NOUVELLE FORMULE

TILT

LA PASSION DES JEUX MICRO

CADEAU: 3 DEMOS AVEC CE NUMERO!

FACE A FACE
FALCON 030 ET AMIGA 1200
DES UTILISATEURS TEMOIGNENT

BODY BLOWS
MIEUX QUE STREET FIGHTER II !

IMAGINA 93
LES JEUX VIRTUELS SONT LA !

X-WING
LA GUERRE DES ETOILES SUR PC !

ENTITY
SUR AMIGA

ZOOL SUR PC/LOTUS III SUR ST



FLASHBACK
LA SOLUTION QUI TUE

SECOND SAMURAI
LE MEILLEUR JEU DE CHEZ PSYGNOSIS

N° 113 AVRIL 1993 - 32 F. MAROC: 50 DH. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE : 9 FS.
ITALIE: 9000 L. PORTUGAL: 1100 ESC. ESPAGNE : 850 PTAS. ISSN073-6968

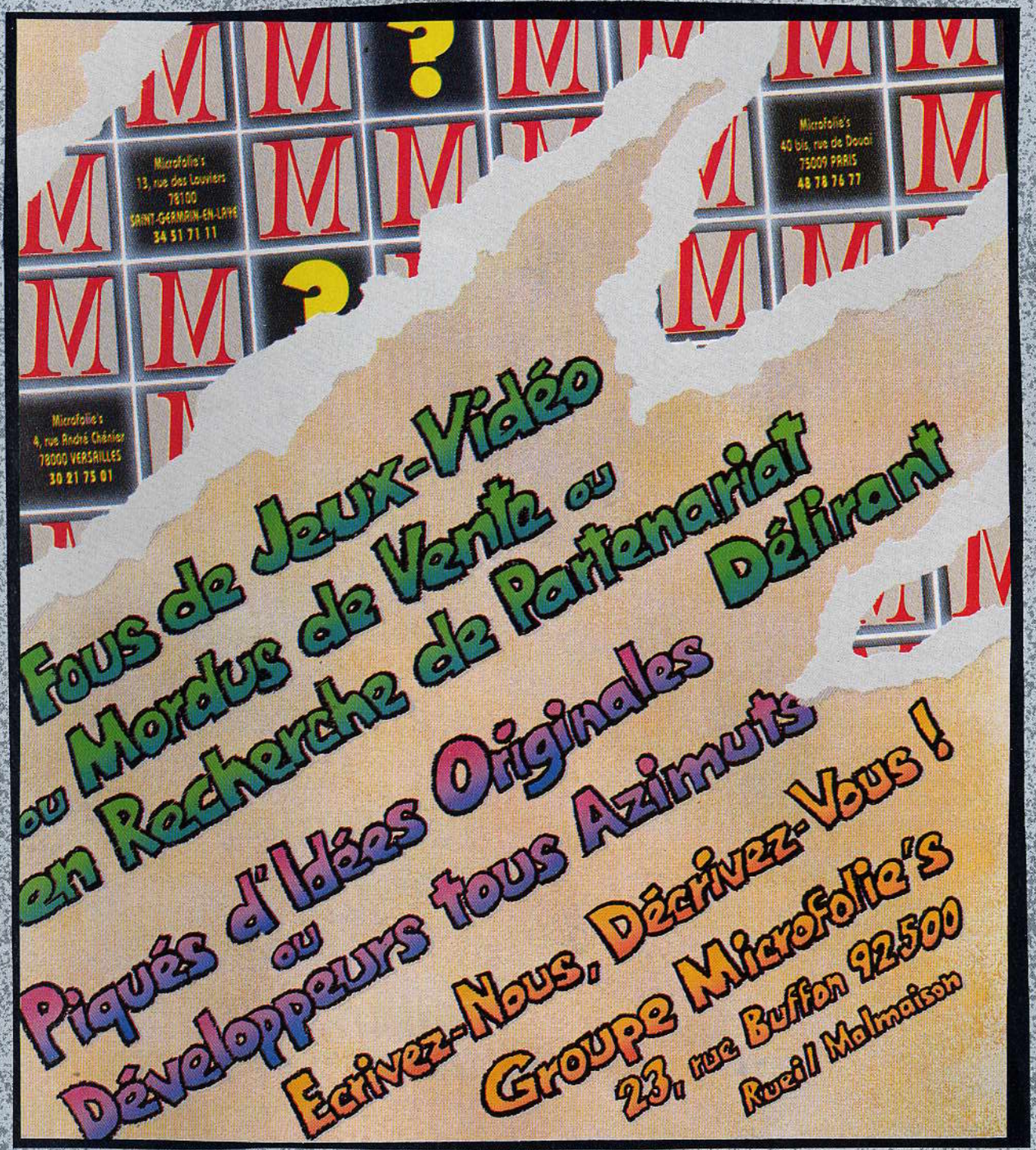
L 2207 - 113 - 32,00 F

Microfolie's

Tomorrow is NOW !*

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos

* Demain c'est tout de suite



Découpez ces coupons !

VOUS SAUREZ BIENTÔT POURQUOI ...

Déposez ou renvoyez la partie B à l'une des trois adresses Microfolie's ci-dessus et conservez précieusement la partie A

Microfolie's

A	B
C04 93	C04 93
Nom	**Nom** .....
Prénom	**Prénom** .....
Adresse	**Adresse** .....
.....	.....
Code Postal ..... **Ville**	**Code Postal** ..... **Ville** .....
Téléphone	**Téléphone** .....
Date de Naissance	**Date de Naissance** .....

EDITO



Chose promise, chose due : le nouveau *Tilt* est là ! Notre équipe a travaillé d'arrache-pied à cette nouvelle formule grand format tout en couleurs pour faire de *Tilt LE* magazine des joueurs passionnés sur micro. Au programme, des previews éclatantes avec photos, dessins, interviews et pronostics, des dizaines de news et d'infos diverses, des tests hyper-complets sans compromission, des solutions exclusives tout en images, la disquette de démos et bien d'autres choses encore.

Certains d'entre vous écraseront peut-être une larme en pensant à l'ancienne formule, mais *Tilt* avait besoin d'un reformatage en profondeur, et nous n'avons pas hésité à tout remettre en question pour mieux vous satisfaire.

L'objectif est-il atteint ? C'est à vous de le dire ! Nous attendons avec impatience votre courrier, vos idées, critiques et suggestions.

Enfin, faites-moi confiance, nous n'allons pas nous arrêter là, et nous vous préparons quelques surprises pour les mois à venir. Bon, assez parlé, je vous laisse découvrir tranquillement le nouveau *Tilt*. Et que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve

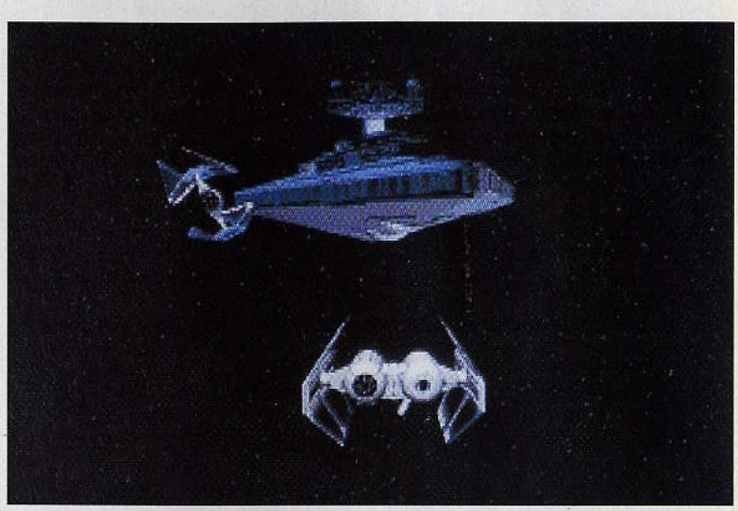


SECOND SAMURAI
LE MEILLEUR JEU DE CHEZ PSYGNOSIS P.22

En tous cas, il en a l'air ! Des niveaux immenses, une jouabilité hyper-étudiée, deux joueurs simultanés et des boss gigantesques, Second Samurai a tout pour devenir le jeu d'action de l'année 93.

SOMM

X-WING
LA GUERRE DES ETOILES SUR PC ! PAGE 14



FANTASTIQUE !
IMAGINA 93
LES JEUX VIRTUELS SONT LA ! PAGE 60

BODY BLOWS
MIEUX QUE STREET FIGHTER II ! PAGE 76



CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à 99 F	F =	500 à 599 F
B =	100 à 199 F	G =	600 à 999 F
C =	200 à 299 F	H =	1000 à1499 F
D =	300 à 399 F	I =	1500 à 1999 F
E =	400 à 499 F	J =	2000 à 3000 F

AIRE

FACE A FACE
FALCON 030 ET AMIGA 1200
DES UTILISATEURS TEMOIGNENT PAGE 64

Après le combat théorique des spécificités techniques, les deux 32 bits d'*Atari* et de *Commodore* se mesurent «sur le terrain». Nous avons demandé aux utilisateurs des deux machines de nous livrer leurs réflexions après une période d'utilisation pratique.

FLASHBACK
LA SOLUTION QUI TUE ! PAGE 112



Prisonnier des méandres de *Flashback* ? Bloqué dans les cul-de-sac d'une mémoire perdue ? Ne désespérez pas, Olivier, notre vaillant aventurier vous dévoile les plans complets des trois premiers niveaux du jeu.

LES PLANS COMPLETS

6 LES JEUX DU MOIS
8 LE TROMBINOSCOPE
10 TOP-FLOP
14 L'EVENEMENT DU MOIS
22 PREVIEWS
60 NEWS
72 TESTS
102 LES MAITRES DE L'AVENTURE
112 MESSAGE IN A BOTTLE
124 FORUM
130 PETITES ANNONCES
142 DISQUETTE TILT
144 BAREME
145 SORTIES DU MOIS

L'INDEX DES JEUX...

