. Merci pour eux...

ANTOINE

Salut tout le monde. Voici quelques astuces qui pourront vous être utiles.

Pour **Baby Jo**, un rappel des codes : **YOUPI**, **GLOUP** et **MUMMY**.

Pour les **Simpsons**, une « petite » solution pour bien commencer la partie.

Au niveau 1, vers la cabine téléphonique, sautez sur le buisson et vous gagnerez une vie. Pendant le skate, après avoir passé les chiens et pris la bombe de peinture, sautez plusieurs fois en roulant jusqu'à ce que vous ayez encore gagné une vie.

Au niveau 2, sur les passerelles noires (les baguettes magiques), lorsque vous êtes sur la dernière, attendez qu'elle soit en haut pour sauter. Vous gagnerez ainsi l'invincibilité. Pour gagner à la loterie de la fête foraine, il faut choisir le numéro 3. Pour sortir les objets des vitrines au musée d'histoire naturelle (vies, pièces, invincibilité...), il faut sauter plusieurs fois sur celles-ci. Après avoir passé les dalles qui apparaissent et disparaissent, sautez sur la tête des statues de l'arrière-plan. Apparaîtront alors des croix qu'il vous faudra attraper. Continuez ensuite jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose... Pour tuer la momie, sautez-lui à nouveau sur la tête.

Lorsque vous serez au cratère plein de lave, approchez vous du bord. Sautez une fois en l'air sur vous-même, prenez votre élan en appuyant sur fire et sautez enfin de l'autre côté. Sautez ensuite sur les os pour accéder au deuxième mini-boss. Pour le tuer, il faut sauter deux fois sur vous-même lorsque vous êtes au bord de la falaise en évitant les pierres qu'il vous lance, et enfin lui sauter sur la tête.

Voici maintenant un « guide d'achat » pour **Xenon** ! Il s'agit de la liste des objets à acquérir ou à vendre selon les niveaux. Mais pour cela, il faudra récolter un maximum de bonus.

Niveau 1, partie 2 : ne vendez rien, achetez un auto-fire, sauf si votre joystick en est déjà équipé.

Dans ce dernier cas, investissez dans un « super nashman power ». Niveau 2, partie 1 : ne vendez rien, achetez le « double-shot » et une vie.

Niveau 2, partie 2 : vendez votre « tir arrière » et remplacez-le par le « side-shot » et l'« electro-ball ». Niveau 3, partie 1 : vendez les deux armes achetées avant et munissez-vous du laser, du tir, de la vie.

Niveau 3, partie 2 : Ne vendez rien, achetez le « side-shot » et la vie.

Niveau 4, partie 1 : vendez votre « tir arrière », achetez la « drone », la vie et le tir.

Niveau 4, partie 2 : Ne vendez rien mais achetez un autre laser. Niveau 5 : vendez maintenant votre « drone ». Achetez deux vies entières, une protection, un canon, un auto-fire et un tir-missile.

Voilà, toutes ces astuces sont sur PC, je le rappelle... Bonne chance à tous et à bientôt sur le Message.

TBB

Je cherche des vies infinies pour **Shadowlands**. Merci à tous.

AMIGA BARI

C'est la première fois que je prends la plume pour vous écrire. Je vais vous communiquer une solution détaillée du niveau 5 de **Moktar**, la façon de vaincre définitivement les Catacombes Infernales.

Descendez, allez à droite, tuez ou évitez tous les assaillants jusqu'à ce que vous trouviez empilés : un récipient, une caisse et un ressort. Laissez tout cela bien en place et montez sur le ressort. Sautez ! Après avoir été cogné plusieurs fois sur le plafond, vous vous incrusterez dans le décor pour atteindre enfin une autre plate-forme. Ici, il faut aller sur la droite pour chercher des bottes de foin. Attention, ne tombez surtout pas dans la pièce qui est à droite elle aussi. Lancez maintenant la paille sur les abeilles, prenez la lampe, et donc le code, laissez-vous tomber dans le trou à gauche et récoltez le maximum de bonus. Vous pouvez désormais utiliser le passage secret. Vous voilà devant une armée de mouches et d'abeilles. Il faut bien sûr en tuer un max ! Mais attention, ne perdez surtout pas le ballon, il est très utile pour monter plus loin. Une fois devant le rec-

tangle noir, utilisez le passage secret. Vous voici enfin dans la salle du boss de fin de niveau. C'est le monstre à la hache... Pour le tuer, la solution est déjà parue dans le message. Bonne chance !

Pour ma part, je cherche des vies infinies pour **Elf**. Merci d'avance à toutes et à tous.

ANTOINE M.

Dans **Moktar**, je suis perdu dans la pyramide du niveau 9. Par où faut-il passer pour vaincre ? Envoyez nous des cheat mode, please !

Même chose pour **Simpson**, je recherche toutes les astuces possibles. Tchao.

BROWN JENKIN

Pour le jeu **Drakkhen**, dans les donjons, pour passer les champs magnétiques, actionnez l'un des quatre signes triangulaires qui se trouvent à côté de chaque porte. Dans **Chuck Rock**, lors de la page de présentation, appuyez sur G, A, R, C, I, M, O, R et E. Vous pourrez alors vous transformer en ange quand vous voudrez, grâce à la touche « space » ou « alternate ».

Pour **Depeche Mode**, dans **Final Fight**, tape « SHERIFF FAT-MAN », enlève la pause et tu auras des vies infinies.

Dans **Pit Fighter**, tapez « LOBSTERS », puis un chiffre entre 0 et 10 pour les niveaux, C pour participer au championnats et L pour affronter un autre joueur en match éliminatoire.

Quelques codes enfin pour **Mega Lo Mania**:

Epoque 2 : **SQCIGQEKNS**
Epoque 3 : **PHQCICHVTNG**
Epoque 4 : **FIAACVOFZNA**
Epoque 5 : **FUCAESCSXHS**
Epoque 6 : **PVNC SZGYRHG**
Bon courage et à plus !

LUCKY SLAYER

Au sujet de la bidouille que je vous ai indiqué pour **Captive** il y a peu, je m'excuse mais il existe un moyen bien plus simple pour obtenir le même résultat. Je vous rappelle que cette ruse permet d'explorer à volonté et dans n'importe quel ordre toutes les planètes. Prenez votre sauvegarde numéro 0, éditez-la, rendez-vous en 01/11 et écrivez **CAPTIVE** tout à fait en haut à droite. Cela évite de rechercher, comme je l'indi-

quais précédemment, la chaîne FF FA FF FE, recherche parfois impossible, d'ailleurs. Validez, et le tour est joué! Voilà ce qu'il faut faire par la suite. Commencez par charger votre partie orbitale, puis votre sauvegarde modifiée. L'ordinateur répondra « file error ». Remettez alors le disque de jeu et cliquez sur « Cancel ». Vous accumulerez de la sorte argent, équipement, expérience, etc.

Pour me faire pardonner, je vous communique aujourd'hui une autre astuce, toujours pour *Captive*. En conservant un « planet probe », vous pouvez explorer toutes les planètes d'une mission sans être obligé à chaque fois d'en détruire les bases. Exemple : vous êtes en orbite sur Phelphi. Modifiez cette sauvegarde et revenez sur Butre où vous prendrez son « planet probe ». Remodifiez votre sauvegarde et revenez sur Phelphi grâce à votre sauvegarde orbitale. Lâchez alors votre sonde, qui vous indiquera Meestre, et ainsi de suite jusqu'à Budod. L'avantage de ce système est qu'il permet d'effectuer une reconnaissance des lieux et surtout d'acquiescer des équipements introuvables à bas niveau. De même, en cas de dégâts ou si vous êtes en panne d'armement et loin de tout marchand, vous pourrez toujours revenir sur Butre pour vous refaire une santé, et ce quelle que soit votre avance dans le jeu. Un détail : pour accéder à la station, vous serez obligé de détruire les dix bases!!!

A part ça, pourriez-vous me donner les clipboards suivants : 2789, 7733, 11172 et 13678 sur la lune Saldet, mission II?

Autre question, dans *Cadaver* cette fois, où se trouve le deuxième plomb? Après la pièce au crâne d'émeraude, j'en ai trouvé un dans un coffre, avec de l'argent. Mais impossible de trouver l'autre... D'avance, un grand merci! Bon courage à tous et à bientôt.

PAT LE ROUGE

Dans *Powermonger*, en mode « conquête », placez-vous complètement sur la droite de la carte et descendez jusqu'en bas. Vous aurez accès à la fin du jeu. Cette astuce fonctionne également pour les disques data.

Pour ma part, j'aimerais connaître, en français, les missions de *Armour Geddon*. Je

cherche aussi quelques conseils pour *Obitus*... J'ai le jeu en anglais et je ne comprends pas grand-chose.

Dans *Dragon Flight*, quelqu'un pourrait-il me donner le nom du souterrain dans le désert, près de la ville de Scatterbone? Quelle potion faut-il donner au roi Half-ton dans cette même ville. Enfin, comment traverser le marécage? Merci à tous.

TILTUS

Et oui, vous êtes quelques-uns et unes à avoir su améliorer encore la solution complète de *Indiana Jones and the Last Crusade*! Voici donc quelques « plus » qui vont vous aider à résoudre avec encore plus de brio cette fameuse croisade.

Une bonne nouvelle pour commencer, de la part de Ludomania. Cette jeune aventurière a découvert le moyen de reconnaître le Graal du premier coup d'œil. Lorsque vous serez dans les catacombes de Venise, avant d'ôter le bouchon, passez donc le pont et visitez la pièce suivante. Lisez les inscriptions, elles vous donnent le choix entre deux textes qui se trouvent dans le manuel. Dans le château de Brunwald, enfin, la peinture qui se trouve dans le coffre vous communique le deuxième indice, à savoir si le Graal brille ou non. Autre astuce, toujours de la part de la charmante Ludomania, il est possible d'éviter le combat au poste frontière lorsque l'on se rend à Berlin. Pour ce faire, dialoguez comme suit :

« Un laissez-passer, vous m'insultez... »

« C'est comme ça que vous parlez à un officier... »

« Je suis en mission secrète... »

« C'est top secret... »

De la part de Kildram maintenant, voilà comment récupérer les 75 marks qui se trouvent dans les cellules sans aucun combat. Au premier étage, sortez par la fenêtre de la salle vide. Entrez ensuite par la fenêtre de la salle fermée à clef au premier étage. Là, poussez la brique qui se trouve en haut et à gauche de la fenêtre. Sortez et utilisez le fouet avec la brique pour grimper, par l'extérieur, au deuxième étage. L'affaire est dans le sac, et vous pourrez même dire un petit bonjour à Henry.

Quant à Laurent, de Charenton le Pont, il tient aussi à apporter sa

contribution à ce complément de solution.

1) Au début du jeu, il est conseillé de boxer avec l'entraîneur, ce qui permet de se familiariser avec les techniques de combat.

2) Dans le château, le deuxième garde peut être passé en tenue d'Indy. Il suffit de lui dire : « Je vends des blousons... »

« J'ai une autorisation... »

« 15 DM d'avance... »

Grâce à cette autre technique, vous ne serez pas obligé de changer de tenue au RDC.

3) Au premier étage, pour les bons combattants, il y a 20 DM à gagner en boxant avec le soldat situé près de la pièce de l'alarme. Cela peut être utile pour les billets de l'aéroport.

4) Dans le Zeppelin, Indy peut entrer deux fois de suite dans la cabine. S'il se fait prendre, il prétendra qu'il cherchait les toilettes. De ce fait, vous avez la possibilité de briser la radio.

5) Une fois que le Graal a guéri votre père, vous pouvez ne pas laisser à Elsa le temps de s'en emparer. Ramassez-le tout de suite et donnez-le au chevalier. Cela permet d'éviter la destruction du temple et d'augmenter votre score IQ Series.

A ce sujet, le manuel du jeu annonce un maximum de 800 points. Après bien des efforts, je n'ai jamais dépassé les 586 points... Merci à qui nous dira comment obtenir un score plus élevé. A bientôt.

NICO

Salut! Je suis bloqué dans *Voodoo Nightmare*. J'ai passé les deux premiers temples des araignées et des serpents, mais je reste coincé dans le temple des aigles... J'ai parcouru déjà pas mal de salles, mais dans celle où je suis actuellement, je reste bloqué dans une petite pièce dès que je bouge et les deux pyramides m'empêchent de faire marche arrière. Faut-il faire exploser les rochers et si oui, comment? Merci d'avance à ceux qui répondront à cette question.

LUDOMANIA

Pour ST Super Sonic (Tilt 101), dans *Le Manoir de Morteville*, si tu veux descendre dans le puits, attache la corde trouvée dans le grenier à la poulie.

Quant à moi, je cherche une bonne âme qui m'aidera à avan-

cer dans *Cadaver* au niveau 2. Merci d'avance à tous ceux qui voudront bien m'aider.

OLIVIER C.

J'ai été très heureux de constater que je n'étais pas le seul à lutter dans le cosmos de *Damocles*. Ce jeu est une véritable expérience de solitude, dans un climat de poésie et de découverte.

Pour Symoon Myself, je ne peux pas t'apporter une aide précise. Sache qu'il faut juste visiter l'intégralité de cet univers, fouiller tous les recoins des divers bâtiments, lire et traduire les messages afin de trouver des liens entre tous ces indices...

Pour Merlin qui nous pose des questions plus précises, voici mes réponses. La Nova-trigger 4 se trouve sur Metis, dans un bâtiment situé au bout d'une longue avenue rectiligne. On y trouve une salle cachée derrière une table. Sur Acheron, il y a quatre grandes constructions qui terminent deux immenses axes formant une croix. Deux d'entre elles ressemblent plus particulièrement à des sphinx égyptiens et sont pourvues de portes secrètes situées dans l'épaisseur des pattes antérieures. Ces portes s'ouvrent sur une salle où sont gravées les coordonnées de la pyramide à atteindre sur Midas. Il faudra bien sûr les lunettes trouvées sur Lucan pour déchiffrer ces inscriptions. Ces coordonnées sont 68 09 20 33. Mais je connais aussi désormais les coordonnées géographiques de cette pyramide. Il s'agit de 677-341 sur l'ordinateur Benson. Dans cette pyramide, tu trouveras un cristal qui te permettra, une fois en présence du « livre de vœux » dont tu me parles, de voir exaucé un de tes souhaits. Mais attention, le cristal ne peut être utilisé qu'une seule fois.

A part ça, je vous rappelle qu'un certain nombre de maisons ou de lieux importants sont situés en dehors des voies visibles, tels la Author's House sur Dion B.I., quatre pyramides (dont une contient une « communat console ») sur Acheron et le « storage » sur Gaea Ur City, recelant la Novabomb. Il est aussi utile d'aller faire un tour sur Tolosa pour y récupérer quatre lingots d'or. Une fois revendus, ces lingots augmenteront largement votre crédit. A noter que la vente

message in a bottle

sera bien meilleure dans les magasins bleus sur Mentor.

Dans la *Author's House*, il est sage de récupérer la chaise. C'est en fait un vaisseau ultra-rapide qui permet d'utiliser le *Author's Computer*. Cette machine agit en quelque sorte comme un cheat mode intégré au jeu. Elle offre la possibilité de modifier le rythme du temps, l'emplacement des planètes, de les faire exploser, de recolorer l'univers (notez les réglages initiaux auparavant), etc. Quant à la clef de la *Author's House*, on la trouve dans un bâtiment anonyme sur Gaea Chaldea.

Enfin, l'*Acme Universal*, vendu sur Dion B.I., permet de se balader en toute sécurité à la surface de n'importe quelle planète.

Je vous souhaite à tous d'aller plus loin encore dans la découverte de Damocles.

Bon courage et n'hésitez pas à communiquer au Message toutes vos découvertes. Salut.

GUILLAUME

Je cherche à tuer le dragon final de *Super Wonder Boy*... Qui me dira comment faire? Toutes les astuces et cheat mode sont les bien venus, sur ST. Merci d'avance.

TILTUS

Pour les collégiens de Manosque, bon courage pour *Lord of the Rings* et merci de votre confiance.

PAB

Pour tous les passionnés de *Secret Weapons of the Luftwaffe*, voici une bidouille pour profiter de très bons pilotes et canonner dans toutes vos campagnes.

Il faut bien sûr utiliser un éditeur de secteurs. Chargez avec ce dernier la sauvegarde de votre pilote favori et modifiez les octets sachant que :

l'hexa 3 -> le grade

l'hexa 6 -> état du pilote (00 = vivant...)

l'hexa 7 -> le score

l'hexa 40 à 48 (seulement les hexa pairs) -> victoires aériennes sur différents types d'appareil. Attention, allez-y doucement tout de même, sinon vous risqueriez d'ôter tout l'intérêt à la partie. Bonne chasse à tous les pilotes du Message.

CARO

Dans *Cadaver*, je craque au troisième niveau. J'ai obtenu deux pierres précieuses dans le hall des pièces qui tournent, une autre dans un coffre... Que n'ai je pas fait pour obtenir la quatrième! Merci de m'aider.

PHOENIX

Dans *Wall Street* sur Atari ST, je ne parviens pas à avoir le maximum d'argent en répondant au questionnaire. Si quelqu'un avait la solution, ça serait génial. Merci.

POLPOT

Je vous envoie tous les codes de *Psyborgs*, en espérant que cela aidera un grand nombre d'aventuriers.

Arachneon : 1610, 1516, 1704.
Krypton : 7564, 5027, 5269, 7235, 4794.

Kalgan : 0413, 9411, 6855, 9591, 4269.

Zorgon : 4640, 4412, 2436, 8883, 5564, 1902.

Terminus : 0722, 4464, 9802, 9972, 2937, 5805.

Trantor : 6619, 7627, 6765, 0218, 9336, 3704, 4970.

Sol : 3610, 2349, 3482, 2613, 7292, 2022, 4425.

Bonne chance à tous.

EMG

Appel à tous les fans du fabuleux *Robocop III*. Dans la phase « aventure », je suis bloqué dans les égouts après avoir tué les réintégréteurs, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'église... Je n'ai plus assez de vie pour me défendre, seulement 30%! Que faire? Merci à tous.

Pour ST Mad 4, dans *Vroom* en mode deux joueurs à deux ordinateurs, voici une ruse pour finir premier. Il suffit que l'une des voitures bloque la route dans une chicane. Le deuxième pilote passera sur l'herbe et remportera l'épreuve. Ce n'est pas sportif mais ça marche... Tchao!

CHRISTOPHE

A tous les amateurs d'*Epic*, un jeu que j'ai terminé en une demi-journée (!), voici les codes qui vous permettront de vaincre, même si vous êtes dans une impasse.

1 : CEPHEUS. 2 : APUS. 3 : MUSCA. 4 : PYXIS. 5 : CETUS. 6 : CORVUS.

Pour pouvoir terminer le jeu, il faut utiliser au dernier niveau l'arme antimatière contre le vaisseau mère, le cuirassé *Rexxon Star*. Retrouvez-le et placez-vous en haut derrière de lui. Tirez sur le carré jaune clignotant et fuyez au plus vite. Bonne chance.

PC-PATRICE

Dans *Another World*, à la deuxième partie, comment tuer le garde tout en bas de l'ascenseur sans mourir pour autant? Pour *Immortal*, voilà quelques codes :

niveau 2 : 757FC10006F70

niveau 3 : 143ED21000E10

niveau 4 : 691F831001EB0

niveau 5 : 88DE641000EB0

niveau 6 : BCFEF51010A41

niveau 7 : 94BFC61010AC1

niveau 8 : 4B50B710178C1

Quelques codes aussi pour *Rocketeer*:

épisode 2 : shootout

épisode 3 : chose

épisode 4 : rescue

Je cherche tous les trucs possibles pour le fabuleux *Ultima Underworld*. Et aussi de l'« infini » pour *Fire and Forget II*, *Gods, Prehistorik*, *Blues Brothers*, *Moktar*, *Simpson* et du temps pour *Out Run*. Merci bien et à plus.

FABIEN KALAMIGA 500

Pour ST Super Sonic, dans *Prince of Persia*, appuie sur les touches SHIFT et L (L comme level, n'est-ce pas!?) et tu pourras arriver ainsi jusqu'au stage 4. Par contre, attention... Il ne te restera que 15 minutes!

Pour Legolas, dans *Heimdall*, pour finir ce monde, tu dois aller sur la grosse île (celle qui est protégée par une barrière de pierres en haut à droite) en passant par une autre île, un peu plus au sud. Il te faudra affronter un serpent des mers (facile!!!). Ensuite, donne tous tes parchemins au mage et voilà la fin du niveau. Méfie-toi par contre du manque de nourriture.

Pour Nicke, dans *Eye of the Beholder*, les « wand of stick » sont en fait de puissantes baguettes magiques qui ne peuvent être utilisées que par des magiciens. Certaines n'ont pas de pouvoir, il vaut mieux les jeter. Les autres possèdent des sorts particulièrement dévastateurs, comme « electric bolt » ou « fire-

ball »... Mais attention, l'utilisation de ces armes n'est pas illimitée.

Pour Skull, dans *Sim City*, il suffit de taper « MONEY ».

Pour le Tiltéur, désolé, désolé (whouaaa!!!), mais il n'y a pas de sauvegarde dans *Magic Pockets*.

Pour Farfouille 94, sache que les maps et clipboards de *Captive* peuvent effectivement être vendus.

Maintenant, je m'adresse aux fêlés de *Captive* et *Deuteros*.

Dans *Captive*, est-ce que le jeu à une fin, oui ou non? J'ai fait une dizaine de missions, donc visité une centaine de bases, et je n'en vois pas le bout... Aidez moi, SVP!

Dans *Deuteros*, comment attraper les révoltés du Bounty, comment se servir du truc qui joue de la musique?

Attendez, partez pas, j'ai encore une ou deux questions et quelques remerciements pour vous, fidèles lecteurs du Message. J'ai entendu parler d'un niveau secret dans *Rosland*... Qu'en est-il vraiment?

Je cherche aussi des cheat mode pour *Warzone*.

Dans *Hunter*, je voudrais demander à The Hunter si l'on peut finir le jeu en apportant des trucs à des types, genre « apporte-moi la clef et va voir le type en X = xx, Y = yy... »

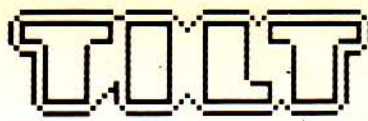
Une dernière chose, qui nous enverra les plans de *Castle Master*? Merci à lui.

Merci aussi à Droopy, The Hunter, le « soluce man » de *Eye of the Beholder I et II* et... à bientôt.

TILTUS

Pour Adrenaline, Hubert et le Fana du Micro, voilà un rappel de la soluce complète de *Prince of Persia*, en ce qui concerne le niveau 3.

Monter tout en haut de la colonne par la droite. Se jeter dans le vide à droite. Sauter les deux autres colonnes. La dernière ouvrira la grille. Refaire immédiatement le chemin en sens inverse en sautant. Tout en courant, se jeter sur la grille en se réceptionnant. Aller complètement sur la gauche. Passer devant le squelette. Monter et passer le hachoir. L'ouverture du niveau 3 se trouve tout en bas. Refaire le chemin en sens inverse et repasser le hachoir. Prendre de l'élan ►



ENQUETE... sur ses LECTEURS !

Pourquoi ces questions ? Tout simplement pour mieux vous connaître et nous permettre d'améliorer le magazine que nous faisons pour vous.

REPONDEZ VITE A CETTE ENQUETE

vous pouvez gagner, par tirage au sort : 5 Polaroids et 20 calculatrices TILT

I - TOI ET TILT

1) QUEL EST TON AVIS SUR NOS RUBRIQUES :

Tu es : a) très satisfait, b) assez satisfait c) peu satisfait
d) pas du tout satisfait des rubriques suivantes :

- | | a | b | c | d |
|------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| 1 Avant Premières | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |
| 2 TILT Journal | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |
| 3 Micro Kid's | ☒ | ☐ | ☒ | ☐ |
| 4 Hits | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5 Rollings Soft | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |
| 6 Création | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 7 Paint Box | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 8 Challenge | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 9 Dossiers | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 10 SOS Adventure | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 11 Message in a Bottle | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 12 Forum | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |
| 13 Tam tam News | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |
| 14 Sésame | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |
| 15 P.A. | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

2) CES DIFFERENTS ASPECTS DU MAGAZINE TE SEMBLANT-ILS ? :

a) très agréable b) assez agréable c) pas du tout agréable

- | | a | b | c |
|---------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 la présentation | ☒ | ☐ | ☐ |
| 2 les illustrations | ☒ | ☐ | ☐ |
| 3 le ton | ☒ | ☐ | ☐ |
| 4 la fiabilité des tests | ☒ | ☐ | ☐ |
| 5 les thèmes des dossiers | ☒ | ☐ | ☐ |

3) SOUHAITES-TU QUE NOUS DEVELOPPIONS LES ARTICLES TRAITANT DE :

- | | | | |
|----------|-------------------------------------|------------------|-------------------------------------|
| a) ST | ☒ | e) MACINTOSH | ☒ |
| b) AMIGA | ☒ | f) PC COMPATIBLE | ☐ |
| c) CDTV | ☒ | g) CD-ROM | ☐ |
| d) CD-I | ☒ | h) AUTRES | ☐ |

4) TROUVES-TU QUE TILT SOIT CRITIQUÉ A L'EGARD DES LOGICIELS :

- | | | | |
|--------------|-------------------------------------|----------------|--------------------------|
| a) Trop | ☒ | c) Assez | ☐ |
| b) Pas assez | ☐ | d) Pas du tout | ☐ |

5) LA COUVERTURE INFLUENCE T-ELLE TON ACHAT ?

- | | | | |
|--------|--------------------------|--------|-------------------------------------|
| a) OUI | ☐ | b) NON | ☒ |
|--------|--------------------------|--------|-------------------------------------|

6) QUELS SONT LES AUTRES MAGAZINES MICRO QUE TU LIS REGULIEREMENT ?

- | | | | |
|-------------------------|-------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------|
| a) GEN 4 | ☒ | h) JOYSTICK | ☒ |
| b) PC REVIEW | ☐ | i) AMIGA REVUE | ☐ |
| c) ST MAG | ☐ | j) ATARI MAG | ☐ |
| d) SVM | ☐ | k) SOFT & MICRO | ☐ |
| e) PC EXPERT | ☐ | l) L'Ordinateur Individuel | ☐ |
| f) P Compatible Mag | ☐ | m) Compatible PC Mag | ☐ |
| g) Micro Simulateur mag | ☐ | | |

7) SOIS PUR ET DUR, NOTES SEVEREMENT LES MAGAZINES SUIVANTS :

- | | |
|-------------|--------|
| a) TILT | 16 /20 |
| b) GEN4 | 17 /20 |
| c) JOYSTICK | 18 /20 |

8) TU LIS TILT :

- | | | | |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| a) Tous les mois | ☐ | c) De 6 à 10 fois par an | ☒ |
| b) De 3 à 5 fois par an | ☐ | d) De 1 à 2 fois par an | ☐ |

9) A PART TOI COMBIEN DE PERSONNES LISENT TON TILT ?

- | | | | | | |
|------|--------------------------|------|--------------------------|------|--------------------------|
| a) 1 | ☐ | b) 2 | ☐ | c) 3 | ☐ |
| d) 4 | ☐ | e) 5 | ☐ | f) 6 | ☐ |

e) PLUS, PRECISES :

10) LIS-TU DES MAGAZINES "CONSOLES" ? :

- | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|--------------------|--------------------------|
| a) OUI | ☒ | b) NON | ☐ |
| Si oui lesquels ? | | | |
| a) CONSOLES + | ☒ | e) SUPERSONIC | ☐ |
| b) JOYPAD | ☐ | f) NINTENDO PLAYER | ☐ |
| c) PLAYER ONE | ☒ | g) SUPER POWER | ☐ |
| d) MEGA FORCE | ☐ | h) BANZZAI | ☐ |

II - TOI ET LA MICRO INFORMATIQUE

11) ES-TU POSSESEUR ?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) d'une console et d'un ordinateur | ☒ |
| b) d'une console seule | ☐ |
| c) d'un ordinateur seul | ☐ |

12) QUEL MICRO POSSEDES-TU ?

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|------------------------|--------------------------|
| a) Amstrad 464-644-6128 | ☐ | f) Commodore 64 ou 128 | ☐ |
| b) Amiga 500-600-1000-2000 | ☒ | g) Apple Macintosh | ☐ |
| c) Atari Méga ST,STE,520,1040 | ☐ | h) CD-ROM | ☐ |
| d) CDTV | ☐ | i) CD-I | ☐ |
| e) COMPATIBLE PC | ☐ | j) Autres..... | ☐ |

12 bis) TU POSSEDES UN PC, QUELLE EST SA CONFIGURATION ?

- | | | | |
|-------------------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------------|
| A-Processus : | | | |
| a) XT | ☐ | c) 286 | ☐ |
| b) 386 | ☐ | d) autres..... | ☐ |
| B-Ecran : | | | |
| a) CGA | ☐ | d) EGA | ☐ |
| b) VGA | ☐ | e) SUPER VGA | ☐ |
| c) HERCULE | ☐ | f) autres..... | ☐ |
| C-Cartes sonores : | | | |
| a) SOUND BLASTER | ☐ | f) SOUND BLASTER PRO | ☐ |
| b) SOUND MASTER | ☐ | g) SOUND MASTER + | ☐ |
| c) SOUND MASTER 2 | ☐ | h) AdLib | ☐ |
| d) THUNDER BOARD | ☐ | i) PRO AUDIO SPECTRUM | ☐ |
| e) ROLAND MT 32 ou COMPATIBLE | ☐ | | ☐ |

13) COMPTES-TU INVESTIR CETTE L'ANNEE :

- | | | | |
|---|--------------------------|--------------------|-------------------------------------|
| A) Pour l'achat d'un ordinateur : | | | |
| a) PC ou CLONE | ☐ | e) CD-I | ☐ |
| b) AMIGA | ☐ | f) CDTV | ☐ |
| c) ATARI | ☐ | g) CD-ROM | ☐ |
| d) Autre | ☐ | | ☐ |
| B) Pour l'achat de périphériques : | | | |
| a) moniteur | ☐ | d) scanner | ☐ |
| b) imprimante | ☐ | e) cartes | ☒ |
| c) disque dur | ☐ | f) lecteur externe | ☒ |

14) TU TE SERS DE TON ORDINATEUR POUR : (plusieurs réponses possibles)

- | | | | |
|------------------|-------------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| a) Jouer | ☒ | d) Dans ton activité prof. | ☐ |
| b) Etudier | ☐ | e) Programmer | ☐ |
| c) Le graphisme | ☒ | f) La musique | ☐ |
| g) Autre : | ☐ | | ☐ |

15) TU JOUES : QUEL TYPE DE JEUX PREFERES-TU ?

- | | | | |
|--------------------|-------------------------------------|--------------|--------------------------|
| a) Jeux d'aventure | ☐ | e) Musical | ☐ |
| b) Simulation | ☒ | f) Éducatif | ☐ |
| c) Action | ☒ | g) Graphique | ☐ |
| d) Réflexion | ☐ | | ☐ |

16) ACHETES-TU DES SOFTS ?

- | | | | |
|-------------------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| a) Domaine Public | ☐ | b) Shareware | ☐ |
|-------------------|--------------------------|--------------|--------------------------|

17) COMBIEN DE JEUX ACHETES-TU PAR MOIS ?

- | | | | |
|---------|--------------------------|------|--------------------------|
| a) 1 | ☐ | c) 3 | ☐ |
| b) 2 | ☐ | d) 4 | ☐ |
| e) Plus | ☐ | | ☐ |

18) QUEL BUDGET CONSACRES-TU PAR MOIS A L'ACHAT DES SOFTS ?

- | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|--------------------|--------------------------|
| a) de 0 à 300 F | ☒ | c) de 500 à 1000 F | ☐ |
| b) de 300 à 500 F | ☐ | d) au delà | ☐ |

19) OU ACHETES-TU TES SOFTS ?

- | | | | |
|---------------------------|-------------------------------------|-----------------|-------------------------------------|
| a) Boutiques spécialisées | ☒ | c) Hypermarchés | ☒ |
| b) FNAC, VIRGIN | ☐ | d) V.P.C | ☐ |

20) ECHANGES-TU TES SOFTS ?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Entre copains | ☒ |
| b) Par l'intermédiaire de boutiques ou VPC | ☐ |

21) ES-TU ?

- | | | | |
|----------------|-------------------------------------|-----------------|--------------------------|
| a) pro console | ☐ | c) anti-console | ☐ |
| b) tolérant | ☒ | d) indifférent | ☐ |



22) SI TU AS UNE CONSOLE, LAQUELLE (OU LESQUELLES) POSSEDES-TU ?

1-NINTENDO :

a) NES ☐ b) SUPER FAMICOM ☐ c) SUPER NINTENDO ☐ d) GAME BOY ☒

2-SEGA :

a) MASTER SYSTEM ☐ b) MEGADRIIVE ☐ c) GAME GEAR ☐

3-NEC :

a) PC ENGINE ☐ b) CORE GRAFX ☐ c) SUPER GRAFX ☐

d) PC ENGINE GT ☐ e) PC ENGINE DUO ☐ f) SUPERCDROM2 ☐

4-ATARI

a) VCS ☐ b) LYNX ☐

5-NEO GEO ☐ 6- SUPERVISION ☐

23) ES-TU SATISFAIT DE TA CONSOLE ?

a) OUI ☒ b) NON ☐

24) TU NE POSSEDES PAS DE CONSOLE (OU LA TIENNE TE SEMBLEDEPASSEE), ENVIGAGES-TU D'EN ACHETER UNE ? :

a) OUI ☒ b) NON ☐

si oui, laquelle :

1-NINTENDO :

a) NES ☐ b) SUPER FAMICOM ☐ c) SUPER NINTENDO ☐ d) GAME BOY ☐

2-SEGA :

a) MASTER SYSTEM ☐ b) MEGADRIIVE ☒ c) GAME GEAR ☐

3-NEC :

a) PC ENGINE ☐ b) CORE GRAFX ☐ c) SUPERGRAFX ☐

d) PC ENGINE GT ☐ e) PC ENGINE DUO ☐

f) SUPERCDROM2 ☐

4-ATARI

a) VCS ☐ b) LYNX ☐

5-NEO GEO ☐ 6- SUPERVISION ☐

25) COMBIEN "CONSOMMES-TU" DE JOYSTICKS PAR AN ?

a) 1 ☒ b) 2 ☐ c) 3 ☐ d) 4 ☐ e) Plus ☐

26) COMBIEN DE TEMPS JOUES TU PAR JOUR ?

a) 30 mn ☐ b) 1h ☐
c) 2h ☒ d) Plus ☐

27) APPARTIENS-TU A UN CLUB INFORMATIQUE ?

a) OUI ☐ b) NON ☒

28) FAIS-TU DE L'INFORMATIQUE DANS LE CADRE SCOLAIRE ?

a) OUI ☐ b) NON ☒

III - TOI ET LE MINITEL

29) DISPOSES TU D'UN MINITEL ?

a) OUI ☐ b) NON ☒

30) TU CONSULTES 36 15 Code TILT:

a) Jamais ☒ c) De temps en temps ☐
b) Tous les jours ☐ d) Au moins 1 fois par semaine ☐

31) CONSULTES-TU D'AUTRES SERVICES TELEMATIQUES "MICRO" ?

- NON ☒ -Si OUI, lesquels :
a) GEN 4 ☐ d) JOYSTICK ☐
b) TC PLUS ☐ e) PLAYER ONE ☐
c) ATARI ☐ f) JOYPAD ☐
g) Autres.....

32) UTILISES-TU LE TELECHARGEMENT ?

a) NON ☒
b) Si OUI, sur quel service.....

33) QUE SOUHAITES-TU EN PLUS GRAND NOMBRE DANS UNE RUBRIQUE TELECHARGEMENT ?

a) démos ☐ c) utilitaires ☐
b) musique ☐ d) jeux ☐
-si autres, lesquelles.....

34) QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE TU UTILISES LE PLUS SUR TON MINITEL ?

a) SOS aventure ☐ c) jeux ☐
b) help ☐ d) messageries ☐

IV - TOI ET TES LOISIRS

35) REGARDES-TU MICRO KID'S ?

a) NON ☐ b) OUI ☒

SI OUI,

a) Toutes les semaines ☒ c) Occasionnellement ☐

Quand:

a) le Mercredi ☐ b) le Dimanche ☐

c) les 2 ☒

36) ENFIN UNE EMISSION SUR LA MICRO !

a) C'est super ☐ c) C'est bien ☐

b) Pas mal ☒ d) Beurk ☐

37) MICRO KID'S & TILT TE SEMBLANT ILS COMPLEMENTAIRES ?

a) OUI ☒ b) NON ☐

38) Y A T-IL DES RUBRIQUES DE TILT QUE TU SOUHAITERAIS RETROUVER DANS MICRO KID'S ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

Si oui, lesquelles... dossier

39) QUELLES SONT TES 3 EMISSIONS DE TELES PREFEREES ?

a).....

b).....

c).....

40) QUELLES RADIOS ECOUTES-TU ?

a) NRJ ☒ g) SKY ROCK ☒

b) EUROPE 1 ☐ h) EUROPE 2 ☐

c) FUN RADIO ☒ i) RTL ☐

d) FRANCE INFO ☐ j) VOLTAGE FM ☐

e) OUI FM ☐ k) RADIO NOVA ☐

f) RIRE & CHANSONS ☐ l) FRANCE INTER ☐

41) EN DEHORS DES MAGAZINES " MICRO " CITES LES CATEGORIES DE MAGAZINES QUE TU LIS LE PLUS REGULIEREMENT (au moins cinq numéros par an)

a) Magazines sportifs ☐ d) News ☒

b) BD ☐ e) Mag. rock, musique, cinéma ☐

c) Magazines ado/Presse jeunes ☐ f) Hebdo télé ☐

42) POUR TE DEPLACER, TU UTILISES :

a) Un vélo ☐ d) Une mobylette ☒

b) Un scooter ☐ e) Une moto ☐

c) Une voiture ☐ f) Les transports en commun ☐

g) Autre :

V - QUI ES-TU ?