TITRE	MACHINE	PAGE
PREVIEWS		
Arabian Nights	AMI/PC	56
Beneath a Steel Sky	PC	28
Breakline	MAC	44
Goal	AMI	34
Ishar 2	PC	40
Lands o'Lore	PC	54
Lost in Time	PC	34
OM Super football	AMI	58
Second Samurai	AMI/PC	22
Yo!Joe!	AMI/PC	48
TESTS		
Body Blows	AMI	76
Chuck Rock 2	AMI	93
Elfish	PC	84
Entity	AMI	72
Legend of Myra	PC	96
Prehistorik 2	PC	88
Space Crusade		
The Voyage Beyond	AMI	100
Walker	AMI	80
Xenobots	PC	98
Zool	A1200	90
MAITRES DE L'AVENTURE		
Blade of Destiny	PC	102
Civilization	MAC	110
Nippon Safes Inc	AMI	106
EVENEMENT DU MOIS		
X-Wing	PC	14
MESSAGE IN A BOTTLE		
Flashback	AMI	112
Space Quest II	PC	12

Les jeux du

PC BLADE OF DESTINY 77 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.102

Des hordes de monstres malfaisants qui envahissent des contrées paisibles. Une épée aux pouvoirs incroyables. Une équipe de six aventuriers qui doivent résoudre une véritable énigme policière. Tel est le monde de *Realms of Arkania*, un jeu de rôle inspiré de l'*Œil Noir*.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
		●●●	
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	●●	●●	●

AMIGA BODY BLOWS 84 %



TESTS P.76

Après l'adaptation assez moyenne de *Street Fighter II* sur *Amiga*, voici venir *Body Blows*, le beat'em all de Team 17. Seul ou à deux, vous allez recevoir votre lot de baffes. Sans égaler les musts du genre sur consoles, *Body Blows* offre un challenge à la mesure de l'*Amiga*.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
			●●●
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

AMIGA CHUCK ROCK 2 87 %



TESTS P.93

En règle générale, les fils de vedette sont loin d'hériter des talents de leurs géniteurs : prenez Anthony Delon ou Cloclo Junior... Mais au milieu de cet océan de ringardise, Chuck Rock Junior, lui, s'en sort comme un chef et renouvelle avec brio les exploits de son illustre paternel !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	●●●		●●●
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	●		

MAC CIVILIZATION 96 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.110

Le chef-d'œuvre de Sid Meier, *Tilt* d'or 1992 du meilleur jeu de stratégie, vient taquiner les souris des machines Apple. Une version placée sous le signe de l'ergonomie qui remporte haut la main le titre de meilleur jeu de stratégie du *Macintosh*. Un classique de la micro ludique.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
●●●			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	●●●		

PC EL-FISH 88 %



TESTS P.84

Depuis le très ancien *Little Computer People*, aucun programmeur ne s'était attaqué à une simulation «autonome» de la vie. Alexey Pajitnov, auteur de *Tetris*, nous livre là un logiciel étonnant, basé sur la vie d'un aquarium et la reproduction de ses poissons. Bloup !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
●●●			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

AMIGA ENTITY 82 %

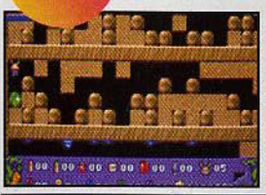


TESTS P.72

Ce jeu 100% français est une réussite, grâce à ses monstres aussi «beaux» que délirants, la qualité d'animation et le soupçon d'aventure qui apporte une nouvelle dimension au jeu. Sans compter que vous incarnez une belle guerrière qui ne vous ne laissera pas indifférent !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
		●●●	●●●
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
		●	

PC LEGEND OF MYRA 55 %



TESTS P.96

The Legend of Myra est un jeu de réflexion au même titre que *S.C.Out*, *Bumpy* ou *The Tinies*. Loin des productions de géants comme Sierra ou Origin, Grandslam compose un jeu certes intelligent mais néanmoins décevant tant au niveau graphique que de l'animation.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
			●
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	●●		

AMIGA NIPPON SAFES INC. 74 %



MAITRES DE L'AVENTURE P.106

Ce jeu d'aventure italien bourré d'humour vous propose de diriger le trio le plus ringard de l'histoire de la micro : un boxeur raté, une strip-teaseuse de bas étage et un informaticien véreux. Pour tous les trois, l'aventure commence en prison... Un jeu de qualité mais trop difficile.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	●●	●●●	

PC PREHISTORIK II 84 %



TESTS P.87

Suite des aventures du plus célèbre homme de Cromagnon sur micro. Vêtu de sa peau de panthère et armé d'un gourdin, il traverse les niveaux du jeu à la recherche de nourriture. Un excellent jeu de plates-formes bourré d'humour et qui mise avant tout sur l'action non-stop.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	●●●		●●●
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

AMIGA SPACE CRUSADE 62 %



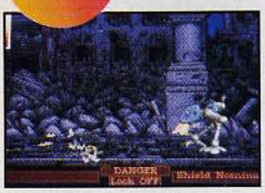
TESTS P.100

Cette compilation de Gremlin Graphics réunissant *Space Crusade* et ses disquettes de scénario est surtout destinée aux fanas du jeu de plateau dont s'inspire la version micro. La lenteur et les nombreux défauts du soft cachent quand même un jeu pas si mal fichu que ça !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
		●	●
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
			●

m o i s

AMIGA WALKER 77 %



TESTS P.80

Qui n'a jamais rêvé de conduire l'un des bipèdes de métal du *Retour du Jedi* ? C'est précisément ce que vous propose *Walker*, le nouveau jeu de DMA Design. Au programme : de l'action, de l'action et encore de l'action. Si la profondeur de jeu en souffre, le plaisir, lui, est intense !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
			•••
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

PC XENOBOTS 68 %



TESTS P.98

Xenobots est une simulation de combat entre robots, inspirée du jeu de plateau *Battletech*. Ce soft est plutôt moyen et peu attractif, malgré quelques tactiques de jeu intéressantes. C'est étonnant quand on pense aux grandes qualités de *Comanche* des mêmes auteurs.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
••			•
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•		•

PC X-WING 92 %



L'EVENEMENT DU MOIS P.14

Vous avez aimé *Star Wars*, vous avez frémi devant *L'Empire Contre-Attaque*, vous avez adoré *Le retour du Jedi* ? Alors, vous aimerez *X-Wing* ! Un peu moins beau que le célèbre *Wing Commander II*, il est néanmoins plus vaste et vous réserve des dizaines d'heures de plaisir.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
••			•••
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•	•	•••

A1200 ZOOL 1200 85 %



TESTS P.90

Depuis la sortie de l'*Amiga 1200*, on se demandait bien ce qu'allaient pouvoir faire les programmeurs avec cette nouvelle bécane. Et on peut d'ores et déjà affirmer que le *Zool* pour *A1200* est bien la nouvelle référence des jeux d'action sur micro au niveau de la réalisation.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	•••		•••
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

POUR VOS S.O.S. JEUX
PENSEZ 3615 TILT
24H/24H

Blanco
INTERNATIONAL
RUGBY CHALLENGE™







Blanco International Rugby Challenge:
le réalisme, la précision et la jouabilité exemplaires de ce jeu en font la meilleure simulation de rugby à ce jour.

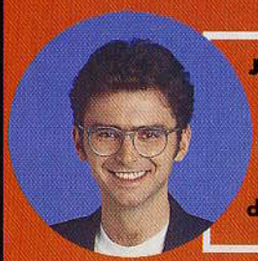
DISPONIBLE SUR IBM PC, AMIGA ET ATARI ST

UBI SOFT
Entertainment Software

DOMARK

Photo de Blanco par Pressport. Photos d'écran sur IBM PC.
© 1993 Domark Group Ltd. Programming by Oxford Mobious. Produced by Kris Hall and Nathaniel Wilson.

Le Trombinoscope



JEAN-MICHEL BLOTTIERE

Une chose est sûre : Jean-Michel, rédacteur en chef de *Tilt* ainsi que de *Consoles+* et *PC Review*, est un homme très occupé. Après avoir lancé la nouvelle formule de *Tilt*, il s'est carrément investi dans la création de *Super+*, un nouveau magazine dédié à la *Super Nintendo*. Puis il est reparti à Strasbourg, la capitale européenne, pour le tournage des prochaines émissions de *Micro Kid's* dont il est le concepteur et l'animateur. Lorsqu'il a un peu de temps, Jean-Michel joue à *Prince of Persia* et *Civilization* sur Mac, sa machine de prédilection.



OLIVIER HAUTEFEUILLE

Olivier est un altruiste ! Il passe son temps à aider les joueurs en détresse, à traquer les solutions complètes, à construire les plans des jeux les plus labyrinthiques. Bref, le *Message in a Bottle*, c'est lui ! Amateur de jeux d'aventures, Olivier a cependant craqué pour *Flashback*, le hit de Delphine, sur lequel il a passé des jours et des nuits afin de vous offrir un super plan. A part ça, Olivier est un passionné de simulation de vol et sa machine préférée depuis toujours est le *PC*. Son jeu favori ? *Flight Simulator IV*, incontestablement.



DOGUE DE MAUVE

Malgré son pseudonyme, notre rédac' chef adjoint ne fait pas partie de la famille des canidés souples et racés. Lorsqu'il arpente les couloirs de *Tilt*, le bruit de ses bottes ferait plutôt penser à un éléphant !
Mais, ne le lui dites pas : lui, il se prend pour Dark Vador. Lorsqu'il n'est pas au téléphone avec les éditeurs ou en train de terroriser les pigistes en retard, Doguy joue à *X-Wing* sur *PC*. Son grand classique, c'est *Dungeon Master*, et son micro favori, le *PC* (mais il paraît qu'il envisage de se payer un Archimèdes pour jouer à Body Blows).



JACQUES HARBONN

Depuis dix ans Jacques se passionne pour la micro. Mais, loin d'être blasé, il met son expérience au service d'un enthousiasme sans cesse renouvelé. Que ce soit pour disséquer une nouvelle machine *(le Falcon)*, tester la dernière création des auteurs de *Tetris (El-Fish)* ou pour s'éclater sur un jeu d'action *(Entity)*, Jacques est toujours partant ! En ce moment, il passe beaucoup de temps sur *El-Fish*, mais *Alone in the Dark* reste son jeu de l'année. Interrogé sur sa machine préférée, il se contente de répondre: « Toutes. » Qui dit mieux ?

MORGAN FEROYD

Stupéfiant ! Morgan s'est rasé la barbe ou se l'est arrachée en découvrant les voix françaises exécrables de *Dune II*. D'ici à ce qu'il s'arrache les cheveux en préparant les prochaines disquettes, il n'y a qu'un pas... Photographe et reporter à ses heures, Morgan trouve cependant le temps de jouer à *X-Wing* et *Civilization*, qui, selon lui, est un vrai chef d'œuvre. Sa machine favorite : le PC 486DX 50 MHz.





MARC LACOMBE

Certains (dont lui) voudraient faire croire que Marc est un horrible macho ! Mais, sous cette apparence de dur à cuir (!), Marc cache un cœur gros comme ça. Humoriste à ses heures et critique averti, Marc s'intéresse à tous les types de jeux. C'est un fervent défenseur de l'*Amiga* mais il n'a pas pu s'empêcher de s'acheter un *PC* pour pouvoir jouer à *X-Wing*. Il avoue que son compte en banque a subi l'équivalent économique de l'attaque de *l'Etoile Noire*... Lorsqu'il ne combat pas les chasseurs Tie, Marc revient à ses premières amours : *Rick Dangerous* et *Alien Breed '92*.



JEAN-LOUP JOVANOVIC

Vous avez besoin d'un expert en jeux de rôles ? Ne cherchez plus, vous l'avez trouvé ! Jean-Loup est à ma connaissance le seul être humain à avoir terminé *Eye of the Beholder II* en moins de 24 heures... *Dungeon Master*, *Black Crypt*, *Underworld I et II*, aucun ne lui a résisté. Il n'y a guère que *Wizardry VII* qui lui a donné du fil à retordre. Mais il vient de le terminer... En attendant la suite, il s'occupe du *Forum* de *Tilt* et s'éclate sur *X-Wing* et *Space Quest V*. L'un de ses jeux fétiches est *Zak McKraken* de Lucasfilm, qui l'a fait hurler de rire. En matière de micro, Jean-Loup a un seul amour : le *PC*.



MARC MENIER

Grand joueur devant l'éternel, Marc est un spécialiste en micro et en consoles. Tout comme Jean-Loup, c'est un mordu de jeux de rôles et il vient de finir *Wizardry VII* (il le préfère à *Underworld* qui le rend claustrophobe) après quelques centaines d'heures de jeu. Pour se détendre ce mois-ci, il joue à *Space Quest V* et passe son temps à défier Doguy sur *Body Blows*.
Lorsqu'on évoque le bon vieux temps, il se rappelle, la larme à l'œil, ses longues parties d'*Alternate Reality* sur *ST*. Son micro favori est le *PC* car c'est la plate-forme sur laquelle sortent les meilleurs jeux de rôles et d'aventures.

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

LUCAS Arts

INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS







VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

Disponible sur PC et AMIGA

3615 UBI

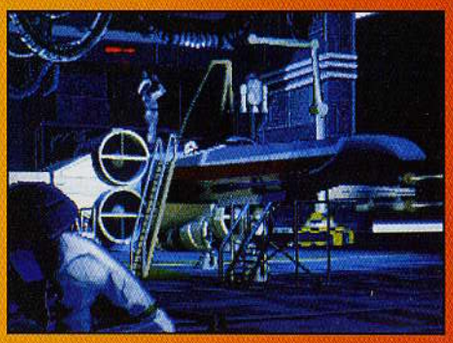
Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM and © 1991 LucasArts Entertainment Compagny. INDIANA JONES ® : Registered trademark of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All right reserved.

Distribué par UBI SOFT :
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

TOP

X-WING — PC



Enfin *la Guerre des Etoiles* sur *PC* ! C'est beau, c'est grand, c'est *Star Wars*.

ACTION ▪▪▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪
AVENTURE ▪
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D ▪▪▪

CIVILIZATION — MAC



L'un des meilleurs jeux du monde est maintenant disponible sur *Mac*.

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪▪
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D

CHUCK ROCK 2 — AMIGA



Chuck Rock fait honneur à son père avec ce jeu de plates-formes délirant.

ACTION ▪▪▪
PLATES-FORMES ▪▪▪
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D

BODY BLOWS — AMIGA



Après un *SF II* assez quelconque, voici LE beat'em all de référence sur *Amiga*.

ACTION ▪▪▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

FLOP

LEGEND OF MYRA — PC



Un jeu intelligent mais dont la réalisation rappelle les softs d'il y a dix ans.

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D

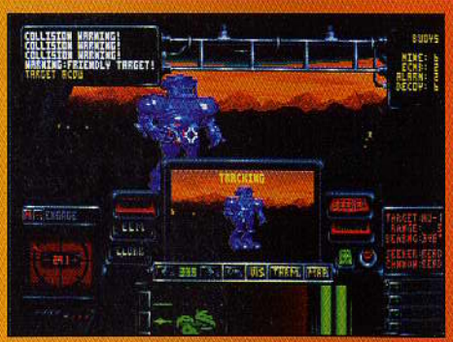
SPACE CRUSADE — AMIGA



Un soft qui plaira à certains mais malheureusement entaché de gros défauts.

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D

XENOBOTS — PC



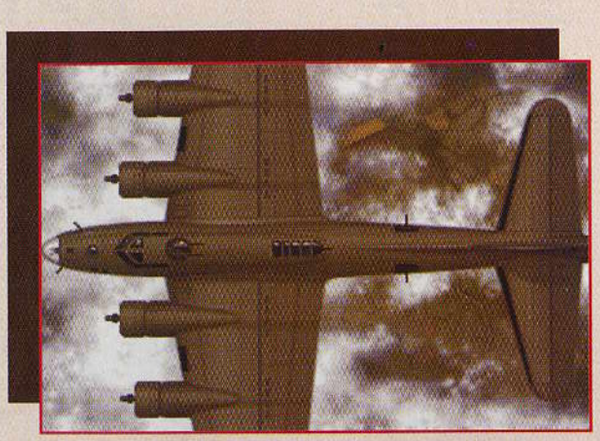
Sans être vraiment mauvais, *Xenobots* n'arrive pas à passionner le joueur.

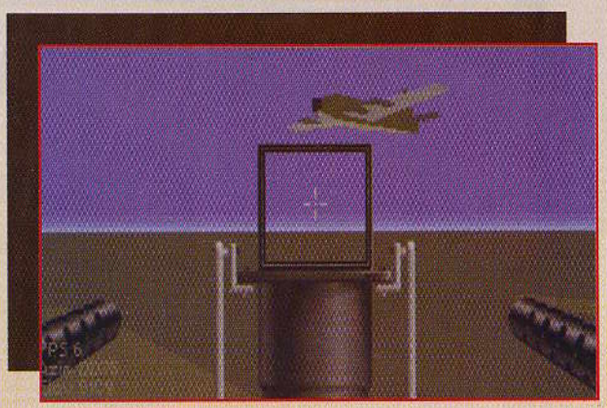
ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D

CODE DES PRIX DE TILT

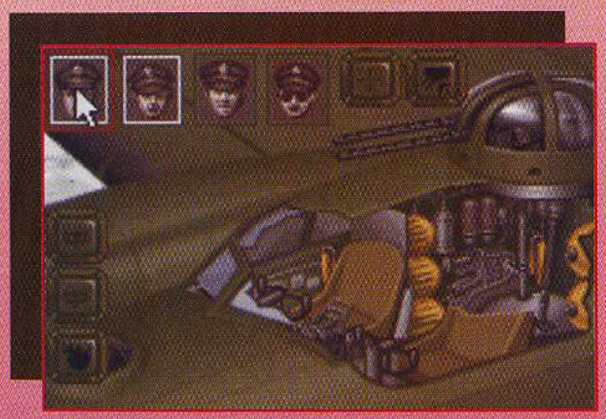
A	=	jusqu'à	99 F	F	=	500 à	599 F
B	=	100 à	199 F	G	=	600 à	999 F
C	=	200 à	299 F	H	=	1000 à	1499 F
D	=	300 à	399 F	I	=	1500 à	1999 F
E	=	400 à	499 F	J	=	2000 à	3000 F

Maintenant disponible sur AMIGA









B17 Flying Fortress

C'est une expérience que vous n'oublierez jamais

Au printemps de l'année 1942, la huitième force de l'armée de l'air des Etats-Unis atterrit en Grande Bretagne. Elle était chargée d'organiser l'offensive aérienne au-dessus de l'Europe, alors occupée par les allemands. Les missions s'effectuaient en plein jour, à haute altitude, et visaient des cibles stratégiques bien déterminées. Le bombardier lourd affecté à cette tâche était le B-17. La Forteresse Volante.

MicroProse vous offre la possibilité d'être aux commandes de cet appareil de légende. Muni d'armes défensives et piloté par 10 membres d'équipage, votre B-17 pénètrera l'espace aérien européen, volant en formation de groupe, escorté par des chasseurs monoplace Thunderbolts P-47. Vous devrez vous frayer un chemin parmi les tirs mortels de D.C.A, riposter à la puissance de feu de la Luftwaffe, rester en formation de bombardement pour déverser vos 500 tonnes de bombes sur les cibles.

Participez à 25 missions de combat sur des sites historiques. Décollez et atterrissez en utilisant les instruments perfectionnés de votre cockpit. En tant que commandant, vous êtes responsable de vos membres d'équipage. Evaluez leurs forces et leurs compétences et soyez prêt à prendre la place du bombardier, du navigateur, de l'opérateur radio, de l'ingénieur, du copilote ou de l'artilleur.

B-17 Flying Fortress de MicroProse. C'est une expérience de vol que vous n'oublierez jamais.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

B-17 Flying Fortress.
A paraître d'abord sur Compatibles IBM PC, suivis de Commodore Amiga et Atari ST.

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

NEW **THE GREATEST** 399 F
Dune + Lure of Tempress + Jimmy White Snooker

NEW **STRATEGIES** 329 F
Dominium + Realms + Opération Stealth

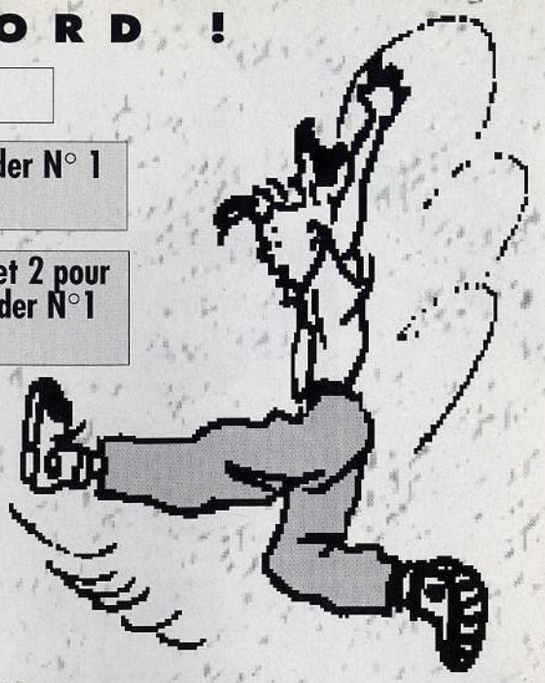
NEW **KINGS OF ADVENTURE** 379 F
Gobblins + Bargon Attack + Fascination

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces OverEurope	Jordan in Flight
Addams Family 2	MC Donald Land
Battletoads	Might And Magic 4
Mission Disc pour	Nigel Mansel
Commanche	Street Fighter 2
Eye of Beholder 3	The Legacy
Flashback	Ultima VII Part 2

EDITION SPECIALE **Wing Commander N° 1** 199 F

EDITION SPECIALE **Mission Disc 1 et 2 pour Wing Commander N°1** 199F



NOUVEAU : Le choix des armes !!