43) TU ES DE SEXE :

a) Masculin ☒ b) Féminin ☐

44) DANS QUEL DEPARTEMENT VIS-TU ?

76

45) TU HABITES :

a) une commune rurale ☒

b) une ville de moins de 20 000 habitants ☐

c) une ville de 20 000 à 100 000 habitants ☐

d) une ville de plus de 100 000 habitants ☐

e) Agglomération de Paris ☐

46) TU ES AGE DE :

a) moins de 8 ans ☐ f) de 21 à 24 ans ☐

b) de 9 à 11 ans ☐ g) de 25 à 34 ans ☐

c) de 12 à 14 ans ☐ h) de 35 à 49 ans ☐

d) de 15 à 17 ans ☐ i) de 50 à 64 ans ☐

e) de 18 à 20 ans ☒ j) de 65 ans et plus ☐

47) TA PROFESSION OU CELLE DE TON PERE OU DE TA MERE :

a) Agriculteur ☐

b) Artisan - commerçant ☐

c) Profession libérale ☐

d) Fonctionnaire ☐

e) Cadre supérieur ☐

f) Profession intermédiaire (encadrement, technicien) ☐

g) Employé ☐

h) Ouvrier ☒

i) Inactif ☐

48) TU N'EXERCES PAS D'EMPLOI : TA SITUATION SCOLAIRE

a) Ecolier ☐ c) Etudiant ☐

b) Lycéen ☒ d) Sans activité ☐

Pour participer au tirage au sort, complètes également ce bulletin et adresses le tout à :

TILT Microloisirs, Enquête lecteurs, 9/13 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

afin de sauter par-dessus le squelette (vous vous trouverez dos à dos avec lui). Le combattre et le faire tomber par la gauche. Descendre sur la droite. Prendre garde à conserver au moins deux vies car le squelette frappe dès votre arrivée au niveau inférieur. Le repousser complètement à gauche car le mort ne peut mourir à nouveau. Il tombera définitivement. Se diriger à gauche pour sortir. Bonne chance, la solution complète est parue Tilt 95, page 130, avec les plans...

PLEASE

Ma question concerne le jeu **Indianapolis 500**. Je cherche quelqu'un qui pourrait me donner les caractéristiques de la voiture idéale.

Autre problème, comment obtenir du Lunarium à l'infini pour **Rocket Ranger**? Merci d'avance.

Merci à tous les lecteurs du Message, et tout particulièrement à Philippe R., aux Ataristes Fous, à Eric L., Stéphane G., Bruno, Amigaman et Cécile H...

PIOTR

Dans **Monkey Island II**, pour un anonyme de plus (S.V.P., donnez nous vos pseudos !!!), voici comment tu vas pouvoir récupérer la carte qui se trouve dans la pile, en-dessous de l'oiseau. Il faut que tu trouves le chien devant la maison du gouverneur. Il te suffit de le prendre (comme un vulgaire objet) : il apparaît alors dans ton inventaire. C'est lui qui fouillera dans les papiers... En ce qui concerne le mort dans la crypte, tu dois prendre la fiole Ash-2-life dans le placard de la mamie vaudou. Ensuite, au cimetière, utilise cette mixture sur les cendres du cercueil. Bon courage.

TILTUS

Cher Terminator, je ne situe pas exactement l'endroit où tu es en difficulté dans **Larry I**. Voici donc quelques aides générales en ce qui concerne tous les personnages qui pourraient te gêner dans le bar. Au début, il faut donner un whisky à l'homme qui se tient dans le vestibule. Plus loin, pour téléphoner, donne du vin au personnage qui se trouve là. Enfin, le mot de passe « Kent sent me » est peut-être ce que tu cherches. Bonne chance.

FABRICE

Salut à tous les amateurs des productions Sierra. Avant de vous aider, sachez que je suis bloqué dans **Quest for Glory II : Trial by Fire**. Lorsque je vais voir le Dervish et que je lui parle d'une Beast, il me répond qu'il connaît son emplacement et que Harik connaît son chemin. Mais lorsque j'interroge ce dernier, il me dit qu'il ne sait rien... En outre, l'emplacement que m'indique le Dervish ne correspond à rien non plus ! Il y a un Griffin, quatre fois plus à l'ouest. Que faut-il faire avec lui ? Je suis aussi bloqué au sorcier de feu. J'ouvre la porte, calme les flammes et ... plus rien ! Il m'a manqué un sort : le « reversal ». Où puis-je me le procurer ? J'ai également un problème avec l'apothicaire. Il me dit qu'il possède une poudre de brûlure (powder of burning) qui serait idéale pour l'Elémentale de terre. Mais il ne veut pas me la vendre. Une dernier problème pour la route... Il y a une porte près de la rue Rami Tarik, porte qui s'ouvre facilement. Mais à cet endroit, je me fais arrêter par deux jumeaux... La solution ? Merci à tous pour vos futures réponses. Et maintenant, voilà quelques aides en échange. Le test de WIT: Pour entrer, allez dans la rue Sahit Tarik et lancez un sort d'ouverture sur le mur du fond. Ensuite, il faut donner son nom et affirmer que l'on veut devenir un grand magicien (soit « to become a wizard... »). Choisissez ensuite Erasmus et les éléments primordiaux. C'est le moment des tests. Erasmus : detect, fetch (sur celle qui a brillé), trigger (sur celle que vous avez bougée). Air : Fetch (au centre du bâton), Levitate (attention, vous serez attiré par le bâton, il faut toujours aller vers le haut). Terre : Trigger, calm, marchez vers le monstre, calm ou trigger. Eau : Dart, 3 bolt sur la fissure. Voici maintenant comment venir à bout des deux Elementales. Feu : use incense (obtenu chez l'apothicaire), allez dans le couloir, use water, use lamp (obtenue sur le marché). Air : Throw dirt (obtenue chez le vendeur de magie) au centre de la tornade, use bellows (obtenus chez l'armurier, soit en le gagnant, soit en le volant à la nuit tombée). Bon courage à tous.

GFA

Dans **Leander**, au troisième niveau du premier monde, je n'arrive plus à remonter lorsque j'ai pris la clef. Quelqu'un pourrait-il résoudre ce problème ? Merci.

MAX

Pour Tom the Best, voici les principales insultes que l'on doit savoir manier dans **Monkey Island**.

Question : Ta voix n'a pas encore mué !

Réponse : Excuse-moi, j'ai fait un tube l'été dernier !

Q : Tu portes des couches ?

R : Pour être marin, il faut savoir se mouiller !

Q : J'avais un chien plus intelligent que toi !

R : Il a dû t'apprendre tout ce que tu sais !

Q : Tu te comportes comme un mendiant !

R : J'essayais de me mettre à ton niveau !

Q : Tu te bats comme un boeuf !

R : Et toi comme une vache !

Q : Je vais t'embrocher !

R : Cesse de brandir ton épée comme un plumeau !

Q : Tu bafouilles avec les femmes !

R : Les femmes se battent pour s'approcher de moi !

Q : J'ai rencontré des singes plus polis que toi !

R : Je vois que tu as passé beaucoup de temps chez tes parents !

Q : Pourquoi tu n'achètes pas des pantalons plus longs ?

R : J'ai gagné le concours des mollets musclés !

Q : Tu ne peux comparer ton esprit au mien !

R : Si tu l'utilises, je vais avoir peur !

Q : Je vais t'aider à te raser !

R : J'ai déjà fait ma toilette !

Q : Je ne trouve pas les mots pour exprimer mon dégoût !

R : Je vais t'aider à trouver les mots !

Q : Ne bave pas sur ton épée !

R : Je vais te la fermer une fois pour toutes !

Q : Ce que tu es laid !

R : C'est tout ce que tu trouves à dire ?

Lors du combat contre Carla, les insultes sont quelque peu modifiées.

Par exemple, « Tu te bas comme un boeuf ! » devient « Je vais te faire ruminer tes insultes, sale bovin ! ». Bonne chance.

TILTOMAN

Dans **Willy Beamish**, comment se débarrasser de la baby-sitter ? Merci.

RODRIGUEZ

J'ai des difficultés avec le jeu **Martian Memorandum**. Au début de la partie, que faire après avoir parlé à Rhonda et à Chantal ?

Dans **Space Quest IV**, je me fais toujours tuer à la sortie des égouts. Comment éviter ce massacre ? Merci de m'aider.

DANIEL

Please, comment sortir du cachot dans **Maniac Mansion** ? Merci !

STORMBRINGER

Je voudrais signaler quelques trucs concernant **Chaos Strikes Back**, car Droopy n'a pas précisé, dans sa solution, que la carte pouvait s'illuminer. En effet, il faut faire le sort :

P,3,6,1, pour voir l'emplacement des monstres

P,3,6,2, pour voir les passages secrets

P,3,6,3, pour voir les sorts jetés

P,6,4,4, pour bloquer la carte

P = puissance

Les chiffres représentent le nième signe en partant par la gauche.

Au niveau 6, en 3, on trouve un « pendentif ferral » qui ajoute 1 niveau de Wizard à celui qui le porte.

PASCAL

Dans **Captive**, je suis coincé sur Phoopol mission 0002. Je crois avoir trouvé des portes avec un engrenage, en bas à droite, mais impossible de les faire pivoter. Je craque, répondez-moi vite !

TILTUS

Dernier rappel ! Dans **Les Voyageurs du Temps**, la créature des égouts sera tuée avec le chalumeau trouvé plus avant, et rempli par du gaz dans le labyrinthe.

MAX

Dans **Operation Stealth**, pour Stéphane, il faut utiliser la clef sur le coffre 2475, en bas à droite dans la salle. Prends ensuite la petite boîte noire, actionne l'enveloppe et prends-la.



La micro-informatique est un phénomène unique dans l'univers. Son évolution extravagante et ses illogismes sont sans commune mesure avec sa réelle importance. Les machines évoluent, changent à une vitesse qui défie toute loi statistique et il est difficile de prévoir ce qu'elle sera dans cinq ou dix ans. Les Nostradamus en costard-cravate annoncent du «multimédia» à tout va, de la reconnaissance vocale, des univers virtuels... C'est bien joli, tout ça, mais en avons-nous vraiment besoin? Certes, ce seront des plus pour le jeu. Mais en dehors du jeu? Autre grande question: l'informatique rend-elle bête? Tiens, moi qui vous parle, je passe ma vie devant les ordinateurs...

Jean-Loup Jovanovic

PS: vous êtes nombreux à nous demander les démos présentées dans Micro Kids. Nous ne pouvons pas envoyer de disquettes, mais toutes ces démos sont en téléchargement sur 36 15 Tilt (voir la page de promo le concernant pour plus de détails).

STF ou STE?

Cher Tilt, je voudrais poser quelques questions et évoquer le problème du STF, car je m'inquiète pour son avenir.

1) J'ai entendu dire que tous les jeux fonctionnent encore sur STF, car le STE n'est pas très répandu. Mais quand il le sera, les programmes ne seront plus en mesure de fonctionner sur le STF. Est-ce vrai? Dois-je garder mon STF, dois-je le revendre et acheter un STE? Je ne sais vraiment plus quoi faire et, en plus, l'arrivée du Falcon 030 vient chambouler encore plus mon esprit. Puis-je opter pour cette machine sans souci ou est-il préférable d'avoir une opinion plus complète?

2) Existe-t-il des imprimantes couleur et laser pour PC, qui fonctionnent sur les Atari ST, ou (c'est peut-être une question trop précoce?) sur le Falcon? Dois-je prendre une couleur ou une laser?

Jacques-Antoine

■ A mon humble avis, on peut toujours attendre pour voir les possibilités du STE réellement exploitées. Certes, quelques programmes en ont tiré parti, mais ils se comptent sur les doigts d'une main et cela ne semble pas devoir se généraliser. Le nombre important de STF installés est sans doute en cause... Donc, pas de problème, le STE ne risque pas de remplacer son petit frère. Le Falcon 030 maintenant. J'ai franchement l'impression qu'il ne s'agit là que d'une tentative d'Atari pour geler le marché, pour éviter que les possesseurs de ST ne passent sur Amiga et sur PC. Cette machine fabuleuse est attendue pour dans un an, ses caractéristiques techniques précises et son prix sont indéterminés, etc. Je ne doute pas que cette grande et belle société qu'est Atari soit tout à fait capable de tenir ses promesses, mais, pendant ce temps, cela fera patienter les possesseurs de ST. Un «effet de bord» amusant: les commerciaux d'Atari ont-ils pensé que cette annonce risquerait de faire baisser autant les ventes de ST que celles de l'Amiga? En effet, l'acheteur potentiel qui désire attendre la Falcon mettra ses sous de côté, et ne prendra ni l'un ni l'autre.

2) En théorie, toutes les imprimantes pour PC fonctionnent sur ST. En pratique, il faut que les programmes que tu désires utiliser disposent des drivers adéquats. Véri-

fie avant de choisir... Le choix entre la couleur (jet d'encre, je suppose) et le laser est à ton entière discrétion...

3 ou 4

Je vous écris car je voudrais acheter vers le mois d'août un compatible PC et j'aimerais une réponse claire (j'aimerais en faire une utilisation aussi ludique que bureau-tique). Vous répondez à Stéphane, dans le Forum du numéro 102: «un 386dx 40 est à la fois plus puissant et moins cher qu'un 486sx. Le choix est donc facile». Mais non, le choix n'est pas facile, car vous déclarez dans le Tilt Journal (toujours le n° 102): «le 486 est désormais la norme pour celui qui veut jouer sur PC». Dois-je en déduire qu'il vaut mieux un 386 qu'un 486sx, et que c'est le sx qui fait la différence? Qu'un 386 n'est plus suffisant et qu'il faut un 486 (dx)? Est-ce en rapport avec le CD-ROM?

Mais prenons un exemple. Dans la publicité du magasin Binaire (page 138), une promo propose un 486sx et une seconde un 386dx 33, pour le même matériel et avec une différence de prix de 1 400 F. Et, si possible, expliquez-moi la différence entre sx et dx, que je n'ai pas bien saisi dans la définition du dossier PC.

PS: ne vaut-il pas mieux acheter actuellement un 386, puis le gonfler en 486?

Tamurelle

■ Bon, le point délicat semble être la différence entre les gammes «dx» et les gammes «sx». Les micro-processeurs 80386 et 486 de la société Intel sont des processeurs 32 bits. Cela signifie qu'ils peuvent traiter 4 octets en même temps. Ils calculent sur 4 octets et, surtout, communiquent avec le reste de l'ordinateur 4 octets par 4 octets. Pour réduire les coûts de fabrication, Intel a sorti une version bridée de ces processeurs, les sx. Pour compliquer un peu plus les choses, ce sigle change de signification selon le processeur concerné. Le 386sx est un 386 qui calcule sur 32 bits mais communique avec la mémoire sur 16 bits seulement. Cela ralentit un peu et, à fréquence égale, un 386sx est environ 20% plus lent qu'un 386 (dx!). Le 486sx est un 486 auquel on a enlevé (inhibé) le coprocesseur mathématique et la mémoire cache interne. On se retrouve donc avec un «simili 386dx». Là aussi,

cela ralentit le processeur par un facteur de 20% environ. Pour résumer, à fréquences égales, un 386sx est plus lent qu'un 386dx; le 386dx et le 486sx sont équivalents, et le 486dx est le plus rapide. Pour en revenir aux 386dx et 486sx, les fréquences et le prix font la différence. Le 386dx est disponible avec une fréquence de 33 et 40 MHz, alors que le 486sx ne va que jusqu'à 25 MHz. Le second coûtant plus cher que le premier, il n'y a pas de raison de prendre un 486sx. Maintenant, pour compliquer un peu, Intel vient de sortir des 486sx accélérés, qui peuvent remplacer les 486sx dans les machines. Ces processeurs travaillent en 50 MHz en interne et en 25 en externe. Je ne pense pas utile d'entrer dans les détails, mais les machines basées sur ces processeurs sont environ 10% plus rapides que celles basées sur un 386dx 33 MHz. Et elles sont sensiblement plus chères. Est-ce clair? Donc, conseil final: si vous avez les moyens, prenez un 486dx 33 MHz (ou même un 486dx 33/66 MHz...). C'est la machine à la mode et, si la majorité des jeux est trop rapide, c'est toujours agréable de frimer devant les copains. Pour ceux qui désirent jouer à Wing Commander, Underworld, etc., prenez un 386dx 33 ou 40 MHz. Ils sont parfaits et nettement moins onéreux. Ceux qui n'ont pas les moyens peuvent se tourner vers le 386sx (20 ou 25 MHz). Wing Commander sera supportable et Underworld tout à fait jouable. En revanche, Ultima 7 sera trop lent. (NB: je cite les jeux Origin parce qu'ils sont les meilleurs actuellement et qu'ils demandent le plus de puissance). Tout cela n'a aucun rapport avec le CD-ROM. PS: acheter un 386dx 33 pour le transformer en 486 me semble un gaspillage de temps et d'argent.

Emulateur

Possesseur d'un Amiga 2000, je tiens à vous faire quelques remarques à propos de vos réponses à Gébé, dans le Forum du Tilt n° 102. Vous avez répondu qu'un émulateur PC 386 coûte 7 000 à 8 000 F. Pourtant, il existe la Bridge Board de Commodore (un émulateur PC 386sx-20 à 3 500 F!), mais ce n'est pas la meilleure. Moi-même, je possède la carte Golden Gate 386sx de Vortex, que j'ai payé 4 700 F en Allemagne. Cette carte comporte un contrôleur IDE, un contrôleur de

disquette 1,44 Mo/2,88 Mo, un emplacement pour coprocesseur 80387sx. La RAM peut-être étendue jusqu'à 16 Mo, l'émulation se fait en EGA couleur ou en VGA 640 x 480 monochrome. On peut ajouter une carte AT VGA ou SVGA dans l'un des 4 slots ISA de l'A2000 et on aura ainsi la couleur. Le processeur est cadencé à 25 MHz, ce qui n'est pas négligeable: *Wing Commander II* est dix fois mieux en émulation que sur mon «ancien» PC 386sx 16, que j'ai revendu sans aucun regret. Question compatibilité, je n'ai eu aucun problème jusqu'à présent, même en faisant fonctionner le PC et l'Amiga en multitâche. Pour les disques durs, il n'existe pas seulement ceux de Commodore (qui sont lents, il est vrai), mais aussi ceux d'autres marques: Seagate, Quantum,... en SCSI ou IDE. Formaté chez moi en 1/2 Amiga et en 1/2 PC, je ne vois aucune incompatibilité dans ces deux modes, tout se fait de manière transparente.

Jean-Marc

■ Tu as tout à fait raison: le prix donné dans le n° 102 est très supérieur au prix d'une carte émulateur seule. En revanche, si tu ajoutes le disque dur, la mémoire, la carte vidéo, il se rapproche plus de la réalité. Mais ce n'est pas la seule raison qui me rendent sceptique vis-à-vis des émulations. Outre le fait que, pour le prix d'un émulateur et des extensions nécessaires, on peut acheter un PC (386sx 25, en l'occurrence) complet, ce qui permet d'avoir deux machines au lieu d'une seule mixte, les problèmes de compatibilité ne seront jamais totalement résolus. Pour la même raison qui fait du DR-DOS 6 un éternel perdant, l'émulation n'est pas viable. Même si elle est 100% compatible, l'utilisateur ne pourra jamais savoir si un programme plante à cause de bugs ou à cause de sa configuration. Ce seul problème est à mon avis éliminatoire dans l'univers PC. Cela dit, il peut toujours se trouver des situations où un émulateur sera plus pratique, par exemple pour des raisons de place. Mais seuls ces cas justifient son existence.

Images

Possesseur d'un PC Super VGA et d'un Atari ST, j'ai réussi à faire tourner des fichiers MOD (fichiers musicaux) du ST sur le PC et vice versa (le son Sound Blaster étant de loin

le meilleur). Or, étant contraint, d'ici à 2 ou trois mois, de me séparer de mon ST, je voudrais savoir s'il existe un logiciel permettant de convertir mes images et autres dessins. En effet, mes fichiers ST sont en PIC, PI1 et TNY, et j'aimerais les convertir en GIF et/ou en PIC. Comment faire? J'ai essayé de m'en sortir seul, mais les PICs ST ne tournent pas sur PC, malgré *Showpic*. De plus, je voudrais savoir si, pour utiliser un CD-ROM et ses capacités sonores, ma Sound Blaster 2.0 suffira, ou alors faut-il obligatoirement la version Pro?

Pirhana

■ L'utilitaire *Convert* qui accompagne Autodesk Animator me semble correspondre parfaitement à tes besoins. Il permet de convertir des fichiers Neochrome, Degas compressés et non compressés (toutes résolutions) vers le format GIF. Par la même occasion, ce programme reconnaît aussi les formats Mac et Amiga les plus répandus. Autodesk Animator est de plus un excellent programme de dessin et d'animation en 256 couleurs, ce qui ne gâche rien...

Puisque tu possèdes une SB 2, deux possibilités s'offrent à toi pour acquérir un CD-ROM. La première est tout simplement de remplacer ta carte par une SB Pro + CD-ROM. (prix: environ 5 000 F). La seconde est d'acheter une carte contrôleur SCSI et un lecteur. Le prix variera de 3 000 à 5 000 F et +. L'avantage de la première solution est que la SB Pro intègre parfaitement les sons provenant des différentes sources. En revanche, le lecteur proposé est assez lent.

Prix

Voici quelques réflexions sur le prix des softs, des futurs CD. En tant qu'ancien abonné et lecteur assidu de *Tilt*, j'aimerais te faire part de mon étonnement quand au coût des logiciels sur PC. En effet, j'ai quitté le monde du PC pour celui du Mac (LC), il y a un peu plus d'un an. A cette époque, le prix moyen d'un soft était de 250 F chez mon revendeur habituel. Aujourd'hui, je «réintègre» le monde PC et, ô stupeur! le moindre jeu ne vaut pas moins de 350 F! 100 F de plus-value en un an! Qui dit mieux? Hier, j'achetais régulièrement des jeux, aujourd'hui je n'ai plus le droit à l'erreur (d'où la nécessité accrue des notes de *Tilt*) devant un simple jeu qui va englou-

tir plus d'une journée de salaire! Cher, le plaisir! J'achète donc beaucoup moins (presque plus) et je me sens moins réticent quand un ami me tend un logiciel pirate.

Quant aux prix des futurs CD-ROM, qui, je le rappelle, ne souffrent pas du piratage et ne coûtent que 40 F pièce de frais de pressage, ils ne devraient pas excéder les 200-250 F, mais je suis prêt à parier que les éditeurs les proposeront aux alentours de 500 F! Ils pourront toujours faire part du coût d'amortissement des machines de reproduction à défaut du piratage «bon dos».

Enfin, cher *Tilt*, pourquoi ne pas indiquer un créneau d'âge en fonction de chaque jeu? Exemple: pour enfants, pour ados, pour adultes (stratégie, simulation, complexes). En effet, les photos d'écran sont peu explicites et il m'est arrivé d'acheter un jeu bon, mais que je trouvais vraiment enfantin.

Denis

■ Tu sais, Denis, si on commence à trop réfléchir, on en arrive à des conclusions rapidement désagréables. Par exemple, prenons, les PC. Pendant dix ans, le PC a été une machine professionnelle, sur laquelle les logiciels coûtaient la peau des fesses. Les 8 bits, C64 et CPC en tête, se sont taillés la part du lion dans le domaine personnel et ludique, remplacées depuis par l'Amiga et le ST. Les jeux, absents (ou presque) du monde PC pendant plus de la moitié de son histoire, se sont en revanche fortement développés sur les machines dites «familiales», à des prix relativement bas. Etant donné le public visé, c'était normal. Puis, récemment, le PC s'est découvert des vertus ludiques. Les jeux sont édités par des... éditeurs. Ces éditeurs, habitués au monde des ordinateurs personnels, ont appliqués le même prix pour la version PC que pour les autres versions. Puis, petit à petit, ils se sont rendus compte que le marché visé était beaucoup plus étendu et, surtout, plus argenté que ce qu'ils connaissaient jusqu'ici. Et, tout naturellement, ils ont augmenté les prix. Cette augmentation s'est petit à petit répercutée sur le ST et sur l'Amiga. Mais, souvent, les possesseurs de ces machines n'ont que de petits moyens. D'où un développement du piratage. Attention! Loin de moi l'idée de promouvoir cette pratique illégale. Simplement, je fais remarquer aux éditeurs qu'à vouloir trop gagner

on finit par dégoûter les acheteurs. Je ne sais pas si cette explication est la bonne, mais c'est tout ce que j'ai à te proposer. Le prix des CD-ROM se place dès le début très haut: 600 à 800 F pour les jeux (avec quelques exceptions, comme *ESS Mega!*). Je ne peux m'empêcher de penser à cette fameuse compilation *Microprose* de 1 Mo, vendue quelque 600 F... Non seulement l'amortissement à bon dos, mais cela va dégoûter dès le début les acheteurs potentiels et freiner le développement de ce marché. Désolant, non?

Pour ce qui est des «créniaux d'âge», je ne pense pas que cela soit réalisable. Par exemple, un jeu de baston comme *Final Fight* n'est-il pas trop violent pour nos chères têtes blondes? Et *Dungeon Master*, terminé par un enfant de 8 ans (mon neveu), est-il trop «enfantin»?

Nouvelle Calédonie

J'habite très loin, mais cela ne m'empêche pas de dévorer *Tilt* avidement chaque mois. Il y a quelques questions qui me trottent dans la tête.

- 1) Pourquoi enterre-t-on si vite les PC à microprocesseur 286? Bien souvent, ils sont le plus à la portée des bourses des acheteurs dans mon genre (je veux dire le genre «commun») et, pourtant, dans les magazines, on peut se rendre compte de l'abandon progressif de cette machine au profit des 386, plus chers et plus performants (exception faite des «Made in Taiwan», dont la qualité est douteuse)
- 2) Pourquoi les logiciels sont-ils si chers? Après l'achat d'une machine, mon porte-monnaie est déjà léger, mais pour les logiciels, il se sent pousser des ailes.
- 3) Pourquoi est-ce que les possesseurs de ST, d'Amiga et de PC se tapent-ils dessus gaiement? Ils ont passé l'âge...
- 4) A quand un OS/2 performant, et dépassant Windows?
- 5) Quelle est la meilleure machine multimédia (PC, bien sûr!)?

Catherine

■ Il fait beau à Nouméa? Bon, ne nous égarons pas...

- 1) Le problème avec les 286, c'est qu'ils sont parfaitement suffisants pour du traitement de texte, mais que, pour les jeux, ils sont très en deça des ST et Amiga. Seule l'utilisation de la puissance des 386 et

plus permet aujourd'hui au PC de s'implanter dans le domaine ludique, de sortir un peu de son ghetto «aventure/rôle moche-simulateur lent». Et cela n'a été rendu possible que par la baisse phénoménale des prix des 386 (ils sont passés de 30 000 F ou 40 000 F il y a deux ans à moins de 10 000 F aujourd'hui!).

Désolé, je crains que le 286 ne soit mort et enterré... A propos, les PC taiwanais sont peut-être moins fiables (encore que...), mais ils sont aussi les seuls à être accessibles, et encore, au plus argentés seulement.

2) Cf lettre précédente. Les éditeurs ne sont apparemment pas des gens raisonnables...

3) Plusieurs explications sont acceptables. Par exemple, on peut considérer que chaque possesseur d'une machine X désire goûter les autres des machines Y de façon à ce qu'il s'en vende moins, que les éditeurs fassent plus de jeux pour la machine X, etc. Ou, plus simplement, certains ont besoin de se rassurer sur la valeur de leur achat et dénigrent les autres machines de prix équivalent pour se dire qu'ils sont plus malin puisqu'ils ont choisi X. Il y en a enfin qui désirent simplement que l'on ne dénigre pas leur machine. Ceux-là sont très supportables (normal, on en fait tous partie).

4) Je dirais «jamais», ou «à la saint Ginglin», mais IBM n'aimerait pas ça. Soyons diplomate, disons «très prochainement». Mais ce n'est que de la diplomatie... Pour parler plus sérieusement, OS/2 dans sa version actuelle est une horreur. C'est superbe sur le papier, mais tout simplement inutilisable sur ordinateur. Etant donné le temps et les sommes faramineuses mises dans ce projet, j'en conclus qu'IBM est incapable de produire un logiciel fonctionnant correctement. Ils l'avaient déjà démontré, d'ailleurs... Microsoft a encore de beaux jours devant lui.

5) Désolé de te décevoir, mais la machine multimédia par excellence est le Macintosh. Bien avant que les possesseurs de PC aient simplement entendu ce mot, les Mac offraient déjà la musique, l'image et l'hypertexte (HyperCard). Aujourd'hui, alors que les PC se découvrent des talents musicaux et graphiques, le Mac est déjà de plain pied dans la vidéo temps-réel (avec Quick Time). Quand au CD-ROM, celui proposé par Apple est tout à la fois peu onéreux, rapide et parfaitement intégré au système.

On disait un moment: «Apple découvre et IBM gagne des sous». C'est un peu ça...

Prise de tête

J'ai quelques questions à vous poser.

1) Vous dites, dans le dossier PC du n° 102, qu'un 386sx est environ 30% plus lent, à fréquence égale, qu'un 386dx. Cela voudrait-il dire, sans compter la RAM et le disque dur, qu'un sx à 59 MHz serait plus puissant qu'un dx à 33 MHz?

2) Est-ce que les jeux peu gour... Stop! (NDJ)

Le furtif

■ Je résume la suite (qui défie la raison, et qui risquerait d'avoir des effets désastreux sur notre lectorat): dois-je acheter un sx à 59 MHz ou un dx à 33 MHz. Bon, la réponse est simple, il n'existe pas de sx à plus de 25 MHz. Donc, un sx sera toujours plus lent qu'un dx (sauf si de nouvelles versions apparaissent). Ta lettre pose en plus le problème de l'évaluation de la puissance entre processeurs différents. Le microprocesseur est une petite machine capable d'effectuer un certain nombre d'ordres simples. Selon leur difficulté, ces ordres peuvent prendre un ou plusieurs «tours» (cycles) et si, par exemple, ajouter 1 à un nombre n'en prendra en général qu'un, multiplier deux nombres pourra en prendre 40 ou plus. La première différence entre deux processeurs peut donc venir du nombre de tours (cycles) nécessaires pour effectuer une action. Le 386dx et le 386sx sont, sur ce point, parfaitement équivalents. Les 80x86 et les 680x0 sont en revanche totalement différents et évaluent la vitesse relative de ces deux gammes de processeurs est pratiquement impossible. Tout au plus peut-on donner des ordres de grandeurs, qui seront de toute façon aléatoires. Le second point est la fréquence d'horloge. Le processeur effectue un certain nombre de cycles par seconde. Plus la fréquence est élevée, plus le processeur fera, par exemple, d'additions par seconde. Enfin, le processeur n'est pas tout seul. Il communique avec la mémoire et avec les autres composants de l'ordinateur. Il utilise pour cela un bus, sorte de pipeline de capacité fixe. Sur un 386dx, ce bus permet de transférer des valeurs de 32 bits; sur sx, seuls 16 bits transiteront dans le même temps. Maintenant, comment éva-

luer la vitesse d'un processeur? Doit-on uniquement se baser sur sa vitesse de calcul? Sur la vitesse avec laquelle il communique avec l'extérieur? Sur l'âge du capitaine? En pratique, chaque journal professionnel, chaque programmeur d'utilitaires définit sa propre norme. Intel (Intel aussi, d'ailleurs) utilisera le calcul d'une formule mathématique complexe. Un autre testera la vitesse d'un ou plusieurs programmes. Ces mesures, que l'on appelle des «benchmarks», sont tout sauf standardisées. Et peu ou pas informatives. Ne les prend pas pour autre chose que ce qu'elles sont: des appréciations subjectives.

Disque fixe

Tout d'abord, un petit appel aux éditeurs, afin qu'ils pensent aux utilisateurs ayant deux lecteurs de disquette. C'est bien agréable de pouvoir s'en servir, alors qu'actuellement, la majorité des logiciels n'en tient pas compte. Voilà ce qui m'amène: les disques durs pour Amiga 500.

1) J'envisage d'acheter un disque dur de, disons, 50 Mo alors que je dispose déjà d'une extension interne de 500 Ko: cela pose-t-il un problème? J'ai vu sur des pubs que certains sont proposés par exemple avec 2 Mo, est-ce utile?

2) Tous sont-ils entièrement compatibles avec l'A500 (connexions, etc.)?

3) Est-il besoin d'autre chose pour utiliser un disque dur (logiciels, accessoires)?

4) Est-il vrai que l'on ne peut pas tout installer sur disque dur, notamment les jeux, et pourquoi?

5) Est-il facile d'installer des logiciels sur disque dur?

6) Est-ce qu'un logiciel, par exemple un gestionnaire de fichiers, installé sur disque dur verra ses possibilités vraiment accrues, notamment en rapidité, recherche, etc.?

7) Pourquoi les prix sont-ils plus élevés sur A500 que sur A2000?

8) Est-ce que l'achat d'un disque dur d'occasion est prudent ou judicieux (les neufs sont chers)? Les prix vont-ils baisser en ce domaine?

Laurent

■ 1) La gestion du disque dur est un peu particulière sur Amiga. En effet, tu sais que les disquettes sont, sur cette machine, gérées de façon séquentielle. L'Amiga ne sait où est un fichier qu'après avoir par-

couru tous ceux qui sont avant lui. Si c'est supportable avec quelques dizaines de fichiers, avec 2 ou 3 000 (ce qui est fréquent sur disque dur) cela prendrait trop de temps. Pour pallier à ce problème, un catalogue du contenu du disque dur est placé en mémoire, chaque répertoire en prenant un peu plus. Pour limiter cette perte (et en même temps étendre l'Amiga), certains disques sont accompagnés d'extensions mémoire.

2) A priori, oui.

3) Non, le disque dur est géré par le Workbench, et tu ne verras pas la différence avec la gestion des disquettes, si ce n'est une grande rapidité.

4) Deux cas de figure peuvent t'empêcher d'installer un programme sur le disque dur. Soit la disquette est illisible (tu ne peux pas lister les fichiers), soit le programme cherche la protection sur le disque en cours. Les programmes dont les disquettes ne sont pas protégées fonctionnent pour la plupart. Parmi les autres, certains disposent de procédure d'installation. Mais la plupart refuseront de fonctionner.

5) S'ils ne sont pas protégés «hard» (sur la disquette), il n'y a pas de problème. Soit un programme d'installation est prévu, soit il suffit de recopier les fichiers dans un dossier.

6) Oui, s'il a besoin d'accéder au disque. De toute façon, les programmes se chargent beaucoup plus vite.

7) C'est une excellente question. Les disques durs externes (A500) sont bien sûr plus chers à fabriquer que les disques durs internes (A2000), mais cela ne justifie pas la différence de prix...

8) Je te déconseille fortement d'acheter un disque dur d'occasion. C'est une mécanique très fragile et qui a, de toute façon, une durée de quelques années seulement. Maintenant que l'A600 démocratise le disque dur sur Amiga, peut-être les prix vont-ils baisser...

Joystick

1) Pour le n° 101, regardez au-dessus du code barre, il est marqué n° 102

2) Pour le n° 102, je suis tombé sur une pub pour des manettes PC. C'est bien joli, mais avec quels programmes (simulateurs) sont-ils compatibles?

3) Existe-t-il un simulateur qui recrée une ambiance de combat

réelle sur PC, qui soit complexe et qui propose un grand choix d'armement?

5) Un PC 386dx 33MHz sera dépassé dans combien de temps? **PM**

■ 1) Oui

2) De très nombreux jeux sont compatibles avec, aussi bien les simulateurs divers (vol, automobile, etc.) que les jeux d'action.

3) Chuck Yeager Air Combat est complet et bien réalisé, permettant de choisir des avions d'époques différentes. Son point fort tient à son animation extraordinairement fluide. Maintenant, si tu désires une simulation de combat réaliste (Yeager est TRES simplifié), il te faudrait plutôt acquérir Falcon 3.0 qui est une petite merveille dans le genre: tu seras vraiment dans la peau d'un pilote de l'USAF.

4) Oui.

5) Un de nos confrères américains (Byte ou PC Magazine, je ne sais plus) a titré il y a quelques mois «Le 386 est dépassé». Bon, sans aller jusque-là, je pense que, dans 2 ans, le 386 sera le bas de gamme des PC. Comment? On vous conseille une machine qui sera dépassée dans deux ans? Heu... Oui, mais dans 3 ans ce sera le 486, puis le 586, etc. Les programmes resteront de toute façon compatibles, seule la vitesse changera (tu sais, de nombreux jeux fonctionnent encore bien sur 286). Vanitas...

HD

Je fais appel à ta rubrique Forum, car j'aimerais avoir plus d'informations sur les disquettes HD. En effet, je désirerais connaître la différence entre une disquette 3"1/2 Double Densité et une disquette 3"1/2 Haute Densité. Surtout, est-on obligé de pratiquer un trou dans une disquette DD pour pouvoir la formater en 1,44 Mo? Etant possesseur d'un IBM PS/2 80486 (veinard! Ndj), j'arrive à formater une disquette DD en 1,44 Mo sans problème. Est-ce normal et y a-t-il une perte de données?