MANETTE GAMEPAD GRAVIS PC 219 F

MANETTE GRAVIS PC 369 F

MANETTES

SPEEDKING PC	199 F
TOPSTAR SV227	289 F
QUICKJOY SV 202	175 F
CARTE SV 202	149 F
QJOY SV 202 + CARTE	299 F

AUTRES NOUVEAUTES

Air Force Commander	Great Naval Extension
Amazon	Hired Gun
Ancient Art of War	Int. Rugby Challenge
Arabian Knights	Island of Brain
Armourgeddon	John Madden 2
Batman Returns	Pacific Islands
Betreyal at Krondor	Pinball/Take Break
Buzz Aldrin Into Space	Prehistoric 2
Carmen USA De luxe	Reach for the Skies
Carrier at War	Sim Life
Daemonsgate	Universal Monsters
Darkmere	Xenobots
Dog Fight	Zool
Fables and Fiends	

MICROMANIA

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

A-Train	349 F	Falcon 3.0	399 F	Populous 2	325 F
A.T.A.C	299 F	Falcon Miss Disk 1	225 F	Powermonger	349 F
Aces of the Pacific	349 F	Forge of Virtue	175 F	Red Baron Miss.Disk	225 F
AV8B Harrier Jump Jet	425 F	Grand Prix Unlimited	299 F	Risky Woods	199 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Gunship 2000	399 F	Robocop 3	259 F
Battlechess 4000	349 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F	Rome	349 F
Best of Best Karaté	299 F	Heroes of the 357Th	199 F	Screen Saver	199 F
Birds of Prey	299 F	Hook	349 F	Sherlock Holmes	375 F
Car and Driver	375 F	History Line	399 F	Sim Ant PCW	299 F
Castles 2	349 F	Inca	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Crazy Cars 3	299 F	Inca Speech Disc	249 F	Super Cauldron	199 F
Creepers	375 F	Indy IV (Aventure)	325 F	Task Force 1942	425 F
D Day	249 F	Jetfighter 2 + Mis Disc	349 F	The Manager	275 F
Daughter of Serpent	359 F	KGB	325 F	The Seige	275 F
Dogs Of War	149 F	L'Arme Fatale	295 F	Ultima VII	349 F
Dominium	329 F	Links Pro	399 F	V For Victory 2	349 F
Dungeon Master	299 F	Moonstone	199 F	Ween	349 F
Epic	299 F	Nicky Boom	199 F	Worldtris (français)	399 F
F117A NightHawk	399 F	Pacific War	375 F	WWF N2	299 F

TOP 20 PC COMPATIBLE

Strike Commander	459 F	Laura Bow 2	349 F
Space Quest 5	375 F	F15 Strike Eagle N3	395 F
X Wing	389 F	Civilisation	349 F
Lemmings 2	399 F	Aces Mission Disk	225 F
Comanche	389 F	Transarctica	299 F
Crusader of Dark Savant	399 F	Quest for Glory 3	349 F
King Quest VI	399 F	Wing Commander 2	349 F
Ultima Underworld 2	375 F	Incredible Machine	375 F
Strike Com. Speech Acc	175 F	Legends of Valour	359 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Rex Nebular (Français)	399 F

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

ATARI ST/STE - AMIGA

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

NEW **THE GREATEST 399/399F**
Dune + Lure of Tempress + Jimmy White Snooker

NEW **STRATEGIES 299/299F**
Dominium + Realms + Opération Stealt

NEW **KINGS OF ADVENTURE 299/299F**
Gobblins + Bargon Attack + Fascination

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train	Crusade of Dark Sa
Addams Family 2	Dune 2
B17 FLying Fortress	Gunship 2000
Battletoads	Hired Gu
Captive 2	Préhistoric 2
Chaos Engine	Universal Monsters
Civilisation	

AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3	Lion Hart
Ancient Art of War	Mavis Beacon
Armourgeddon 2	MC Donald Land
Bard's Tale Conts. Set	Nigel Mansell
Combat Air Patrol	No Greater Glory
Conquest of Longbow	Outlander
Creepers	Pacific Islands
Cytron	Prophecy of Shadow
Daemonsgate	Reach for Skies
Darkmere	Rome
Fables and Fiends	Simpsons.
Free D. CI	Sleepwalker
Int. Rugby Chall.	Super Cauldron
Jaguar	Super Hero
Krusty's Fun House	WalkeR

MANETTES

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

TOP 20 ATARI/STE - AMIGA

Lemmings 2	ND/299F	Flashback	299/279F
Body Blows	ND/249F	The Manager	259/275F
Chaos Engine	275/275F	Transarctica	299/299F
Street Fighter 2	249/249F	Wing Commander	ND/299F
Sensible Soccer N2	225/225F	Epic	225/225F
Civilization	ND/299F	Pinball Fantasies	ND/275F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Best of Best Karaté	269/269F
Legends of Valour	349/349F	Project X	ND/225F
Fire and Ice	225/225F	Dominium	299/299F
Indy IV (Aventure)	ND/325F	Ishar	299/299F

Black Crypt	ND/225F	Hook	225/149F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Castles	249/299F	Indy IV (Action)	225/225F	Shuttle	275/275F
Castles data disk	ND/149F	Jaguar	ND/225F	Sim Earth	ND/299F
Curse of Enchantia	ND/199F	L'arme Fatale	249/149F	Striker	225/225F
D Day	ND/369F	Lord of Rings	ND/225F	Ween	299/299F
Global Effect	299/199F	Monkey Island 2	ND/349F	WWF N2	149/225F
Gobliins 2	299/299F	Piracy	ND/299F	Zool	ND/225F
History Line	ND/349F	Road Rash	ND/249F		

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

L E S N O U V E A U T E S D ' A B O R D !



Avec la Mégacarte 5% de remise* sur des prix canons et des offres exclusives.

Venez avec votre Mégacarte chercher dans votre magasin Micromania (jusqu'au 8 mai 93) votre disquette démo GRATUITE !!

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.



GRATUITE AVEC LA MEGACARTE

* Sauf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
Ouvert 7 jours/7

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

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 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 Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

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

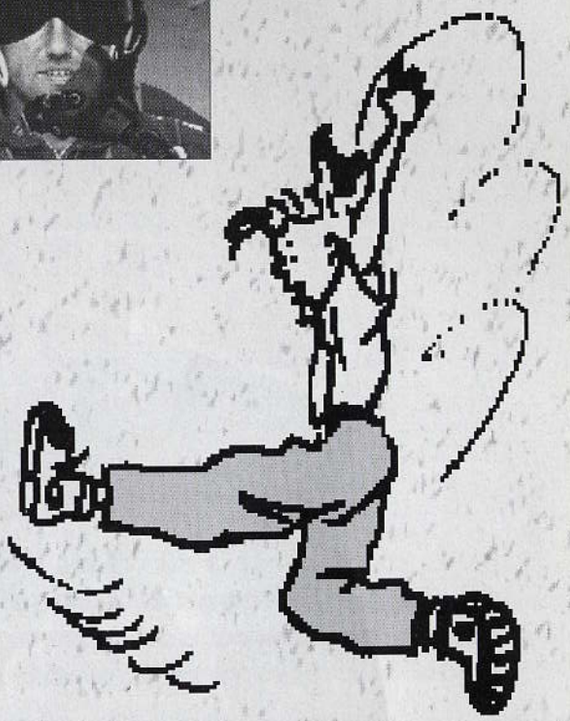
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

Démo STRIKE COMMANDER **
PC Compatible



Démo UNIVERSAL MONSTERS **
ST ou AMIGA





MICROMANIA

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles. En cas de rupture une autre disquette démo vous sera donnée.
* En vente par correspondance, envoi de la disquette démo avec une commande.

Important : les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 93.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

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

T2 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

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

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

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 **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

X-WING

INTÉRÊT DU JEU 92%

PC

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC



Les instruments de bord sont très utiles, en particulier quand vous désirez identifier ou localiser un vaisseau. Mais, en combat, mieux vaut passer en plein écran. C'est particulièrement utile sur les machines très rapides (486 33 et au-dessus), car cela ralentit un peu l'affichage... Surtout, ne vous fiez pas à l'apparent dépouillement des photos. L'espace fourmille litéralement d'ennemis, et tout bouge très très vite ...

Vous avez aimé Star Wars ; vous avez frémi devant L'Empire contre-attaque ; vous avez adoré *Le Retour du Jedi*. Alors, aucun doute, vous aimerez *X-Wing* ! Un tantinet moins beau que son concurrent direct, *Wing Commander II*, il est aussi beaucoup, beaucoup plus grand, et vous réserve des dizaines et des dizaines d'heures de plaisir.