Arnaud

■ La grande majorité des compatibles PC détectent le format de disquette à l'encoche prévue à cet effet. Certains ne le font pas, IBM en particulier. Donc, il est tout à fait normal que tu puisses sans difficulté formater une disquette DD en HD. La différence entre ces deux modèles de disquettes 3"1/2 vient

de la qualité des tests effectués à la fabrication. En théorie, il n'y a pas de problème (certains vendent même des perforatrices spécifiquement pour cet usage). La rumeur publique veut en effet que les deux supports soient parfaitement identiques. Dans les faits, et par suite d'une expérience longue (et parfois douloureuse), je peux t'affirmer qu'il n'en est rien. Si 70 ou 80 % des disquettes ainsi formatées fonctionneront sans problème, il s'en trouvera toujours deux ou trois par boîte qui refuseront au bout de quelques semaines de rendre leur contenu (même pour des disquettes de marque!). Et, comme de bien entendu, c'est de ces disquettes dont on a besoin. Donc, si tes ressources te le permettent (ce qui semble être le cas: un IBM 486, ce n'est pas donné), prend plutôt des disquettes HD.

Bébés

Je met la main, non pas à la plume, mais au clavier de mon Amiga, pour vous signaler deux ou trois petites choses bien particulières. Je n'irai donc pas par quatre chemins: vous êtes beaucoup trop subjectifs (je suppose que c'est ce que tu as voulu dire, car tu avais écrit objectif...ndj) à mon goût, et je ne supporte pas ça! Je vais m'expliquer clairement dans cette modeste lettre.

Mon principal reproche (et je ne suis sûrement pas le seul à le penser) est que vous êtes beaucoup trop pro-PC, réaction que je trouve totalement stupide et idiote (sans vouloir être méchant avec vous...). Je ne suis pas une personne qui a peur pour son Amiga, au contraire, je trouve qu'il a de bonnes chances de subsister bien longtemps encore, et j'ai mes raisons de le dire:

1) L'Amiga (du 500 au 3000) est de moins en moins cher. Un franc français valant +/- 6,2 francs belges (évidemment, je suis belge), j'ai été dernièrement surpris de voir chez un revendeur Commodore des Amiga 500 à 14 000 FB! (donc un peu plus de 2 500 FF). Mais, mieux encore, l'Amiga 500+ est à 17 000 FB (2 700 FF!). C'est aussi le cas pour l'Amiga 2000, et bientôt le 3000 avec l'arrivée des nouveaux modèles Amiga.

2) D'après de nombreuses revues que j'ai pu lire, il semble que les Amiga soient de plus en plus utilisés pour le son (rattrapant ainsi les ST d'Atari)...

3) Et, bien entendu, l'Amiga est très

utilisé en vidéo professionnelle (ou pas). Mais cela, vous devez le savoir.

Tout ceci ne dit pas pourquoi vous êtes trop pro-PC. En fait, je pense que vous agissez comme des bébés de cinq ans: vous pensez que tout a été créé pour jouer et je n'ai pas tort car, lorsque vous parlez des USA, vous dites qu'il y a 20 et quelques millions de PC dans les chaumières, sans penser que même pas 1/10 de ces personnes ont acheté un PC pour jouer! Toutes les cartes sonores qui se vendent, c'est pour quoi allez-vous me demander? Réponse: 7 fois sur 10, c'est pour faire de la MAO professionnelle ou amateur.

Beaucoup de gens ont des gosses qui jouent avec les PC, mais un père de famille ne va tout de même pas changer son PC XT ou AT CGA ou EGA pour un «gros» PC 386 ou 486 VGA (voire même SVGA), avec une carte sonore et un disque dur spécial de 100 Mo pour jouer à WC2 ou apparentés! Je ne veux pas dire que le PC est une machine avec laquelle on ne peut pas s'amuser, mais il ne faut pas croire que, si la firme C baisse ses prix, c'est pour que les joueurs puissent acheter un PC ou que, si une nouvelle carte graphique sort, c'est pour jouer à WC2, mais bien pour les pros de la vidéo et non pas de la manette de jeu (c'est à peine s'ils y pensent!).

J'en connais un certain paquet qui va s'énervier en apprenant cela, mais il faut le croire, c'est vrai! Désolé si je vous ai choqué.

Après toutes ces émotions, je voudrai revenir à une phrase que j'ai lue dans le numéro 100, elle disait que le schéma informatique serait le suivant:

PC en tête, suivi par le CD-I puis par les consoles.

Quel b... ce serait! Cela voudrait dire que les machines suivantes seraient mortes:

Amiga 500, 500+, 600, 1000, 2000, 3000 et autres;
Atari ST, STE TT, etc.;
Mac 2, LC et autres...;
FM Towns

CDTV.

Conséquences:

- plus de démo (une démo sur PC valable? Laissez moi rire!);

- plus de machine à clavier à moins de 6 000 ou 7 000 FF;

- plus de jeu d'arcade! Je ne pense pas que les gens vont continuer à faire des jeux avec un petit vaisseau sur CD: le PC est incapable d'afficher des sprites à l'écran! Et ne venez pas dire que, sur cette

machine pro, on irait concevoir des chips pour jouer!

...et j'en passe!

Tout ceci ne serait pas très sympathique. De plus, je crois que le CD-I ne sera pas aussi génial que vous le pensez, car souvenez-vous un peu de cette fameuse machine portant le nom de MSX (souvenirs anciens...), n'était-elle pas une superbe machine pour son temps? Une construction de Philips et de Sony, un accord mondial ou presque? Oui, oui et oui, comme le CD-I! Et le MSX a été coulé en peu de temps! A moins que...

Pour ce qui est du CDTV, je pense qu'il est facile de dire que c'est nul, moche, etc., mais laissez-moi vous dire que Commodore est la première firme au monde à avoir lancé sur le marché une machine couplant un ordinateur et un lecteur de CD-ROM! Vos «attaques» envers le CDTV ne sont franchement pas justifiées, comme par exemple celle-ci:

- vous dites que l'on ne peut pas sauvegarder les musiques faites avec des programmes de musique sur CDTV. Ok, mais pensez-vous que le CD-I vous le permettra (il le peut, mais avec un lecteur de disquettes en option, ce que le CDTV a aussi!)?

- vous critiquez la télécommande, alors que les paddles sur consoles sont beaucoup moins précis (pourtant, vous les aimez, eux!).

- vous trouvez que les animations sont mauvaises la plupart du temps. C'est pourtant un Amiga (mauvaise volonté de votre part). Attendez, on reviendra sur le Full Motion Vidéo...

Savez-vous que Commodore ne vise plus la «machine que tout le monde va acheter», mais bien le multimédia pro ou simplement familial? Voici la nouvelle manière de Commodore pour vendre son CDTV. La boîte comprend:

- le CDTV;

- un drive 3"1/2 avec des logiciels;

- la télécommande;

- des CD-ROM;

- et surtout un clavier Amiga!

Je pense que des machines comme le CD-I n'ont pas la chance de pouvoir utiliser des logiciels venant d'un ordinateur (ce qui donne au CDTV des racines, une base de départ).

Il serait bien difficile de trouver un traitement de texte sur CD-I! Tout cela pour vous dire que l'Amiga et le CDTV ont un bel avenir. En résumé, les PC ne sont pas construits pour les jeux, le CDTV est une très bonne machine qui

n'en est qu'à ses débuts, le CD-I ferait bien de se méfier du sort du MSX.

Bruno

■ *Ouf! On peut dire que tu l'aimes, ton Amiga. Mais, après avoir réfléchi de nombreux jours, je ne pense pas que l'on puisse nous taxer d'être injuste avec l'Amiga (ni avec le ST, d'ailleurs). Tu as tout à fait raison en ce qui concerne les prix des Amiga, ils sont de toute façon nettement moins chers en configuration de base que les PC. Ce n'est pas le moindre de leurs avantages. Son utilisation pro et semi-pro en musique et en vidéo est sans doute importante dans ces milieux, mais dans la grande majorité des cas, les utilisateurs de cette machine ne disposent que d'un A500, éventuellement étendu à 1 ou 2 Mo. De plus, tu signales que les cartes sonores PC servent à faire de la MAO (vu leur nombre, il y a vraiment beaucoup de musiciens qui utilisent des PC! Et que dire de toutes les cartes non-Midi?) et que les cartes graphiques sont dévolues à la vidéo. Donc, match nul. Je suis tout à fait d'accord quand tu dis que la grande majorité des PC domestiques sont encore des 8088 et 80286, mais cela évolue très (TRES) rapidement. Et surtout, il y a une chose que tu sembles oublier, ce sont les programmes. Je ne dis pas que le PC est la meilleure machine de jeu (ce n'est pas vrai), mais certains des meilleurs jeux tournent dessus. Prend par exemple Ultima Underworld (encore!). As-tu déjà eu l'occasion de le voir tourner? C'est à mon avis le meilleur jeu du moment: il dépasse de loin tout ce qui existait auparavant (je pense en particulier à Dungeon Master). Mais ce n'est pas parce qu'il tourne sur PC qu'il est génial. C'est parce que ceux qui l'ont conçu se sont réellement donné du mal. Comme cela a été le cas avec Dungeon Master. Que les programmeurs pour Amiga soient incapables de faire mieux que FTL il y a deux ans, cela me désespère, mais je n'y peut rien (à propos, je possède un PC, un Amiga, un ST et deux ou trois autres machines 8 bits...). Grâce à (ou à cause?) de sociétés comme Origin, le PC est devenu une fabuleuse machine de jeu. Tous les arguments que tu pourras trouver n'y changeront rien. Cela ne m'empêche pas de jouer à Project-X sur Amiga, ou à Epic sur ST. En fait, la machine sur laquelle on joue a peu d'importance, ce sont les*

jeux qui procurent le plaisir.

A propos d'un univers uniquement composé de PC, de CD-I et de consoles, je suis tout à fait d'accord avec toi. C'est une vision d'enfer. Prions très fort pour que cela n'arrive jamais...

Ton parallèle entre le CD-I et le MSX est franchement troublant. Y a-t-il donc tant de similitudes? En passant, je viens d'apprendre que le CD-I ne serait pas Full Motion Vidéo (FMV) en standard. Autant dire qu'il ne le sera pas du tout! Même si, comme Philips nous l'annonce, l'extension sera possible, elle ne se généralisera pas (si les CD-I ne sont pas FMV, les programmeurs n'en tireront pas parti, donc les utilisateurs n'achèteront pas l'extension, etc.). Cela me semble une erreur stratégique de taille. Espérons une évolution rapide vers des modèles qui soient FMV en standard.

Le CDTV: bon, alors si je te suis bien, le CDTV était à l'origine une machine tout public (comme le CD-I), puis elle est devenue une machine ludique et éducative et cela deviendrait maintenant une machine pro? Tout ça pour un pauvre petit CDTV qui n'a rien fait à personne? Blague à part, il est vrai qu'elle a été la première machine multimédia grand public disponible. Commodore a fait ce qu'il fallait pour cela, tablant sur l'effet médiatique («C'est nous les premiers.»). Apparemment, cela n'a pas trop mal marché. Nous savons parfaitement que le CDTV est un Amiga + un CD-ROM. Ceci dit, nous espérons une meilleure intégration des deux éléments et surtout une meilleure utilisation du CD par les programmeurs. De nombreux CDTV se sont vendus sur la foi de la démo de Psynosis (Planet Side). Où est donc ce jeu? Quant à son utilisation professionnelle, il faudra que tu m'en fasses une démonstration.

Conclusion: le PC est une machine de jeu, l'Amiga une machine professionnelle et le CDTV aurait mieux fait de rester couché. Et vivent toutes les machines!

WC2

Je te lis depuis environ 4 ans et tu ne m'a presque jamais déçu. Presque? Oui, car je trouve que tu testes, par exemple WC2, sans préciser qu'un accessoire «voix» existe et qu'il est totalement buggé. De plus, je dois t'avouer que j'ai dû acheter WC2 5 mois après sa sortie, pour obtenir une version débuggée, étant donné que les disquettes du jeu sont blanches et non

pas noires, et enfin que l'accès-soire «voix» cité plus haut a dû être échangé de nombreuses fois dans différents magasins, et qu'il ne marche toujours pas. J'en viens à ma question: as-tu rencontré ces problèmes et que faut-il faire? Car il est bien difficile de regarder un jeu superbe encensé par toute la presse en sachant que, pour y jouer sans problème, il faudra se résoudre à l'acheter 5 ou 6 mois plus tard. Je te demande donc de mettre dans tes tests la date de sortie de la version expurgée du jeu en question. Quant à moi, j'hésite à acheter *Ultima Underworld* en tenant compte de mes précédents échecs. Je souhaite néanmoins longue vie à la Bible informatique que vous êtes.

PS: un clin d'œil amical à la 3^e2 de Charlemagne ainsi qu'à Bou-bou.

Vincent

■ *J'ai dû avoir le premier lot de disquettes de WC2 en France. C'était des disquettes noires, tout ce qu'il y a de plus officielles. Et je n'ai jamais eu aucun bug. J'ai installé quelques semaines plus tard le «voices kit». Là non plus, pas de problème. La question que je te poserais donc est: es-tu sûr d'avoir bien défini la configuration? As-tu bien une Sound Blaster (indispensable pour les voix?). As-tu assez de mémoire ou n'as-tu pas un résident qui gênerait l'exécution de WC2? Pour *Ultima Underworld*, en revanche, de nombreux bugs semblent ennuyer les joueurs. J'ai moi-même commencé à perdre mes objets près de la fin du jeu (en allant chercher la Key of Courage) et j'ai dû recommencer au début. En revanche, je n'ai pas eu de problème à ma deuxième partie. La seule différence est que, dans la première, la musique était activée, pas dans la deuxième. Je ne sais pas s'il y a un rapport de cause à effet, mais c'est tout ce que j'ai pu trouver.*

Canada

Tout d'abord, bravo! Votre journal a presque atteint la perfection! Je suis suisse, abonné depuis le 20^{ème} *Tilt* environ, et suis au Canada afin de perfectionner mon anglais. Je profite de mon séjour pour «inspecter» le monde micro. Bien entendu, les prix sont extravagants. Je suis possesseur d'un A500 depuis voilà bien des lunes, et lorsque l'on voit qu'un disque dur GVP 100 Mo est à 4 300 F TTC,

on tombe par terre (comparé à un GVP 52 Mo + 2 Mo RAM à 5 190 F présenté dans *Tilt* n° 101)! Ici, le PC est roi! Toutes les nouveautés sont là! Côté *Amiga*, ce n'est pas mal! ST: absolument rien. Et consoles: vous pouvez acheter la *Super Famicom* pour 900 F (avec *Mario*). Ici, Nintendo a un léger avantage sur Sega, mais pas grand chose! On peut lire en bas de votre couverture que *Tilt* est vendu au Canada (au Québec, je suppose). Mais, lorsque j'ai montré mon *Tilt* à un copain canadien (mon *Tilt* que j'avais reçu de ma mère, pour ne pas le manquer), il m'a dit: «Oh, my God! This magazine is so perfect, where do you buy it?». Je pense que vous allez recevoir une demande d'abonnement pour Toronto... Bon, maintenant ma question: Admettons que j'en ai les moyens, pourrais-je transformer mon A500 en PC 386dx-33, au moyen de cartes émulateurs, accélératrices, disques durs, etc.?

Jos

■ *En fait, si je passe beaucoup de lettres provenant de l'étranger, c'est que ma fibre égocentrique est agréablement chatouillée par l'idée que l'on me lit dans toutes les parties du monde. Ajoutez à cela que ces lettres sont souvent très sympathiques. Il ne reste plus à ton ami canadien qu'à apprendre le français pour pouvoir profiter pleinement de ce magazine. Pour ta question: avec de l'argent, tout est possible! Mais cela te coûtera plus cher que d'acheter un PC 386 complet, avec écran, disque dur, mémoire, etc. Donc, à mon avis, laisse tomber.*

PS aux distributeurs d'émulateurs PC, Mac, ZX 81, etc.: nous recevons de plus en plus rarement ces matériels. Donc, SVP, envoyez les nous...

Feuille de Sharp

(...) Je t'implore de nous («La feuille de Sharp») mentionner dans tes colonnes. Tu es notre seul recours pour nous faire connaître (...) Notre message est le suivant:

«La feuille de Sharp, fanzine dédié aux Sharp PC-E220 et PC-E500, mais également à tous les ordinateurs de poche qui veulent bien nous rejoindre, est à votre disposition. Joindre 2 timbres à 2,50 F pour l'expédition».

Notre adresse: La feuille de Sharp, chez M. Verner Klingler, Le petit Tizin, F-38210 Tullin

LFDS

Binaire

INFORMATIQUE

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris

Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur	OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI – disque dur 85 Mo : + 990 F – disque dur 125 Mo : + 1 800 F – deuxième lecteur : + 450 F – 1 Mo de RAM supplément : 450 F – autres : nous consulter
286-16	5 690.00 TTC	6 990.00 TTC	7 290.00 TTC	
386 SX 25	5 990.00 TTC	7 390.00 TTC	7 690.00 TTC	
386 DX 33	7 190.00 TTC	8 490.00 TTC	8 790.00 TTC	
486 SX 33	7 690.00 TTC	8 990.00 TTC	9 390.00 TTC	
486 DX 33	9 990.00 TTC	11 490.00 TTC	11 990.00 TTC	
486 DX 50	11 990.00 TTC	13 490.00 TTC	13 990.00 TTC	

PROMO

SBI 386 DX 40 MHZ

4 Mo de RAM et 128 ko de cache
1 lecteur de disquette
Disque dur de 85 Mo
Carte VGA 512 ko
Ecran S-VGA couleur
Souris + carte sound blaster II
1 jeux au choix

12 550 F TTC

PROMO

SBI 486 SX 33

4 Mo de RAM
1 lecteur de disquette
Disque dur 125 Mo
Carte VGA 512 ko
Ecran S-VGA couleur
Souris + sound blaster II
1 jeux au choix

13 200 F TTC

DEPOT VENTES

Toutes nos occasions
sont garanties 6 mois
Rachat de votre
ancien ordinateur
pour l'achat d'un neuf.

PERIPHERIQUES

CD ROM + s. blaster pro **3 990 F TTC**
Sound blaster II **980 F TTC**
Sound blaster Pro II **1 650 F TTC**
Imprimantes :
LASER ACER 512 ko **5 850 F TTC**
STAR LC 20 **1 850 F TTC**
Souris **150 F TTC**

PROMO

SBI 386 SX 25

1 Mo de RAM
1 lecteur de disquette
Disque dur 40 Mo
Carte VGA couleur
Carte sound blaster II
1 jeux au choix

8 990 F TTC

FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

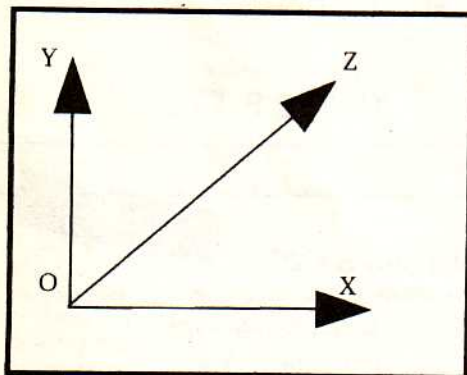
Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.

NOTIONS SUR LA 3D

Ce mois-ci, j'ai reçu une lettre d'un Amigamaniac, qui a de gros problèmes avec la représentation 3D. Ayant peu de connaissances dans ce domaine, j'ai demandé à Julien, le spécialiste "Amiga 3D Amos" de réaliser un petit article et un programme sur ce sujet.

QU'EST-CE QUE LA 3D ?

Le terme "3D" est l'abréviation de "3 dimensions". Quand vous dessinez en 2 dimensions, sur une feuille de papier, vous n'utilisez pour repérer un point, que deux valeurs X et Y, l'abscisse et l'ordonnée. Sur un système en 3 dimensions, vous utilisez, en plus de ces deux valeurs, la profondeur, Z.



Mais attention, votre écran chéri, aussi performant soit-il, n'est, pour l'heure actuelle, pas en mesure de vous afficher des points en vraie 3D. Alors Comment faire pour afficher un cube en 3D sur un écran en 2D ? La réponse est simple, la pratique moins : par calcul de projection.

PROJECTION KESAKO ?

La projection est l'action de placer un point d'un repère dans un autre repère. Une photographie est un exemple de projection de la 3D vers la 2D... Le monde dans lequel nous évoluons est en 3D, tandis que si vous prenez une photo de ce monde, vous pensez le voir en 3D, par la perspective, mais cette photo est bel et bien en 2D... L'appareil photo a effectué une projection de ce qu'il "voyait" sur une pellicule. Eh bien, sachez que ce que va effectuer votre ordinateur est exactement la même chose !! A la seule différence qu'au lieu d'avoir une pellicule, vous aurez un écran. Ce qui permettra de faire évoluer ce même objet, de le faire tourner, etc.

PERSPECTIVE COMMENT ?

Il faudra certainement donner de la perspective à votre cube pour que ce que l'on voit à l'écran se rapproche le plus possible de la réalité. Nous allons pour cela utiliser une méthode de perspective dite sphérique se rapprochant le plus de celle de l'oeil. Ce n'est pas la plus rapide, loin de là, mais c'est la plus efficace. La méthode que nous emploierons s'inspire du très (trop ?) célèbre théorème de Pythagore. C'est à dire que le carré de l'hypothénuse est égal à la somme des cotés au carrés (ND JUJU ZIC!). Cette relation est simplement détournée pour être utilisée dans l'espace. Donc la distance du point avec l'observateur ne sera plus Z mais

la racine carrée de la somme des trois coordonnées au carré (ouf !). Il faudra aussi, comme en matière de photographie, régler la focale. Non, je ne vous expliquerai pas ce qu'est la focale, c'est écrit dans le petit Larousse à la page 392.

DES FORMULES

Bon d'accord, d'accord... Voici les formules de translations et de rotations.

Translations :

$$\begin{aligned} X1 &= X + \text{Déplacement en X} \\ Y1 &= Y + \text{Déplacement en Y} \\ Z1 &= Z + \text{Déplacement en Z} \end{aligned}$$

Rotations :

Sur l'axe des X avec "a", l'angle de rotation

$$\begin{aligned} X1 &= X \\ Y1 &= Y * \cos(a) + Z * \sin(a) \\ Z1 &= Z * \cos(a) - Y * \sin(a) \end{aligned}$$

Sur l'axe des Y avec "b", l'angle de rotation

$$\begin{aligned} X1 &= X * \cos(b) + Z * \sin(b) \\ Y1 &= Y \\ Z1 &= Z * \cos(b) - X * \sin(b) \end{aligned}$$

Sur l'axe des Z avec "c", l'angle de rotation

$$\begin{aligned} X1 &= X * \cos(c) + Y * \sin(c) \\ Y1 &= Y * \cos(c) - X * \sin(c) \\ Z1 &= Z \end{aligned}$$

Projection sphérique

F=Focale

$$D = \sqrt{X^2 + Y^2 + Z^2}$$

$$X_{\text{écran}} = 160 + (X * F / D)$$

$$Y_{\text{écran}} = 100 + (Y * F / D)$$

Vous ne pouvez utiliser brutes ces données, c'est pourquoi je vous propose un petit listing en Amos, Basic qui a reçu un Tilt d'Or. La vitesse du listing est effroyablement lente, mais vous aurez tout le loisir de précalculer, et/ou de compiler. Vous pouvez aussi, assez simplement le transférer dans un autre langage.

LISTING

En Basic Amos pour AMIGA

```

Degree
NDP=8 : Rem Nombre de points
NDD=12 : Rem Nombre de droites
FC=200 : Rem Focale
CX=160 : Rem Centre X a
l'ecran
CY=100 : Rem Centre Y a
l'ecran
CZ=200 : Rem Distance de
l'observateur avec le point z=0
'
Dim X(NDP),Y(NDP),Z(NDP)
Dim X1(NDP),Y1(NDP),Z1(NDP)
Dim XE(NDP),YE(NDP)
Dim P1(NDD),P2(NDD)
Dim CO#(360),SI#(360)
'
Screen Open 0,320,200
,2,Lowres
Screen Display 0,128
,48,320,200
Paper 0 : Hide On : Flash Off :
Curs Off : Cls
Palette $0,$F
For I=1 To 360
CO#(I)=Cos(I)
SI#(I)=Sin(I)
Next I
'
For I=1 To NDP
Read X(I),Y(I),Z(I)
Next I
'
Data -50,-50,-50
Data 50,-50,-50
Data 50,50,-50
Data -50,50,-50
Data -50,-50,50
Data 50,-50,50
Data 50,50,50
Data -50,50,50
'
For I=1 To NDD
Read P1(I),P2(I)

```

```

Next I
'
Data 1,2,2,3,3,4,4,1
Data 5,6,6,7,7,8,8,5
Data 1,5,2,6,3,7,4,8
'
AX=360
AY=360
AZ=360
Do
Add AX,1,1 To 360
Add AY,4,4 To 360
For I=1 To NDP
X1(I)=X(I)
Y1(I)=Y(I)
Z1(I)=Z(I)
' Rotation autour de X
X=X1(I)
Y=Y1(I)*CO#(AX)+Z1(I)*SI#(AX)
Z=-Y1(I)*SI#(AX)+Z1(I)*CO#(AX)
X1(I)=X : Y1(I)=Y : Z1(I)=Z
' Rotation autour de Y
X=X1(I)*CO#(AY)+Z1(I)*SI#(AY)
Y=Y1(I)
Z=-X1(I)*SI#(AY)+Z1(I)*CO#(AY)
X1(I)=X : Y1(I)=Y : Z1(I)=Z
' Rotation autour de Z
X=X1(I)*CO#(AZ)+Y1(I)*SI#(AZ)
Y=-X1(I)*SI#(AZ)+Y1(I)*CO#(AZ)
Z=Z1(I)
X1(I)=X : Y1(I)=Y : Z1(I)=Z
' Projection planaire de
x1,y1,z1 en xe,ye
D#=(X^2+Y^2+(CZ+Z)^2)
XE(I)=CX+X*FC/D#
YE(I)=CY+Y*FC/D#
Next I
' Trace des lignes ecran
Cls
For I=1 To NDD
X=XE(P1(I))
Y=YE(P1(I))
X1=XE(P2(I))
Y1=YE(P2(I))
Draw X,Y To X1,Y1
Next I
Wait Vbl
Loop

```

Ce sésame touche à sa fin, je vous souhaite, ainsi que clarkette, de bonnes vacances. J'attends avec impatience votre courrier pour vous réaliser un sésame idéal pour la rentrée. Si vous avez des problèmes concernant le sésame, laissez moi un message dans ma bal JUJU sur le serveur de TILT.

CLARCKETTE & JUJU

3615 TILT

TAPEZ *SON

Des infos en pagaille, toujours plus de renseignements pour ceux qui veulent tout savoir sur le petit monde de l'informatique de loisirs. Et ce mois-ci, nous vous dévoilons les réponses ainsi que le nom du gagnant de notre grand concours paru dans Tilt n°100.

David Téné

NOUVELLE FORMULE POUR LE MAGAZINE ANGLAIS ZERO

Notre confrère anglais Zero, édité par Dennis Publishing et consacré aux jeux sur PC, ST et Amiga, s'est ouvert aux consoles depuis le dernier numéro pour tenter d'élargir son lectorat. La disquette de couverture a disparu, ce qui a fait passer le prix de 2£95 (environ 30 francs) à 1£50 (15 francs). A l'occasion du relancement de Zero, David Wilson, son rédacteur en chef, nous a déclaré : « Zero a été le premier magazine anglais à proposer une disquette en couverture. Au début, on y mettait des jeux entiers. Mais, très vite, nous avons été contraints de nous rabattre sur les démos pour ne pas casser le marché du jeu sur micro. Actuellement, tous nos concurrents offrent une, voire deux disquettes. Il fallait donc trouver un moyen de nous démarquer. C'est ce que nous faisons en nous ouvrant aux consoles et en supprimant la disquette, ce qui nous permet de diviser le prix de vente par deux ». Ainsi positionné, Zero se trouve juste au-dessous de CVG, vendu également sans disquette pour 1£75

TRAITEMENT DE FAVEUR POUR TRAITEMENT DE TEXTE

Lorsque Le Rédacteur est sorti sur l'Atari ST en 1988, nous étions loin d'imaginer qu'il concurrencerait les ténors du traitement de texte sur PC et autres Mac aussi longtemps. Imaginez-vous que cet « intégré » en est à sa version 4 ! Je dis « intégré » car, au traite-

ment de texte initial ont été ajoutés de nombreux modules complémentaires et indépendants. Le Rédacteur 3 disposait déjà de plusieurs utilitaires fort pratiques. D'autres font leur apparition sur cette nouvelle version : base de données, tableur, logiciel d'émulation minitel et de transfert de fichiers (COM) et logiciel de dessin (CROQUIS). Ce dernier, ainsi que le convertisseur de texte vers Calamus, feront taire ceux qui pensent que Le Rédacteur est réservé à la frappe au kilomètre. Le tableur offre 256 colonnes sur 8 192 lignes, soit un peu plus de 2 millions de cellules. Le module de communication COM est le digne successeur d'Emulcom (déjà écrit par Dominique Laurent, l'auteur du Rédacteur), un logiciel d'émulation minitel et de communication. Il permet l'émulation Vidéo-TeX multi-standards, le transfert de fichiers, le téléchargement dans huit formats différents et l'extraction automatique des adresses de l'annuaire électronique. Cette fonction est d'ailleurs capable d'effectuer une recherche de toutes les personnes ayant un nom donné (tous les Dupont, par exemple) dans la France entière ! Tous les modules peuvent naturellement se partager l'espace mémoire, l'écran de travail, mais aussi les données. Il est possible de décider quels sont les modules actifs, à l'installation et à chaque lancement du Rédacteur. De plus, quatre dictionnaires en langue française, anglaise et italienne, un dictionnaire des synonymes de 2 500 000 mots accroissent la performance de cet ensemble. Enfin, précisons que le manuel fort bien réalisé contient un glossaire et des index afin de trouver rapidement l'information recherchée. Prix : 1 990 francs pour le logiciel complet, environ 700 francs pour la mise à jour.

DU RIFI DANS LES ESGOURDES

La bataille dans le domaine des cartes sonores pour PC s'annonce rude. A ma gauche, Ubi Soft s'appête à distribuer deux nouvelles cartes de Mediavision. Tout d'abord, Pro Audio Spectrum 16 qui s'annonce comme étant d'excellente qualité : son stéréo, échantillonnage sur 16 bits à 44,1 kHz (qualité CD !), port MIDI en option. La compatibilité Sound Master est annoncée contrairement à la précédente carte du même constructeur. Quant à Audio Port, il s'agit d'un module qui se connecte sur le port imprimante. Prévu à l'origine pour les portables et autres note-books, le son (monophonique) sort à travers un petit haut-parleur intégré au module. Il est également possible de connecter un casque ou des haut-parleurs externes. Si Audio Port ne s'adresse pas en priorité aux joueurs, il séduira néanmoins quelques cadres en mal de gadget pour égayer leurs applications multimédia en y ajoutant des sons et autres voix digitalisés. Les prix annoncés sont respectivement de l'ordre de 3 000 et 1 800 francs.

Agenda

Atari Messe

Colossal. Tout l'univers Atari sur des centaines de mètres carrés. Avec la révélation annoncée du Falcon... Organisateur : Atari Allemagne. Du 21 au 23 août 1992 à Düsseldorf.

MacWorld Expo'92.

Pour tâter le pouls d'un ex-public est-allemand et mieux lui vendre du Mac. Organisateur : Montgomery. Du 2 au 5 septembre 1992 à Berlin.

European Computer Trade Show

L'industrie du jeu vidéo exclusivement réservée aux professionnels. Organisateur : Blenheim. Du 6 au 8 septembre 1992 au Business Design Center de Londres.

Windows Europe

Capric et Editions Bosquet, responsable de Windows Magazine et autres Windows Forum, associent leur talent pour ne former qu'un seul et unique salon dédié aux interfaces graphiques. Du 16 au 18 septembre 1992 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

Le spécialiste canadien du joystick, Advanced Gravis, est en train de figurer lui aussi une carte qui devrait être distribuée dès septembre par Logitech. Egalement de qualité CD (l'échantillonnage se fait sur 44,1 kHz), elle attirera sans aucun doute de nombreux joueurs : le prix annoncé ne devrait pas excéder 1 500 francs ! Une bagarre à suivre de près...

UNE SOURIS QUI VOLE

Présenté pour la première fois au Consumer Electronics Show de Chicago en 1991, Air Mouse est à présent distribuée en France. Cette souris-télécommande autorise la manipulation d'un curseur en pointant sur l'écran à distance. Comment cela se peut-il ? Et bien, c'est très simple : le récepteur infrarouge interprète son déplacement dans l'air et positionne la petite flèche à l'endroit voulu sur l'écran. Deux touches sur la droite et la gauche correspondent aux deux boutons d'une souris traditionnelle. Le prix très élevé d'Air Mouse la réserve cependant à un usage professionnel, dans le cadre d'une PréAO

(Présentation Assistée par Ordinateur) par exemple. En effet, l'écran peut aussi bien être un moniteur qu'un écran de projection. Existe pour PC, Mac, Amiga et CDTV. Prix : environ 7 000 francs.

IBM TIRE TOUS AZIMUTS

Jusqu'au 31 août 1992 et si vous avez trait de près ou de loin avec le monde de l'enseignement, que vous soyez étudiant, prof ou recteur, vous avez droit aux configurations micro pré-équipées en logiciels proposées par IBM.

Deux exemples, extrêmes : la « solution A » qui vaut 14 000 francs TTC est composée, côté matériel, d'un PS/2 modèle 8535-043 (386sx cadencé à 20 MHz, 2 Mo de RAM et 40 Mo de disque dur), d'un écran VGA couleur 14" et, côté logiciel, de MS/DOS 5, Windows 3, Word 2 pour Windows (avec le correcteur grammatical Grammatik et l'éditeur de formule mathématique), Fun pour Windows, hDD MicroApps, Toolbook Runtime et Excel 3 (version bridée). Quant à la « solution D » à 53 000 francs TTC (financièrement plus accessible au professeur qu'à l'étudiant !), elle est architecturée autour d'un 386SLC cadencé à 20 MHz et dispose de 6 Mo de RAM, 160 Mo de disque dur, d'un écran XGA couleur 14", d'un lecteur de CD-ROM interne et des cartes audio ACPA et d'animation vidéo M-Motion.

Pour les logiciels, ce sont les mêmes logiciels que pour la solution A plus les suivants : Excel 3 version complète, CorelDraw 2 version CD-ROM, Exceller, Windows Multimedia Extension, IBM Multimedia Clipmaker et le programme de gestion de la carte d'animation vidéo. Pour plus de renseignements, composez le 05.03.03.03 ou le 36.16 code IBM sur votre minitel.

UN MICRO AU FER CHAUD

Il existait les tatouages pour animaux, les tatouages pour véhicules, voici les tatouages pour ordinateurs.

Pour cela vous fait sourire, sachez qu'un portable sur quinze est volé dans les deux ans suivant son acquisition.

Le principe du tatouage pour micro est simple : un matériel tatoué ne peut plus servir de monnaie d'échange et rend pratiquement impossible toute revente en cas de vol et toute réparation en cas de panne. Il s'agit d'apposer sur les matériels une fine plaque de métal -qui porte de manière indélébile un numéro d'identification- avec une colle qui résiste à une traction de 600 kilogrammes. Si le voleur parvient à arracher cette plaque, il aura la mauvaise surprise de découvrir un message, lui-aussi indélébile, du type « Attention ! Matériel volé ! ». Pour aider les grosses

sociétés, propriétaires de nombreux micros, à s'y retrouver, la société française Oxygen -titulaire du brevet- assure l'inventaire, le tatouage et éventuellement la gestion du parc par minitel.

Un serveur minitel 36.16 code INTB (Identification Nationale des Tatouages Bureautiques) recense par ailleurs une liste rouge de matériels volés en indiquant leur numéro d'identification.

Outre son caractère dissuasif, le tatouage a également le grand avantage de réduire les primes de certaines compagnies d'assurance (jusqu'à 10 fois inférieures). On n'arrête pas le progrès ! (Oxygen, -1- 49.24.93.04).

ENTREZ AU CŒUR DE WINDOWS

Certains logiciels sont tellement complexes qu'il est bien rare qu'on sache exploiter toutes leurs possibilités.

Ainsi, Windows 3 a retenu l'attention des rédacteurs d'une nouvelle « newsletter » : Inside Microsoft Windows.

Sur douze pages mensuelles, on y découvre trucs, astuces et techniques pour gagner du temps comme la modification des polices systèmes ou des couleurs dans l'aide. De plus, des experts s'engagent à répondre à vos questions et à résoudre les difficultés que vous pouvez rencontrer. Il vous reste quelques jours si vous voulez bénéficier de l'offre de lancement valable jusqu'au 30 juin 92 : 495 francs pour 11 numéros.

Enfin, précisons que cette lettre d'information est éditée par le groupe Cobb, une division de Ziff Davis Publications qui publie notre confrère PC Expert...

QUAND L'INFORMATIQUE SE MET AU VERT, BIS !

Je vous ai parlé le mois dernier d'un projet de recyclage des micro-ordinateurs sur lequel se penchent les Allemands depuis un certain temps.

Et bien figurez-vous que les Japonais ne sont pas en reste : de grandes compagnies, particulièrement dans le domaine des piles et autres batteries, contribuent à cette protection de l'environnement. Ainsi, Sanyo Energy vend désormais, aux Etats-Unis ses batteries au Nickel-Cadmium dans un tube de carton qui fait office d'emballage.

A l'intérieur, on y trouve une étiquette pré-adressée à l'attention de Sanyo. Il suffit de la coller sur le tube, d'introduire dans ce dernier les accus fourbus et de poster le tout. Sanyo s'occupe alors du reste, en l'occurrence du recyclage de ces batteries. Une bonne idée qui ne demande qu'à être généralisée sur toute la surface du globe...