AVIS

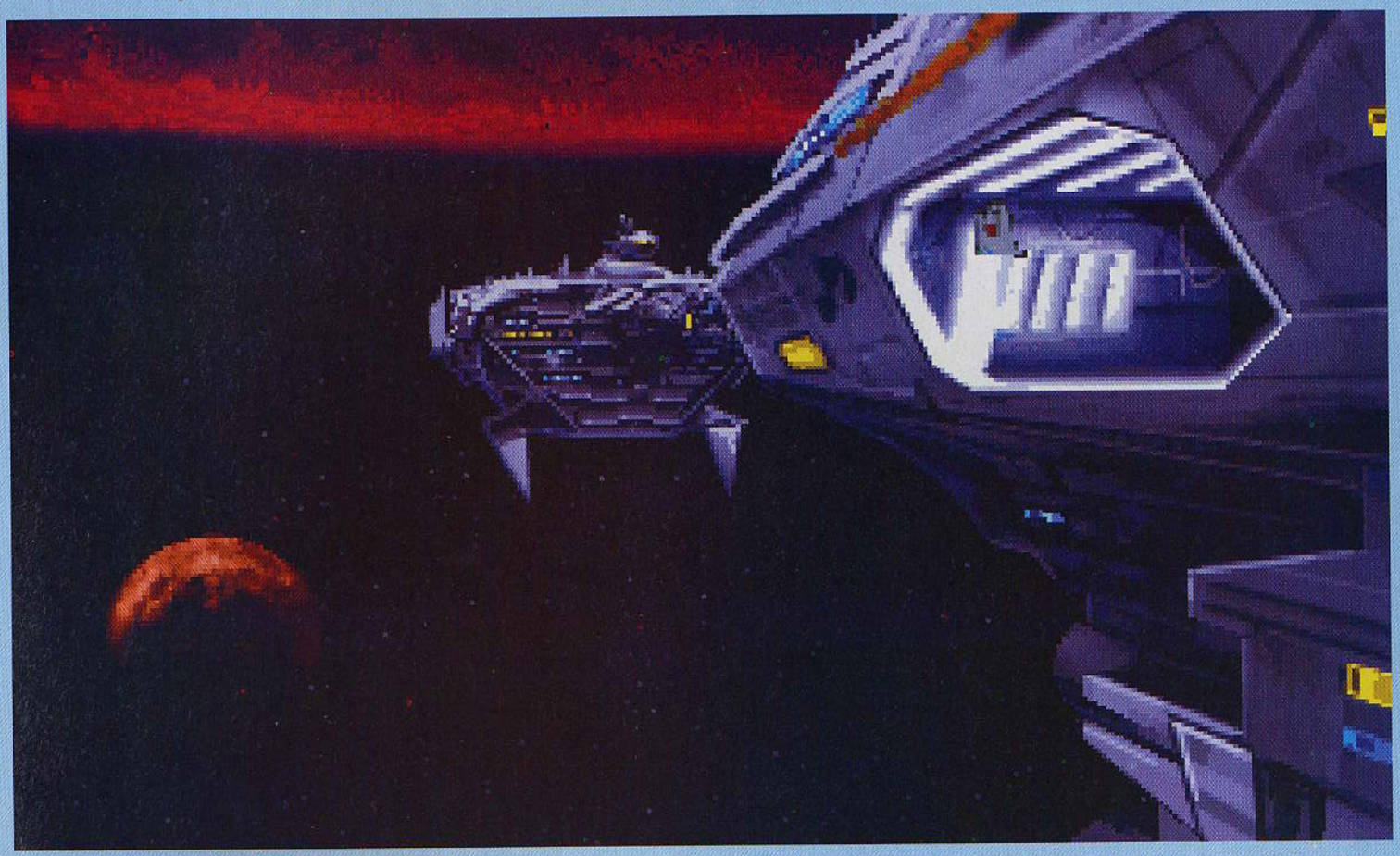
DOGUY

OUI

Bien que ne disposant pas d'une machine aussi puissante que celle de Jean-Loup, j'avoue avoir pris un grand plaisir à jouer à X-Wing. *Pourtant, je trouve la 3D assez quelconque en comparaison des réalisations les plus récentes* (Comanche, Strike Commander, Alone in the Dark). *Et, à l'instar de la plupart des jeux dans l'espace, le maniement demande une bonne période d'adaptation. Mais, comme le dit si bien JLJ, tous ces défauts s'effacent devant l'atmosphère qui se dégage du jeu. Fans de* Star Wars, *faites-moi confiance, vous allez être aux anges. Qui parmi vous n'a jamais rêvé de survoler un Star Destroyer, de plonger dans le canyon de l'Etoile Noire ou d'affronter Dark Vador et ses sbires ? Pour peu que vous soyez dotés de bonnes cartes sonores (c'est mon cas), vous serez rapidement conquis par la bande-son tout droit tirée de la trilogie. Après une collection d'ersatz plus ou moins convaincants* (Epic, Wing Commander II), *la Guerre des Etoiles éclate enfin sur nos micros ! Si vous êtes un fan, faites comme moi, courez l'acheter.*



La phase d'entraînement (sur hologrammes) est loin d'être une partie de plaisir. Si les premières courses sont raisonnablement faciles, à partir de la quatrième il faut être un véritable virtuose du joystick pour terminer dans les temps. Heureusement, vous pouvez essayer autant de fois que vous le désirez...



Si l'introduction n'est pas franchement réussie, d'autre séquences sont beaucoup plus belles. En particulier, vous assisterez au débarquement des quadripodes impériaux, qui est superbe (je n'avais malheureusement pas chargé l'utilitaire de capture d'écrans...) Ici, une navette vous emmène au centre d'entraînement.

AVIS

OUI **JEAN-LOUP**

Mon premier contact avec X-Wing a été assez tiède. La présentation (qui correspond en fait à la démo qui a été distribuée un peu partout) est assez réussie, mais nettement moins que celle de Wing Commander II. Idem pour les phases intermédiaires, de qualité très inégale.

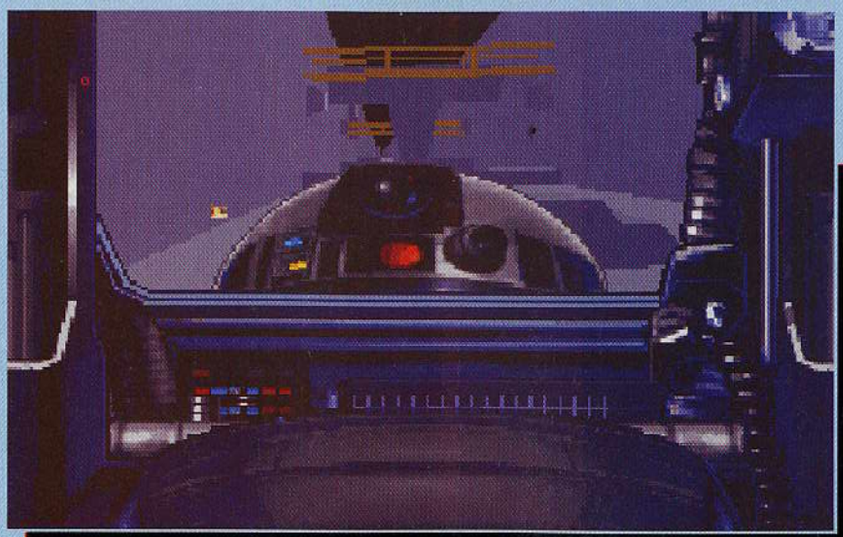
Mais ne vous laissez pas arrêter par ces points de détail ! X-Wing, c'est Star Wars ! LucasArt à réussi à rendre l'ambiance des films, et la durée de vie de ce jeu dépasse de très loin celle des Wing Commander I et II + data disks au grand complet ! Les animations sont fulgurantes, les combats très réalistes, les scénarios variés et les missions, même si elles sont parfois très difficiles, sont toujours réalisable (enfin, je crois...). Ses menus défauts disparaissent face à l'ampleur du jeu, et la possibilité de participer à trois campagnes simultanément permet de laisser un moment une mission trop difficile, brisant du même coup le côté linéaire du scénario.

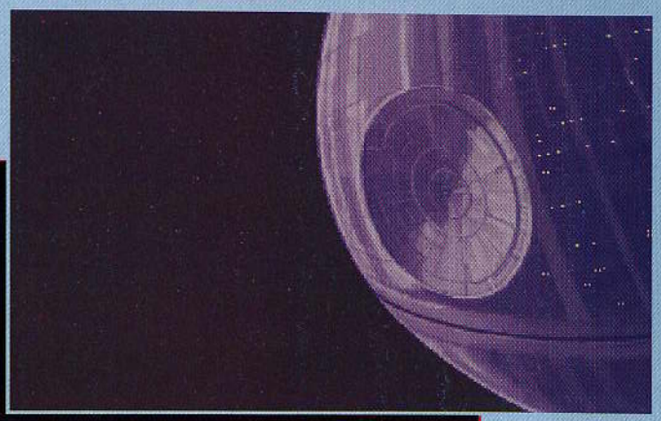
Bon, voilà, j'ai tout dit. Si vous aimez Star Wars et le combat spatial, achetez X-Wing. Vous retrouverez l'ambiance que Georges Lucas à si bien su donner à ses films.

Jean-Loup Jovanovic

X-Wing est un simulateur de vaisseau de combat, intégré dans un scénario qui reprend — dans les grandes lignes — l'épisode de l'attaque de l'Etoile Noire. De fait, vous n'êtes pas Luke Skywalker. Jeune cadet de la flotte de la rébellion, vous allez devoir faire vos preuves en participant à d'innombrables missions réparties en trois campagnes. Les missions étant pour certaines très difficiles, et la mort ou la capture par l'Empire se soldant par la perte de vos points. Deux méthodes d'entraînement sont disponibles pour vous familiariser avec les trois vaisseaux différents (chasseur X-Wing, bombardier Y-Wing et chasseur léger A-Wing) que vous serez amené à piloter. Mais, le plus intéressant, ce sont bien évidemment les missions. Vous pouvez choisir à volonté parmi les trois campagnes, mais les missions les composant doivent être réussies les unes après les autres. Et, quand je dis réussies, cela signifie que TOUS les objectifs doivent être réalisés. Cela se révèle, dans certains cas, très difficile (j'ai bloqué longtemps sur la mission I - 4). Techniquement, *X-Wing* reste en deçà de *Wing Commander*. Les graphismes vectoriels des vaisseaux sont en fait plus proches de *Epic*. Principal avantage : les graphismes sont clairs et surtout l'animation est très rapide (un *386* - 33 MHz est parfait). La possibilité de régler le niveau de détails de multiples paramètres permettra même de l'utiliser correctement sur un *386* SX 16 (il ne faut rien exagérer, et sur *286* le jeu rame lamentablement). Sur *486* DX 33, et avec le maximum de détails, le jeu est tout simplement parfait. La musique est 100 % *Star Wars* (avec les principaux thèmes du film), et sur Soundblaster les bruitages (lasers et surtout passage d'un vaisseau) superbes. Tout au plus peut-on regretter qu'ils ne soient pas assez fréquents. Le contrôle, parfait au joystick, laisse franchement à désirer au clavier ou même à la souris. Les joysticks de la gamme Thrust-Master sont bien gérés, même si toutes leurs possibilités ne sont pas exploitées.

LES DEUX MODES D'ENTRAINEMENT, « PISTE DE SKI SPATIALE » ET MISSIONS PREENREGISTREES, SONT PARFAITEMENT REALISES, ET CONSTITUENT CHACUN UN JEU À PART ENTIERE.

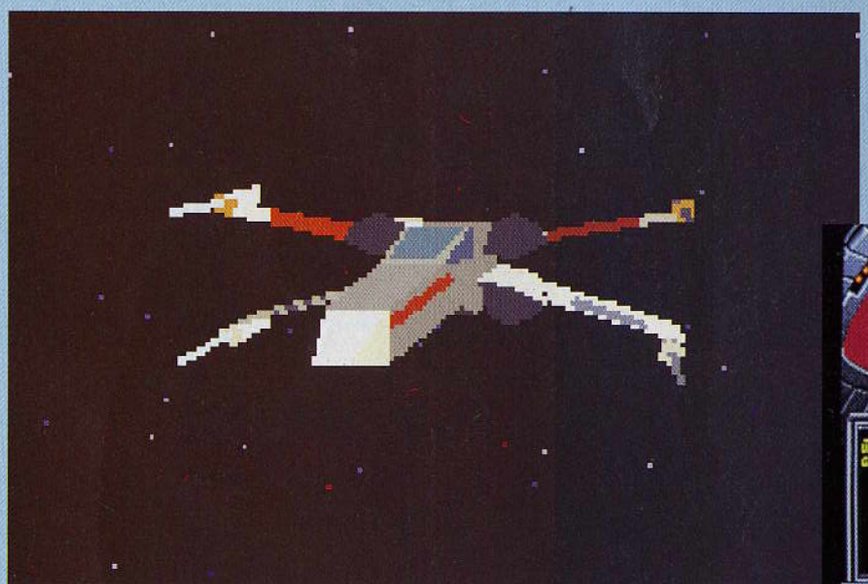






NON, VOUS NE REVEZ PAS, IL S'AGIT BIEN DE LA MYTHIQUE ATTAQUE DE L'ETOILE NOIRE ! MAIS IL FAUDRA DES HEURES ET DES HEURES DE JEU AVANT DE POUVOIR EN ARRIVER LÀ.

COMPARATIF



X-WING CONTRE WING COMMANDER II



La principale différence entre X-Wing et Wing Commander est le mode de représentation utilisé. Dans le premier, les vaisseaux sont représentés en 3D surfaces pleines classique (mais détaillée), alors que le second offre en plus du «mapping», qui donne un réalisme plus poussé.

Malgré la qualité de ses graphismes, Wing Commander II souffre, vis-à-vis de X-Wing, d'une durée de vie trop courte. Mais les animations intermédiaires sont si belles que l'on lui pardonne sans mal ce défaut...

De nombreuses différences séparent ces deux grands jeux de combat spatial. Les graphismes sont, vous pouvez le voir sur les photos, très en faveur du jeu d 'Origin, et ce aussi bien dans les phases de combat que pour les séquences intermédiaires. Mais, là où WC2 nécessite une machine 486, X-Wing se contente sans rechigner d'un 386 rapide. WC2, linéaire à souhait, est de plus beaucoup, beaucoup plus court. Le principal avantage que je lui trouverais est la possibilité de continuer même en cas d'échec ; recommencer 15 ou 20 fois la même mission dans X-Wing est souvant frustrant. Pour résumer, Wing Commander II est un film interactif, superbe mais limité. X-Wing est «un simulateur de Star Wars, et offre infiniment plus de possibilité. Si vous avez le choix (et les moyens) , prenez les deux. Et vivement Strike Commander !

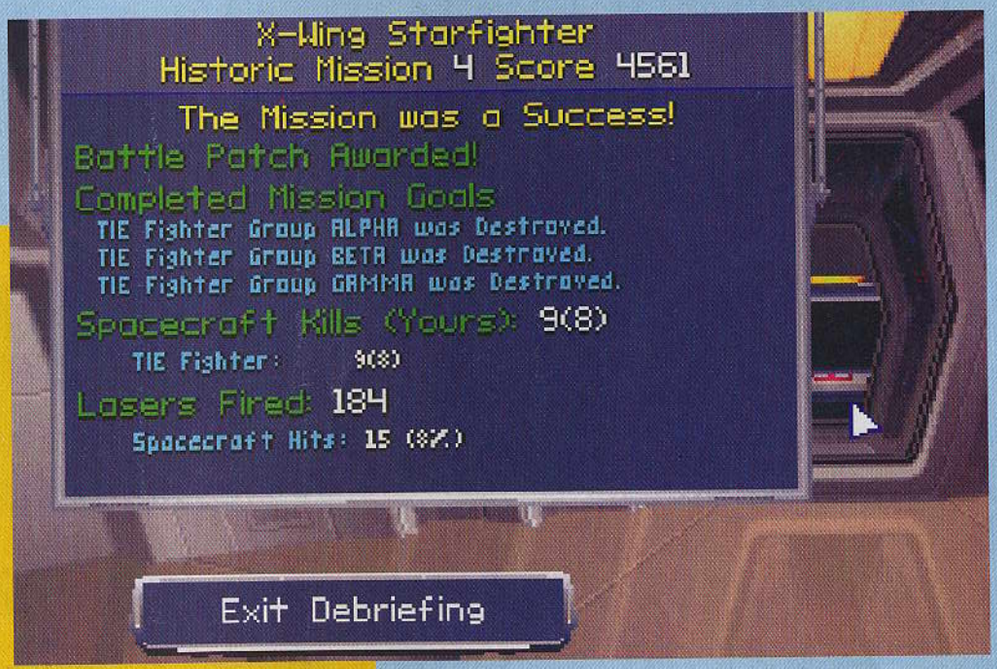
TOP

- C'est *Star Wars* !
- Le nombre et la variété des missions sont impressionnants.
- La musique, assistée du procédé iMUSE de Lucas permet de passer en douceur du thème de *Star Wars* à celui de *Dark Vador*.
- Le contrôle au joystick est excellent, et avec les Thrustmaster, c'est le pied !



Vous pouvez à tout moment activer ou désactiver la caméra de bord, et sauvegarder vos exploits pour les admirer ultérieurement depuis n'importe quel angle de vue. Mieux, vous pouvez même reprendre la mission en cours de visionnage. Evidemment, ce n'est qu'une simulation, et même si vous la réussissez, elle ne comptera pas vraiment...

Autre méthode d'entraînement, les missions historiques vous permettent de participer, sans risque, aux principales missions de ces derniers mois, et ce dans n'importe quel ordre. Le débriefing vous permet d'apprécier vos compétences de pilote.



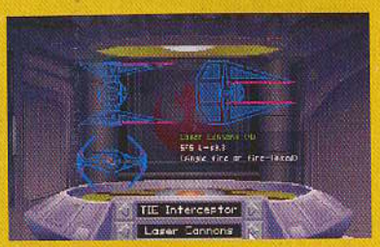
QUELQUES-UNS DES VÉHICULES QUI PEUPLENT L'ESPACE DE X-WING











Vous ne pouvez évidemment diriger que les trois premiers.

FLOP

- Il est moins beau que le célébrissime *Wing Commander II*.
- Aucune pitié pour les perdants. Un objectif raté, et c'est toute la mission qu'il faut recommencer. Frustrant !
- La gestion au clavier ou à la souris est très délicate.

GEORGES LUCAS, SA VIE, SON ŒUVRE ...

Bon, inutile de refaire encore une description des trois films universellement connus. D'autres épisodes sont paraît-il en préparation (ils prendraient place AVANT les trois films que nous connaissons). Mais connaissez-vous Star Wars, le jeu de rôle ? Directement inspiré des films (et très bien documenté), il offre un système de jeu simple mais efficace, qui privilégie le jeu d'acteur. Une demi-douzaine de manuels sont disponibles, dont des descriptions complètes des armes et armées de la rébellion comme de l'Empire. La seconde édition des règles vient de sortir. Amateurs de Space Opera, voici peut-être l'occasion de vous initier au jeu de rôle...

EDITEUR : LUCASART
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
CONCEPTION / RÉALISATION : EDWARD KILHAM ET LAWRENCE HOLLAND.
PROGRAMMATION :
PETER LINCROFTGRAPHISMES : JAMES MC LEOD ET MARTIN «BUCKY» CAMERON (3D)
BANDE SONORE : EDWARD KILHA

TESTE SUR

PC 486DX 33 MHz avec 8 Mo de RAM, S-VGA et Soundblaster Pro (+ joystick).

VERSION PC

X-Wing est disponible sur PC. Aucune autre version n'est actuellement prévue.

2 MINUTES DE JEU

TOUR 1, HUITIEME MISSION PROFITEZ-EN, C'EST ENCORE ASSEZ FACILE...



La septième mission a été un succès total. Mais voici que des notables d'une planète amie ont été pris en otages par l'Empire. C'est à vous de jouer. Volez à leur secours. Cet écran vous permet d'accéder à tous les modules du jeu. Première chose, allez pointer au staff (première porte à droite) ...



La mission s'annonce difficile. Parmi les transporteurs, certains acheminent les prisonniers vers un destroyer, et ils doivent être désactivés au canon à ions. Les autres doivent être détruits. En fait, seuls les premiers sont importants, et dès qu'ils seront récupérés le message « mission completed» s'affichera.



Voici l'un des transporteurs. Il faut s'en approcher suffisamment pour pouvoir l'identifier. C'est en fait un transport de troupes, que deux torpilles bien placées enverront ad patres... Mais quelle peste, ces Tie ! Les chasseurs et les bombardiers, en particulier, vous donneront du fil à retordre.

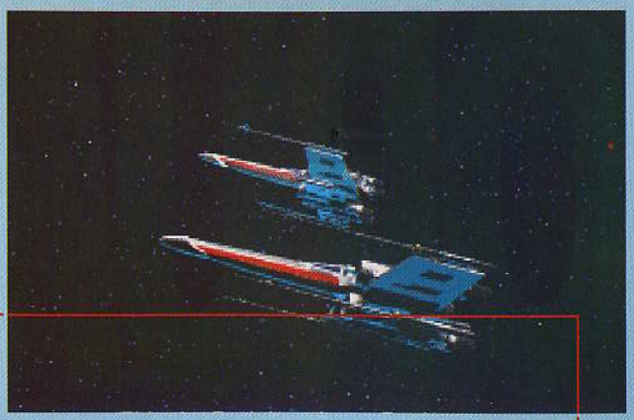


Un des transports de prisonniers. Quelques coups de canon à ions l'ont mis hors service, il faut maintenant le protéger des chasseurs Tie qui rappliquent, pour permettre à une navette de l'aborder... Cette mission s'est en fait très mal terminée : un chasseur a percuté le cockpit dans une tentative d'imitation des kamikazes...