Télex

■ C'est Bull qui a remporté la palme du plus beau logo dans la catégorie informatique lors de la deuxième nuit du logo qui s'est déroulée le 13 mai dernier. Organisée par les étudiants de l'EBS (European Business School), cette manifestation a pour but de récompenser les meilleurs logos visuels des plus importantes entreprises grâce au vote de 5 000 étudiants européens.

■ Aware distribue une gamme de cartes accélératrices pour Macintosh. Conçues par la société américaine DayStar, ces cartes existent en plusieurs versions : 33, 40 et 50 MHz avec ou sans coprocesseur arithmétique. En ajoutant également une carte cache qui stocke les dernières instructions dans une mémoire-tampon, un Mac IIci ainsi gonflé peut atteindre des performances équivalentes à celles d'un Quadra 700, selon l'importateur.

■ Dans un récent communiqué de presse de la société CentralPoint Software informant de la sortie de ScrapBook+ version 2.2 en anglais (un utilitaire de stockage et de visualisation de fichiers), le directeur général de la filiale française a déclaré : « Scrapbook+ est un produit graphique tellement visuel qu'il ne paraît pas nécessaire de le traduire ». Si le texte est tellement peu important, sa traduction devrait être plutôt aisée... A bon entendeur, salut !

■ Lors du prochain Supergames Show, qui se déroulera du 4 au 8 novembre 1992, des trophées seront décernés aux meilleures entreprises internationales ayant rapport, de près ou de loin, avec le monde des jeux sur micros, consoles et autres CD-I et remarquables par leurs performances techniques et commerciales.

■ D'après certaines sources bien placées, la console Jaguar d'Atari serait terminée, alors que tout le monde attend avec impatience la sortie du Falcon ou Sparrow (moineau). Les dirigeants n'auraient l'intention de la mettre sur le marché que lorsque les jeux qui lui sont dédiés seraient en quantité suffisante pour lui permettre un décollage sûr et rapide, c'est-à-dire pas avant le printemps 1993. Wait and see...

■ Nous vous avons annoncé le mois dernier le départ de Thomas Ormond de The Disc Company. Et c'est chez Microïds qu'il a trouvé refuge en tant que directeur général.

■ Grid Systems Corporation, célèbre pour avoir réalisé les plus beaux, mais aussi les plus chers portables du monde, développe un « ordinateur-bracelet ». Il peut être porté au poignet comme une montre ou tenu dans la main. Son nom : le PalmPad.

Grand concours Tilt n°100

Le gagnant est en fait une gagnante. Elle s'appelle Martine Bigot, habite 108 rue Lavergne à Lormont dans la Gironde et a gagné, au choix, un compatible PC 486dx ou la somme de 20 000 francs. Quelle chance ! Dans la grille qui suit, nous avons coché la bonne réponse pour chaque question. Mais s'il est vrai que certaines questions étaient faciles pour qui-conque dispose de la collection de son magazine favori, d'autres n'en comportaient pas moins quelques pièges...

Question 15 : A quelle période de l'année a lieu le Summer Consumer Electronics Show de Chicago ?

- a) en été
- b) en hiver
- c) au printemps

Il était tentant de répondre a) en été, mais il se trouve que ce salon a lieu fin mai/début juin. La bonne réponse est donc c), l'été ne commençant que le 22 juin. Cependant, nous avons accepté les deux réponses.

Question 16 : Waydor, premier prix international du logiciel d'aventure, est un :

- a) jeu de rôle
- b) jeu d'aventure
- c) wargame animé 3D

En se reportant à l'article paru dans *Tilt* n°16, on y découvre Waydor, un des tous premiers jeux d'aventure destiné à l'Oric 1. Bien que le journaliste de l'époque le classe dans la catégorie des jeux de rôle, les photos et le concept de jeu ne laissent planer aucun doute : il s'agit bien d'un jeu d'aventure dans lequel on se déplace par phrases (verbe + complément). La réponse était ici dans la question : b) jeu d'aventure. Nous n'avons accepté que cette possibilité.

Question 39 : Quel nom d'artiste figure dans le titre d'un logiciel de DAO ?

- a) Rembrandt
- b) Monet
- c) Degas

Tout le monde a entendu parler de *Degas* sur *Atari ST*. A tel point que nous en avons oublié l'existence de *Rembrandt* également sur Atari, vieux modèles (XL/XE), comme nous le fait remarquer Olivier Aichelbaum de Colombes. Pour plus d'information, reportez-vous à la page 116 du numéro 36. Nous avons donc accepté deux réponses : a) Rembrandt et c) Degas.

Question 41 : Que veulent dire les initiales CDI ?

- a) Compact Disc Intelligent
- b) Compact Disc Interactif
- c) Compact Disc International

C'est bien entendu b) Compact Disc Interactif qu'il fallait cocher. Mais, bizarrement, pratiquement tous les lecteurs qui nous ont répondu sans se servir de la grille (mais en recopiant toutes les réponses sur papier libre) se sont trompés : ils ont écrit c) Compact Disc Interactif. Tant pis pour eux, la prochaine fois, ils feront plus attention !

La grille gagnante !

Les petites croix dans les petites cases correspondent aux réponses qu'il fallait cocher pour faire un sans faute. Nous remercions tous les lecteurs qui ont participé à ce concours et un grand bravo pour la gagnante !

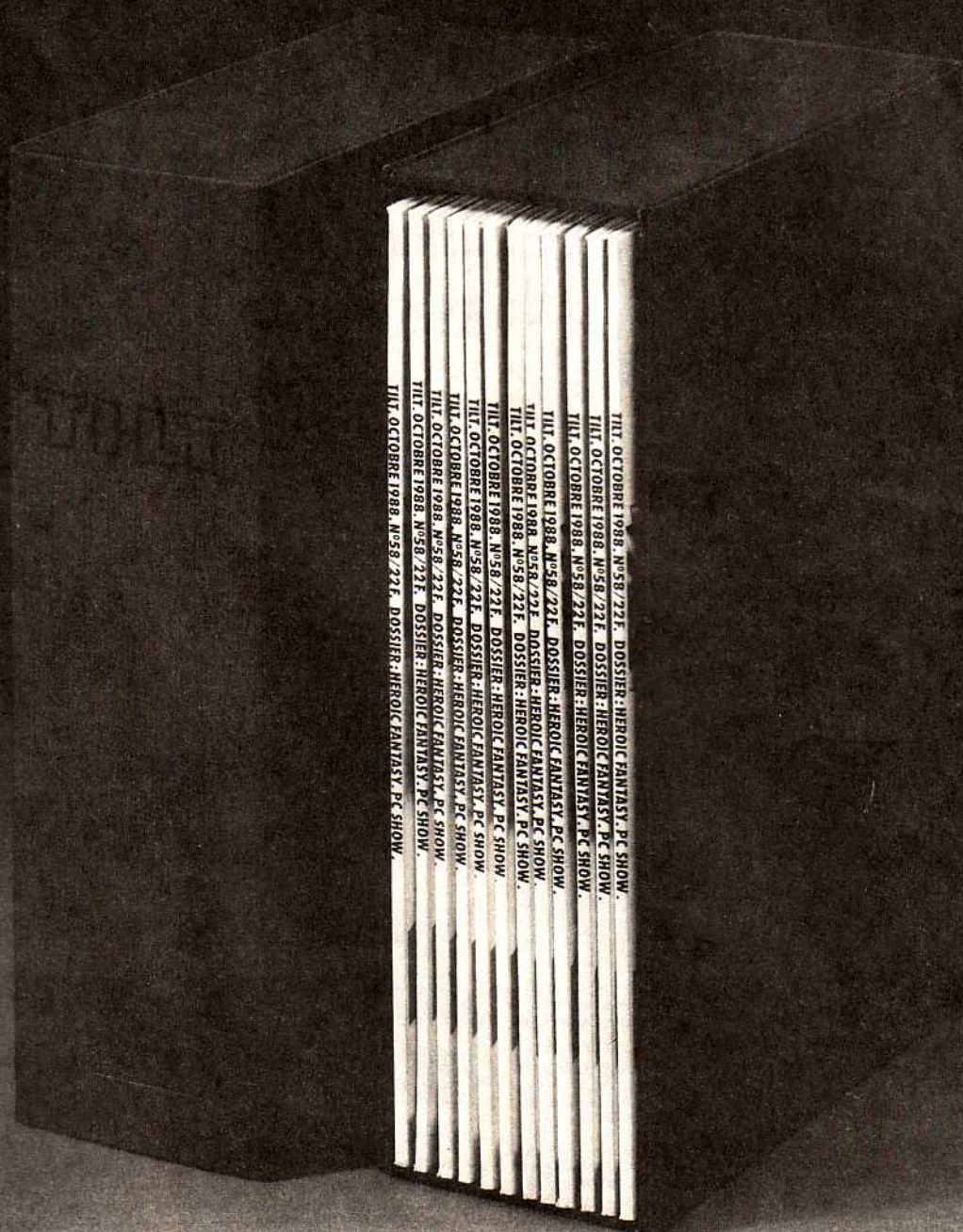
Question 1 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 2 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 3 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 4 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 5 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 6 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 7 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 8 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 9 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 10 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 11 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 12 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 13 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 14 :

A ☐ B ☒ C ☐
Question 15 :
A ☒ B ☐ C ☒
Question 16 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 17 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 18 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 19 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 20 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 21 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 22 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 23 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 24 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 25 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 26 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 27 :
A ☒ B ☐ C ☐

Question 28 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 29 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 30 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 31 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 32 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 33 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 34 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 35 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 36 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 37 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 38 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 39 :
A ☒ B ☐ C ☒
Question 40 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 41 :

A ☐ B ☒ C ☐
Question 42 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 43 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 44 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 45 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 46 :
A ☐ B ☒ C ☐
Question 47 :
A ☐ B ☐ C ☒
Question 48 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 49 :
A ☒ B ☐ C ☐
Question 50 :
A ☒ B ☐ C ☐

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE à retourner à TILT/Service Reliures BP 53 77932 Perthes Cedex

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

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

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

VENTES

Vds Amstrad CPC 6128 coul. nbx jx docs Joy et bureau, le tt en te pour 2 500 F. Sébastien DARGENT, 2, rue des Accacias, La Vallée Fleurie, 28260 Rouvres. Tél. : 37.51.28.74.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. trs bon état (révisé à fonds) + jx + util. Px : 2 500 F. Urg. Fabrice VEYSSET, 9, av. Lannes, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 69.28.69.43.

Vds Amstrad 6128 coul. tbe + 100 jx + util. + bte rang. + dbleur + 2 Joys + livres + kit Téléchargement. Px : 2 000 F. Nicolas LEMOINE, 33, rue Pierre Sémard, Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.72.04.43.

Vds Amstrad CPC 6128 + écran coul. + nbx jx + Joystick + manuel + disques vierges tbe. Px : 2 200 F. Sébastien BERRODIER, 4, rue Grange Peyraud, 01360 Loyettes. Tél. : 78.32.75.01.

Vds Amstrad 6128 coul. + jx : 1 600 F à déb. Apple IIE mono + 2 lecteurs. Px : 1 100 F. Florence BAISST, 3, allée des Hauts-Bois, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.41.91.

Vds Amstrad K7 (coul.) + radio-réveil + 75 jx + manuels + Joy. Valeurs : 2 500 F sacrifié : 1 500 F. Gilles BENOIT, 75, En Chanin, Sennece-les-Mâcon 71000 Mâcon. Tél. : 85.36.06.42.

Vds imprimante DMP 2000 Amstrad + CB Amstrad et Amiga + manuel. Michel MERIADEC, 31, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél. : 47.37.27.06.

Vds CPC 6128 coul. + Joys + lect. cas. + env. 80 jx orig. disk. vierge. env. 10 + manuel + Amstrad + util. + boîte BE. Px : 4 000 F. Guy HAUDOUR, 15, chemin Minier, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.54.11.

Vds Amstrad Sinclair 128 K avec 12 jeux. Px : 400 F. Martial PAUVERT, 1, route de Boursbach-Le-Bas, 68290 Boursbach-Le-Haut. Tél. : 89.38.02.49.

Vds nbx jx sur CPC 6128 (WWF; Mokarr; Prémistorik; Blues Brothers). Eric BOLDARD, 13, av. Bollet, 01600 Trévoux.

Vds impr. Amstrad DMP 3160 (comp. Amiga) 1 100 F à déb. (Grenoble + env.). Tél. après 18 h SVP. Samuel GAUDE, Rue de la République, 38520 Bourg d'Oisans. Tél. : 76.80.27.82.

Vds originaux PC 5 1/4 Ning Commande RII; Red Baron : 200 F chacun. Paris. Tél. : (16-1) 42.58.53.86, après 18 h 30.

Vds CPC 6128 coul. tbe + imprimante + jx originaux + util. (OCP Art Studio assembleur) 2 500 F. Loïc GARNAUD, Vadaile d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. le week-end SVP. Tél. : 45.20.66.46.

Vds 6128 + coul. (91) TBE + kit tél. + jx orig. (Heroquest, Bat, Mortville Major, Compil Stars) + rév. 2 000 F (rég. Aix-Marseille univ.). Corinne HERVE, Beau Séjour, chemin de l'Olivette, Repentance, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.91.41.

PC Amstrad 2086. DD 32 Mo, 2 lect. 3112 VGA coul., nbx logs. et jx (Word), MP Works 2 552. Px : 3 500 F. Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elan-court. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.

Urg. vds Amstrad 6128 1 cinquantaine de jx, 2 manettes + écran. Px : 2 500 F (3 livres spéciaux). Eric FULA, 48 A, rue Ernest Remanès Cevennes (Lyon), 69200 Venissieux. Tél. : 78.75.64.42.

Vds Amstrad CPC 2286 12 MHz, lecteur 3 1/2, écran VGA coul. DD 40 Mo RAM 1 Mo souris nbx logs. Px : 6 000 F. Stephen PRESTON, 2, imp. des Tilleuls, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 34.50.05.82.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2^e lecteur 5 1/4 + alim. + tuner TV + jx originaux disques 5 1/4. Px : 3 500 F. Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.

Vds CPC 6128 coul. + 40 disques + revues le tt très bon état 2 000 F. Matthieu CAILLET, 23, rue René Albert, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.04.98.

Vds CPC 6128 + coul., nbx jx, multi 2 Disco 6.0, Educ. Souris OCP Art Studio, Joys. Px : 12 000 F., vds : 6 450 F. Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.86.33.

Vds GPC 464 coul. 1 500 F à déb. ou éch. jx sur cassettes. Jérôme GERVEZ, 28, bd de la Gare, 44390 Nort-sur-Erdre. Tél. : 40.72.14.80.

Urg. ! Vous cherchez des jx pour votre 6128, je vous en vds à des px imbattables; liste ctre 1 bre. Alexandre VIAUD, 340, chemin du Quatrainier, 06740 Château-neuf-de-Grasse. Tél. : 93.09.45.87.

Vds 6128 + écran coul. + 2 Joys + nbx jx + copieur + disques vierges, éduc. + manuels. Jérôme RIBOUT, département 78. Tél. : (16-1) 30.41.98.55.

Amstrad 2286, 1 Moram + DD 32 + 2 x 3 1/2 + 5 1/4 + VGA coul. 12" HR + souris + carte SND Blaster + nbx log. pro. + jx. Px : 6 900 F à déb. Arnaud VINCENT, 31, rue des Tiercelins, 54000 Nancy. Tél. : 83.35.05.76.

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + Joy + jx + util. + manuel. Le tt pour 2 800 F à saisir. Cedric MONCHICOURT, 43, rue Voltaire, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.53.36.

Vds jx Amstrad Orig. Océan Dynamite : 200 F. Ghostbuster 2 : 100 F, Chase HQ : 100 F. Cabal : 90 F contact après 17 h. Raphaël WEISSEND, 11, rue Wirig, 57200 Bliessbruck. Tél. : 87.02.22.88.

Vds Amstrad CPC 464 + lect. D7 + mon. coul. + 2007 + 15 K9 : 1 250 F. Basile MAFFONE, 5, rue Court, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.22.56.

Vds nbx jx pour 6128 à bas px tels que Kick Off 2, Super ski, jx sportif demander liste. Philippe DUBOS, 5, rue Pierre Cornille, 27470 Serquigny.

Vds iot 8 orig. pour 6128 : 200 F (Passager du Vent, Conspiration, Fer & flamme, Geste d'Artific, etc.). Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 Wy Dit Joli Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.

Vds CPC 464 500 F + lect. D7 : 900 F + 27 D7 pleines : 500 F + Synthevocal : 300 F + 30 K7 : 400 F Le port est compris. Kim FERRIER, 20, av. d'Ivry, 75013 Paris.

Vds 6128 coul. + 270 disk (150 log.) + bte rang. + revues + cache-clavier + doubleur de Joys. Px : 1 900 F. Remy DESCHAMPS, 31, rue Toulouse-Lautrec, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.57.55.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + bte de rang. + jx + disquettes vierges. Le tt vendu : 1 100 F. Thomas LE GENZI, Les Minerais Heugon par le Sap, 61470 Le Sap. Tél. : 33.36.96.40.

Vds jx sur CPC 6128 : 100 F, liste sur demande. Bruno CAVALLES, 8 bis, rue de la Mare Duvillier, 60570 Mortefontaine-en-Thelle. Tél. : 44.08.98.83.



VENTES

APPLE

Vds Apple IIE 128 K0 Joy. cart. coul. nbx jx et util. av. doc. bon état 2 000 F. Joseph DESAGE, 54, rue Paul Doumer, 78420 Carrières sur Seine. Tél. : (16-1) 39.68.91.18.

Vds pour Apple 2 : originaux, docs, bouquins, revues (Golden, Tremplin Micro, Pom's), contacts dem. liste. Laurent VOGEL, 132, rue Birris, 67310 Westhofen.

Vds Apple IIGS, 1Mo, coul. 2 lect. 3 1/2 + 5 1/4 + 2 Joy. logs. docs Px : 5 000 F à déb. urgent! Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés Civils, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.77.81.20.

Vds Apple IIE + 2 lect. + écran mono + cab KIT + nbx accessoires Apple III. Prix : 900 F Tanguy PRUVOT, 156, rue du Général-Leclerc, 80130 Friville-Escarbotin-Beilox. Tél. : 22.30.17.71.



VENTES

ATARI

Vds jx sur Atari 520 STE entre 100 F et 150 F. Karim BELAID, 4, bis rue des Rattraits, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) (16-1) 34.11.04.37.

Vds 16 originaux 40 disquette 4 demo 3 logiciel de TEL, 10 logiciels divers + jx + 520 STE + souris + Joystick : 3 000 F. Pascal VALLOIS, Imm. Ango D 58, 76370 Neuville les Dieppes. Tél. : 35.82.97.28.

Vds Atari 520 STE, état neuf, 150 logiciels, 1 Joystick : 2 100 F. Didier DE SMET, 4, route des Andelys, 27510 Pressigny l'Orgueuilles. Tél. : 32.51.42.64.

Vds Atari 520 STE acheté en juin 91 + (Vroom, Panza, Kick Off 2 etc) + Joystick + souris : 1 900 F. Jérôme COHEN, 6, impasse Geuffron, 94480 Ablon. Tél. : (16-1) (16-1) 45.97.08.52.

Vds Atari 520 STF + Mon-couleur, manette + revue : 2 500 F. Julien COUCHON, 32, av. Guynemer, 94100 St Maurice des Fossés. Tél. : (16-1) 48.86.25.51. (ap 19 h).

Vds sur ST : Populous 2 + Shadow Sorcer + Age + Heimdal : 200 F chaque + Another World : 100 F. Carlo RICCI, 30, bd P.V. Couturier, 94240 l'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.63.63.85.

Vds sur ST : FFA assembleur + 2, livres assembleur + souris tbe + croisière + Killing Cloud + M. Soccer : 750 F (port compris). Karim. Tél. : 48.38.29.31.

Vds Atari 520 STE + souris + 1 Joy, nbx jx peu servi très bon état. Prix : 2 000 F. Grégory SAUSSE, 17, bis rue Croix de l'Orme, 78630 Bures Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.60.61.

Vds 520 STF + moniteur GFA Basic + 10 originaux : 3 500 F. Urgent. Grégory BONDU, 50, rue Rochebrune Bretigny, Essonne. Tél. : (16-1) 60.84.24.83.

Vds jx 520/1040 STE (liste sur demande) réponse assurée. Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Vieuxvillers. Tél. : 44.46.92.62.

Vds Atari 520 STF + souris + Joy + 8 jx originaux. Prix : 3 000 F. Cédric VIE, 9, rue des Prés, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.74.64.

Vds originaux pour ST : Monkey Island (1 Mo) 200 F, OP Stealth : 175 F, Midwinter : 150 F, Cadaver : 175 F. Aubin TORCHEUX, 7, rue des Commères, 78310 Colgnières. Tél. : (16-1) 34.61.64.20.

Vds EXT Mem : 250 F (STE) et Another World SS. G. : 230 F et nbx jx entre 100 et 200 F. Olivier PRISER, 9, rue de Savoie, 74160 St Julien-en-Genevois. Tél. : 50.35.18.28. (après 19 h).

Vds pour Atari Powermonger, Final Conflict-Megalomania, les Voyageurs du T Battleches s Barbari aw Psy : 100 F. Jean-Michel GAILLARD, 56, rue Remy Dumoncel, 77210 Avon.

Vds nbx jx sur St. Prix exception. ! Réponse ass., sérieux et rapide. Demandez liste. Julien BRAULT, 4, rue Benjamin Molaise, 91790 Boissy sous Saint Yon. Tél. : (16-1) 64.91.35.31.

Vds Atari 520 STF + souris + disquettes jx + 1 ST World + Joystick. Prix : 1 200 F à débattre. Xavier TARA, 16, allée de Barcelonne, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.82.08.

Vds Atari 520 ST Ext. 1 Mega + Joys Tick Cobra valeur 450 F + jx le tout : 2 300 F. Bruno SITBON, 21, boulevard de la Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.05.46. (après 21 h).

Vds 520 STF + mon. Coul + souris + Joys + revues + 150 Disks : 3 500 F. David SARFATI, 75, rue de Massy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.54.65.

Vds nbx logiciels sur Atari dont nouveautés et recherche des éducatifs et disques 3 P 50 et 5 P 14. Ghislain LETELIER, 1, rue St Antoine, 53100 Mayenne. Tél. : 43.04.83.35.

Vds Atari 520 STE + souris + manettes + lecteur 5 1/4 et nbx jx Terminator II + Mauditi Island + Pang... : 2 500 F. Dimitri MARKOCIC, 21, rue Damars, 28100 Dreux. Tél. : 37.42.34.60. (après 18 h).

Vds Atari 520 STF + MC SC 1425 + nbx jx (avec originaux) + nbx util. + Joy + câble + Elech. Prix : 3 500 F (port compris). Bertrand PERICHAUD, 1, rue La Maréchale, 81290 Viviers les Montagnes. Tél. : 63.74.86.34.

Urgent! Vds Atari 520 STE + Moni, Coul, SC 1435 + 1 Mega de Mem. + nbx jx (Tokill...) + Joys + boîte. Vendu : 4 000 F. Bruno PIELLARD, 18, avenue Charles de Gaulle, 92350 Plessis Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.09.14.

Vds jx sur ST. (Chase HQ 1 et 2, Welltris, Winter Games etc...). Vite! Envoyez lettre pour liste. Cédric JEGOU, Lot des Conchoux, 24350 Massignac. Tél. : 53.03.52.91.

Vds 520 STF + Mo. Coul AT. SC 1224 (bon état) + souris + 60 jx + 2 boîtes à Disk + câble + manuel + table 3, étagères 2 000 F. **Joseph SALEM, 24, avenue de Versailles, 75016 Paris.** Tél. : (16-1) 45.25.36.14.

Vds Robocop 3 pour ST : 250 F (originaux). **Eric BOUGUEN, 17, rue du Bourgneuf, 29300 Quimperle.** Tél. : 98.39.02.62.

Vds Atari 520 STF + Peritel + Joys + souris + nbx jx + util. Le tout en déb. Prix : 2 000 F à déb. **Yann SARRABAS, 14, sq. du Pont de Sèvres, 92100 Boulogne Billancourt.** Tél. : (16-1) 46.05.65.15.

Vds bien débuter Tex Data Calcomat (Doc + D 7) Lot GFA Basic + Auto Basic Stos (orig.). Pour Atari ST, STE : 485 F. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues.** Tél. : (16-1) 67.85.29.74.

Vds Atari STE 1 Mega RAM état neuf acheté été 91 + Joy Stick + nbx jx + utilitaires + accessoires : 2 000 F. **Olivier BERTRAND, 13, bd Bellevue, 06130 Grasse (Alpes Maritimes).** Tél. : 93.36.50.36.

Vds ou éch. jx pour ST. Falcon Drakhen, Simcity Bomber, orgx. Cherche Moktar, simulation auto ou moto. **Fabrice MILLON, SP 69765, 00627 Armée.**

Vds 520 STF tbe + souris + jx (ARC, ADV...) et utilitaires (Lang. Mus...) : 120 disks inestimables : 2 500 F. **Cyrille BRIAND, Trouville la Haule, 27680 (ou possibilités sur Rouen 76).** Tél. : 32.57.48.22.

Vds Sequenceur Midi Pro pour Atari ST : Notator original (clé + doc), garantie : 2 900 F. Le Must!!! **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy.** Tél. : (16-1) 34.60.03.95.

Vds imprimante SMM 804 Atari. Etat neuf : 1 000 F. **Philippe PAULEAU, Impasse St Exupéry, 13800 Istres.** Tél. : 42.56.04.24.

Vds nbx originaux sur ST : Populous, Infestation, Gods, etc... Prix de 80 à 150 F. **Yann LAUGIER, 31, boulevard Rochechouart, 75009 Paris.** Tél. : (16-1) 46.78.38.69.

Vds Atari ST/F + 130 disks + boîte de rangement + souris + tapis + nbx revues + livres du Basic + cadeau : 2 000 F. **Jeffrey BOCQUET, Résidence Gai-lois Pavillon C, 59650 Vielleneuve d'Ascq.** Tél. : 20.43.43.67.

Vds sur ST 16 jx originaux (Super Ski II + IP Off Opération Stealth Great Courts II etc) : 800 F ou 1 jx 70 F. **Alexis GAUDIN, 9, rue de Belle Vue, 44610 Basse Indre.** Tél. : 40.86.06.22.

Vds jx originaux sur STE Space ACE 2 : 250 F, F 29 Retaliator : 150 F, Wild Life 50 F, Time Machine : 50 F. **Gilles ROCHE, 4, rue Bellavoine, 78230 Le Pecq.**

Vds pour Atari ST le jx Explora 2 en Français : 100 F frais envoi inclus, jx neuf boîte sous plastique. **Frédéric GUIMAUD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles.** Tél. : (16-1) 39.51.45.74.

Vds originaux Lotus 1 et Super Scramble les 2 sur ST. **Franck TESSIER, 13, rue Alain Colas, 85100 Le Château d'Olonne.** Tél. : 51.21.07.40.

Vds Vidi ST + ZZ Miximage. Prix : 600 F. Extension 512 KO (STE). Prix : 200 F. Opération Stealth. Prix : 150 F. **Hervé BLANQUET, 77, chemin Barrieu, 31700 Blagnac.**

Vds livres « La Bible du ST », « Bien débuter avec l'Amstrad 6128 » et « Tilt » n° 79, 80, 84 à un prix sympa. **Rachid BENSLIMANE, 32, rue Georges Remond, 93220 Gagny.** Tél. : (16-1) 43.81.47.16. (après 19 h).

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur + Joystick + doubleur + nbx D7. Prix : 3 500 F. **Chen WANG, 15, rue Lepic, 75018 Paris.** Tél. : (16-1) 42.51.42.46.

Vds Atari 520 STF + env. 50 jx + Joystick + boîte rangement. Le tout pour 1 500 F. **Xavier FONS, 6, allée Berthelot, 93290 Tremblay-en-France.** Tél. : (16-1) 48.61.31.62.

Vds jx pour STE. Bas prix. Réponse rapide assurée. Débutants acceptés. Possible éch. **Laurent GOSSET, 83, rue de Tourneville, 76600 Le Havre.** Tél. : 35.43.52.53.

Vds jx originaux. Prix selon ancienneté + Atari 520 STF : 500 F (à réparer) jx pour STF + STE. **François SARRE, 21, rue des Pins, 90850 Essert.**

Atari : vds lecteur SP1/4 Kumana + jx : 900 F. Vds originaux (Simcity-Barbarians...) de 30 F à 100 F. **Thierry LASSALLE, 12, square Einstein, 91000 Orléans.** Tél. : (16-1) 60.79.41.20.

Vds, éch. Gobins, Bat., Loom, F-29, X-out, 3D2k, Astate, Anglais 2 NDE. **Gazza 2, Ivanhoé, Kick-Off. Ch. CTCT sur Atari.** **Yann LOSSOUARN, Kernanvez, Plounevezel, 29270 Camarix-Plouguer.** Tél. : 98.93.11.71.

Atari ST mets à votre disposition quelques jx et éducatifs « Softs orig. ». Prix intéressants réponse assurée. **Jean-François TEIGNY, 241, avenue des Grands Godets, 94500 Boissy St Léger.**

Vds moniteur mono pour ST : SM 124 tbe, très peu servi. Prix : 900 F. **Hervé DEBAUX, 87, rue E. Ténot, 33000 Bordeaux.** Tél. : 56.31.27.07.

Vds lecteur Atari + rallonge souris (port compris, jamais servi) : 460 F. Vds nbx jx à petit prix Amiga X. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean Baptiste Gervais, 77450 Esbly.** Tél. : 60.04.34.60.

Vds 520 STE année 91 tbe + Joys + nbx jx + 5 Bts de Rgt + tapis + souris + docs. Prix : 2 500 F. **Guillaume TUCCINI, Clos de la Isle, chemin des Prêcheurs, 13200 Arles.** Tél. : 90.93.63.66.

Vds 520 STE + 1 Mega + imp. + lect. ext. + jx + Free Boot + Blit 3 Turbo + Joy. Nbxs revues. Prix : 4 000 F. **Cyril MASSON, 1, allée des Violettes, 91460 Marcoussis.** Tél. : (16-1) 69.80.63.93.

Vds Atari ST à prix très intéressant avec 100 disks de jx au choix. (Reg. Parisienne). **Stéphane LEMOINE, 18, route de Cormeilles, 78500 Sartrouville.** Tél. : (16-1) 39.13.94.54.

Vds 520 STF (excl. état) + souris + Joystick + notices + 16 D. originaux + 100 D (New-util.). Prix : 2 500 F, sans monit. **Cyril ETIENNE, 29, rue Louise Chenu, Boissy St Léger.** Tél. : (16-1) 45.69.00.09.

Vds 1040 STF + DD dur 20 Mo + lecteur ext. 3.5 + 500 disks (jx, langages Ect) + Dol + livres : 6 000 F. **Mohamed KEMMAS, 5, allée Georges Sand, 93150 Blanc Mesnil.** Tél. : (16-1) 45.91.13.67.

Club Atari ST : 3 000 logiciels en consultation par la poste (même France) à 25 F/disque!!! Liste gratuite. **EMC, BP 50, 4400 Flémalle 1, Belgique.**

Vds 1040 STE + SC 1435 + SM 144 + un Switcher d'écran + Star LC 20 + lecteur externe 3 1/2 et 5 1/4 + Disk. **Ghislain LETELLIER, 1, rue St Antoine, 53100 Mayenne.** Tél. : 43.04.83.35.

Vds jx Atari 520 ST pas cher liste sur demande et vds originaux. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny sous Bois.** Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds originaux pour ST à bas prix (Kick Off 2, Final Whistle, Return to Europe, Croisière, Captive, Populous...). **Cyril DEGRAEVE, 14, rue de Verdun, 92600 Asnières.** Tél. : (16-1) 47.90.84.03.

Vds jx original « Flames of Freedom » avec manuel d'utilisation, sur Atari STE. Acheté 345 F, vendu 175 F. **Eric STEIN, 42, rue du Commandant Charcot, 35000 Rennes.** Tél. : 99.54.40.84.

Vds originaux Monney Island + Meurtre pour Cdvre + Sequenceur Cubase + Synthe. **Roland DSO.** Prix coul. **Atari! Olivier DECOBERT.** Tél. : (16-1) 46.48.07.02.

Vds sur STE jx originaux tbe avec boîte et notices (Croisière pour un cadavre) : 100 F l'unité. **Fabrice ANFERTE, 91, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris.** Tél. : (16-1) 42.55.94.88.

Atari ST vds jx à très bas prix, envoyez un timbre pour la liste. Possède, WWF, Simpsons, Moktar, ELF, Another. **Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds pour ST nbx Softs à bas prix garanti rép. assurée. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lespar-Medoc.**

Vds Atari 520 STF, double face + moniteur couleur + souris + Joy-copieurs, jx... Prix : 2 000 F. **Benjamin FLECHE, 3, rue Pasteur à l'Etang-la-Ville.** Tél. : 39.16.33.54. (après 18 h).

Vds jx orig. ST Midwinter, F 19, Age, Armour, Geddon, Powermonger, BSS Jane Seymour, Captive, 100 F à 120 F + autres. **Patrick JANIN, 16, Coz Forn, 22970 Ploumagoar.** Tél. : 96.21.10.21.

ST vds éduc. util. jx et beaucoup de docs! Annonce sérieuse. Prix bas. A bientôt. **André SEINGIER, 19, bis rue du Bazingmien, 59000 Lille.** Tél. : 20.92.80.45.

Vds originaux ST : Wolf pack, Flight of the Intruder : 160 F, Turrican 2, Tennis Cup, GP 500 2, Shadow Warriors : 90 F. **Stéphane LORRIOT, 20, bd de Vaugirard, 75015 Paris.** Tél. : (16-1) 40.47.04.18.

Atari boîte origine état neuf, F 19 SF + M 1 TP, 300 F.

PC : Anglais de CMA 1^{er} neuf (val + 1 000 F) 3 1/2 600 F le lot. **Daniel LEROY, Le Terme, 24380 Lacropte.** Tél. : 53.06.76.46.

Vds Atari 520 STF + 200 jx + Joy + souris + revues + util. (PAO, DAO, MAO...) + selec./faces + cordon Hi-Fi : tbe : 2 000 F. **Frédéric OBERTI, 31, rue de la Loge, 71300 Montceau les Mines.** Tél. : 85.57.39.06.

Vds Atari 1040 STF + mon. couleur + mon. mono. + jx. Prix à déb. Poss. vente séparée. **Vds MD (Jap) + 6 Hits : 1 900 F. Antony SOPENA, Bel Air, 32000 Auch.** Tél. : 6205.49.14.

Vds Atari 520 ST + 1 jx original (F 19) : 1 600 F. **Marc MIGLIORELLI, 4, rue des Haies, 93330 Neuilly sur Marne.** Tél. : (16-1) 48.03.58.85.

Vds STF 1040 + 200 jx 3 000 F. Vds aussi jx ST. Liste 2 000 titres. Sérieux et très rapide. **Bruno DUGAS, rue du 18 juin, 82350 Albias.** Tél. : 63.31.13.52.

Vds monit. SC 1435 (tbe) : 1 600 F cart. ST replay : 100 F lecteur Int Sony PR Atari (DF) : 400 F Joystick Top : 100 F. **Pascal, 94430 Chennevières/Marne.** Tél. : (16-1) 45.94.64.32.

Pour Atari, Amstrad extension de mémoire 2 x 256 KO, les 2 barrettes Sim 200 F. Affaire à saisir. **Virginie COLELLA, 125, avenue Général Leclerc, 38200 Vienne.** Tél. : 74.78.02.11.

Vds 520 STF DF + souris + câble péritel + logiciels (originaux : le rédacteur, Flight simulator) : 1 500 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier.** Tél. : 67.22.29.06.

Vds pour ST/E nbx jx récents (Elvira Arc., Supskill, Rubicon, Robocop III, Tip, Off...) à bas prix. Demandez liste. **Alexandre SAGE, 14, rue du Général Leclerc, 70000 Navenne.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 200 jx + 2 joys + émulateur PC + utilitaires. Prix : 4 000 F possible AC Imprimante. **Cedric THOREL, 25, rue Maurice Nogues, 78960 Voisins le Bx.** Tél. : (16-1) 30.44.12.31.

Vds Hotnews, Oldies, utils. demos, Docs sur ST(E). Prix imbattable. Env. Disk pour liste. Réponse assurée à 100 %. **Julien GROSJEAN, 107, route de Couches, 71670 Le Breuil.** Tél. : 85.55.65.39.

Vds pour Atari Populous (orig.) 100 F + Anglais 6^e avec K7 170 F + recherche contact sur Mega CD et MD. **Anthony Rozier, n° 37, r. Jean Flomet, 59121 Haulchin.** Tél. : 27.31.17.98.

Vds Robocop 3 : 150 F, cher. contact pour éch., jx, utilitaires... Pas sérieux s'abstenir (520 STE). **Jean-Michel WUILLOT, n° 37, r. Jean Flomet, 59121 Haulchin.** Tél. : 27.31.17.98.

Atari 1040 âge 2 ans BE avec 50 disque, jx util. 1 Joys et 1 souris. Prix 1 750 F très urgent. **Nicolas BOURGEOIS, 12, r. de l'Espérance, 91800 Brunoy.** Tél. : 60.46.79.08.

Vds jx ST/STE Final Fight tout neuf dans le papier d'emballage. Prix à déb. au téléphone. **Farès SAIDJI, 6, r. de la Pépinière, 92360 Meudon la Forêt.** Tél. : (16-1) 46.30.98.99.

Vds pour ST Scanner à main. Golden Image + logiciel Touch up le tout. Sans garantie achat : 2 200 F. Prix : 1 800 F. **Michaël SIGDA, 235, 237, route de Versailles, 92410 Ville d'Avray.** Tél. : (16-1) 47.09.68.52.

Vds orgx Atari VGS du temps Lost Patrol stars d'Holly. Midwinter. 70 F le jx, le tout 200 F ou éch. contre Orgage. **Laurent SOLARSK, 33, r. de la Paix, 62300 Lens.** Tél. : 21.70.87.30.

Vds org. sur ST : Falcon, GRD monsterslam, Alex's Magic Hammer, Super Wonder Boy, Populous, Dark Century, Ik+. **Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse.** Tél. : 61.23.62.70.

Vds 1650 jx et util. Atari ST/E format 3,1/2 et 5,1/4. Prix ridicule, liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, r. Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds Atari 520 STF + souris + jx + péritel 1 500 F. **Christophe BRACQUEMOND, 12, av. Jean Monnet, 92130 Issy les Moulineaux.** Tél. : 46.44.88.40.

DOMAINE PUBLIC et SHAREWARES

Des milliers de logiciels à très BAS PRIX pour ATARI, AMIGA et PC

Bon à découper ou à recopier et à retourner à :
IFA, 549 route nationale 59680 Cerfontaine

Je désire recevoir le catalogue Domaine Public :
O Atari O Amiga O PC et Comp.

Le protocole QUICKER pour télécharger sur 3615 IFA :
O Atari O PC et Comp. O Macintosh

Le protocole MOON pour télécharger sur 3615 GRATICIEL :
O Atari O PC et Comp. O Amiga

Nom.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Je joins 15 Frs en timbres pour la participation au frais de port

3615 IFA
3615 GRATICIEL

Vds Atari 1040 STF + moni. Coul. + Orig. + nbx jx et utilitaires + Joys cause double emploi : 3 500 F. Richard GORA, 391 A, rue Morel, 59500 Douai. Tél. : 27.99.07.92.

Vds Atari 520 STF + Jx/Vroom, Simcity... + souris + Joys livres + utilitaires (Neochrome, Synth...). Prix : 1 500 F. Frédéric DUVAL, La Valette aux Mières, 14190 Oulilly le Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1425 + 2 Joys + souris + Freeboot + util. + doc. + nbx jx + West Phaser. Prix : 4 000 F. Alexandre Huguet, Trez Rouz, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.84.54.

Vds sur ST jx de 50 à 180 F (Terminator 2, Kick Off 2, Final Whistle, Monaco GP, out Run...) contact sér. Fabrice KERVILLA, 29470 Plougastel-Deaoulas. Tél. : 98.40.60.69.

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + jx Joys + souris + util. Le tout bon état : 2 000 F. Olivier SOLLIN, 7, rue Mirabeau, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.16.61.

Vds pour Atari ST Pack Grabsic 3. SE comp + inter. + 2 livres sur GFA : 600 F. Pierre JULLIAND, 7, bis rue E. Pottier, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.73.93.43.

Vds 520 STE (tbe) + souris + Joy + nbx jx (Vroom, Anotherw, WWF) + manuels prix : 3 000 F à déb. Stéphane MARIETTE, 22, rue Oiseland, 77580 Bouleurs. Tél. : (16-1) 64.35.88.10.

Vds jx Atari : Another World, the blues Brothers et Final Fight. Guillaume DE SAINT-ETIENNE, 111, avenue B. Buyer, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.11.06.

Hi : vds 520 STE + EXT 520 Ko + mon. coul. + 2 Joys + 100 D7 + utilitaires + boîtes. Le tout tbe, pour seulement 3 750 F. Nicolas COUSSIEU, 41 A, rue de l'Yser, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.53.28.

Vds jx sur Atari 520/1040 STE/FA pas cher. Réponse assurée. Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain sur l'Authion.

Vds nbx revues pour Atari (ST magazine, Atari mag., Tilt, ST format...). Liste sur demande. Christophe COTTE, 10, rue du Vergeron, 38430 Molrans. Tél. : 76.35.44.08.

MA demo et MA liste d'originaux vendus sur ST gratos ! envoyez moi un disk 3 PS et env. auto timbrée. Cédric JOUVESHOME, 43, rue Berzelius, 75017 Paris.

Atari STE 520 + ext. 1 Mo + 2 Joys + moni. couleur + cables + livres (acheté avril 1991). Prix : 4 700 F. Mohamed YAHYA NAZAR, 2, rue Renoir, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.46.84.

Vds jx pour 520-1040 STE liste sur demande. Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

Vds Atari 1040 STF + écran coul. + disque dur 30 Méga + livre du GFA et du Graphisme : le tout 4 800 F. Loïc JOYAU, 33, avenue Paul Cézanne, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.22.27.

Vds 520 STE Gonfle 1 Mo + écran couleur 1084 S + lect. ext. 3,5 + nbx jx et logs + 3 Joysticks : 3 500 F. Bruno MONNET, 1, allée Prainial, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.32.15.

Atari 1040 STF + cables + Joystick + souris + câble péritel. Prix : 2 000 F. Laurent ALBERT, 5, Villa Ravel, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.18.60.

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. + nbx jx et util. + doc + 3 Joys + souris. Prix : 4 500 F. Franck BOUF, 6, rue Marle Sambat, 94270 Le Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 45.21.91.52.

Vds Atari 520 STF coul. + moni. coul. + 2 Joy + souris le tout le cédé : 1 700 F. Alexis DIRER, 21, ter rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.40.68.

Atari 520 STF + 400 disk + orig. câble + livres le tout 3 000 F à déb. Raphaël MARONAS, 9, Villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.94.75.

Vds Atari 520 STF DF + moniteur coul. + Joystick + 100 jx + souris : 2 500 F + impr. SMM 810 : 1 500 F. Thibault LEMOINE, 129, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.38.32. ou 44.26.74.81 (oise).

Stop! vds orig. sur ST : Challenge foot, version senior (14 ans et +). Prix : 180 F, frais de port compris. David QUILLON, 31, rue Marino Simonetti, 69150 Decines. Tél. : 78.49.57.51.

Vds et éch. nbx jx sur Atari STF-STE. Demandez liste. Réponse assurée 100 %. Ludovic RENAUX, 28, avenue

des Gaix, 13610 Le Puy Sainte Reparde. Tél. : 42.50.00.15.

Vds Atari 1040 STE 4 Mo + Super Charger V.1.5 1 Mo sous garantie + imprimante 9 Aigu. Commodore le tout 6 500 F. Christian RISACHER. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.

Vds sur Atari 520 STF jx à très bas prix. Demandez liste. Emmanuel ALCARAZ, Chez Maestro, 18, le Collet Blanc, 13119 Saint Savournin. Tél. : 42.04.61.71.

88 vds Atari 520 STE 1 Mo Joystick jx originaux ST : 2 500 F. Maupiti Ums Colonial COT Silent. service... Pierre DIDIERJEAN, 39, rue des Genets appt. n° 153, 88110 Raon l'Étape. Tél. : 29.51.05.06.

Vds Atari 520 SME couleur (SC + 425) + 2 Joy + STOS + nbx jx excellent état. Le tout au prix incroyable : 2 900 F. Fabrice Paris 17°. Tél. : (16-1) 42.66.69.87.

Vds 520 STF + coul. + souris + 3 Joys + Track + Freeboot + 50 D7 de jx + boîte + originaux + util. Le tout tbe : 3 500 F + 120 D : 650 F. Marc LEBRUN, 8, rue des Marronniers, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.52.02.

Vds Atari 520 STF + lecteur SF 314 + moniteur SM 124 + 1 drive + souris + 3 Jostik + nb jx + imprimante. Cyril AUMIGNY, 30, rue J-J Rousseau, 94190 Ville-neuve St Georges. Tél. : (16-1) 43.89.62.75.

Vds 520 STE + 70 jx + 2 boîtes de rangement + Joystick + câble péritel : 2 000 F à déb. (à saisir). Christophe RAVERA, 2, allée Racine, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.74.96.

Vds logiciel de digitalisation pour Atari : Vidi-ST + VZ-Maximage pour la coul. Le tout très bon état. Vendu 1 500 F. Stéphane MOREL, Essonne. Tél. : (16-1) 69.84.74.05.

Vds Logiciels pour Atari ST et Robocop III à bas prix. Stéphane LEMOINE, 18, route de Cormelles, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.94.54.

Vds Mega STE 4 Mo 1040 STE 520 STF + nbx livres + divers langages (Stos GFA C Assem) + Modem. Karim BENCHABA, 18, lotissement Roquefeuille, 13530 Trets. Tél. : 42.61.58.91.

Vds jx ST Sherman, ADS, Monkey Island, Gunship, Falcon, Fighter Bomber GP Monaco, Blues-Brothers. Daniel IANNIZZI, 5, rue Eugène Berthoud, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.69.07.

Vds Atari 520 STF double face + souris + prolongateur prix : 1 800 F. David BEGHIN, 254, rue d'Ypres, 59237 Verlinghem. Tél. : 20.78.94.06.

Vds 1040 STE 2 Mo, SC 1435, souris, 2 Joy, câble Mini-let, log. 3D cons. kit Deluxe et jx orig., le tt : 5 000 F. Philippe NOEL, rés. de Presles, av. Paul Vaillant Couturier, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.36.03.88.

Vds nbx jx sur ST, px exception. 1 Rép. ass. sér. et rapide. Demandez liste. Julien BRAULT, 4, rue Benjamin Moloise, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : (16-1) 64.91.35.31.

520 STF + 2 Joys + souris + GFA Basique + nbx magazines + util. + 50 jx (Vroom, Populous 2). Px : 3 100 F à déb. Bruno OLLER, 14, allée Flore-Tristan, 64000 Pau. Tél. : 59.30.47.98.

Vds Atari 520 STE, 2 Mega + non coul. + 100 disks : 4 100 F (Port compris), vds impr. Citizen 1240 : 1 500 F. Patrice PLAA, Chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.

Vds jx pas cher sur ST/STE, vds jx Nec, Megadrive, cher. K7 vidéo : Le Seigneur des Anneaux. Xavier SAUTE-REAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.

Vds sur ST Crimé City, Tintin, Gold, Rush... (Répondre par courrier SWP). Jx orig. Vincent LEGRAS, 24, rue Suzanne Buisson, 77176 Savigny-le-Temple.

Vds Atari 1040 STF + écran coul. + écran monochrome + 200 jx + lect. ext. + 3 tomes « guide Atari » tbe : 5 000 F. Cyril GREPPIN, Tirelonge 5, 1213 Onex-Ge (Suisse). Tél. : (0033-12) 7.92.74.08.

Vds jx ST : 100 F, PCS : Maupiti Island Operation Stealth, Fire & Forg et 2 Lotus Esprit et Toyota Celica. Guillaume Prosper, 43, rue de Dunkerque, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.20.67. (après 18 h.).

Paris-Dakar 90, Chess Championn 2175, Sherman, Vroom, Kick Off 2, Microprose Grand Prix, pour Atari. Helder DA SILVA, 18, rue de l'Abbé Grégoire, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.63.39.

Vds Atari 520 STE + monit. coul. + 40 jx (Croisière; Vroom; Moktar...) + bte rang. + Joystick + souris : 3 500 F. Yann VITASSE, 83, bd Longchamp, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.74.42.

Vds Atari 1040 STE tbe (1 an) + 4 jx orig. (Toki, Vroom, Retour vers le futur et First Samouraï) : 2 000 F. Nicolas CORTES, 77, Les Demeures de Candolles, 13821 La Penne-sur-Huveaune. Tél. : 91.24.76.96.

Pour ST, vds grand px 500 II (ls dans Tilt 88) ou 40T Ruber (14 Tilt 102) : 130 F. Sébastien BRION, 27, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.14.57.

Vds STE Gonfle à 1 Mo! ss gar. + monit. coul. + souris + tapis + housse, le tt : 3 200 F. vds jx orig. Grégory PREUX, 3, rue de l'Arrivée, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.95.35.

Vds Atari 520 STE à 2 Mo + 2nd lect. + Trackball + disks + MV1624 Mastem : 4 000 F dur réq. Toulouse. Cher. DOS 2 DOS sur Amiga d'urg. Frédéric VALEZ, 3, rue de Ribosi, 31490 Leguevi. Tél. : 61.86.13.50.

Vds sur ST-STE, jx, util., demo, Dompub. Cher; Rygar sur STE. Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.

Vds Atari 520 STE + monit. coul. SC1425 + 2 Joy + souris + bte minitel + jx : 2 750 F. Alain RIAZUELO, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.21.54.

STE 2 Mo : 3 000 F, ss gar. + jx, vds SM124 : 800 F pour + de rens. me contacter. Patrick VAUDABLE, 63490 Champ-Martin, Brousse. Tél. : 73.72.31.34. (Tél. seul. le week-end ou vacances scol.).

Plus de 50 orig. sur Atari de 30 à 100 F avec bte + doc. Stormmaster, Bob, Utopia, Croisière, etc. Emilio GOMEZ, 3, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.

Vds bien début. tex. Data Calco (doc + D7) + Autoform GFA, Stos Basic (orig.) sur Atari ST-STE : 485 F. Mag divers. Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : (16) 67.85.29.74.

Vds Atari 520 STF + monit. coul. + Joy + Freeboot + 80 log. : 3 400 F à déb. Christophe JOURJON, 19, rue de la Croix de Fer, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.38.24.

Vds 520 STE 1 Mo + Joy + Freeboot + copieurs + nbx jx + demo util. : 3 000 F à déb. Sacha SEDANOVIC, imp. 19 Bonhomme RN 734, Saint-Pierre d'Oleron. Tél. : 46.47.48.85. (après 19 h.).

Vds Atari 520 STE, étendu à 1040 avec écran coul. + souris et Joystick + énormément de jx. Px : 4 000 F. Stéphane ZAGNONI, 139, rue de Beauchamp, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.88.02.

1040 STE + monit. coul. SC1435 + 60 disquettes de jx + 2 souris + 1 manette tbe. Px : 4 000 F. Jérôme COURBET, 6, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.99.71.

Croisière pour un Cadavre Atari : STF et STE. Narc Atari ST. Mathieu CAILLAULT, 15 bis, av. Dural Lecanus, 92210 Saint-Coud (Paris). Tél. : (16-1) 47.71.69.64.

Vds Atari 800XL, monit. coul., lect. K7, lect. disk 5 1/4, Interf 850 Cartouc jx, faire offre pour le tt. Pascal PELISSIER, 5, rue Raymond PRUDHOMME, 54260 Laigny. Tél. : 82.26.59.77.

Vds matériel Atari suivant : Megafille 30 + SC 1425 + Hand Scanner type 4 + Supercharger (emul. PC) + lect. ext. 3 1/2 + impr. Star NL 10, au plus offrant. Faites vos px! Amador HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, 25700 Valentigney.

Vds Delux Paint (ST : 250 F) Falcon Mission Disky (ST : 100 F) Croisière pour un Cadavre (Amiga : 150 F) parfait état. François FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappey-en-Chartruse. Tél. : 76.88.82.45.

Vds Atari 520 Ste ext. 1 Mo + lect. ext. + Tracball + 50 orig. + 100 jx 3 500 F ou ctre Amiga. Denis BLANQUET, CIO BMM, BP 148, 13254 Marseille.

Vds jx sur Atari ST de 75 à 150 F. Olivier CHAPPELET, 153, av. de Saint Simon, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.57.47.

Vds Atari 520 STF double face + monit. SC 1425 + 2 joy + 150 jx + prolongateur px : 3 500 F. Davio BEGHIN, 254, rue d'Ypres, 53237 Verlinghem. Tél. : 20.78.94.06.

Vds Atari STF 1 Méga + monit. coul. SC1224 + monit. N2B SM125 + impr. SMM804 + nbx orig. : 4 000 F. Antoine LAMOUREUX, 266, rue du fbg Saint-Honoré,

75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.97.53.

vds 520STE + écran coul. + 2 Joys + souris + 2 rallonges pour Joys + câble minitel + jx : 2 750 F. Alain RIAZUELO, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.21.54.

Vds Atari 520 STF, double face + Joy + souris + 30 disks + bte de rang. : 1 800 F à déb. Julien TRUDELLE, 16, place de Gaulle, 61500 Sées. Tél. : 33.28.76.38.

Vds Atari 520 STF + monit. coul. SC1224 + nbx jx + orig. (BAT Of Brightlight Of Intru + ...) + Free Boot + Joy : 3 350 F. Christophe JOURJON, 19, rue de la Croix de Fer, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.38.24.

Vds Atari 520 STF. lect. DF + souris + cordon péritel + 11 jx orig. : 1 700 F. Gérard BOCHER, 55 rue Guillemet, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.88.69.

Vds orig. Atari : 100 F l'un (Final Fight, Fire, Retour Vers le Futur 2 et 3, etc.), bte et notice. Boris PINEAU, 9, place Saint-Jean, 44430 Le Loroux Bottereau. Tél. : 40.33.80.52.

Vds 1040 STF + impr. STR LC10 + jx + traitement de texte + Joy + souris + péritel. Px : 3 500 F. Phi NGUYEN, 9 bis, rue du Souvenir, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.45.76.

VENTES

AMIGA

Vds Amiga 500 1 Mo, souris, 2 Joystick + 25 jeux. Prix : 2 400 F. Cédric CESARO, 36, rue du Cdt Bochet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.17.67.

Vds Amos V0 + Another World + F 19 + Shealtl Fighter + en cadeau Popolus. Prix : 620 F sur Amiga 500. Benjamin BOURDON, 30, rue des Bordeaux, 94220 Charenton le Pont. Tél. : (16-1) 49.77.09.39.

Vds A500 + extension + 10845 + drive externe + logiciels. Prix : 4 000 F. Jean-Marc MAZIERE, 12, résidence Bel Air, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.54.97.62.

Vds Amiga 5001 mega + mono. coul. + 2 lect. + disk : 4 500 F. Vds CDTV + CD neuf : 5 500 F. Vds LYNX + 7 jeux + paresoleil + sacoché + transfo + câble COM. tbe : 1 000 F. Tél. à partir de 19 h sur Paris. Tél. : (16-1) 43.77.83.67.

Amiga vds Populous 2. Prix 175 F. David ACHARD, Les Perrenches, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.61.22.

Vds sur Amiga Croisière pour un cadavre : 180 F, F 29 : 150 F, originaux avec notice et boîte, port payé. Joël LE PEVEDIC, 6, rue Thomas Ancel, 89000 Auxerre. Tél. : 86.48.25.95.

Stop Affaire! Vds plus de 30 jeux Amiga (cause PC), originaux récents ou anciens. Jr avt anc. Prix : 100 F. Philippe ESPONA, 145, IMP du Liban Hesperides, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.28.83.

Vds Amiga 2000 B + Mon 10835 + lect. ext. + carte x Power + Switcher + Joy + 250 disks + nbx accés. Prix : 8 000 F. Jean-Paul Rey, 1, ch. Du Marquis, 42800 Rive de Gier. Tél. 77.83.69.14.

Vds pour Amiga, 2 manettes + 3 jeux (Kick off 2, Robocop 2, Jimmy White's Snooker) : 450 F. Morbihan si poss. Gaëtan LE GUENNEC, 1, rue du Général de Gaulle, 56700 Brandérion. Tél. : 97.32.90.20.

Vds 1500 plus (V2.0) neuf. (Ach. le 4392) + nbx jx, util. (C dble emp.). Prix : 2 790 F. Tél. du mardi au vendredi uniquement. Régis. Tél. : 40.46.94.37.

Vds Amiga 2000 + mon. coul. + disque dur : 52 Mo + impr. : LQ 500 + 2 man. + disks : tt moins d'un an. Neuf : 13 400 F, cédé 9 500 F. Stéphane REMOND, route de Germolles, 71640 Dracy-le-Fort. Tél. : 85.44.44.04.

Vds A500 + ext. mem. + 10845 + souris + nbx Softs recents + beaucoup de doc. tbe. Prix : 4 000 F. Jérôme KROP, 3, cour de l'Image St Jean, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.07.98.

Jeux Amiga 150 F. Console Mattel + jeux : 300 F. Extension info : 200 F. C64 + lect. K7 + jeux : 800 F. Voice Master : 400 F. Willy RICHARD, 408, avenue du docteur Jean-Mac, 72100, Le Mans. Tél. : 43.84.30.19.

Vds A500 + ext. Mo + mon. coul. 10845 S + 40 jx + Imprim. MT 81 + man. Cobra + boîte de Rgmt + log. bureau. Prix : 6 000 F. Romain FAJON, 42, avenue Lenine, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.21.74.

Vds Amiga + ext. + Joyst + souris + tapis + boîte rgmt + toutes les news. Prix : 3 000 F. (sous garantie) + lect. + ext. Philippe SOULIE, 21, rue du Château, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.26.16.59.

Vds C64 + mono coul. + 1541 + 2 Joys (autofire) + 127 jx D7 (Simpsons, WWF, 5H, O. Beast + nbx jx...). Boîte rang. Bon état. Prix : 1 900 F à déb. Mohamed OULO-MEBAREK, 4, allée des Peupliers, 42500 Le Chambon Feurolles. Tél. : 77.61.81.47.

Vds Amiga 500 1 Mega, 2 lect. + écran 10845, nbx logiciels originaux + 100 disks + Joys. Prix : 4 000 F. Patrice Jouan, 5, rue de l'Abbé Dumont, 80080 Amiens. Tél. : 22.44.82.66.

Vds jeux Amiga (Panza, Tennis Cup Nord Sud, Robocop I et II. Prix : 100 F. Hugo FOSSIER, 54, rue du Moutier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.03.00.

Vds originaux Amiga : Utopia, Armour, Geddon, Croisière pour un cadavre, Interphase, Pinball Magik. Prix : 150 F pièce. Jérôme VENEREAU, 6, rue Curie, 44000 Nantes. Tél. : 40.50.51.64.

Tout neuf jamais servi, Amiga 500 + imprimante Commodore MPS 1000. L'ensemble 3 400 F + cadeaux 45341344! Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos Molet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44.

Vds Amiga 500 clavier + extension (1 mega) + souris + 100 jx + Joystick 1 an. Très bon état. Prix : 2 990 F. Michaël LE BOURDON, 124, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.57.87.

Vds orig. A500 Super Ski 2 : 150 F. Space Ace : 150 F. Contact le week-end. Olivier DENEFF, La Hougue, 50550 St Vaast-la-Hougue. Tél. : 33.54.44.50.

Vds jx originaux A500. Fighter Bomber, Kick Off 2. Grand Prix 500 2, Gho Stutter 2, Indianapolis Px : 500. 300 F les cinq. Jérôme RESSEGUIER, 6, pl. des Asphodèles, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.21.

Orig. sur A500 : Indi. 500, Budokan, Fred Oper Stealtm, Immortal, Justiciers : 130 F. Menace ADD : 100 F. 3 dck : 300 F. Vincent BERTIN, 1, rue de Norvège, 44000 Nantes. Tél. : 40.12.06.30.

Vds Amiga 500 + moniteur + ext. (Hor) + 100 disk. + revues + Joy. Le tout 4 000 F. Urgent!!! Romain DASSENJOY, 10, rue Hélène-Boucher, 57157 Marly-Frescaty. Tél. : 87.66.24.33.

Vds 6128 + 2 Joys + 3 cartouches + 18 jx originaux + DK Système + écoulement stock DK. Urgent! Prix : 3 500 F. Stéphane NASSOUR, Grand Café, 11120 St Nazaire d'Aude. Tél. : 68.93.44.50.

Attention! offre à ne pas manquer : vds jx Amiga originaux à — 60 % (Fascination, Harlequin...). Contacter : Nicolas SWIERCZEK, 43, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél. : 20.75.17.41.

Vds C128D avec lect. disk + moniteur couleur + 60 jeux. Le tout : 1 800 F. Mathieu Groult, 10, impasse de l'Aéroport, 47520 Le Passage. Tél. : 53.96.27.47.

Vds sur Amiga 500, Robocop Opération, Stealph SCI, KGS TOKI. Le tout pour 600 F ou pièce 125 F. Nicolas METAUER, 9, avenue du Général Leclerc, Villers-les-Nancy. Tél. : 83.41.20.31.

Vds jeux sur Amiga à bon prix. Contacter. Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

A vendre Adspeed de chez ICD pour Amiga 500 — 1000 — 2000. Double vitesse Amiga 1 500 F à déb. Bruno Kasprzak, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont en vevin. Tél. : 44.49.13.66.

Vds Amiga 2000 + 5 mega + 2 lect. int. + 10835 + Deluxepaint 4 = nbx jeux orig. récents. Faire offre. Marc CAGNINACCI, 44, rue Stanislas Torrents, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.01.88.

Vds CDTV Commodore ét. neuf + lasers (7) + lecteur Amiga + nbx jeux Amiga. Prix : 4 700 F + vds CDV 7CD. Gil Marras, 138, route Nationale 113, 13170 La Gavotte les Pennes Mirabeau. Tél. : 91.51.24.08.

Vds CDTV Commodore + 14 CD dont Falcon, Astérix etc + Drive 3 1/2 + 60 disks. Le tout état neuf : 6 000 F.

Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.

Vds Amiga 500 + ext. Mém + mon. coul. Philips, état neuf 10 mois + nbx jeux + souris + man. + utilitaires. Prix : 4 000 F. Frédéric CALVES, 78, rue du Pré St Gervais, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.99.80.

Vds A500 avec ext. de mem. 1 Mo + revues + Joys + souris + jeux. Prix : 3 700 F (ss. garantie). Jacqueline PERRET, 26, place du Marché, 77190 Dammarie les Lys. Tél. : (16-1) 64.39.29.56.

Vds, échange jx sur Amiga ts contact acceptés, rép. ass. Dépechez-vous nb. de corresp. limité. THE TACTICAL FIGHTER WING, BP 43, 47400 Tonneins.

Vds jx Amiga : Black Crypt, Vroom, Robocop 3, F1 Grand Prix, Beholder, Croisière, etc... Frédéric PIRON, 189, bd La Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.

Cause ordi. HS. je vds mes jeux de 91-92 pour Amiga. Très bas prix. Urgent rép. assurée. Johann BOPP, Le San-Carlo, Bt A2, rue Eugène, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.61.22.

Vds A500 V1.3 + ext. + moniteur 1084 S + lecteur " + 100 disks : le tout 4 500 F. (comme neuf). André COUSIN, 5, rue Vercingetorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.90.96.

Vds A500 + ext. 512 Ko + mon. coul. + souris + 2 Joys + nbx Logs + docs. + embal. d'origine, ss gar., tbe : 4 500 F. Anthony RIBOT, 15, rue Biroteau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.10.94.

Vds A500 V1.3 + ext. 512Ko + moniteur + Joystick + jx et util., boîte de rangement. Prix : 4 200 F à déb. Après 19 h. Christophe CHEVALIER, 1, rue Saint Léger, Bâtiment A6, 78100 Saint Germain en Laye. Tél. : (16-1) 34.51.16.86.

Vds A 2000B tbe + lect. 3 1/2 int. + jx + câble + souris + Joy + moniteur (1 000 F). Cherche A500 faire offre. Urgent!!! Hervé DUFOUR, 22, rue Dupont de l'Eure, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.69.76.

Vds sur Amiga moitié px : Lotus 2, Moktar, Cadavre, F9 le t tbe. Michael ZINDANI, 30, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.86.00.

Vds A500 + lect. ext. + 2 souris + monit. coul. stéréo + 2 ext. + 670 DKS valeur neuve 12 000 F vendu 7 000 F. Philippe LEVANG, 28, av. Paul Cezanne, 94420 Le Plessis Trevisse. Tél. : (16-1) 45.94.20.76.

Vds A2000 B + 10835 + 150 disks le t ss garantie encore 5 mois 4 000 F. Frédéric CYPRIEN, 118, rte nationale 8, 13240 Septemes-les-Vallons. Tél. : 91.51.08.25.

A2000 B (1 Mo Chip) + 10845 + GVP HC2 + DD 42 Mo + 2 Mo Fast + Joy Pro. le t garanti 6 mois, px : 9 000 F DEB. Xavier BICQUARD, 15, rue G. Dauphin, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.39.04.

Vds jx Amiga 100 F un Speedbail 2 Kick Off 2 Moktar Twinworld James Pond Ika + Batman Elf Robocop 2. Steve KRZYKAWSKI, 33 bis, cité Saint-Roch, 59163 Thivencelle. Tél. : 27.35.16.33.

sur Amiga cherche contact sérieux pour éch. ou vds des jx env. votre liste si poss. Jonathan GEORG, 8, imp. Fromentin 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.

Vds Amiga 1000 + souris + nbx jx : 1 500 F. Marc Merlino, 8, allée Gagarine, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.63.97.

Vds mat. info. comp. 1-130 XE : 300 F 1 lect. disq Aami x LXE 700 F 1 lect Dis C64 1541 100 F et autre cas disk. Alain TOUOTI, 31, rue de Toulouse, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.90.33.

Vds jx sur Amiga à 50 F Crazy Cars et autres Movie Setter 100 F., vds livre DP3 100 F et aussi revues. Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.

Vds sur C64 disk vieux 5X, Hits ou News, px dérisoires très sérieux, rapide liste sur dem. ctre tbre. David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.

A500 Plus avec Mon 10845 1,5 Mo + lect. ext. + Rackball + souris + 2 Joy + Blitz + Digit son + 200 jx. Px : 5 000 F. Franck DECEUNINCK, 182, rue du 04 septembre, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.96.43.15.

Jx sur Amiga env. 1 disk et 1 tbre 4 F. Patrick GUILMIN, 42, rue du Maréchal Juin, 87100 Limoges. Tél. : 55.01.52.28.

Vous cherchez un contact sympa et du log. sur Amiga, contactez-moi. Tél. : 93.61.91.83.

A 500 + monit. coul. + Scanner + imprim. + Jostick + souris + 60 disquettes jx tbe. Le t : 4 000 F. David PEREZ, 9, rue de la Convention, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.43.80.50.

Vds Amiga 500 Vidi, Action, Replay II, extension mémoire, le lot ou séparément. Px à déb. Tél. après 18-20 h. Pascal BOURREAU. Tél. : 75.01.82.08.

A500 Mo + monit. coul. + 2° lect. 3 Joy + nbx jx originaux 4 000 F. Excellent état. Philippe COLAS, 37, rue du Plateau, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.91.13.96.

Urg. cède, vds, donne Amiga 500 + souris neuve jamais servie + jx + manuel éduc. 1 900 F. Eric Simard, 26, rue Dezert Doloron, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.33.47.91.

Vds Amiga 500 + 1 ext. 1 Mega nbx jx + — 50 (Robocop 3) valeur 4 500 F vendu 3 000 F ou éch. ctre 10405 STE. Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17.

Vds jx Amiga, ST, PC neufs avec notices. Liste sur demande. Christophe CLAUSTRÉS, Collège Départemental, 35330 Maure-de-Bretagne. Tél. : 99.34.94.36.

Vds A500 + ext. mem. 2 Mo (Total 2, 5 Mo) + 10845 tbe 4 500 F. José DUARTE, Lleudit La-Garenne, 78680 Epone. Tél. : (16-1) 30.95.22.61.

Vds Amiga 500 + Disk de jx, util. demo + extension 512 Ko + 2 joystick + souris + bte de rang. Px : 3 500 F. Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.

Vds cause double emploi Amiga 2000B écran 10845 carte + nbx log. PC/Amiga très peu servi px à déb. Christiane GUYOT, Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.54.11, après 20 h.

Vds Power Cartridge pour C64 200 F jx Megadrive à partir de 150 F. Jean-Pierre DAGUET, 3, rue Clément Ader, 94430 Chennévières. Tél. : (16-1) 45.93.03.41.

Vds jx pour 500, Amigaiste venez nbx. Pascal BRUIHIER, BP 9, 60340 Saint-Leu d'Esserent.

Vds jx sur Amiga. Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du réseau Robert Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.

Vds jx sur Amiga 1 disk + 1 tbre à 2,50 F px très très bas. Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donjon, 77310 Boississe-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.

Vds 500 + ext + Drive externe + écran 10845 Garot92 4 000 F le t vds DMP 3 000 Imp. peu servi 1 000 F. Philippe QUEVAUVILLIERS, 3, clos Saint-Michel, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.63.16. (ap 19 h.).

Amiga 2000 + écran 1083 + DD 40 Mo + impr. 24 aiguilles + Joystick + nbx Log. 7 500 F. François DE BARROS, 17/19, rue Faidherbe, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.03.80.

Vds, éch. ach. jx sur Amiga écrire ou tél. Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas Bance, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.

Amiga vds demos en ts genres Slide Megdem Musicdisk à px très réduits. Env. pour cond. rép. ass. Marc VASSEUR, 51, rue de Drude, 62620 Barlin. Tél. : 21.25.78.19.

Vds jx sur Amiga et St liste sur dem. ctre tbre à 4 F. et disk. CONBN, BP 112, 06220 Vallauris (France).

Vds Amiga 500 Plus + monit. mono + Adi franç. + Workbench 2.04 + garantie ach. 17/3/92. Px : 4 000 et 4 900 à déb. Alexandre SELLEM, 19, av. du Dr. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.

Vds Softs Amiga jdre 1 tbre. Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Maltbuisson. Tél. : 81.69.63.95.

SCOREGAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

Score-Games reprend vos jeux d'occasion et vos consoles en bon état de marche et dans leur emballage d'origine. C'est l'atout jeu-passion numéro un. Mais Score-Games c'est aussi et surtout le plus grand choix de jeux d'occasion, des cartouches à moins de 100 F, toutes les nouveautés, un club d'échange et le conseil de fanas du jeu. Alors...

NE JETEZ PLUS VOS JEUX, ECHANGEZ-LES!

VENTE PAR CORRESPONDANCE ET MAGASIN

17 rue des Ecoles 75005 Paris

(1) 43 290 290

Ouvert le lundi de 14h à 19h30 et du mardi au samedi de 10h à 19h30
ACCES : Métro Cardinal Lemoine
RER St Michel - Bus : 63-86-87

Vds jx sur Amiga à très bas px. **Fabrice BAJOLAIS**, 25, av. des Chevreteuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds A500 + écran stéréo + 25 jx orig. + 2 Joy + souris 3 500 F sur lise uni. **Karim NINI**, 160, Grand rue Saint-Michel, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.89.99.

Vds jx Amiga, 150 F à 250 F + 15 F frais d'envoi. Tél. pour liste **Julien PHAM**, Villa « Azura » 24, av. Jean-de-la-Fontaine, 06100 Nice. Tél. : 93.96.88.78.

Vds Amiga 500 plus avec nbx jx + Joystick + monit. coul. + lect. externe 5 000 F. **Jérôme LEVEQUE**, Bd Paul Monteil esc. 54, bât. 39, 06200 Nice. Tél. : 93.21.04.55.

Vds Amiga 500 + ext. 512K (Hologe) + nbx disks + 2 Joys (Arc Power Stick) + bte de rang, 3 500 F. **Baptiste POUGET**, 3, rue César Franck, 81000 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.49.

Vds log. sur Amiga 25 F pas sér. s'abst. liste sur demande. **Farid BELLIL**, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes.

Vds ou éch. jx sur Amiga. 1te la France et l'Europe écrire pour liste déb. bienv. rép. ass. **Patrick BEGUIN**, 2, rue d'Anvers, 37100 Tours. Tél. : 47.54.61.70.

Vds super jx sur C64 et compis dont Outrun, Gost'n Goblin, Barbarian, Paperboy, etc. Px à déb. **Jocelyn COLLIGNON**, 32, rue Louise Labé, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.74.85.

Amigaman cher contacts pour éch. jx démos utilis. Env. liste rep. 100 % Amiga s'abst., cher. jx négative à 150 F. **Laurent TANG**, 158, rue de l'Épaulé, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Vds C64 + lect. 1541 + nbx jx orig. + doc le tt 1 000 F jx seuls 15 F pce. liste sur demande, rép. ass. **Florent NICOLEAU**, 12490 Saint-Rome de Tarn.

Vds 40 jx orig. sur Amiga Bard's Tale 3, Fate, Conquest Of Camelot, IceMan, F29, Wings, UMS2, Realms, Bequest. **Stéphane GISSY**, 18, rue Edgar Reyle, 57070 Metz. Tél. : 87.75.23.27.

Vds Amiga 500 + extension + monit. + impr. + Drive externe + 100 disks 5 500 F. **Christophe BACK**, 9, rte de Riéulay, 59670 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Vous recher. sur Amiga des jx à bas px pour rompre la monotonie. Appelez-moi vite. **Yann JANVIER**, 8, allée Antoine Watteau, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.30.78.

Vds A500 + monit. + 5X + Joy 2 500 F. **Wilfried LE CHERDOUNIER**, 11, rue de Turenne, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.86.34.

Commodore C64 + 1541 + prog. 600 F. **Dominique CERUTTI**, 102, av. Paul Santy, 69008 Lyon. Tél. : 78.06.60.85.

Vds prise périlleuse pour Amiga et jx (Moonstone, Lotus Turbo Esprit, Manchester United Europe), **Yann FANON**, La Ferrière at Veillard, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.71.96.62.

Vds ORX sur A500 double Dragon 3, Wrestlemania, Powermonger Data disk 175 F pce + 1 cadeau contact sur Paris. **Stéphane THOMAS**, 30, rue des Haies Fleuries, 93100 Montreuil.

A500 + ext. 512K + monit. coul. + lect. 3 1/2 + Joy + 100 disks 3 400 F. **Daniel SURIANO**, 132, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.36.47.

Atten. vds C128 lect. disk intégré + 150 disks nbx jx + Power cart + Joysticks, lbe, le tt 800 F. **David COHEN**, 138, av. Jean-Jaurès, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 46.43.69.34.

Vds jx d'origine avec notice sur Amiga 500 px intér. **Didier HENRY**, 12, rue Maurice Ravel, 81100 Castres. Tél. : 63.72.03.84.