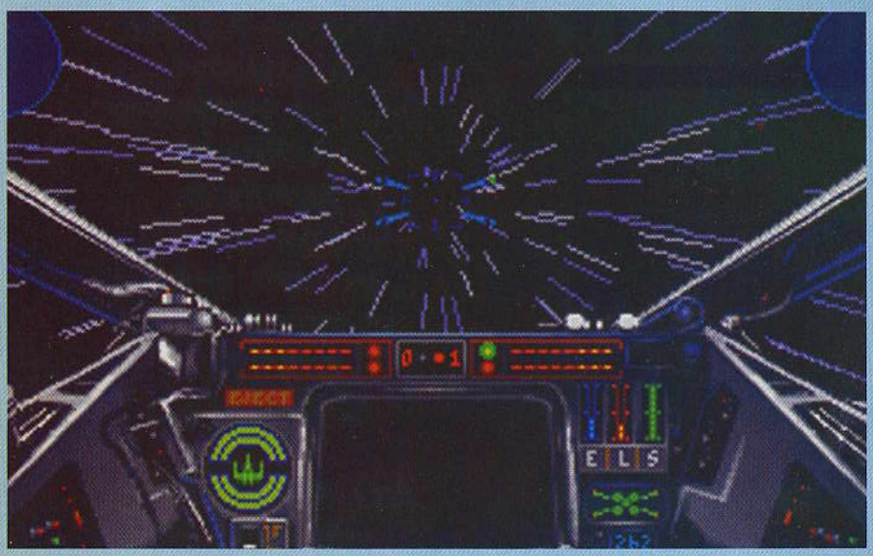
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx 16 minimum (33 MHz recommandé).
Mémoire requise : 550 Ko de mémoire principale + 500 Ko de mémoire EMS (1 Mo pour avoir les sons digitalisés).
Modes graphiques VGA / MCGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster (sons digit.), SB Pro (sons digit.), Roland et sortie MIDI. Panachages possibles.
Contrôle : clavier, souris, joystick (très fortement conseillé !)
Média : 5 disquettes 3" 1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire, environ 30 minutes
Espace requis : 13 Mo environ
Jeu en anglais (textes traduits dans le manuel)
Manuel en français
Protection par mot dans le manuel.

Au bout de 30 essais du 5e niveau d'entraînement, j'aurais volontiers tordu le cou à Red Leader. «Non, ce n'est pas bien, essaie encore ... »



« RED LEADER A RED 2, INTERCEPTEUR TIE A 6 HEURES ! DECROCHEZ ! »



Vitesse démesurée, vitesse absurde ... zut, on est passé dans le multicolore !!! Cette phrase vous rappelle quelque chose ? Ne vous y fiez pas : C'EST UN PIÈGE ! Tiens, à propos, à quand un jeu sur La folle histoire de l'espace ? Car, vous l'aurez compris, vous ne trouverez pas dans X-Wing le moindre petit soupçon d'humour.



Non, je n'attaque pas ce destroyer stellaire ! C'était juste pour vous faire apprécier la taille de cette ... chose ! Vous aurez d'ailleurs à en détruire un, un peu plus tard Ce qui n'est pas une mince affaire...

92%

ACTION ▪▪▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪
AVENTURE ▪
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D

X-WING

PC

COMENT DECRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE *X-WING* ? LA SATISFACTION EPROUVEE À COMBATTRE (ET A BATTRE) L'EMPIRE ? CE JEU EST SUPERBE !

78% GRAPHISMES

S'ils n'égalent pas ceux de *Wing Commander*, les graphismes de *X-Wing* n'en sont pas moins très bons. Seules les scènes intermédiaires sont, pour certaines, décevantes.

85% ANIMATION

Moins détaillée que pour son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et plus rapide. Les tirs sont particulièrement bien réussis, et le nombre d'objets animés en même temps impressionnant.

85% MUSIQUE

Tous les grands thèmes de *Star Wars* sont présents. La technologie iMUSE, déjà utilisée dans les derniers jeux LucasArt, les mixe avec bonheur.

90% BRUITAGES

S'il manque bien un peu de voix digitalisées, les bruitages de *X-Wing* sont proches de la perfection. Zap, Fffffff, Chhhhhh... On retrouve réellement l'ambiance du film !

75% PRISE EN MAIN

Le jeu, qui n'est pas (pour l'instant) traduit en français, est heureusement accompagné sur papier de tous ses textes, traduits. La manipulation est au départ assez complexe (il y a de nombreuses touches à mémoriser), mais on s'y fait rapidement.

75% JOUABILITE

Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Seul le joystick est réellement adapté. Choisissez, si vous en avez l'opportunité, un joystick que vous pourrez poser sur votre bureau. Ou mieux, un Thrust-Master ...

90% DUREE DE VIE

Quand vous aurez essayé *X-Wing*, il sera difficile de vous en détacher. Le nombre de missions et la variété des options disponibles sont impressionnants. En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	D

LES FORUMS

MICRO-ORDINATEURS

FORUM Amiga *AMI
Animateur : Amika

FORUM Compatible PC *COM
Animateur : Krach

FORUM Atari ST/TT *ATA
Animateur : !Atahelp

FORUM Amstrad CPC *AMS
Animateur : CPCMAN

FORUM Atari XL/XE *AXL
Animateur : !Atahelp

FORUM C64/128 *C64
Animateur : WOLF

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

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

DU 3615 TILT

LANGAGES

FORUM Amos & Stos *AMO
Animateur : Point

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

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

LOISIRS MICRO

FORUM Pixel *PIX
Animatrice : Cigale

FORUM Démo *DEM
Animateur : Gluev

AMIGA

PRÉVU POUR L'ÉTÉ SUR Amiga (1Mo) ET PLUS TARD SUR PC.



Le Roi-Démon n'a pas lésiné sur les moyens pour se débarrasser de nos deux Samurai. Ce dragon n'est que l'un des nombreux boss que vous devrez défaire dans le premier niveau de Second Samurai.

Second Samurai Work in progress



Toujours aussi agile, le héros de First Samurai (en haut à gauche) saute de plate-forme en plate-forme, tandis que son fidèle acolyte (en bas à droite) guette l'arrivée d'autres abeilles tueuses. L'un des atouts de Second Samurai réside dans son mode 2 joueurs.

SECOND SAMURAI :



Voici le boss qui garde la sortie du premier niveau. C'est sans aucun doute l'un des plus gros jamais vu sur Amiga. Dans un premier temps, il faudra éviter d'être touché par ses énormes pattes.

APRES UN FIRST SAMURAI EXCELLENT MAIS MAUDIT DES DIEUX, L'ÉDITEUR MIRRORSOFT A COULÉ LA SEMAINE SUIVANT LA SORTIE DU JEU, VIVID IMAGE S'EST REMIS AU TRAVAIL ET NOUS CONCOCTE UN SECOND SAMURAI PLUS « ARCADE » QUE JAMAIS.

***First Samurai* est sans doute l'un des meilleurs jeux d'action « intelligents » jamais réalisé sur *Amiga*.** Malheureusement, le jeu de Vivid Images n'a pas rencontré le succès qu'il méritait : la raison essentielle étant la chute de l'éditeur de Mirrorsoft à la disparition de Robert Maxwell. Quoique affecté par ce coup du sort, les concepteurs de Vivid Image ont pris leur courage à deux mains pour concevoir un nouveau projet, encore plus ambitieux, *Second Samurai* (qui sera, lui, édité par Psygnosis). **Comme toute séquelle qui se respecte, *Second Samurai* reprend l'histoire là où elle s'était arrêtée dans *First Samurai*.** Vous avez réussi à chasser le Roi-Démon qui a été obligé de réintégrer son époque. Mais il n'a pas été totalement vaincu et envoie ses troupes de démons pour vous détruire. Mais vous l'attendez de katana ferme et vous n'êtes plus seul. En effet, l'un des grands atouts de *Second Samurai* est le mode deux joueurs simultanés, encore trop rare dans les jeux d'action sur micro. Et vous ne serez pas trop de deux pour venir à bout des sbires du Roi-Démon ! **Le jeu se découpe en trois grandes parties :** Twilight (paysage fantastique où se mélangent passé, présent et futur), Hi-Tech (une station spatiale pleine de robots, de caméras et de lasers), Old Japan (de retour chez vous pour affronter le Roi-Démon !). Chacune des parties se divise en sous-ni veaux relativement courts mais bourrés d'action. **De la volonté même des créateurs, *Second Samurai* est un jeu d'action pure.** Beat'em all, plates-formes et shoot'em up se partagent la vedette. La réalisation est d'un excellent niveau, avec des sprites immenses (il y a plusieurs boss par niveau et certains sont vraiment titanesques). Le scrolling parallax, plein écran, est rapide et fluide et le mode deux joueurs apporte un plus très net. On retrouve les innombrables bonus du premier épisode ainsi qu'une foule d'astuces (utiliser un aimant pour soulever la plaque qui vous empêche d'avancer ou encore se servir d'un puissant

UNE REALISATION TOP NIVEAU AU SERVICE D'UN JEU D'ACTION ENLEVE

LES PRONOSTICS



Morgan Feroyd
Quand les Bitmap Brothers ou Vivid Image sortent un jeu, c'est toujours un plaisir de constater qu'il existe des produits « parfaits ». Autant dire que je suis très enthousiaste à propos de Second Samurai.



Dogue de Mauve
Vous le savez sans doute, je suis un grand fan de First Samurai. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que j'ai accueilli Second Samurai. Le plus génial : la possibilité de jouer à deux !



Marc Menier
OK, je l'avoue, Second Samurai m'a franchement impressionné. Les jeux de cette trempe à deux joueurs sur micro sont trop rares. C'est un soft que j'attends avec la plus grande impatience.

UN JEU D'ARCADE POUR DEUX JOUEURS



Ça y est, le titan est à terre ! Mais ne vous réjouissez pas trop vite, il n'est pas vaincu. Un à un, d'immenses yeux désincarnés vont venir flotter dans les airs autour de lui.



Il s'agit maintenant de faire preuve de précision en ne touchant que l'œil ouvert. Difficile, lorsqu'on sait que les yeux tournoient sans cesse et que tout contact peut être mortel.



Et encore un boss, un ! Celui-ci vous arrose de projectiles mortels et semble insensible à vos attaques. L'astuce consiste à utiliser le contrepoids qui vous surplombe. Un simple coup de pied dans le petit visage au centre de l'écran et le boss sera réduit en bouillie.

ventilateur vertical pour atteindre une plate-forme élevée). Cependant, si ces petits casse-tête vous permettent d'accéder à des salles cachées ou à des tableaux de bonus, il n'est pas forcément obligatoire de les résoudre pour finir le jeu. **Tout est conçu pour que le joueur, quel que soit son niveau, prenne du plaisir à jouer** et ait la sensation de progresser régulièrement. Nous n'avons vu que les deux premiers niveaux de la version *Amiga* mais on peut déjà dire sans trop s'avancer que *Second Samurai* à la trempe d'un grand jeu. Nous vous en reparlerons au fur et à mesure des progrès dans la conception du jeu.

Rémi Le Pennec

REGARDS...

Vivid Image, le groupe de développement responsable de* First Samurai, *est également à l'origine de* Second Samurai *(logique, non ?).