Vds jx Amiga Op Stealth, Another World & Croisière le tt 570 F., vds film Dune à 150 F. **Thomas LEROY**, 115, rue Émile Zola, 62180 Bully. Tél. : 21.29.12.55.

Vds tt jx news et anciens sur Amiga demander liste. **Patrick GUIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds jx sur Amiga Hi To, Mescal and Akira, Laurent LANCELLE, 22, rue Gabriel Péri, 59680 Ferrières-la-Grande.

Vds orig. sur Amiga, Magic Pocket : 130 F, First Samurai 130, et Populous 2 : 160 F ou les 3 300 F. **William BLONDEL**, 379, rue de Vaugrard, 75015 Paris. Tél. :

(16-1) 48.28.74.57.

Vds A500 + ext. 2 200 F. **Emmanuel PREIN**, 4, rue de verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.

Vds jx sur Amiga 500 env. disquette pour recevoir liste débutant Welcome. **Philippe LARIVEN**, BP 8, 91520 Egly.

Vds A500 + nbx jx + souris + Joy + bte le tt 2 000 F 3 600 av. monit. coul. + Apple II : 1 850 F + monit. **Patrick CAILLAUD**, 18, rue de la Loire, 67800 Hoenheim (Strasbourg) Tél. après 19 h. Urg. Tél. : 88.81.03.03.

Vds Amiga 500 + 1063 S + 1 Méga + de nbx jx. Px : 5 500 F (à déb.), tél. après 18 h. **Nicolas MASERATI**, Grenoble. Tél. : 76.87.90.80.

Vds pour Amiga Kickoff 2 + World CUP 90 Harpoon + 2 et 4 + Scenarios Editor Complète Cheque + Joysticks (2) : 550 F. **Thierry MAZERI**, bdt. A6, rés. Bellevue, 35, av. Philippe Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.

Vds A500 + ext. 512 Ko + 2^e lect. + monit. coul. stéréo + nbx jx utilis. et accessoires. Le tt : 4 500 F. **Yann MICHEL**, 76, rue Lamartine, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.30.29.

Vds A500 + ext. mém. + monit. + nbx jx + 2 Joys + manuel + doc. val. : 10 000 F. Cédé : 6 000 F. Le tt ss gar. 08/92 en lbe. **Christophe JEANNE**, 34, rue de Lorraine, 92300 Lavellois-Perret. Tél. : (16-1) 39.11.51.28.

Vds A500 + 26 disks, 2 Joysticks, 1 souris. Px : 3 000 F (garanti, acheté le 18/12/91). **Afrim KARAJI**, 4, rue de Brevannes, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.27.48.

Vds nbx jx sur Amiga. env. disk ou env. lbrée, rép. ass. **Olivier ROUESALLANE**, 33, rue Jules Ferry, appt. 190, 92150 Suresnes.

Vds pour Amiga 500/2000 Sampler NK II et Interface Midi (px int.), rech. DD 52 Mo px raison. **Guillaume JANET**, quartier ER Crebe-Cœur, 83890 Tourtour. Tél. : 94.70.56.39.

Vds S/Amiga Excelli. 2.0 neuf : 650 F, Demomaker : 200 F, DS Studio : 700 F, DPV : 600 F, Complète Cheque : 120 F. **Jean SADOINE**, 76, rue d'Hurlubim, 59560 Comines. Tél. : 20.39.11.52.

Vds Ext. 512K Amiga neuve jamais branché : 250 F ou éch. ctre un jx Megadrive ou Nec. **Christian BERNARD**, 5, allée des Glaneurs, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.02.62.

Vds jx utilis. DP Amiga. Tél. : 60.20.95.69.

Vds Amiga 500 + ext. + monit. coul. + nbx jx et disq. vierges : 4 000 F. **Pascal**. Tél. : 60.01.27.47.

Vds disque dur pour Amiga 2000, carte contrôleur + disque dur 52 Mo, quantum rempli à 90 % : 3 000 F. **Francis SCHLEGEL**, 41, av. de Provence, 54460 Liverdun. Tél. : 83.24.59.14.

Vds Amiga 500 (1.3) + ext. 512K + Joy + trait. de l. + Vroom + Robocop 3. Le tt lbe : 2 200 F. **Yves LA-ORTE**, 15, rue du Midi, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.38.18.

Vds jx Amiga! rép. ass. : 100 %, sér. et rap. Arnaq. basta. **KAEIG LE JAN**, 10, rue M. Boulapour, 22000 Saint-Brieuc.

Amiga 2000 + 10645 + DD 60 Mo + 4 Mo + Atonce + Action Replay MKII + 2 Joys + Tracball + 100 jx. Le tt : 7 000 F. **Jean-Luc VERNAUDON**, 16/20, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.14.41.

Vds Amiga 500 + 2 Joys + nbx jx + souris + doc + util. + Garantie entre 3 500 et 4 500 F à déb. **Jean-Teddy DAMOUR**, 6, rue du Pont-Lavis, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.97.87.

Vds jx Amiga orig. 50 % remise et + : Golden Axe, 8Bat, Explora 3, Maudit : 100 F, Full Planet : 120 F. **Christian COUTELLIER**, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Pontthierry. Tél. : 60.65.53.58.

Vds C64 Pal lbe + lect. 1541 + nbx jx. **Christian BLONDEL**, 26, rue Roger Martin, 95870 Bezons.

Suite vds Micro, vds lots de disk pleins de PRGS (jx, utilis., educs, et C) pour Amiga : 10 F le disk + orig. **Maurice DE SOUZA**, Le Biternay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.

Vds Amiga 1 Mega + souris + péritel neuf (ss gar. 2 mois + emb d'ori.) + 300 PRGS (jx). Le tt : 4 500 F à déb. **Fabien VERMEERSCH**, 46, citée Baquet, 170, rue

Dellannoy, 59800 Lille (Fives) Nord. Tél. : 20.04.23.54.

Vds A500 + ext. 1 Mo + écran 1084 + écran filtre + souris + Joy + 250 disks + livres + revues. Px : 4 200 F. **Raphaël CHEVALLIER**, Rés. Les Lignières, bdt. J1, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.80.49.87.

Vds Wargames Amiga. Fire Brigade, Av. Sterlitz, Conflict Europe, Waterloo, Sorcererlords. Ts orig. **David BAS-SENGHI**, 49, rue de terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Vds A500 1 Mo + monit. 1064 + souris + Midi + Star LC10 + coul. + util. Music, Desin, Prog. Jx + docs + revues : 6 000 F. **Didier NOUET**, 11, rue Lizé, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.94.33.

Vds Amiga 500 +, 1 Mo + 10645 + jx orig. + Docs + Dompugs + revues + Joysticks + TV coul. crist. liqu. Le tt : 4 500 F. **Frédéric OBELLIANNE**, 358, av. Georges Clemenceau, 92000 Nanterre. Répondeur. Tél. : (16-1) 46.97.99.18.

Vds Amiga 500 + monit. coul. (ss garantie) + 2 Joysticks + 11 jx orig. + bte de rang. **Clément SERET**, Rue Foussat, 24440 Beaumont. Tél. : 53.22.30.48.

Vds jx sur Amiga 500 à très bas px. Tél. après 20 h. **David HARDEL**, 8, rue du Potager, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.48.86.

Vds jx Amiga : Black Crypt, Vroom, Robocop 3, Beholder, F1 Grand Prix, Croisière, etc. **Frédéric PIRON**, 189, bd La Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.

T35 vds demos et util. DP sur A500, vds Fanzine T35, liste et px à déb. **Xavier JONAS**, 11, av. de Liège, 59300 Valenciennes.

Vds Amiga 500 +, ext. 512 Ko + 2 Joysticks + souris + nbx jx. Px : 2 400 F (à déb.). **Cedric CESTARO**, 3, rue du Cdt Bouchet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.17.87.

Log. Commodore 64, Soff + log. T2, Simpsons, Magic Pockets, Turricanz : 150 F chaque et vds Joys! **Christian RISACHER**. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.

Vds C64 + jx, vds jx A500 Robocop 3, Giants of Europe, Warm ur Ruby, Stations Tir off. **Olivier GABRIEL**, 25 bis, rue l'Armoricaine, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.26.26. (après 20 h 30).

Vds orig. Amiga et PC 5/25 50 % de px d'achat. **King Q V**, Civilization pour PC et 23 titres Amiga. **Joël CONNAULT**, 4, rte du Oellec, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.34.22.

Vds nbx jx Amiga bas px, 1 cadeau de bienv. aux premiers. Cher. contacts sér. et cools. **Léa Go Crazy**, **Henri-Pierre HEMMERLING**, rte de Joinville, 52700 Rimaucourt.

Vds Amiga Explora 1 et 2 orig. : 100 F chaque, vds Exelmemoire : 200 F, cartouche Exelvision : 100 F chaque. **Michel SANTIAGO**, quartier Les Champs, 07200 Saint-Etienne-de-Fontbellon.

(jx, jx sur Amiga 500, ldr 1 lbre pour liste ou tél.-moi. (éch. puss.), envoyez lettres. **Christophe GROLL**, 10, rue de Haguenau, 67360 Morsbronn. Tél. : 88.09.40.48.

Vds sur Amiga : Robocop 3 à 100 F, et d'autres jx à bas px. **Arnaud THOMASSON**, Lotissement « Le Mitolet », 36330 Saint-Nazaire-lès-Eymes. Tél. : 76.52.05.32.

Vds jx orig. sur Amiga : Golden Axe, Battlstorm, Great-coums 2 (100 F pce), Immortal, Int. Soc. : 120 F. **Alain KOLLER**, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds Amiga 500 + : 2 300 F; DD 40 Mo Quantum : 2 190 F, 2M RAM PR HD : 600 F, lect. 3 1/2 : 390 F. Le tt ss gar. (janvier 92) et à déb. **Vincent PEDERENCINO**, 10, rue de la Tramontane, 66550 Corneilla-de-la-Rivière. Tél. : 68.57.24.07.

Vds Amiga 500 + avec nbx jx ss gar. Px : 1 190 F le tt à déb. **Vincent PEDERENCINO**, 10, rue de la Tramontane, 66550 Corneilla-de-la-Rivière. Tél. : 68.57.24.07.

Vds A500 + ext + 512 K + monit. 1063S + souris + Joy + jx. Urg. Px env. : 4 300 F à discuter. **Nicolas KAUFFMANN**, 42, rue Jonas, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.47.15.

Vds jx, demos + 2 000 titres : 100 F + 2à disks env. 1 disk + lbre pour liste. **Guillaume LAMBERT**, 36, av. Jeanne-d'Arc, 38100 Grenoble.

Vds Amiga 500, ext. 1 Mo + Monitor + Joy + prog + jx + souris, lbe : 3 500 F. **Jocelyne GIRAUD**, 83, rue d'Alsace, 92110 Cligny. Tél. : (16-1) 47.39.21.59.

(avant 18 h.).

Amiga 500 1 Mo + monit. coul. + lect. ext. + Epson LX800 + Hand Scan + 250 disks + livres + Joystick + souris : 7 000 F. **Karim AGHONI**, 48, rue Francis Davso, 13001 Marseille. Tél. : 91.54.09.76. (à 19 h.).

Vds Amiga 500 1 Mo + Interface Midi + souris + péri. + 1 Joy + 30 disk + Joy : 3 800 F. **Patrick**. Tél. : 91.71.98.66.

Vds jx sur Amiga +, et vds Master System + 2 Mang + 6 jx tt excl. état : 900 F. **David GIANONATTI**, Parc de la Noub, bât. F2, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.61.95.

Vds pour Amiga Hardcopier très performant. Faites une copie de sauvegarde de vos orig. ! **Eric PIVET**, Teyssonge, 01250 Jasseron. Tél. : 74.45.16.77.

Vds jx Amiga (ép. Top Wrestling, Parasoc Star, Beholder 2) et plein d'autres. Px très sympa. **Sébastien Jossinet**, 2, rue du Général Corréard, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.06.01. (de 18 à 20 h.).

Vds jx sur Amiga : contact sér. et sympas. Env. D7 pour liste. Rép. ass. à 100 % éch. poss. **Cedric REGNIER**, 15, rue Joffre, 54110 Crevic.

Rech. démo Musique sur Amiga, vds jx lumière : 200 F, tube Light 6M effet génial, idéal décor pour chambre, soirée, animation, complet avec chenillard. **Maurice MERCIER**, 3, av. des Lilas, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.32.41.41.

Vds Amiga 500 + monit. 1063S + ext. 512K + 170 disks (120 jx) + 3 manettes + divers revues, le tt ss gar. : 5 000 F. **Rachid TIFOUCHE**, 7, rue Ph.-Hoffmann, bât. A1, 93110 Rosny. Tél. : (16-1) 48.54.80.95.

Vds jx orig. Amiga : Monkey Island : 125 F, Obitus : 150 F et Robocop 3 tt neuf, jamais util. : 250 F ! **Super Benjamin POLLARD**, 29, rue Léon Fontaine, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.54.04.

Vds A500 +, ss gar. + monit. coul. 1064S + ext. men + lect. ext. + souris + 2 Joys + Trackball + Digit Son, etc. : 5 000 F. **Franck DECEUNY**, 182, rue du 04 septembre, 77810 Thomery. Tél. : 60.96.43.15.

Vds Amiga 500 + ext. 512K + souris non d'orig. + 3 jx (Monkey Island, Hybris, Seuck) : le tt : 2 500 F. **Pascal LE GOFF**, 17, rue du Pont Colbert, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.89.15.

A500 (512K + Starter Kit) + câble TU + 130 disks (jx, util.) + 5 jx orig. + impr. 9 aigui. + 2 Joys (Autofix) Px : 3 200 F, bon état. **Ponty LALLANE**, 5, rue Guillaume Gammes, 31500 Toulouse. Tél. : 61.34.18.13. (le soir).

Vds A500 + ext. 512 + Joy + nbx jx (News) 150 disks. le tt lbe pour 2 500 F. **Xavier VINCELOT**, 76, rue de l'Esterel, 72100 Le mans. Tél. : 43.86.25.13.

Vds C64 jx orig. : Compil : 25 F, K7 : 15 F le jx. **Nicolas WARRET**, 29, rue du 8 mai, 62143 Angres.

Vds et éch. jx sur Amiga 500, rech. aussi contact débutant bienv. **Salut. Eric BUTTNER**, 210, rue du Pdg de Roubaix, 59000 Lille (Nord). Tél. : 20.31.87.98.

Vds Robocop 3 sur Amiga orig. : 170 F, + revues à déb. **Ludovic Verbrugge**, 6, rue du Stade, 59152 Anstaing (Nord). Tél. : 20.79.05.98.

Amiga 500 + avec 1063S, Joy et 100 disks (5 mois) : 4 000 F. **Hervé MOUTON**, 123, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.79.18.

Vds A500 1 Mo RAM : 2 000 F, 2^e lect. disqu. : 500 F, le tt : 2 500 F. **Miguel FONSECS**, 32, av. Jean Cagne, 69200 Vénissieux (Lyon). Tél. : 78.70.49.07.

Vds jx sur Amiga à petit px. Salut ! **Pierre Nurdin**, 1, place du commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.84.41.

Vds pour Amiga Domaine Public Demos Megademos Musicdisk Slideshow à bas px. Tél. pour rens. **Midnight Diffusion**. Tél. : 42.22.87.10.

Vds jx sur A500 à moins de 100 F (Narc, Educatif, Heindald, Toyota celica, etc.), et cher. **Myth sur A500**, **Franck RISTAT**, 20, rue du 11 novembre, 8A, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.15.53.

Vds A500 + 1 Mo + 10845 + double + 3 Joys + 100 jx gar. 8 mois tbe : 4 000 F. Yann CHAPPUIT, 7, r. Claude Craru, 75016 Paris. Tél. : 45.20.79.93. (après 20 h).

Club Amiga Belgique vds orig. Black Crypt, proj. X, Popul, Beholder 2, et autres. Tél. pour liste en semaine. Alexandre Amiga Network Club, 15, rue Capitaine, 42000 Liège (Belgique). Tél. : (041) 44.20.73.

Vds pour CGA : Expert Cartridge : 100 F, MPS 803 : 400 F, nbx jx + docs, lect. K7 : 100 F, nbx Tilt : n° 38 à 92. Mathieu POBEDA, 8, rue Charles GUIRAUD, 81240 Saint-Amans Soult.

Vds carte ext. mémoire Golden-Image pour Amiga 2000, Peuple à 2 Mo ext. à 8 Mo. Px : 900 F à déb. Franck LEROY, 8, allée des Renouillères, 93360 Neuilly-Palaisance. Tél. : (16-1) 40.50.66.7.

Vds Amiga 2000 + clavier + nbx jx + 1 Joystick : le tt pour 4 800 F. Vincent. Tél. : 45.25.95.94. (après 18 h).

Amigaloman vds jx, util., demos, DP, Fish, Fanzines, px intér., rép. ass., envoi disk pour liste. Johnny TRAMONTIN, 3, rue Sainte-Félicité, 7012 Flénu (Belgique). Tél. : (065) 82.47.50.

Vds dernières news en demos sur Amiga : 5 F le disc., poss. d'éch. ctre jx. Rodolphe LE SQUER, 11 bis, rue de Raime, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.86.22.00.

mono + souris + Dos 4.01 + log. jx et util. Px : 3 000 F. Didier SCHARINGER, 8, route de Nomeny, 54114 Jeandaincourt. Tél. : 83.31.31.95.

Vds AT 286 + 287 5' + 3' HD + DD 80 Mo 2 Moram SVGA + Nec2A Dos 5 nbx jx (WC) 10 000 F., vds aussi imprim. MT81 2 000 F. François CANTONNET, 1 an-nexe Gare, 68590 Saint-Hippolyte. Tél. : 89.73.05.00.

Vds AT 286 16 MHz DD 80 1MR + 3 1/2 + 5(16-1) 1/4 + SND BS TR + Baffles + Joys + imp. + jx + util. Hakim ABBES, 42, av. Robert Schuman, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.66.13.73.

Vds PC AT 286 VGA coul. 12 MHz, disque dur 40 Megs, carte Soundblaster, Dos 4.0, souris Joy ss garantie. Sébastien CHORAIN, 13, rue de la Croix Faubin, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.88.49.

Vds PC 1512 coul. 2 drives + jx + util. + souris + Housers + bte de rang. le tt en excel. état. Loïc OFFREDO, 37, rue des Mardelles, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.21.01.

Vds PC 386 DX 25 SVGA disk dur 105 Mo 3,5 HD 5,25 HB (Noël 91) 10 000 F (Sound Blaster pro + 2 000 F). Arnaud ROBINARD, 167, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.82.15.

Vds PC Commodore 386 DX 25 M 4 Mo VGA coul. 14" + Soundblaster + dur 40 + 60 jx + 2 Joys + souris + garantie 12 300 F. 06 uniq. Joseph HARROSCHE, 9, av. Suzanne Lenglen, 06000 Nice. Tél. : 93.97.44.93.

Vds AT 5286 16MHz + 2 Mo + DD 40 (80 Mo ss DRDOS) carte adlib + Joys + souris nbx prog. Garantie 5 mois VGA coul. 9 500 F. Patrice LIAULU, Marseille. Tél. : 91.53.29.60.

Vds PC 3.5P 512 Ko RAM lect. 720 Ko écran coul. CGA souris Joystick 10 MRZ DOS 3.3 + util. + jx. Px : 2 500 F. Florent LALHEROY, 33 bd Gambetta, 02700 Tergnier. Tél. : 23.57.09.08.

PC Amstrad 2086 VGA coul. + DD 20 Mo + souris + Joys + jx orig. le tt 5 000 F à déb. Sirivong BOUNLITH, 11, rés. Diderot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. :

(16-1) 47.06.99.56.

Vds jx PC orig. the (WC, TD 2 et 3, Arachnophobie, GP 500 CC2, Phaser, Wild Street, Andretti) px intér. Alexis RANGEARD, 3, rue du stade, 57170 Chateau-Salins. Tél. : 87.05.28.50. (après 18 h 30).

Vds PC 286-16 MHz + DD 40 Mo + monit. 1024 x 768 + Lec 3 + 5 + 1 Ram + DK + souris + tapis + bte + Joy 9 000 F. Christian DELAIRE, 7, place de la Gare. Tél. : 39.70.97.07.

Vds pour PC Karatéka 40 F FF1 80 F Mayday Squad 120 F Fast Break 60 F Out Run 120 F Great Court 170 F Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindes. Tél. : 78.45.00.29.

Cause PC vds Amiga 500 plus (Avantage) + Log. 3 000 F. Laurent DECOTTE, 17, rue Sainte-Claire, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.30.97.96.

Vds jx PC 5 1/4 Wing Commander 2 240 F Double Dragon 50 F Skweek 70 F Bumpy 50 F Cobra 30 F le tt 350 F orig. Cedric EYRAUD, HLM La Reyne, 42530 Saint-Gène Saint-Léop. Tél. : 77.90.97.40.

Vds jx PC 3 1/2 Award Winners 130 F 5 1/4 Bomber 120 F Harpoon angl. 150 F Murder 80 F Port compris. Tél. : 31.78.30.34.

Vds jx pour PC Tortues Ninja 130 F Monkey Island I en franç. 170 F. Port compris. Pierre ALBERS, 25190 Liebvillers. Tél. : 81.96.58.82.

Vds PC 8088, 512 Ko lecteurs 5 1/4 HD 20 Mo écran EGA coul. souris port Joystick. Px : 3 000 F à déb. Luc DE MAILLARD, 8, Clos Chauvin, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.25.89.

Vds jx PC 3.5 (SB2, Ko 2, Prince Of P. Moktar, Ko 5, Great C.2, F117, 552 Opération Stealth, Planète Av...) Christian CASTELBERT, Allée des Lilas rés. Beaumanoir bât. 4, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.90.18.

Vds PC 286 16 MHz VGA 3 1/2 disque dur de 52 Mo, Joy lecteurs 5 1/4 DOS 4.01 avec 30 jx et util. 9 000 F.

Mathieu CONFLANT, 12, rue de la Montagne, 80260 Mirvaux. Tél. : 22.93.32.17.

Vds microprose Soccer en tbe sur PC 3 1/2 avec bte orig. faire offre ou éch. poss. (séneux). Thierry HULSBOSCH, 87, rue Hanny, 61800 Courcelles (Belgique). Tél. : (0) 71.45.32.69.

Vds PC 286 16 Atari, drive 5/4 + monit. + souris + manuels + log. + meuble info. très peu servis. Px : 9 000 F. Tél. : 46.62.23.91.

Vds Indy 3 + Maniac Mansion + Explora 2 + Les portes du Temps + Crazy Cars 2 sur PC uniq. (3 1/2). Yvon HOCHART, 4, clos de la Lande, 37140 Bourgueil. Tél. : 47.97.95.24.

Vds PC XT 8086 640 Ko + écran EGA coul. + 50 jx. Ludovic ARAUD, 11, av. du Capitaine Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.

Vds 386-SX 20 MHz 2 disk 5 1/4 et 3 1/2 DD 40 Mo 1 Moram VGA DOS 5.0 Cop 387 clavier Azerty + souris. Px : 9 200 F. Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indép. Américaine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.16.03.

Vds PC 286/12 MHz Commodore, DD 20 Mo FD 5, 25 + 3,5 1 Mo RAM, écran + carte VGA souris. Px : 6 000 F. Didier HANNION, entrée B, 87, rue de Metz, 54000 - Nancy. Tél. : 83.32.96.31. (après 19 h.).

Vds Carte mère PC 386 DX 25 pour 1 500 F (Paris et rég. uniq.). Régis BRYMAN. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.

Vds jx PC 256 coul. orig. 3 1/2 King Quest V : 160 F. Heart Of China 150 F. Bât. 1, (16 coul.) 50 F. Franck MIGNOT, 15, rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.08.54.

Vds jx PC 3 1/2 K05 300 F Heart Of China 250 F. Disk + manuel origine. Pierre LOTZ, 27, rue Vauvargues, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 47.42.70.70.

PC Urg. Vds ts mes programmes à px très bas. Fais vite : 20 premiers disc. gratuit. Super. Arm VILDANGER, BP 16 L-3705 Tetange (Luxembourg).

VENTES

PC

Vds PC Philips P2120, 640 Ko, 2 lect. 3 1/2 + écran

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 104

RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :
ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Vds PC 3086, 2 lect. DD 30 Mo écran VGA coul. + souris + Works 2. Tjrs garantie. Px : 5 000 F. **Edmond DA-ROUCHE**, 4, rue H. Farman, 76000 Rouen. Tél. : 35.61.35.27.

Vds 386 SX, 2 Mo, DD 82 Mo, SCSI, 3 1/2, 5 1/4 SVGA 512 Ko. Monit. NEC2A, Softs : 10 000 F. Livre RP et centre. **Pascal**. Tél. : 30.92.64.64.

Vds pour PC WC2 200 F. Star Trek 200 F. Gods 200 F. Dune 300 F. Etc. log. Orig. **Jean-Michel SOISSONG**, 13 A, route d'Altenheim, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.16.88.

Vds jx PC orig. : Gods-Space, Ace-Swap, Voyageur du Temps, Populous Battle Chess Hards Driving etc. **Serge COMBEBIAS**, rés. de la Chasse, bât. B, esc. 3, 77000 Melun. Tél. : 64.38.47.73.

Vds PC 1512 coul. + nbx jx, util. intégral PC, carte Joy, souris, manuels, neuf 3 000 F à déb. **Arnaud WYART**, 70, square des Éilletts, 76520 Boos. Tél. : 35.80.38.49.

Vds PC/AT 386 DX25, 4 Mo, DD 85 Mo + 2 lect. 3 1/2 + 5 1/4 monit. SVGA coul. carte SVGA 1 Mo DOS 5 11 000 F. **Noupha PHOUMMA**, 29, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 44.16.82.87.

Vds 486 SX 20 écran et carte SVGA 512 Ko 5 Mo DE MEM DD 40 Mo + nbx log. 8 900 F garantie. **Jérôme DUMAS**, 2, imp. résidence, 21910 Salon-la-Chapelle.

Vds PC Amstrad 286 DD 32 VGA coul. 2 lect. 5 1/4 + 3 1/2 souris, Mem 640 Ko log. + jx : 5 000 F. **Véronique FARENC**, 10, rue Darque, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.31.27. Tél. : bur. 61.59.36.75.

Vds Emul PC AT-once pour A500 état impeccable. ss garantie doc. en franç. Px : 1 000 F. **José**, rég. paris. Tél. : (16-1) 46.37.10.58.

Vds PC Commodore 8088 10 MHz, 640 Ko VGA coul. HD 21 Mo + Stack + 40 Mo lect. 3 1/2 5 1/4 + tapis + souris + Joys + jx. Px : 6 200 F. **Stéphane FERNOUX**, 9, rue de la Varenne, 37150 Bléré. Tél. : 47.23.53.83.

Vds PC 386 SX VGA DD 80 Mo 5 1/4 3 1/2. Vds Atari jx (orig) Op. Stealth F19 ou éch. jx PC rech. contact **PC Paul VUONG**, 112, av. de la République, 93308 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.28.28. (après 19 h).

Vds jx à px intér. (20 F), vds Works 100 F, Window 200 F, PC 2086 Amstrad VGA 3 1/2 3 900 F (liste). **Frédéric BOTREL**, Saint-Laurent, 22580 Plouha. Tél. : 96.20.25.86.

Vds PC AT 286 VGA coul. + DD 42 Mo + DK 3 1/2 + très nbx log. profs. Px : 7 000 F (Garantie 4 mois se déplacer). **Cyrille** (rég. paris.). Tél. : 34.17.95.45.

Vds PC 286 neuf 3 mois souris DD 40 Mo écran VGA 3 1/2 nbx jx et log. + imp. + Joysticks. Marque Tandy. **Mehmet BEKAR**, 32, rue Neppert, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.59.83.74.

Vds PC 386S x 16 + 4 Mo Ram + DD 80 Mo + 2 lect. 1.44 + 1.2 + Coprocesseur + VGA coul. Px : 10 200 F. **Eric LATRIVE**, 2, allée du Roussillon, 78140 Velizy Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.83.52.

Vds PC AT 386 20 MHz VGA coul. 1 Mo lect. 3 1/2 DD 40 Mo souris log. Garantie 7 000 F. **Pascal LEBRETON**, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.

Vds PC 3.5 286/8 Tandy, RAM 768 Ko DD 20 Mo souris + très nbx log. Px : 5 000 F à déb. **Nicolas DELHAYE**, 9, rue Ollivier, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.34.22.

Vds orig. pour PC : Conquest Of Longbow WC 2 + ext Great coats 2, Ultima Underworld, Willy Beamish. Motié px. **Pascal BLASELYK**, 8, rue de Sébastopol, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.10.91.

Vds PC 386 SX 20 coul. + carte VGA + lect. 3 1/2 et 5 1/4 + DD 40M + carte jx + Joy DOS 5. Ecran S-VGA TBE : 7 500 F. **Frantz EDET**, Le Triplet 270, chemin de la Pierre-du-Néant, 74300 Aranches. Tél. : 50.90.08.04.

Vds PC 8088 512 Ko lect. 5 1/4, HD 20 Mo écran EGA coul. souris port Joystick. Px : 3 000 F à déb. **Luc DE MAILLARD**, 8, clos Chauvin, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.25.89.

Vds nbx jx sur PC. WC2 Monkey 2, Dune, Underworld, Moktar, Jx intér. recherche aussi contact. **Nhan NGUYEN**, 12, rue Etienne-Dolet, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.58.85.29.

Vds Bull Micral 45 PC-AT 286-12 + Bull imp. DD 40, 1 Mo RAM, 3 1/2 1.44 Mo EGA 64 coul. DOS 5 + très nbx logs : 9 000 F. **LEVY**, 109, rue des Sablons, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.05.76.

Vds jeu PC 3 1/2 MME Morandum orig. 250 F port compris. **Olivier DUMAZY**, 37, av. de Beaumont, 64320 Idron. Tél. : 59.27.27.95.

Vds PC XT rapide 640 Ko 2 lect. 5 1/4 disque dur 32 Mo écran EGA souris Joystick + jx : 4 000 F. **Richard DANIELLOU**, 14, allée des Faons, 85000 Mouilleron-le-Captif. Tél. : 51.38.03.45.

Vds Simulateurs orig. complets A10 + Gunship + F14 + Vette : 200 F chaque ou 600 F le tt (pour PC). **Patrice JANO**, 20, rue de Melun, 77240 Seine Port. Tél. : (16-1) 60.63.51.73. (le soir).

Vds IBM PS/2 386 25 MHz 8 Mo DD 180 Mo lect. 1.44 Mo + 1.2 Mo écran VGA coul. + DOS 5.0 + Windows 3. Px : 20 000 F. **Pascal VEGGIAN**, 5, villa Saint-Mande, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.75.36.06.

Vds jx util. sur PC 3 1/2 à bas px. **Christine DANCEL**, 40, allée Carnot, 93190 Livry-Gargan.

Vds jx PC Orig. 3.5 VGA Space Shuttle, Shadow Sorcerers ATP, TV Sport + Boxine etc. 200 F pièce. **Claude OLLIVIER**, La Grande Plaine, bât. A3 Bla-Aes Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.

Vds pour PC : Wing Cam 2 : 230 F., King Quest 5 : 250 F., Rairitycoon : 150 F., Simearth : 170 F., Droos 6 : 440 F., 552 : 210 F. **Pierre HENNEQUIN**, 8, av. des Tilleuls, 10120 Saint-André-lez-Vergers. Tél. : 25.49.17.70.

Vds PC S VGA 386 DX 33 40 Mo DD 4 Mo RAM + Sound Blaster + jx le tt : 8 500 F. **Loïc RIBOT**, CES de Oissery, 77178 Saint-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.04.36.

Vds jx PC 3 1/2 : BAT (ver. VGA) WC : 200 F pce ou 350 F les 2. **Philippe ARRAGON**, 12, rue Grimling, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.15.17. (après 18 h).

Vds PC 386 DX Amstrad 4 Mo DD 65 Mo 1 an gar. + jx orig. WC1, 2 Red Baron Links JF2 : 9 800 F Sound Blaster + 800 F. **Christophe PELFRENE**, 103, av. du Château, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.28.17.50.

Tandon 286-12 DD 20 lect. 5 1/4 et 3 1/2 monit. VGA coul. 1 Mo RAM, souris, Windows + Word + jx + util. Px : 5 000 F. **Christophe BOTREL**, 32, rue du Muguet, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.65.00.

Vds PC XT 640 Ko, 2 lect. 5 1/4 360 Ko + 300 disks + souris + Joystick : 2 000 F. **Franck GABRIEL**, 38, lot Herrade de Landsberg, 67210 Niedernai. Tél. : 88.95.46.34.

Vds imp. Star LC10 : 850 F pour PC Modem Olitec 75 : 800 F carte mère 386 SX16 neuve 900 F. **Jean-Jacques CONNANGLE**, 7, imp. de la Theve, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 44.60.63.21.

Vds 286-12 DD 40 + 2 Mo RAM + VGA coul. + lect. 3 1/2 + 5 1/4 : 144 + 120, très nbx log. (TT, TAB, jx, etc.). Px à déb. **Dany BERGER**, 8, rue Latérale, 94000 Créteil.

PC Unisys + Disk dur 20 Mo + lect. 5 1/4 + souris + éran EGA + DOS 5.0 + Windows 5.0 + jx. Px : 7 000 F. **Stéphane COUZINIER**, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.79.93.

Vds PC 3086, 640 Ko, GV Basic, nbx jx Monkey Island Populett : 7 990 F paiement poss. par mens. **Jean-Christophe DOURET**, 8, allée des Marronniers, 42800 Saint-Martin La Plaine. Tél. : 77.75.40.88.

Vds jx PC orig. 3 1/2, Award Winners : 150 F, Indy 500 (100 F) 5 1/4 Harpoon : 150 F, Murder : 100 F., Bomber : 120 F. **Georges HAUSER**, 8, rue Georges Brasseur, 14730 Giberville. Tél. : 31.78.30.34.

PC 286-16 1 Mo RAM, DD 40M, 3 1/2 + 5 1/4 HD, VGA mono. + souris + nbx jx et log. : 4 500 F poss. supp. tech. (maîtrise info). **Chuong PHAM-MANH**, 81, rue Maurice Philippot, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.84.24.

Vds Amstrad PC 1512 écran CGA coul. lecteur 5 1/4 360 Ko 512 Ko de RAM : 1 500 F. **Sonia CASSO**, 4, av. des Terrasses, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.78.

Vds pour PC VGA 3.5 Bundesliga manager profs. (The Manager). Px : 200 F ach. Kick Off 2 pour PC EGA. **Frédéric DURAND**, 9, rue de Bruys, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.74.22.

Vds micro Amstrad PC 1640 disque dur 30 Mega 1 drive, souris, écran EGA, nbx log. 5 000 F. **Gildas LEBRUN**, Le Bois Roulois, 51210 Le Vezier. Tél. : 26.81.91.18.

Pour PC vds log. Dompub au poids. Px. imbat. 0,02 F par Ko. Env. 10 F en tibre pour recevoir liste. **Stéphan**

DELOUIS, 18, rue Gaston Monmousseau, 94200 Ivry.

Vds PC IBM XT convertible portable 2 Drives 3.5 720 k avec impr. portable intégrable. Px : 4 500 F. **Régis BRYMAN**, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.

Vds Dune orig. pour PC 3 1/2 270 F frais d'envoi inclus. **Philippe OLIVIER**, Golf Hôtel A 624, 83407 Hyères Cedex. Tél. : 94.35.48.80.

Vds PC orig. Beholder 2 : 290 F., Wing com. 2 + Speech + Spécial Op. : 600 F, log. Music (8 HD) Shareware : 170 F Port inclus. **Michael BOLUEN**, 16, rue Jean Rostand, 49000 Angers. Tél. : 41.48.86.91.

Vds IBM PS/2 30, 640 Ko + DD 20M + lect. 3 1/2 + MGCA 256 coul. + souris + impr. pour ProPrinter. Px : 6 500 F. **Marc VARIN**, 3, rue du Colonel-Moll, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 44.09.71.75.

Vds jx PC 5 1/4 : Monkey Island pour 200 F (rég. Lyon. union) et WWF pour 250 F en 5 1/4 et 3 1/2. **Thomas PAUMELIN**, 15, rue des Aples, 69510 Soucieu-en-Jarrest. Tél. : 78.05.52.77.

Ecran SVGA + carte 512 Ko : 2 000 F, Eye 2 : 200 F, Ultimig : 150 F, Underworld : 250 F, DD 40 Mo : 1 500 F, impr. 1200 : 1 000 F. **Karim OURTIRANE**, 53, rue de Pontoise, 93240 Stains. Tél. : 48.23.45.13.

Vds PC 386 3 1/2 HD, DD 40 Mo VGA, souris, Joy, jx util. ss garantie 8 mois. Val. : 9 990 F vdu : 6 000 F parfait état + 20 disk. **Erik JEAN-MARIE**, 24, rue du 11 novembre, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.89.04.

Vds jx pour PC Tortues Ninja, Starblade, Monkey Island 1, (version franç.) ts jx orig. **Pierre ALBERS**, Lot Malpertuis, 25190 Liebvillers. Tél. : 81.96.58.82.

Vds PC 2086 VGA coul. DD 20 Mo + souris + Joy + jx orig. Px : 4 000 F à déb. **Bounlith SIRIVONG**, 11, rés. Diderot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.95.56.

Vds PC AT 286 12 MHz 1 Mo HD 20 Mo disquette 5 1/4 et 3 1/2. SVGA coul. HR + Epson LX800. Px : 4 600 F. **Lucien PILLETTE**, 7, allée du Pouldu, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.43.72.

Vds jx à prix démentiel. Contactez-moi très vite!!! **Yoann PHILLIPS**, 372 résidence Cheverny, 77100 Meaux Beauval.

Vds imprimante 24 aiguilles (Star LC 24-10) + Docs + Tampon + listing le tout sous emballage px : 1 800 F. **Karin**, La Seine Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.

Vds jx à des prix fous, je suis sérieux et rapide, bienvenue aux débutants. **Olivier PLOUCHARD**, 3, rue Nicolas Poussin, 37000 Tours. Tél. : 47.39.23.73.

Vds jx 500 F le tout. Power Boat vds Galactic Conqueror les Justiciers 2. Crazy Cars-Fire Forget off Shore. **Pascal GAIGIER-DUVAL**, 12, résidence de la Grande Prairie, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.29.76.

Vds scanner à main Golden image + logiciel Touch-Up. The Jamban servi ss garantie. Achat : 22 000 prix : 1 800 F. **Michael SIGDA**, 235, 237, rue de Versailles, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.68.52.

Pour PC vds Magafort, Shuttle, WD Lipack, Secret Weapons. **Michel COUILLEROT**, Besançon, 71460 Bonnyay. Tél. : 85.59.46.73.

Vds jx d'aventure PC 3.5 (Ultima 7, etc) et ST (Croisière cadavre, Fascination, etc). Liste sur demande orig. **Fabrice ou Christine**, Lille-Nord. Tél. : 20.91.21.06.

Vds imprimante Epson LX 800 avec accessoires, le ruban neuf. Px : 1 000 F. **Demander Fabien** ou laissez mess. **Fabien GERBAL**, 120, rue Louise Aglae Crette, 94400 Vitry/Seine. Tél. : (16-1) 46.80.26.02.

Vds livres GFA Basic 3.5 : 120 F + Routines Graphic et sonar en GFA : 195 F + bien début. MS-DOS 5.0-6.5 F. **Lionel DEGLAISE**, Marignieu 01300 Belley. Tél. : 79.42.17.72.

Barettes Simm 256 K Par 4. **Joseph CORNEC**, 31, rue Carvès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23.

Vds DD 41 Mo 27 ms 650 Ko/s : 1 500 F ; Wiword 1.1 : 2 000 F et nbx. jx (swot, Civ, Larys...) : 100 à 250 F. **Pierre-Alexandre BAILLY**, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.

Vds Budokan et Darius 2 (Franc.) 350 F pièce ou 600 F

les 2. Ech. contre Mickey, Gouls'n Ghots. **Matthias KERVELLA**, 48, rue Jules Vales, 76610 BP 4067 Le Havre. Tél. : 35.51.63.89.

Occasion à saisir : synthétiseur Yamaha PSR 90 + séquenceur PRO 12 3 500 F ; A 2 000 + 8 Me-gas + 1084 + DD 10 000 F. **Ramon RUIZ ALMENAR**, 89, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 43.48.37.70.

Vds très nbx jx, utilitaires, Démos très bas prix. Demandez liste. **Thierry ZENNARO**, 53, rue G. Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.

Vds scanner à main de Golden image tout neuf dans son emballage d'origine pour 2 000 F. **Jean-Luc DAVEAU**, 7 allée du clos Mollet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44.

Vds Tilt n° 67 à 76, 80 à 87, 90 à 101, 10 F pièce, le tout 180 F. **Alain PERRAULT**, 7, avenue Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.

Cause ach. Diskdur, vds Sampler MK 2 (+ 500 K/SEC) neuf (janvier) ; avec nbx logiciels commerce 550 F. **Remy PLANCHÉ**, 4, rue Honoré de Balzac, 58640 Varennes-Vauzelles. Tél. : 66.38.01.02.

Pour recevoir liste Softs Dompubs-freeware-shareware, envoyez vite enveloppe timbrée à votre adresse. **Willy FOLLIN**, 29, rue des Grès, 02200 Pernant.

Vds jx Fascination 5 1/4 : 150 F, Opération Sthealt 5 1/4 : 100 F, Monkey Island I : 100 F, 3 1/2 Gunship I : 50 F. **David STRECH**, 17, rue de la Gare, Coin sur Seille, 57420 Verry. Tél. : 87.52.53.70.

Bataille Navale, Course Auto, Laby 3D... Plus de 150 programmes Pr Casio FX graphique. A partir de 2 F le prog! **Thierry LEBRUN**, 24, rue Turenne, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.57.81.

Vds revues Tilt à partir du n° 84 à News Amiga revue GEN 4 Joystick et aussi des livres (Deluxe paint 3 etc...). **Frédéric GUIMARD**, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.

Avis aux bricoleurs : Vds un fax + un télécopieur ayant défaut : 1 500 F les 2. Vds 2 + phaser + 7x6x4 000 à 1 900 F. **Karin**, La Seine Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.

Vds imprimante Epson LQ 500 : 24 aig. câbles, etc. 1 850 F, calculatrice HP2 85 : 850 F. **Stéphane LI-NEUF**, 3, rue Bernard, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.57.02.

Vds jx à prix démentiel. Contactez-moi très vite!!! **Yoann PHILLIPS**, 372 résidence Cheverny, 77100 Meaux Beauval.

Vds imprimante 24 aiguilles (Star LC 24-10) + Docs + Tampon + listing le tout sous emballage px : 1 800 F. **Sandy LIMOUZI**, 5, allée de la Haute Place, 93160 Noisy le Grand. Tél. : 45.92.28.45.

Vds jx à des prix fous, je suis sérieux et rapide, bienvenue aux débutants. **Olivier PLOUCHARD**, 3, rue Nicolas Poussin, 37000 Tours. Tél. : 47.39.23.73.

Vds jx 500 F le tout. Power Boat vds Galactic Conqueror les Justiciers 2. Crazy Cars-Fire Forget off Shore. **Pascal GAIGIER-DUVAL**, 12, résidence de la Grande Prairie, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.29.76.

Vds scanner à main Golden image + logiciel Touch-Up. The Jamban servi ss garantie. Achat : 22 000 prix : 1 800 F. **Michael SIGDA**, 235, 237, rue de Versailles, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.68.52.

Pour PC vds Magafort, Shuttle, WD Lipack, Secret Weapons. **Michel COUILLEROT**, Besançon, 71460 Bonnyay. Tél. : 85.59.46.73.

Vds jx d'aventure PC 3.5 (Ultima 7, etc) et ST (Croisière cadavre, Fascination, etc). Liste sur demande orig. **Fabrice ou Christine**, Lille-Nord. Tél. : 20.91.21.06.

Vds imprimante Epson LX 800 avec accessoires, le ruban neuf. Px : 1 000 F. **Demander Fabien** ou laissez mess. **Fabien GERBAL**, 120, rue Louise Aglae Crette, 94400 Vitry/Seine. Tél. : (16-1) 46.80.26.02.

Vds livres GFA Basic 3.5 : 120 F + Routines Graphic et sonar en GFA : 195 F + bien début. MS-DOS 5.0-6.5 F. **Lionel DEGLAISE**, Marignieu 01300 Belley. Tél. : 79.42.17.72.

Barettes Simm 256 K Par 4. **Joseph CORNEC**, 31, rue Carvès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23.

Vds DD 41 Mo 27 ms 650 Ko/s : 1 500 F ; Wiword 1.1 : 2 000 F et nbx. jx (swot, Civ, Larys...) : 100 à 250 F. **Pierre-Alexandre BAILLY**, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.



VENTES THOMSON

Vds pour Thomson MO 5 cartouches à 150 F (Blitz, Choplifter) et K7 à partir de 50 F (Arkanoid, FI, Super-tennis). **Frédéric GUIMARD**, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.

Vds Mo 5 + lect. K7 + Jeux + crayon optique. Prix : 500 F. **Bruno ROUSSEL**, rue du Fourneau, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.71.76.18.

Vds T08D + 25 jx et 1 compile de 2 disquettes 2 000 F. **Sébastien PORTHAT**, 322, ch. de la Costière, 06000 Nice. Tél. : 92.09.89.82.

Choix pour T09 jx et utilitaire. 45 F la disquette pleine grd choix de logiciel, liste sur demande. **Bruno GALIANA**, 24, rue Descroizilles, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.60.75.

Vds T08 sel : 400 F vds aussi jx à bas prix et matériels **Le Jimmy MASSON**, 528, rue Marcel-Sembat, Vieux-Conde, 59690 Nord. Tél. : 27.40.44.25. Ap 19 h.



VENTES THOMSON

DIVERS

Vds Budokan et Darius 2 (Franc.) 350 F pièce ou 600 F

ACHATS

Cher. Digitaliseur Vidi St complet doc. et tout ! Faire offre raisonnable. **Jean-Yves MASSE**, 55, av. de Valdonne Les-Tilleuls, bât. 15, 13013 Marseille.

Ach. clavier 6128 bon état 500 F. Alién + doc. 100 F. bouquin Waka 250 F. Urg. **Roméo GATSONO**, 1, rue Paul Cézanne, 93600 Aulnay-sous-Bois.

Ach. ou éch. Publishing Partner Master 2.1 pour Atari 93 Noisy-le Grand. Tél. : (16-1) 43.03.42.37.

Ach. ou éch. jx utilitaire demo sur STE. Bas prix. Env. Liste rep. 100 % si int. **Frédéric LEDU**, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux-sur-Marne.

Ach. PC 386DX. VGA. doss. ou + Drive. 3112 et 514 avec utilitaires et nbres jx (2 Mo). Prix : 7 500 à 8 000 F. **Frédéric CORNUT**, 26, rue Félix-Faure, 44400 Reze (Nantes). Tél. : 40.04.02.25.

Ach. le jeu pirates : 200 F. vds ext 512 K : 150 F. + Monkey Island : 100 F. le tt sur Amiga. **Yves GUILBERT**, 99, av. du Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.37.62.

Ach. Amiga 500 + ext + Joystick + jx et utilitaires : 500 F à déb. Merci de vos rep. **Christophe MERY**, 15, rue La Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.31.14.

Cher. jx Vectrex MB en bon état, env. liste. Rép. ass. **Laurent CRASSOUS**, rés. Les Lyons bât. A, 13014 Marseille. Tél. : 91.60.02.84.

Cher. Amiga pour 400 à 450 F. Ecrivez seulement si vous hab. en Suisse. Mod. pas trop vieux. **Jonas HUNZIKER**.

Le Chablais, 1588 Cudrefin (Suisse). Tél. : 037.77.25.94.

Ach. formation Soccer en carte sur Core Grafx 200 F. ou plus. **Hervé TUR**, 4, allée Jean-Paulhan, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.20.77.

Ach. PC 1512 + imp. + moniteur coul. + nbx jx + joys + acc. ci. poss. deux disc. Px : 3 000 F. **Grégory APARICIO**, Le Frontenac, bât. A Quartier Lapeyrière, 93150 Bondol. Tél. : 94.29.69.85.

Att. ach. cach. ts matériels Apple HS casser même impo. à caser. Tél. apr. 20 h 15 en semaine. **Noël BEAU-CHARD**, 8, imp. des Genêts, 02400 Château-Thierry (Aisne). Tél. : 23.63.03.71.

Ach. imprimante pour Amiga 500 faire offre. **Frank HERLITZ**, Sente Saint-Laurent, 95260 Beaumont-sur-Oise.

Ach. jx et utilitaires à très bas px. Cher. Epic Moonkey 2 soyez nbx à m'écrire. **Fabien JOUETTE**, 32, rue Léon de Maleville, 82000 Montauban.

Ach. pr A500 notices en franç. surtout car. Poss. déjà les Ang. de M1, Tank, F15, Disney anim., Midwinter. **Demandez Laurent**, Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.73.79.

Ach. cher (200 à 300 F) Wargame annales de Rome sur PC, ts format ou CPC 464 ou 6128. **Dominique MALARD**, rue Lalheve Suza Basile, 33360 Quinsac. Tél. : 56.20.88.65 après 18 h

Cher. Amiga 500 le plus vite poss., maxi. 1 500 F. **Thomas BRIVOT**, 9, rue Cécille Dinant, 92140 Clamart. Tél. : 45.29.19.69.

Ach. lecteur externe Amiga 300 maxi. port compris tbe. **Cyril COUSTAN**, 244, av. du Pin Parasol, 34980 Saint-Clément-de-Rivière. Tél. : 67.84.07.79.

Ach. pour Megadrive FR. EA hockey — John Madden 92 Road Rush : 250 F. Tél. : (16-1) 43.67.92.31.

Ach. Amiga 500 éducatif et scolaire pour enfants de 8 à

12 ans. Prix sympa SVP. **Loïc GLAVIER**, Le Petit Défend entrée J, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.82.32.95.

Ach. extensions pour Commodore VIC 20 lecteur interne pour Atari 1040 STF **Thierry MACAIGNE**, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.

Ach. Volant pour Atari (tbe) : 150 F. maxi, ach. jx Game-boy : 100 F. (F1 race Battle Toads) vds jx sur ST : 20 F. **Eric DENIS**, 10, rue du 8 mai 1945. Tél. : 20.32.66.45.

Ach. CPC 6128 coul. + nb jx 800 F. Scanner pour Amiga 500 F. Disk 3 1/2 vide ou pleine 2 F. pièces. **Fernand TAVARES**, 30 rt de Chateaufort, Le Verco RS 2, 26200 Montellimar. Tél. : 75.01.91.46.

Ach. jx., vds news (Beholder II, Epic) px inter. ne pas hésiter. **Thomas ADELIS**, 2, rue Stephenson, 44026 Nantes, Cedex 03, BP 518. Tél. : 40.50.42.16.

Ach. éch., vds., jx util. pos : Ey E2. Parasol Star, Might and Magic 3, Apidya Space Crosade, Star Risch, Epic. **Emerson CHAN**, 44, rue Fourée, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.86.54.

Ach. scanner à main. Ch. contacts sur PC, vds jx Spectrum. **Nicolas ESPOSITO**, 196, rue des Voisins, 60400 Behericourt. Tél. : 44.43.05.01.

Ach. ou éch. ctre autres jx Flight simulator 2 sur Amiga avec si poss. cartes et scenari disk. **Frank JANOWSKI**, 3, imp. des Champs, 76300 Sitteville. Tél. : 35.63.97.67.

Ach. A500 + ou A500 avec extension, joystick, jx moins 2 500 F. vds sur Megadrive Sonic, Golden Axe 200 F. pce. **Arnaud BILLY**, La Touche Epiniac, 35120 Dol-de-Bretagne. Tél. : 99.80.00.96.

Ach. le jeu Cadaver en original pour 80 F. ou 100 F. maxi (cause le jeu est assez vieux). **James HORSEY**, 23, rue des Moines. Tél. : 42.26.37.80.

Rech. « Devil Cruth » sur MD., vds Phantasy Star 2 + Shadow Dancer 250 F. unit. ou éch. poss. **Thierry RICHE**, 62, av. Paul Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél. :

(16-1) 43.32.71.32.

Rech. Sifts PC VGA à px micros. Env. liste et tarifs. Rép. ass. des récep. **Rodolphe BRAUD**, L'enfer, 56390 Brandivy. Tél. : 97.66.74.05.

Ach. A500 en tbe + extension 1 000 F. 10845 800 F. Driuve plat 200 F. vds aussi compositeur de page videotex 300 F. et serveur minitel pour Amiga en RP uniquement. Tél. : 49.81.74.98.

Cher. moniteur coul. Thomson MC9J936 500 F. max + liv. Logo des ailes pour l'esprit 50 F. max. **Pierre**. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Vds Sim City, Fascination, Prince If Persia, Xenon 2, Double Dragon, PC globe, double disk, Das boot. Prix : 25 F. pièce. **Didier PASCAREL**. Tél. : 39.92.45.22 (après 17 h).

Ach. carte mère PC 386DX faire offre. **Benoît GALLY**. Tél. : 74.77.75.63.

Ach. logiciel de jx Budokan pour Amstrad PC 1512. **Laurent REMY**, 28, rue Marcel Merlier, 60400 Crissoles. Tél. : 44.09.35.60.

Urg. ach. console Mattel bon état dans rég. paris. ou Marne. Tél. après 17 h. **Clément ROUAULT**, 28, rue de Paris, 51210 Montmirail. Tél. : 26.81.20.84.

Ach. revues Comics Marvel, Strange Titans Nova. Ach. Ord d'échecs par excel. avec Alin : 400 F. maxi. FX, 6, rue Boileau, 59650 Villeneuve-d'Ascq.

Ach. Amiga 500 (1.3) en be : 1 500 F. (rég. Nord si poss.) Ach. jx PC Vega. **Philippe VERBEKE**, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.

Ach. CPC 6128 coul. faire prop. Toulouse et envi. (150 km) ou par corresp. **Stéphane JAICH**, 37, rue du Cagire, 31100 Toulouse. Tél. : 62.14.41.90.

Ach. scénario N12 pour Flight Simulator 2 sur 520 STF. **Henry FREUND**, 5, rue Forbin, Perpignan. Tél. : 68.63.92.84.



S.A.V. ATARI/AMIGA/PC

Pose lecteur

Pose extension

Réparations sous 48 heures

si pièces dispo

Dépôt - Vente

Toutes nos occasions
sont garanties 6 mois

AMIGA

A 500	2690,00 F
A 600	3290,00 F
A 600 DD 20 Mo	3690,00 F

**Consoles NEC - SEGA - NINTENDO -
NEO-GEO - SUPER FAMICOM**

OCCASIONS jusqu'à 50% du prix du neuf GARANTIE 6 mois sur AMIGA, ATARI, PC.

Votre **AMIGA, ST, PC** nous intéresse.
Pour vendre, pour acheter, pour échanger, la solution, c'est **J.B.G.**
Contacter le **45 41 26 04**

J.B.G.
163, avenue du Maine - 75014 PARIS
Métro: Alésia ou Mouton-Duvernet
Tél. : **45 41 41 63** ou **45 41 44 54**
Ouvert de 10 h 00 à 19 h 00 du lundi au samedi inclus.

Exclusif

J.B.G. rachète votre ordinateur,
même en panne
ATARI et AMIGA

Vente par correspondance
Pour tous vos achats,
téléphoner au 45 41 41 63

ATARI

1040STE	3290,00 F
520STE	2490,00 F

PC AT

Exemple de configuration
386SX16 - Ram: 1 Mo; DD: 40Mo;
Lecteur: 1,44 Mo; VGA couleurs
8600,00 F TTC

Autres configurations : nous consulter

Plus de **2000** logiciels d'occasion en stock
sur ATARI / AMIGA / PC / AMSTRAD / SEGA /
NINTENDO / NEC

Lecteur ST/Amiga	650,00 F
PROMO Ext. 512 Ko Amiga	290,00 F
Ext. STE 512 Ko	350,00 F

TILT MICROLOISIRS

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

Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Téléc.: 631 345. Fax: 46 62 25 31.

Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél.: (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint

Dany Boolauck (2186)

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction

Pascal Chouffot - Philippe Seiler (2189)

Rédacteur

Guillaume Le Pennec (2194)

Première maquettiste

Christine Gourdal (2191)

Maquettiste

Marie-Josée Estevens (2188)

Photographe

Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Cécile de Bary, Francis Blanchard, Daniel Claret, Daniel Cuirot, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marie-Hélène Laugier, Dogue de Mauve, Menier, Axel Munschen, Brigitte Soudakoff, Sprint, David Téné, Jérôme Tesseyre, Vannara Ty, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS

Mane Poggi et François Julienne (2200), Sylvie Dulon, Christian Loret, Olivier Martinerie,

Fabrice Merillon, Brigitte Najac, Bruno Boitel.

ADMINISTRATION-GESTION

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

Tél.: (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité

Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité

Sylvie Houeix (2201)

Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité

Cécile-Mane Réyé

Vente

Synergie Presse. Alain Stefanescu, Directeur Général, 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 46 38 13 90.

Service abonnements

Tél.: (1) 64 38 01 25.

France: 1 an (12 numéros): 229 F (TVA incluse).

Étranger: 1 an (12 numéros): 316 F (train/bateau)

(tarifs avion: nous consulter). Les règlements doivent

être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement

postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

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

Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion

Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166).

Éditeur

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A. au capital

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

Durée de la société: 99 ans à compter

du 19/12/1980. Principal associé: Ségur

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

Président-Directeur Général:

Francis-Morel

Directeur délégué:

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de: TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro: 135 000 exemplaires.

Directeur de la publication: Jean-Pierre Roger

Dépôt légal: 4^e trimestre 1991

Photocomposition et photogravure: Europresse,

Photogravure de l'Ouest.

Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

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

petites annonces

Ach. éch., vds., jx util. pos.: Ey E2, Parasol Star, Might and Magic 3, Apidya Space Crosade, Star Risch, Epic. Emerson CHAN, 44, rue Fourée, 44000 Nantes. Tél.: 40.47.86.54.

Ach scanner à main. Ch. contacts sur PC, vds jx Spectrum. Nicolas ESPOSITO, 196, rue des Voisins, 60400 Behericourt. Tél.: 44.43.05.01.

Ach. ou éch. ctre autres jx Floght simulator 2 sur Amiga avec si poss. cartes et scenari disk. Frank JANOWSKI, 3, imp. des Champs, 76300 Sitteville. Tél.: 35.63.97.67.

Ach. A500 + ou A500 avec extension, joystick, jx moins 2 500 F, vds sur Megadrive Sonic, Golden Axe 200 F pce. Arnaud BILLY, La Touche Epiniac, 35120 Dol-de-Bretagne. Tél.: 99.80.00.96.

Ach. le jeu Cadaver en original pour 80 F ou 100 F maxi (cause le jeu est assez vieux). James HORSEY, 23, rue des Moines. Tél.: 42.26.37.80.

Rech. « Devil Cruth » sur MD., vds Phantasy Star 2 + Shadow Dancer 250 F unit. ou éch. poss. Thierry RICHE, 62, av. Paul Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél.: (16-1) 43.32.71.32.

Rech. Sifts PC VGA à px micros. Env. liste et tarifs. Rép. ass. des récep. Rodolphe BRAUD, L'enfer, 56390 Brandy. Tél.: 97.66.74.05.

Rech. sur Atari Midisongs au format Midi ou Cubase/Pro 24. Rech. log Dompub midi sur Atari ST. Alain THIBAUT, 8, allée de la Louveterie, 77200 Torcy. Tél.: (16-1) 60.17.25.11.

Ech. jx Amiga et SMS + 1 jx vends jx orig. pour CPC PX à débattre. David PENAUD, La Borderie, 24270 PAYZAC. Tél.: 53.52.77.01.

Vds jx sur Amiga. Laurent DUHAMEL, 20, rue du Couvent 67260 Sarre-Union. Tél.: 88.00.24.51.

Sur STE/STF cherche contacts sympa pour éch. jx util. Hervé ANDREO, 159, av. de la Timone, 13010 Marseille. Tél.: 91.94.20.28.

Ech. jx sur ST, env. liste de jx Réponse assurée, attends votre courrier impatiemment, merci. Sandrine BOURGINE, 5, rue Detœuf Le Hamelet, 76360 BARENTIN.

Rech. contacts pour échanger A500 + env. liste. Réponse assurée. Luc DELLIÈRE, 10, allée des Tilleuls, 91290 La Norville. Tél.: (16-1) 60.83.45.98.

Assembleur, A86, Shareware à échanger contre GW-Basic. Guillaume BOULET, 1, rue de la Vatine, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél.: 35.60.71.67.

Ech. jx utilitaires sur Atari STE. Daniel COING-DAGUET, Gite rural Jonquille, 38530 Barraux. Tél.: 76.97.33.85.

Rech. Gameboy ou Gamegear en bon état compl. + min. 2 jeux contre 3 jx Amiga Shadow of the Beast 2, Nightbreed days of thunder, Deluxe paint 2 Tbe + boîte d'origine (sérieux ok). Thierry HULSBOSCH, rue Hanny 87, 6180 Courcelles (Belgique). Tél.: 071.45.32.69.

Ech. jx de Simulation et de Stratégie sur PC AT VGA. Rech. battles listes et Full Metal en prio. Romain CLEMENT, 14, rue des Marguerites, 92160 Antony. Tél.: (16-1) 46.66.94.54.

Ech. originaux jx utilitaires pour Amiga 500. Env. listes, achèterais Amiga 2000 à prix raisonnable. Alain WACHNIH, 2, rue de Téhéran Logt. 1309, 93000 Bobigny.

Ech. demos, jx etc... sur ST rép. assu. Stéphane QUENAU, 49, bd Emile Zola, 93600 Aulnay-sous-Bois.

Ech. MSX2 Sony 700 F contre console Megadrive + jx ou contre moniteur VGA. Emmanuel CIANCIMINO, 18, rue de la Liberté, 59155 Faches-Thumesnil. Tél.: 20.60.19.06.

Graphiste sur Amiga cherche groupe sérieux et actif. Nos Swapping! Frédéric FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.39.31.89.

Ech. jx sur Atari ST (nombreux Softs récents). Pierre BARIERE, Rue des Limpts II E8 apt. 200, 33290 Blanquefort. Tél.: 56.95.32.45. (après 19 h).

Ech. Core Grafx + Quintupleur + 2 Joypads + Out-Run Jaky-Cham Ninja-Spirit FM-Tennis contre Amiga 500. Caroline RAMDOR, 19, bis Charles Baquim, 39174 La Sentinelle. Tél.: 27.29.07.59.

Cherche contacts sympas pour échanger sur Amiga 500 (entre débutants) + cherche surtout des util. Ecrivez. Laurent LUCIDO, Le Garat 38500 Voiron.

Rech. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

Recher. cont. sur A500 + pour éch. divers (demos, Graphs...). Rech. Coders, Graphistes pour créations de

CLUBS

Club recherche adhérents pour échange de news. Possède another World, Lotus 2, First Samourai, Ago... **Frédéric GENISSEL**, 27, r. Le Oûlin de la Galette 78190 Trappes.

Jeunes sur STE propose sons et imag. digit. Poss. vidé ST. Replay 8, pour prog. et autres. Cher. aussi contacts. **Franck PHILIPPE**, 6, résidence du Bosquet 02170 Le Nouvion-en-Thierache.

Rech. sur Amiga coder pour réalisation d'un soundisk. S-D de très bon niveau!!! **Jérôme ROSSI**, 7, Grand Rue, 54150 Mance. Tél. : 82.46.18.78.

Recevez « La feuille de SMARP » fanzine pour tous les pockets-computers contre 2 timbres à 2 F 50. **Werner KLINGER**, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.

Vds. Dompubs à 5 F, vos Blitz V. 300 3 + câble 190 F. Ach. Épaves de micro, cher. Electroniciens, cupeurs. **Laurent MATHOUT**, Atari the computer's DP club Atari ST, 1, r. Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.

Club Wisdom pour CGA/128 est ouvert à tous et est gratuit! News, mag. et nombreux services! **Club WISDOM**, 2, impasse des Courils, 44118 La Chevrolière.

Rejoignez-nous au club Snuuapline! (sur ST). Codeur, graphiste, musicien, swapper ou autres... Écrivez-nous!!! **Damien ALLINE**, 136, av. du Général de Gaulle, 56400 Auray. Tél. : 97.24.03.63.

Association de développeurs. Venez rejoindre des passionnés. Ouvert à tous vos projets. Contactez-nous. **TWINFACE**, 5, r. de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91.

Vends jeux utilis. Demos Amiga bas prix. Env. disk et timbres pour liste. **Gilles GAILOU**, 33, rue du Souvenir Français, 53000 Laval.

Club Amiga échange démos, joindre 1 disk, rép. 400 %, vds jeux originaux CGA/Spectrum/Atari : 50 F l'un. **Pascal GUILLLOT**, Poste restante, avenue Thiers, 06000 Nice.

Jeune GP variant de se créer programmant sur ST en GFA rech. personnes pour apporter ses connaissances. **Benoit GALLY**, Domaine de Massane, 1, allée Allcante, 34670 Baillargues. Tél. : 67.70.65.90.

Nbx log. Dompub. pour PC TS formats catal. gratuit jx util. langages educ. divers archiv. imprim. euc... **Club QUÉBEC FRANCE PC**, 12, rue de l'Ours, 68000 Colmar.

GFA World propose à tout les Amiga chaque semaine jx util. dessins et son journal. Prix : Gratuit!!! **Farid BELLILI**, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes.

Club cherche membres pour échanger jeux et création de Demo (uniquement de les Ardennes si poss.). **Olivier NOEL**, 4, rue Lyauté Belle Vue du Nord, 08000 Warcq. Tél. : 24.33.04.01.

Vds tte. nouveautés sur ST moins de 20 F. **Aymerte GIROD**, Antoger, 73100 Gresy sur Aix.

Urg. l. rech. programmeur pour création de Demo. et jx (ARC. AV.) sympa. et beaucoup d'expérience! (sur Atari ST) **Stéphane DELARUE**, route de Gallargues, 30250 Aubais.

Vds de 350 Demos sur ST à bas prix. Envoyez 1 timbre à 4 frs pour réponse à 100 %. See ya soon! **Alexandre PIJY**, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.

Coder sur A500 ch. correspondants pour éch. demos jx sources Seka utilis. concernant la 3D et la vidéo. **Riad YOUNES**, 3, rue des Frères Amirauche, 15000 Alger, (Algérie). Tél. : 63.58.81.

Amiga vds jx, util. demos DP Fanzine fish disk env. 1 disk pour liste. **DD'S**, BP 14, 7333 Terte, (Belgique).

Le digital Maniak club cherche contact avec Amiguistes

Europeans pour échange prog. truc. **DIGITAL MANIAK Club**, Via Michetti 18, 64025 Pineto (TE), Italy.

Clubs recherche membres pour Atari-Amiga, consoles. Suisse uniquement! Vds. disquettes vierges UTX 5160 H. **ASSOCIATION INFORMATIQUE**, Case postale 106, 1001 Lausanne, Suisse.

Abonnez-vous pour 1 ans (6 numéros) à OverScan le meilleur fanzine. 50 F en chèque. **Daniel GUIMARD**, 40, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.04.87.

Rech. club déb. sur Atari ST dans Cannes et sa région poss. Nbx jx dont News. Merci d'avance. **Jérémy TRIPOLI**, L'Oasis B rue du Vert Coteau, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.42.96.

Asso. sur ST propose stupéfiant! son mag. et ses services. 15 F le n° ou 90 F l'abonn. avec disquettes. **ST & Co/Mathé**, 8, rue Froidevaux, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.78.14.

Nouveau fanzine dédié à tt ce qui touche au foot. sur notre fabuleux Amiga. **Denis TIO**, 2, allée Marcel Achard, 69100, Villeurbanne. Tél. : 78.94.34.72.

Club ST éch. originaux et org. tournois de jx et de kick off rep. ass. rigolos s'abst. **CONE ON**, **Matthieu DELHALLE**, 64, rue du Moulin, 59169, Erchin. Tél. : 27.89.89.11.

Ah, le Raytracing. Compil du fameux raytracer DP/Amiga dispo! Pour infos, env. + timbre avec vos coordonnées. **Nicolas MOUGEL**, 6, avenue de la Chasse, 77500 Chelles.

Club Shareware Windows 3 PC en MD uniq. Cat contre 5 timbres SOFTRON. **Olivier TABLEAU**, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult.

PC: Tous les jx et utilitaires les plus récents aux meilleures cond. adhésion gratuite! **COMPUTER PROGRESS**, 12, rue Waroquier, 6560, Erquelinnes, (Belgique).

Rech. club dans toute la France en part. dans les Vosges. Ach. disks vierges. **Alexandre CHARTON**, Les Sapins, Chevry Taintrux, 88100 Saint-Die. Tél. : 29.50.06.05.

Club PC vds super jx à très bon prix. Annonce 100 % anti amaque. Envoyer D7 pour liste. **RP 22**, 4032 Chenée (Belgique).

PC des dizaines de Mega de Dompubs à prix très bas. Catalogue (15 000 progs.) sur 4 disks contre 20 F. **David REY**, 2, rue du Général Berthelemy, T12, 57050 Metz.

Écrivez des scénarios avec votre ordinateur. Notice gratuite : **R. NOUET**, Brie 79100 Thouars. Tél. : 49.67.41.52.

DIVERS

Cher. sons pour MT 32. Ach. monit. couleur Atari rég. 29. **Jean-Yves CALONNEC**, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.

Coll. fou. rech. carcasse de micro-ordinateurs, consoles PC. **Dominique SERRURIER**, 14, rue de la Fiollite, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.52.70.21.

A louer local 80 m² centre ville hab. 12 000 Ouest France. convient mag. inf. poss. apt. ou duplex. **Léo MAUPILE**, 6 bd de l'Ernée, 63500 Ernée. Tél. : 43.05.11.12.

Amiga 500 + rech. contact suis débutant, amag s'abst. env. listes! **Philippe DODE**, 11, rue Corot, 84140 Montfavet. Tél. : 90.32.82.76.

Cher. contact sur Atari STE jx util. Educ midi cher. Dynacord V française. **Franck PANEL**, 4, rue Roger Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

☐ disquette Transity au prix de 25 F

☐ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : [] [] [] [] [] VILLE : _____

MARQUE DE VOTRE MICRO : _____

FORMAT DISQUE : ☐ 3"1/2 ☐ 5"1/4 CABLE : ☐ DB 9 ☐ DB 25

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Atari TT	N°71*, p. 31
CDI	N°69*, p. 22
Euro XT	N°75, p. 30
Game Boy	N°73*, p. 25
Konix	N°77*, p. 31
Lynx	N°65*, p. 23
Pocket Nintendo	N°71*, p. 30
Sega 16 bits	N°76, p. 29
Stacy 4	N°77*, p. 31
Super Famicom, Game Gear,	N°71*, p. 31
PC Engine GT	N°87, p. 82
Supergrafx	N°76, p. 28

DOSSIERS

CD ROM	N°98, p. 94
CES Las Vegas	N°88, p. 94
Comparatif Amiga 600	N°103, p. 102
Consoles 16 bits	N°73*, p. 100
Cours de dessin	N°74, p. 98
De l'arcade au micro	N°68*, p. 80
Demos	N°91, p. 94
Emulateurs	N°78*, p. 106
Gagner sa vie dans la micro	N°89, p. 96
Guerre des consoles	N°81, p. 104
Imprimantes	N°82, p. 120
Jeux d'aventure	N°70*, p. 94
Jeux d'échecs électroniques	N°77*, p. 86
Jeux de guerre	N°71*, p. 96
Jeux de plates-formes	N°74, p. 82
Joysticks	N°80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires	N°73*, p. 126
Micro + Futur = CD	N°83, p. 134
Micro sans accros	N°86, p. 96
Micro Kid's	N°99, p. 90
Micros et caméscopes	N°96, p. 92
Modem, mode d'emploi	N°75, p. 88
Musique et micro	N°76, p. 100
Nouveaux virus	N°70*, p. 110
Ordinateurs et magnétoscopes	N°71*, p. 122
PC	N°102, p. 98
Presse internationale	N°87, p. 104
Réalité virtuelle	N°92, p. 96
Salon de la musique 89	N°71*, p. 110
Scanners	N°90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac?	N°84, p. 140
Les simulateurs de demain	N°68*, p. 88
Scénario de jeux	N°93, p. 100
Tilt 10 ans	N°94, p. 93
Virus	N°100, p. 116
	N°101, p. 106
	N°95, p. 108

CHALLENGES

Conseils de guerre	N°76, p. 90
Courses de voiture	N°87, p. 90
Football	N°80, p. 76
Golf	N°91, p. 82
Jeux à deux	N°69*, p. 82
Jeux d'exploration	N°79, p. 76
Jeux de plates-formes	N°92, p. 82
Jeux de réflexion	N°90, p. 86
Jeux de rôle	N°83, p. 114
Les meilleurs jeux d'aventure	N°88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat	N°86, p. 80
Pilote d'essai sur PC	N°78*, p. 92
Les shoot'em up	N°76, p. 90
Simulations de combats navals	N°89, p. 82
Simulations de conduite	N°75, p. 76
Simulations de Formule 1	N°77*, p. 74
Simulations de sports de ballon	N°70*, p. 88
Simulations de tanks	N°84, p. 126
Tennis	N°82, p. 106

HITS

A-10 Tank Killer	N°78*, p. 61
The Addams Family	N°103, p. 70
Advanced Destroyer Simulator	N°88, p. 48
Advantage Tennis	N°99, p. 48
The Adventure of Link	N°79, p. 51
Aero Blaster	N°86, p. 40
After the War	N°76, p. 62

L'Aigle d'Or 2	N°98, p. 59
Aldynes	N°90, p. 66
Alien Breed	N°98, p. 61
Alpha Waves	N°84, p. 88
Altered Beast	N°71*, p. 62
The Amazing Spiderman	N°87, p. 59
Apidya	N°102, p. 66
The Apprentice	N°82, p. 58
Armour-Geddon	N°92, p. 62
Atomic Robo-Kid	N°84, p. 80
ATP	N°90, p. 61
Augusta Golf	N°92, p. 60
Les Aventures de Moktar	N°96, p. 54
Awesome	N°86, p. 56
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or	N°100, p. 72
Batman	N°71*, p. 60
Battlechess II	N°84, p. 64
Battle Command	N°87, p. 64
Battle Isle	N°101, p. 66
Battle Squadron	N°74, p. 44
Battlestorm	N°89, p. 54
Beach Volley	N°69*, p. 60
Big Run	N°100, p. 69
Birds of Prey	N°99, p. 62
Block Out	N°76, p. 57
The Blue Max	N°84, p. 78
Booly	N°91, p. 66
Brat	N°92, p. 66
The Brainies	N°95, p. 68
Bridge Player 2150 Galactic	N°78*, p. 66
Bruce Lee Lives	N°76, p. 58
Budokan	N°74, p. 48
Cabal	N°73*, p. 74
Cadaver	N°83, p. 72
Captain Planet	N°94, p. 66
Captive	N°84, p. 92
Car-Vup	N°88, p. 49
Caridax	N°99, p. 49
Castle of Dr. Brain	N°98, p. 55
Castle of Illusion	N°88, p. 54
Castle Warrior	N°68*, p. 57
Castles	N°102, p. 70
Castlevania	N°89, p. 58
Celtic Legends	N°95, p. 76
Centrefold Squares	N°73*, p. 64
Championship Run	N°89, p. 61
Chaos Strikes Back	N°74, p. 42
Chase H.Q.	N°74, p. 66
Chess Champion	N°82, p. 53
Chess Master 2100	N°71*, p. 68
Chess Master 3000	N°100, p. 71
Chess Player 2150	N°73*, p. 60
Chicago 90	N°68*, p. 45
Chip's Challenge	N°91, p. 60
Citadel	N°70*, p. 58
Colorado	N°78*, p. 59
Combo Racer	N°78*, p. 68
Conqueror	N°78*, p. 64
Continental Circus	N°74, p. 49
Crack Down	N°77*, p. 54
Crime Wave	N°86, p. 37
Cyber Lip	N°90, p. 64
D-Generation	N°102, p. 60
Darius	N°74, p. 60
Darius Twin	N°91, p. 56
Dark Century	N°74, p. 58
Das Boot	N°84, p. 84
Datastorm	N°69*, p. 51
Days of Thunder	N°83, p. 86
Deliverance	N°103, p. 61
Deuteros	N°93, p. 60
Devil Crush	N°82, p. 66
Devil Hunter	N°91, p. 64
Dick Tracy	N°90, p. 58
Disc	N°88, p. 59
Double Dragon 2	N°74, p. 51
Double Dragon 3	N°96, p. 37
Down Load	N°81, p. 74
Dragon Breed	N°86, p. 60
Dragon Strike	N°81, p. 59
Dune	N°101, p. 52
Dylan Dog	N°99, p. 52

Dyna Blaster	N°101, p. 78
Dynamite Dux	N°101, p. 76
	N°70*, p. 56
	N°71*, p. 56
Dynasty Wars	N°80, p. 54
Elf	N°94, p. 68

E-Motion	N°77*, p. 50
Epic	N°100, p. 78
Escape from the Planet of the Robot Monsters	N°78*, p. 58
ESS	N°75, p. 49
Eswat	N°83, p. 65
Extase	N°79, p. 56
F19 Stealth Fighter	N°81, p. 70
F117A	N°94, p. 46
Falcon 3.0	N°101, p. 56
Fiendish Freddy's	N°71*, p. 64
Fighter Bomber	N°75, p. 50
Final Fight	N°88, p. 50
Fire and Brimstone	N°80, p. 59
Fire and Forget II	N°84, p. 90
Fire and Ice	N°102, p. 68
First Samurai	N°96, p. 46
Flight of the Intruder	N°83, p. 66
Flight Simulator IV et Designer	N°90, p. 56
Flimbo's Quest	N°81, p. 66
Flood	N°81, p. 65
Fly Fighter	N°86, p. 35
Formation Soccer	N°81, p. 60
F-15 Strikes Eagle II	N°70*, p. 51
Fred	N°76, p. 55
Full Contact	N°90, p. 57
Full Metal Planete	N°76, p. 52
F29 Reliator	N°75, p. 59

Global Effect	N°79, p. 47
Go Player	N°92, p. 59
Gobliins	N°93, p. 61
Gobliins	N°86, p. 36
Gods	N°92, p. 53
Gold of the Aztecs	N°73*, p. 70
Golden Axe	N°79, p. 50
	N°73*, p. 56
	N°82, p. 56
	N°103, p. 64
	N°90, p. 59
	N°98, p. 50
	N°90, p. 63
	N°82, p. 55
	N°77*, p. 55
	N°86, p. 48
	N°98, p. 53
	N°103, p. 68
	N°88, p. 62
	N°80, p. 55
	N°70*, p. 67
	N°87, p. 53
	N°79, p. 52
	N°94, p. 58
	N°75, p. 56
	N°89, p. 62
	N°80, p. 58
	N°74, p. 62
	N°98, p. 58
	N°100, p. 64
	N°75, p. 57
	N°76, p. 56
	N°103, p. 58
	N°91, p. 58
	N°92, p. 60
	N°88, p. 56
	N°92, p. 54
	N°96, p. 42
	N°99, p. 55
	N°91, p. 55
	N°79, p. 60
	N°73*, p. 72
	N°69*, p. 52
	N°74, p. 64
	N°82, p. 64
	N°82, p. 62
	N°73*, p. 62
	N°74, p. 68
	N°79, p. 54
	N°74, p. 46
	N°76, p. 54
	N°89, p. 52
	N°84, p. 72
	N°69*, p. 49
	N°92, p. 59
	N°103, p. 76
	N°96, p. 40
	N°78*, p. 72
	N°86, p. 50
	N°79, p. 48
	N°68*, p. 47

Grand Prix	N°77*, p. 50
Grand Prix (ST)	N°100, p. 78
Grand Prix 500 II	N°78*, p. 58
Grandzort	N°75, p. 49
Great Courts	N°83, p. 65
Great Courts II	N°79, p. 56
Gunboat	N°81, p. 70
Gunship 2000	N°70*, p. 51
Le Gunstick	N°76, p. 55
Gymog	N°90, p. 57
Hammerfest	N°76, p. 52
Hard Drivin'	N°75, p. 59
Hare Raising Havoc	N°79, p. 47
Harlequin	N°92, p. 59
Hawaiian Odyssey	N°93, p. 61
Heavy Unit	N°86, p. 36
Heroes of the 357th	N°92, p. 53
Hill Street Blues	N°73*, p. 70
Hole in One	N°79, p. 50
Horror Zombies	N°73*, p. 56
Hoverforce	N°82, p. 56
Hudson Hawk	N°103, p. 68
Hyperspeed	N°88, p. 62
Icerunner	N°80, p. 55
Impassamole	N°70*, p. 67
Les Incorruptibles	N°87, p. 53
Indiana Jones	N°79, p. 52
Indianapolis 500	N°94, p. 58

International Soccer Challenge	N°75, p. 57
Interphase	N°76, p. 56
Intruder	N°103, p. 58
Italy 90	N°91, p. 58
It Came from the Desert	N°92, p. 60
Ivanhoe	N°88, p. 56
Jackie Chan	N°96, p. 42
James Pond	N°99, p. 55
Jaws	N°91, p. 55
Jettfighter II	N°79, p. 60
Jim Power	N°73*, p. 72
Jimmy White's Whirlwind Snooker	N°69*, p. 52
Jumping	N°74, p. 64
Jupiter's Masterdrive	N°82, p. 64
Kalaan	N°82, p. 62
Kick Off	N°73*, p. 62

Kick Off II	N°74, p. 64
Killerball	N°75, p. 49
Killing Cloud	N°83, p. 65
Killing Game Show	N°79, p. 56
Klax	N°81, p. 70
Knights of the Sky	N°94, p. 46
Krypton Egg	N°101, p. 56
Last Ninja 3	N°71*, p. 64
Leander	N°75, p. 50
Legend of Hero Tonma	N°88, p. 50
Lemmings	N°80, p. 59
LHX Attack Chopper	N°84, p. 90
Life and Death II, the Brain	N°102, p. 68
The Light Corridor	N°96, p. 46
Links : The Challenge of Golf	N°83, p. 66
Logical	N°90, p. 56
Loom	N°81, p. 66
Lorna	N°81, p. 65
Lost Dutchman Mine	N°86, p. 35
Lotus Esprit Turbo Challenge	N°81, p. 60
Lotus II	N°70*, p. 51
Magic Pockets	N°76, p. 55
Manchester United	N°90, p. 57
Many faces of Go	N°76, p. 52
Marchen Maze	N°75, p. 59
Marvelland	N°79, p. 47
Mean Streets	N°92, p. 59
Mega Man 2	N°93, p. 61
Megalotress	N°86, p. 36
Mega lo mania	N°92, p. 53
Merchant Colony	N°73*, p. 70
Metal Mutant	N°79, p. 50
Mickey Mouse : Castle of Illusion	N°73*, p. 56
Microprose Golf	N°82, p. 56
Microprose Soccer	N°103, p. 64
Midnight Resistance	N°90, p. 59
Midwinter	N°98, p. 50
Midwinter II, Flames of Freedom	N°90, p. 63
Mr Heli	N°82, p. 55
M1 Abrams Tank Simulation	N°77*, p. 55
M1 Tank Platoon	N°86, p. 48
Monster Business	N°98, p. 53
Moonwalker	N°103, p. 68
Mystic Defender	N°88, p. 62
Nasar Challenge	N°80, p. 55
Navy Seals	N°70*, p. 67
Nebulus 2	N°87, p. 53
New York Warriors	N°79, p. 52
New Zealand Story	N°94, p. 58
Nil, dieu vivant	N°75, p. 56
Ninja Spirit	N°89, p. 62
Ninja Warriors	N°80, p. 58
North and South	N°74, p. 62
Oil Imperium	N°98, p. 58
Onslaught	N°100, p. 64
Operation Thunderbolt	N°75, p. 57
Ork	N°76, p. 56
Over the Net	N°103, p. 58
Pang	N°91, p. 58
Panza Kick Boxing	N°92, p. 60
Paperboy	N°88, p. 56
Paragliding Simulation	N°92, p. 54
Parasol Stars	N°96, p. 42
PC Globe	N°99, p. 55
The Perfect General	N°91, p. 55
Permis de tuer	N°79, p. 60
Pick'n Pile	N°73*, p. 72
Pinball Magic	N°69*, p. 52
Pipe Mania	N°74, p. 64
Plague	N°82, p. 64
Plotting	N°82, p. 62
Populous Data Disk	N°73*, p. 62
Populous II	N°74, p. 68
The Power	N°79, p. 54
Powermonger	N°74, p. 46
P47	N°76, p. 54
Prehistorik	N°89, p. 52
Prince of Persia	N°84, p. 72
Project Firestart	N°70*, p. 49
Project-X	N°102, p. 56
Puzznic	N°87, p. 96
Quadril	N°84, p. 74
Quartz	N°74, p. 50
Quick and Silva	N°92, p. 56
Raguy	N°95, p. 63
Railroad Tycoon	N°79, p. 62
Rainbow Islands	N°69*, p. 44

N°81, p. 62	N°81, p. 62
N°99, p. 51	N°99, p. 51
N°91, p. 62	N°91, p. 62
N°83, p. 80	N°83, p. 80
N°78, p. 55	N°78, p. 55
N°86, p. 34	N°86, p. 34
N°68*, p. 49	N°68*, p. 49
N°96, p. 50	N°96, p. 50
N°99, p. 66	N°99, p. 66
N°90, p. 72	N°90, p. 72
N°89, p. 50	N°89, p. 50
N°78*, p. 60	N°78*, p. 60
N°88, p. 57	N°88, p. 57
N°84, p. 61	N°84, p. 61
N°89, p. 60	N°89, p. 60
N°93, p. 63	N°93, p. 63
N°78*, p. 70	N°78*, p. 70
N°90, p. 62	N°90, p. 62
N°77*, p. 56	N°77*, p. 56
N°83, p. 90	N°83, p. 90
N°95, p. 84	N°95, p. 84
N°94, p. 62	N°94, p. 62
N°77*, p. 60	N°77*, p. 60
N°93, p. 66	N°93, p. 66
N°88, p. 55	N°88, p. 55
N°93, p. 56	N°93, p. 56
N°86, p. 44	N°86, p. 44
N°89, p. 53	N°89, p. 53
N°95, p. 72	N°95, p. 72
N°103, p. 73	N°103, p. 73
N°91, p. 54	N°9

Rampart	N°103, p. 80	Voyager	N°101, p. 60	Lure of the Temptress	N°102, p. 110	Ultima VI	N°78*, p. 119
RBI II Baseball	N°93, p. 57	Wall Street	N°67*, p. 52	Manhunter 2	N°71*, p. 136	Ultima VII	N°100, p. 140
Realms	N°99, p. 56	Wardner	N°77*, p. 53	Les Marley in : lost in L.A.	N°101, p. 130	Ultima Underworld	N°100, p. 137
Red Alert	N°78*, p. 56	Weird Dreams	N°92, p. 51	Martian Memorandum	N°96, p. 116	Les Voyageurs du temps	N°70*, p. 126
Red Baron	N°81, p. 63	Welltris	N°68*, p. 51	Maupiti Island	N°78*, p. 116	Willy Beamish	N°98, p. 106
Revenge of Shinobi	N°69*, p. 47	West Phaser	N°81, p. 61	Megalo Maria	N°101, p. 126	Wizardry VI : Base of the Cosmic Forge	N°91, p. 104
Rick Dangerous	N°82, p. 74	Wing Commander	N°71*, p. 66	Megatraveller I	N°93, p. 108	Wonderland	N°86, p. 104
Rick Dangerous II	N°82, p. 74	Wing Commander - Secret Missions II	N°83, p. 76	Megatraveller II : Quest for the Ancients	N°83, p. 150	World of Adventure II : Martian Dreams	N°93, p. 111
Robocod	N°100, p. 67	Wing Commander II	N°92, p. 52	Mercenary III : The Orion Crisis	N°98, p. 109	Xenomorph	N°79, p. 100
Robocop	N°64*, p. 53	Wings	N°95, p. 60	Might and Magic III (PC)	N°100, p. 146	Ys	N°82, p. 138
Robocop 2	N°86, p. 41	Wolfchild	N°82, p. 68	Might and Magic III (Amiga)	N°95, p. 123		
Robocop 3 (Amiga)	N°98, p. 52	Wolfpack	N°99, p. 46	Mokowe	N°103, p. 122		
Robocop 3 (ST)	N°102, p. 76	Wonder Boy III	N°80, p. 50	Monkey Island 2	N°88, p. 112		
Rocketeer	N°100, p. 84	Wreckers	N°71*, p. 76	Moonstone	N°99, p. 104		
Rock'n Roll	N°73*, p. 51	World Class Chess	N°93, p. 64	Murders in Space	N°94, p. 106		
Rodland	N°94, p. 56	World Class Rugby	N°99, p. 58	Nobunaga's Ambitions II	N°84, p. 152		
Rolling Ronny	N°96, p. 48	WWF	N°98, p. 65	Obitus	N°93, p. 113		
R Type II	N°93, p. 59	X-Out	N°98, p. 64	Operation Stealth	N°89, p. 108		
Rugby The World Cup	N°96, p. 39	Xybots	N°75, p. 52	Ooze	N°80, p. 113		
Rush n Attack	N°70*, p. 54	Yeager Air Combat	N°69*, p. 54	Phantom	N°71*, p. 140		
RVF Honda	N°68*, p. 44	Z-Out	N°93, p. 52	Phantasy Star II	N°69*, p. 116		
Rygar	N°80, p. 56	Zero Wing	N°86, p. 46	Phantasy Star III	N°84, p. 154		
Saint Dragon	N°83, p. 88		N°93, p. 53	Pirates	N°95, p. 122		
Sargon IV	N°67*, p. 53			Planet's edge	N°70*, p. 128		
Savage	N°65*, p. 56			Police Quest III	N°103, p. 118		
	N°69*, p. 56			Pools of Darkness (PC)	N°98, p. 104		
	N°95, p. 66			Pools of Darkness (Amiga)	N°95, p. 121		
	N°87, p. 54			Prophecy	N°103, p. 114		
	N°71*, p. 74			Quest for Glory II	N°68*, p. 124		
	N°82, p. 76			Rings of Medusa	N°80, p. 112		
	N°81, p. 76			Rise of the Dragon	N°89, p. 106		
	N°75, p. 48			Saga	N°88, p. 112		
	N°71*, p. 55			Savage Empire	N°87, p. 115		
	N°71*, p. 54			Scaw	N°88, p. 112		
	N°101, p. 72			Search for the King	N°82, p. 134		
	N°76, p. 60			The Secret of Monkey Island	N°82, p. 136		
	N°82, p. 50			Shadowlands	N°101, p. 128		
	N°68, p. 42			Shadow Sorcerer	N°95, p. 126		
	N°71*, p. 70			Shogun	N°69*, p. 114		
	N°89, p. 64			Sim Ant	N°98, p. 111		
	N°82, p. 54			The Simpsons : Bart VS the Space Mutants	N°94, p. 100		
	N°68*, p. 43			Space 1889	N°98, p. 108		
	N°84, p. 76			Space Quest III	N°68*, p. 120		
	N°98, p. 54			Space Quest IV	N°90, p. 106		
	N°93, p. 68			Starflight	N°76, p. 109		
	N°75, p. 54			Starflight II	N°77*, p. 96		
	N°86, p. 42			Star Trek	N°101, p. 122		
	N°67*, p. 48			Star Vega	N°78*, p. 118		
	N°87, p. 60			Storm Master	N°99, p. 103		
	N°96, p. 34			Super Hydride	N°83, p. 146		
	N°68*, p. 53			Suspicious Cargo	N°96, p. 106		
	N°83, p. 78			Sword of Vermilion	N°88, p. 106		
	N°70*, p. 62			Swords of Twilight	N°73*, p. 142		
	N°70*, p. 60			Tangled Tales	N°76, p. 108		
	N°83, p. 64			The Third Courier	N°80, p. 115		
	N°96, p. 36			Treasure of the savage frontier	N°103, p. 116		
	N°82, p. 72						
	N°84, p. 70						
	N°102, p. 63						
	N°82, p. 80						
	N°73*, p. 68						
	N°82, p. 52						
	N°87, p. 62						
	N°74, p. 56						
	N°92, p. 50						
	N°89, p. 59						
	N°87, p. 56						
	N°87, p. 57						
	N°98, p. 57						
	N°77*, p. 48						
	N°93, p. 72						
	N°67*, p. 49						
	N°98, p. 62						
	N°69*, p. 45						
	N°81, p. 58						
	N°80, p. 60						
	N°79, p. 46						
	N°77*, p. 58						
	N°91, p. 52						
	N°75, p. 55						
	N°99, p. 53						
	N°88, p. 58						
	N°89, p. 55						
	N°76, p. 70						
	N°86, p. 54						
	N°98, p. 68						
	N°76, p. 61						
	N°69*, p. 50						
	N°79, p. 53						
	N°88, p. 51						
	N°75, p. 58						
	N°77, p. 52						
	N°73, p. 58						
	N°84, p. 62						
	N°80, p. 52						
	N°95, p. 80						
	N°87, p. 52						
	N°81, p. 78						
	N°91, p. 57						
	N°74, p. 47						
	N°68*, p. 55						
	N°67*, p. 48						
	N°94, p. 50						
Secret Weapons of the Luftwaffe							
Shadow Dancer							
Shadow of the Beast							
Shadow of the Beast II							
Shadow Warriors							
Sherman M4							
Shinobi							
Shufflepuck Cafe							
Shuttle							
Sideshow							
Silent Service II							
Silkworm							
Sim City							
Sim Earth							
Simulacra							
688 Attack Sub							
Sliders							
Son Shu Si							
Sonic the Hedgehog							
Space Ace							
Speedball II							
Spherical							
Spindizzy Worlds							
Starush							
Stormlord							
Strider							
The Strider							
Stunt Car							
SU-26 Soviet Attack Fighter							
Supaplex							
Super Monaco Grand Prix							
Super Off Road							
Superski II							
Super Volleyball							
Super Wonderboy in Monster Land							
Superstar Soldier							
Swap							
Switchblade							
Switchblade II							
SWIV							
Team Suzuki							
Team Yankee							
Teenage Mutant Hero Turtles							
Tennis Cup							
Terminator 2							
Test Drive II							
Think Cross							
Thunder Chopper							
Thunder Force III							
Thunderstrike							
Tie Break							
Tiger Heli							
Tilt							
Time							
Tip Off							
Toki							
Tournament Golf							
Tower of Babel							
Toyota Celica							
Trex Warrior							
Triple Battle F1							
3D Pool							
Turrican							
Turrican II							
Tusker							
TV Sports Basketball							
Ufo							
Ultimate Ride							
Unreal							
Utopia							
Vaccine							
Venus							
Vervetex							
Vette							
Vigilante							
Vindicators							
Vroom							

SUITE TOTAL SESSION

SUITE DE LA PAGE 93

qui montre les différentes pistes ne permet pas, par exemple, de régler directement les canaux Midi ou les program changes (choix des instruments pour chaque canal Midi). Il faudra sans cesse faire appel à des sous-menus. Ce n'est pas pratique du tout ! Autre défaut, l'affichage des partitions : l'écriture pas à pas est de la partie, bravo ! mais il est impossible, pour une ligne d'accompagnement, de voir simultanément toutes les notes d'un accord. C'est ridicule ! Quel musicien peut com-

poser sa suite d'accords en visualisant tour à tour les notes les plus aiguës de l'accord, puis, sur une autre portée, celles qui sont en-dessous, et ainsi de suite ? ! Alors qu'il entend s'adresser à des musiciens novices qui font leurs premiers pas dans la MAO, *Total Session* ne s'entoure pas assez de souplesse pour les séduire. Ce soft a, certes, les qualités de base d'un séquenceur, mais je ne saurais trop vous conseiller des programmes plus performants (disquette Digigram, distributeur RNS, tél: (16) 76.40.52.70. Prix: H.). Olivier Hautefeuille

SUITE VIDEOBLASTER

SUITE DE LA PAGE 90

démo fourni révèle toute la puissance que l'on peut attendre de la carte. C'est pourtant à ce sujet que je ferai mon plus gros reproche. Cette constitution de présentation multimédia aurait mérité un programme dédié, beaucoup plus puissant que le MMplayer seulement capable d'exécuter un script. En effet, la réalisation d'un tel script n'est pas à la portée du premier venu, et il est bien dommage de priver ainsi les utilisateurs de la possibilité la plus puissante, après les avoir alléchés avec la démo.

La Videoblaster n'est pas pour autant démunie grâce à la version dédiée de Tempra fournie avec le package. Le premier programme est un logiciel de dessin assez complet. Son principal avantage est de reconnaître directement la quasi-totalité des cartes graphiques, exploitant ainsi les résolutions correspondantes aux différents SVGA, sans qu'il soit besoin de passer par Windows. Les figures prédéfinies sont d'une bonne richesse: ligne, rectangle, parallélogramme, cercle et ellipse, courbe, spline et polygone. Le menu couleur ne l'est pas moins: possibilité de travailler en 32000 couleurs avec certaines cartes; dégradés paramétrables; filtres de contraste, soft, antialias, "délabage", etc; réglage des

couleurs selon trois méthodes: classique RVB, ou HLS (teinte, luminance, saturation) et HSV (teinte, saturation valeur). Le zoom et les options texte n'ont pas été oubliés non plus, ainsi que quelques options de transformation: perspective, rotation, retournement, etc. S'il ne peut se comparer aux grands ténors tels que Image-In Color ou PaintBrush par exemple, ce programme pourra vous rendre de grands services pour la création ou la retouche d'images. Le second programme se charge de créer et d'exécuter des scripts de présentation vidéo. Chaque script peut comporter jusqu'à 500 lignes, contenant des ordres très divers: chargement d'un fichier graphique, d'un sprite ou d'un texte; animations issues d'Autodesk Animator, Animator Pro ou encore Studio 3D, musique haut-parleur interne, carte Soundblaster, Midi ou même CD-ROM, etc. Les présentations obtenues sont d'un bon niveau mais ne peuvent prétendre à la même magie que celles de MMPlayer, capables elles de retravailler les entrées audio et vidéo en temps réel. En conclusion, la carte Videoblaster est une puissante carte de digitalisation vidéo, simple d'usage et d'un excellent niveau de performance pour cette

gamme de prix. Elle est accompagnée de quelques logiciels utiles mais l'absence de logiciel de création de présentation Multimédia se fait cruellement sentir. Espérons que cette lacune sera vite comblée

pour que chacun puisse profiter vraiment de toutes les potentialités de cette extension (carte Creative Labs, distribuée par Guillemot, pour PC; Prix: 4 000 frs).

Jacques Harbonn

tilt journal

WINDOWS

SUITE DE LA PAGE 42

Créer un dessin sous *Paintbrush* et l'intégrer dans le traitement de texte *Write*. Via le presse-papiers, il est possible de couper et de coller, mais les modifications au dessin ne seront pas reproduites dans le traitement de texte. DDE permet cette mise à jour mais *Paintbrush* et *Write* doivent être ouverts simultanément, et le lien doit être défini. Avec OLE, la manoeuvre se simplifie fortement. Il suffit d'utiliser dans *Write* la commande "Insérer un Objet" et de choisir "dessin Paintbrush" pour que ce dernier soit chargé. Dessinez votre objet, quittez *Paintbrush* et choisissez "mettre à jours", et *Write* contient maintenant le dessin. La puissance de ce principe apparaît au fur et à mesure de son utilisation, car la plupart des données peuvent ainsi être incluses dans un pro-

grammes: une image, un son, un dessin vectoriel, un tableau de chiffre, etc. Cela permet de définir des fichiers composites, comportant du texte, des images, des annotations sonores (via l'enregistreur fourni).

Windows 3.1 n'est pas encore parfait, mais il s'il n'est toujours pas "32 bits", il n'en est pas moins à la fois plus rapide et plus pratique que OS/2. Et surtout il est nettement moins buggé! La guerre entre OS/2 et Windows bat son plein, et IBM propose déjà son système d'exploitation pour un prix dérisoire (il est même parfois offert gratuitement, dans les entreprises notamment). Le bon côté est que les prix baissent rapidement. Le mauvais est que nous verrons sans doute une multitude de versions fleurir dans les prochains mois, chacun des deux grands cherchant à écraser son concurrent à coup de trouvailles et de nouveautés. Moi, je reste sous Windows. Mais chacun choisira selon ses goûts.

JLJ

EN BREF

DÉVELOPPER SUR ST

Voici deux ouvrages qui ne sont pas d'actualité, mais indispensables: le livre du développeur, tomes 1 et 2. Sorti tout d'abord sous la forme d'un gros pavé, le livre du développeur ouvrage reprenait les éléments de *La Bible du ST* (le bouquin de référence sur Atari) avec des modifications telles que des exemples en GFA Basic et des descriptions du blitter. Aujourd'hui, Micro Application divise le livre en deux. Le tome 1 est identique à la première version (les listings en moins). Rien à redire sauf que la maquette est un peu plus sommaire. Quant au tome 2, il contient des listings sur le TOS et le GEM ainsi que des descriptions sur le STE (couleurs, scroll...). Micro Application a inclus en option une disquette mais, franchement, elle n'est d'aucune utilité. Ces ouvrages sont de bonne facture. Les possesseurs de STE qui possèderaient déjà *la Bible* peuvent et doivent s'acheter le tome 2. Le tome 1, lui, est tout aussi indispensable pour les personnes qui ne possèdent aucun ouvrage de ce style et s'intéressent de près ou de loin à la programmation (*Le livre du développeur*, tomes 1 et 2 - pour ST et STE. Micro application. Prix: 199 F chaque + 100 F pour la disquette).

Juju

Le raz-de-marée

Ocean

Ocean, la société anglaise de production logicielle sur micros et consoles, avait connu un moment difficile lors du passage des 8-bits aux 16-32-bits. Mais depuis plusieurs mois déjà, les produits de qualité se succèdent à un rythme effréné. Nous avons voulu en savoir plus sur les créateurs de Hook, l'un de leurs grands programmes.

Billy Earl est le responsable du code Assembleur. Il a 21 ans et a fait de la programmation son métier depuis 2 ans. Son Assembleur fétiche est le SNASM de Cross Products. D'après ses dires, cet Assembleur serait un bon cran au-dessus des autres. C'est d'ailleurs aussi l'Assembleur de référence des Bitmap Brothers dont on connaît la qualité de code. Il est d'autant plus dommage que ce produit ne soit pas importé en France (à ma connaissance tout au moins).

Toutefois, l'Assembleur, aussi bon soit-il, ne suffit pas et il a fallu le talent de Billy pour offrir simultanément les rasters (96 couleurs dans l'écran principal mis à profit pour de subtils dégradés de fond), le scrolling 50 images/seconde allié à une animation sprite tournant à 18 images/seconde et la gestion des déplacements laissant sur place celle des programmes Sierra, pourtant réputée.

Kevin Oxland est le graphiste. Il a 27 ans et se consacre à la micro professionnelle depuis 6 ans déjà. Il utilise *Deluxe Paint III* sur *Amiga*, qui lui donne pleine satisfaction. Contrairement à d'autres graphistes, il ne passe que rarement par l'étape préalable de l'esquisse

papier, préférant travailler d'emblée sur le support informatique. C'est à lui que l'on doit la grande variété des attitudes de Peter: 52 sprites différents pour les mouvements normaux et 200 autres supplémentaires pour tous les mouvements plus spécifiques. Il lui faut trois ou quatre jours pour peaufiner chaque écran et le jeu en comporte plus de cent!

Dean Evans est le musicien et bruteur de l'équipe. Ce nouveau-venu dans la micro professionnelle a 21 ans. Pour mettre au point les musiques soundtrack et les bruitages, il a eu recours à deux claviers, le Korg M1 et le Roland U-20, le tout mixé ensuite dans l'*Amiga*.

Les présentations étant faites, nous leur avons posé quelques questions sur la création de *Hook* et des jeux en général.

Tilt: Combien de temps mettez-vous à faire un jeu, depuis sa création jusqu'à son achèvement?

L'équipe: Il faut compter entre 8 mois et un an en moyenne.

Tilt: Pour *Hook*, le scénario, très fidèle au film, était tout trouvé. En revanche, qui a conçu les différents obstacles?

L'équipe: Ce sont Billy et Kevin qui s'y sont collés, grâce à une collaboration et un échange d'idée quasi permanent.

Tilt: Est-ce vous qui testez le jeu pour juger de sa jouabilité et découvrir les bugs?

L'équipe: Non, pas du tout. Les tests sont confiés à des personnes «étrangères», de manière à conserver le maximum d'objectivité, tant pour la difficulté des énigmes que pour l'ergonomie.

Tilt: *Hook* étant terminé, quel est votre prochain projet?

L'équipe: Il est encore top secret!

Tilt: Au moins quelques mots! L'équipe: Il devrait s'agir d'un jeu d'aventure/action.

Tilt: Comme *Wizkid*?

L'équipe: Non, pas du tout. Pas un jeu d'action avec aventure, un vrai jeu d'aventure/action.

Propos recueillis par Jacques Harbonn

EN BREF

DES SOURIS ET DES GNOMES

Logitech, le spécialiste incontesté de la souris pour micro-ordinateur, ne sait plus quoi inventer. Ce fabricant suisse

vient en effet de mettre sur le marché *Kidz Mouse*, une souris destinée aux enfants, par sa taille, mais aussi et surtout par sa forme qui s'inspire fortement de celle d'une vraie souris. Les yeux sont matérialisés par les deux boutons, le cordon de liaison à l'ordinateur figurant la queue. Celle-ci se trouvant à l'arrière de l'animal, les concepteurs ont eu la bonne idée de la fixer sur le côté pour qu'elle ne gêne pas l'utilisateur. En prime, un logiciel de découverte des animaux préhistoriques fort bien fait ravira les plus petits: on peut colorier des dinosaures, jouer au *Memory* ou encore fabriquer des histoires. Les heureux possesseurs d'une carte sonore ont même droit à la prononciation des mots employés par une voix digitalisée. A l'usage, cette charmante bestiole se révèle pratique, mais est-elle vraiment indispensable pour que les petits s'intéressent aux micro-ordinateurs?

Le logiciel éducatif mérite toutefois un coup d'œil pourvu que vous ayez des enfants en âge de l'utiliser. Disponible pour PC et compatibles au prix de 600 francs.

David Téné



POUR TOUT SAVOIR SUR LES FOURMIS

Nous vous avons déjà parlé de *SimAnt*, la fameuse simulation de fourmière de Maxis éditée par Ocean. Mais vous ne savez peut-être pas que Bernard Werber est l'auteur d'un pavé: *Les Fourmis*.

Traduit en neuf langues dont le japonais, ce livre s'est déjà vendu à plus de 100 000 exemplaires. Edité en France par Albin Michel, ce roman mêle aventure et action dans le monde grouillant des hyménoptères. A l'occasion de la sortie du logiciel en version *Macintosh*, Macamerica nous propose un package qui regroupe le livre et le jeu. Une bien bonne idée qui ne vous coûtera pas plus de 370 francs tout compris (soit 30 F de plus que le jeu seul)..

David Téné

Nous remercions pour leur participation dans la rubrique "PAINT BOX":

Jean-Marc AIX, Gil BABIN, Laurent BEAUVALLET, Jérôme BERETTI, Christian BERNARD, Fabrice BERNARD, Philippe BOCHER, Fabrice BOLARIN, Jean-Pierre BRETON, Vincent CAMIER, Stéphanie CELLIER, Nicolas CHALLEIL, Michel CHARENTON, Charlie I, Eric CHEVALLIER, Patrick CHOURAQUI, CROME, Nathalie DARDOT, Claude DAVANCENS, Sylvain DE BLAINE, Xavier DELATTRE, Sébastien DELBECQUE, Thomas DELIENS, Christophe DE RAVEL, Didier DE SMET, Dominique DEWULF, Eric DI LUCCIO, Loïc DOREZ, Sébastien FELDIS, Emmanuel FERTE, Luc FONTA, Franck FONTANELLA, Alexandre GACHET, Ralph LE GALL, Bruno GENTILE, Olivier GILLOIRE, Olivier GROS-DUBOIS, Charles-Henri GUETIN, Tiburce GUYARD,

Fabrice HEILLOUIS, Laurens HEURTEBISE, Stevan JOBERT, Denis JOLIBERT, Miguel JUAN, Marc JUANEDA, Chakib KAICI, Olivier KIES, Emile KOESTLER, Laurent LAFOSSE, Frédéric LEDU, Bruno LE GALLOU, Denis LE JONCOUR, David MARS, Frédéric MARTIN, Philippe MEISBURGER, Bruno MEFFRE, Franck MOGET, Frédéric MORARO, Karim MORE, Damien NIVASSE, Raphaël PICARD, Alban PICHON, Alexis PIERRET, Philippe RAMBERT, Laurent RETTIG, Grégoire ROCHER, Stéphane RODRIGUEZ, Michel ROGER, Philippe ROUBINET, Antoine SABATIER, Laurent et Jean-Paul SCORRANO, Pierre SIMONIAN, Sébastien SOULIER, TSM, Marco URGESE, Joseph VELLA, Romain VIAULT, Bart VIRUS, Ludovic VOCHET, Bruno et Gabriel VUKSANOVIC de nous avoir envoyé leurs œuvres.

DIGITAL SOUND STUDIO DSS

Dans un halo de lumière synthétique, un Amiga, ordinateur domestique, s'avance, seul, face au public. Au cours de ses représentations passées, il n'avait pu préférer que des sons. Aujourd'hui, il a DSS de GVP, et le son devient musique. Mais, rassurez-vous, l'Amiga ne sait pas signer d'autographe, et la vedette ce sera vous !.

Un intégré musical pour réaliser facilement vos jingles et bruitages, sonoriser vos présentations, jeux et programmes ou créer pour votre plaisir.

DSS module de digitalisation :

- ◆ échantillonneur sonore 8 bits stéréo.
- ◆ fréquence maximale d'échantillonnage : 51 kHz.
- ◆ se connecte sur le port parallèle des Amiga 500, 2000, 2500, 3000.
- ◆ connecteurs Cinch pour brancher la plupart des sources sonores : Walkman, lecteurs CD ou K7 etc...



DSS éditeur de son :

- ◆ gère jusqu'à 31 échantillons simultanément.
- ◆ analyse spectrale et oscilloscope temps réel avec restitution.
- ◆ restitution du son en mode HiFi jusqu'à 51 kHz.
- ◆ nombreuses fonctions d'édition : couper-copier-coller, mixer, ré-échantillonner, boucler, retourner, inverser, etc...
- ◆ plusieurs effets : reverbe, écho, filtre pass-bas, volume progressif, etc ...
- ◆ sauvegarde aux formats IFF, Sonix, Raw.

DSS tracker 4 pistes :

La qualité des productions musicales réalisées par trackers (musiques de jeux, Mégadémo) n'est plus réservée aux seuls initiés. L'ergonomie de DSS et sa documentation détaillée permettent de tirer le meilleur parti des capacités de l'Amiga :

- ◆ 8 effets par note, 4 octaves.
- ◆ édition à la souris ou par clavier MIDI (nécessite une interface MIDI).
- ◆ remplissage automatique des pistes par motifs.
- ◆ sauvegarde de modules auto-exécutables.
- ◆ lit les fichiers SoundTracker, SoundFx, NoiseTracker etc...
- ◆ parfaitement multitâche, compatible 68000, 68020, 68030 et WB 2.0.

**NOUVEAU
PRIX!**

DSS est en vente auprès
des revendeurs Amiga
et en fnac

GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

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



DSS, le logo DSS, Digital Sound Studio et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Walkman est une marque déposée de SONY Corp. Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.

VF
ACISTANCE
Technique



Presents



THE SPANNA GAMES '92



DEVENEZ UN
CHAMPION
OLYMPIQUE

LA MEILLEURE SIMULATION OLYMPIQUE!

PLUS DE 30 EPREUVES!

Cette simulation contient toutes les épreuves d'Athlétisme... des animations incroyables et une action à couper le souffle.



2 DATAS DISQUES GRATUITS!

Encore plus d'épreuves olympiques sur ces datas disques inclus dans le jeu:
NATATION . PLONGEON . JUDO
LUTTE . ESCRIME . BOXE



DEVENEZ ENTRAINEUR NATIONAL

Vous pouvez prendre en charge la préparation olympique de vos athlètes.

Il faut les amener au Top de leur forme pour la compétition.

ENTREZ DANS LA LEGENDE

En battant les records olympiques et mondiaux. Incrivez votre nom sur les tablettes.

AVAILABLE EARLY JULY

CBM AMIGA · ATARI ST · CDTV · PC COMPATIBLE

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26