Raffaele Cecco, le programmeur, est un vétéran du monde de la micro. Il a réalisé une foule de jeux dont* License to Kill, Cybernoids 1 *et* 2, Stormlord *et* Deliverance. *Une pointure du genre !

Pour l'instant, tous les efforts de Vivid Image se concentrent sur* Second Samurai *mais un autre projet pourrait bien voir le jour dans les mois à venir.



Quelle coordination ! Tous les amateurs de Street Fighter 2 savent que les vrais champions s'entraînent au milieu des cascades du Japon. Et, lorsqu'ils sont un peu fatigués, ils s'arrêtent pour boire une petite bouteille de saké...



Dans le deuxième niveau, vous aurez droit à une séquence shoot'em up très réussie. Les deux samurai, équipés de jetpack, foncent à toute vitesse à la rencontre d'un extraterrestre menaçant.



Voilà un monstre qui n'en fait qu'à sa tête (de mort) ! L'action variée de Second Samurai et les nombreuses surprises qu'il recèle en font à coup sûr l'un des hits des mois à venir.

DE LA VOLONTÉ MEME DES CRÉATEURS, SECOND SAMURAI EST UN JEU D'ACTION PURE.



Face-à-face entre les deux samurai. Pour l'instant, ils ne peuvent guère faire plus que se battre mais, à l'initiative d'un journaliste génial (NDLR : hum, hum !), il se pourrait qu'un mode « versus » soit inclus dans le jeu. A suivre...



Inconscients du danger, les deux samurai n'ont pas vu qu'un homoncule de flammes venait d'apparaître entre eux. Un indice : seul l'eau en viendra à bout.

INTERVIEW

Tilt : Mev, tu es le chef de projet sur Second Samurai. Y a-t-il une idée précise derrière ce jeu ou juste l'envie de faire une suite ?

Mev Dinc : Malheureusement pour nous, *First Samurai* n'a connu qu'un succès d'estime. Avec la chute de Mirrorsoft, le jeu n'est resté en boutique que pendant une semaine. Et le piratage nous a également fait pas mal de tort. Donc, nous tenions vraiment à faire une suite pour que les gens aient une chance de connaître nos jeux.

Ça veut dire que Second Samurai est un clone du premier ?

Non, pas du tout. Nous voulions faire beaucoup mieux avec *Second Samurai*. Notre but est de faire un jeu qui ne déparaillerait pas sur console. L'idée est de concevoir le jeu de manière à la rendre accessible au joueur et à lui procurer une sensation de progression et de réussite tout au long de la partie.

Comment cela se traduit-il ?

En fait, chacun des trois niveaux est divisé en plusieurs sections assez courtes et de difficulté croissante. A chaque fois qu'il arrivera à vaincre le monstre qui garde la section suivante, le joueur aura véritablement la sensation de progresser. D'autre part, il y a des nombreuses astuces qui permettent au joueur intelligent d'avancer plus vite dans le jeu ou d'obtenir des armes et des bonus supplémentaires.

Quels sont les éléments principaux du jeu ?

La possibilité de jouer à deux est l'un des atouts majeurs (et aussi ce qui nous a demandé le plus de travail). Mais, seul, l'aventure n'en sera pas moins intéressante. Nous avons également essayé d'instaurer une certaine variété dans le jeu. Il y a des astuces à trouver, des objets à utiliser, des monstres à combattre et différents mini-jeux. Comme tu l'as vu, nous avons aussi inclus une partie shoot'em up dans le jeu. Enfin, j'insiste beaucoup sur le fait que nous exploitons vraiment le méga de mémoire et que chaque niveau est entièrement chargé en mémoire. Il y a très peu d'accès disque, ce qui nuit à beaucoup d'autre jeux sur *Amiga*.

Comment s'est passé le développement ?

Une chose est sûre, ça fait vraiment trop longtemps que nous travaillons dessus (rires) ! En créant Second Samurai, nous avions à l'esprit l'idée de créer un jeu qui puisse devenir un jeu console (la version Super Nintendo est d'ailleurs prévue). Nous avons donc appuyé au maximum sur l'aspect action du premier jeu en veillant à conserver une bonne jouabilité avec une multitude de mouvements (armé ou à mains nues) pour les combats. J'ai personnel-lement travaillé sur la bande son, qui était l'un des atouts de First Samurai.. Et puis, nous voulions un jeu qui puisse se jouer à deux, comme sur console.

Sera-t-il possible aux deux joueurs de se battre à mort, comme dans IK+ par exemple ?

Heu... Non, ce n'est pas prévu. Mais, maintenant que tu le dis, je trouve que c'est une excellente idée. Nous allons y réfléchir et je pense que c'est tout à fait faisable... Il faudra prévoir un mouvement de blocage à la Street Fighter II pour éviter qu'ils ne s'entretuent trop vite...

Génial ! J'ai participé à l'élaboration de *Second Samurai* (rires).

Pour finir, je voudrais juste préciser que nous avons prévu une vraie séquence de fin qui variera suivant le score du joueur et la difficulté qu'il aura choisie.

Merci, Mev, et à bientôt.

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A VOS PINCEAUX, À VOS SOURIS !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's



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

LE DIMANCHE

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en colla

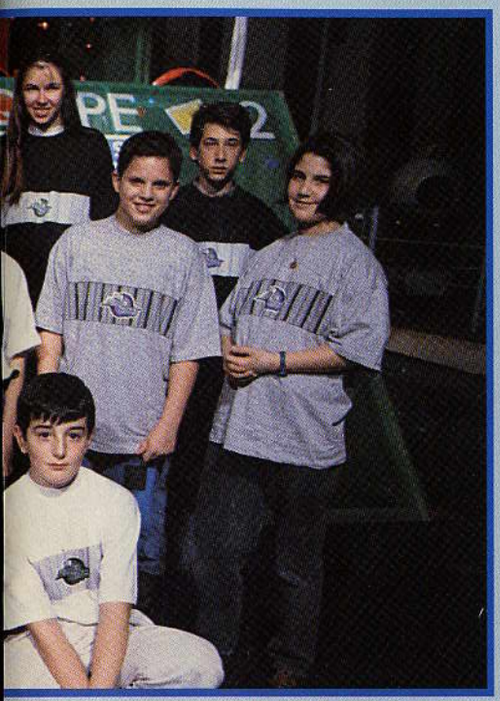
TILT MICROLOISIRS

CONSOLES +

UR FRANCE 3

CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



A 9H50

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

MICRO KID'S
CONSOLES MICROS

Vos Démos nous intéressent.

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 Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... ☎.....
Machine : .....

ration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

France 3

FUN Radio

MICROMANIA

REVOLUTION SOFTWARE/VIRGIN GAMES

PREVU SUR PC, AMIGA (1MO) ET AMIGA 1200 POUR CET ETE.

Beneath a Steel Sky

PC
AMIGA
A 1200



L'essentiel de l'aventure se déroule dans ce décor de mégalopole cyberpunk dirigée par un ordinateur despotique. Dave Gibbons, le célèbre auteur de comics, et les graphistes de Revolution Software ont travaillé main dans la main pour reproduire l'atmosphère de cette ville futuriste.

APRES LURE OF THE TEMPTRESS, *VOILÀ QUE REVOLUTION SOFTWARE SE LANCE DANS UN NOUVEAU PROJET INTITULÉ* BENEATH A STEEL SKY. *ALLIANT LE SYSTEME VIRTUAL THEATRE ET LE TALENT ARTISTIQUE DE DAVE GIBBONS (LE DESSINATEUR DE* WATCHMEN *ET* LIBERTY), BENEATH A STEEL SKY *VOUS INVITE POUR UN VOYAGE SANS RETOUR EN PLEIN CYBERPUNK.*

PLUS BEAU, PLUS GRAND, PLUS COMPLET ET

REGARDS...

Revolution Software, conçu par Charles Cecil, est à l'origine de Lure of the Temptress un excellent jeu d'aventures (en français !) qui a créé l'événement au moment de sa sortie l'année dernière.

Dave Gibbons, qui participe au projet, est l'un des dessinateurs anglais les plus célèbres (sauf, bizarrement, dans son pays). Il a travaillé sur des BD cultes comme Watchmen (écrit par Alan Moore) ou encore Liberty (scénario de Frank Miller).

***Lure of the Temptress* a sans doute été l'un des jeux d'aventures animées les plus réussis de l'année passée.** On attend impatiemmenti la nouvelle réalisation de Revolution Software, intitulée *Beneath a Steel Sky*.

Conçu pour le long terme, le système du Virtual Theatre qui faisait toute l'originalité de *Lure of the Temptress* va être réutilisé, amélioré. Rappelons au passage que Virtual Theatre gère le vie « autonome » des nombreux personnages du jeu qui se déplacent, s'affrontent, échangent des informations ou des objets, etc. Même si nous n'en sommes pas encore à la complexité des simulations de vie artificielle vues à Imagina, il est certain que Virtual Theatre offre des possibilités étonnantes qui contribuent . Dans cette nouvelle mouture, Virtual Theatre confère aux différents protagonistes une indépendance plus grande que dans *Lure of the Temptress* ce qui, aux dires des auteurs, permet d'offrir un jeu non linéaire aux multiples possibilités.

L'autre atout de *Beneath a Steel Sky*, c'est la contribution graphique de Dave Gibbons, auteur et illustrateurs de BD, célèbre dans toute l'Europe pour des œuvres comme *Watchmen*, *Liberty* ou encore *Batman vs Predator*. Il s'est chargé de la création des décors du jeu, ainsi que de plusieurs sprites comme celui du héros.

L'histoire se passe dans un futur proche, dans un monde cyberpunk où le gouvernement a cédé la place à cinq immenses corporations. Celles-ci dirigent les quelques territoires encore productifs qui restent sur Terre. Miraculeusement rescapé d'un accident d'avion où sa mère a trouvé la mort, Robert Foster a été adopté par une petite tribu rurale vivant à l'extérieur de la Cité. Une prophétie faite à sa naissance dit qu'un jour, les hommes de la Cité viendront le chercher. Bien qu'il ait toujours considéré ces dires comme des élucubrations, Foster comprend que ce jour est venu lorsqu'un groupe de vaisseaux armés se posent dans son village. Pour éviter un triste sort à son peuple adoptif, il accepte de se rendre, non sans emporter avec lui la carte de personnalité de Joey, son robot et plus fidèle ami. Foster prisonnier, les hommes de la ville exterminent sans pitié tous les siens avant de l'emmener pour la Cité. Mais, tandis que leur vaisseau effectue sa manœuvre d'approche, le pilote perd le contrôle et l'appareil s'écrase. Le jeu commence alors que Robert s'échappe et s'engouffre dans une grande usine, poursuivi par les gardes survivants.

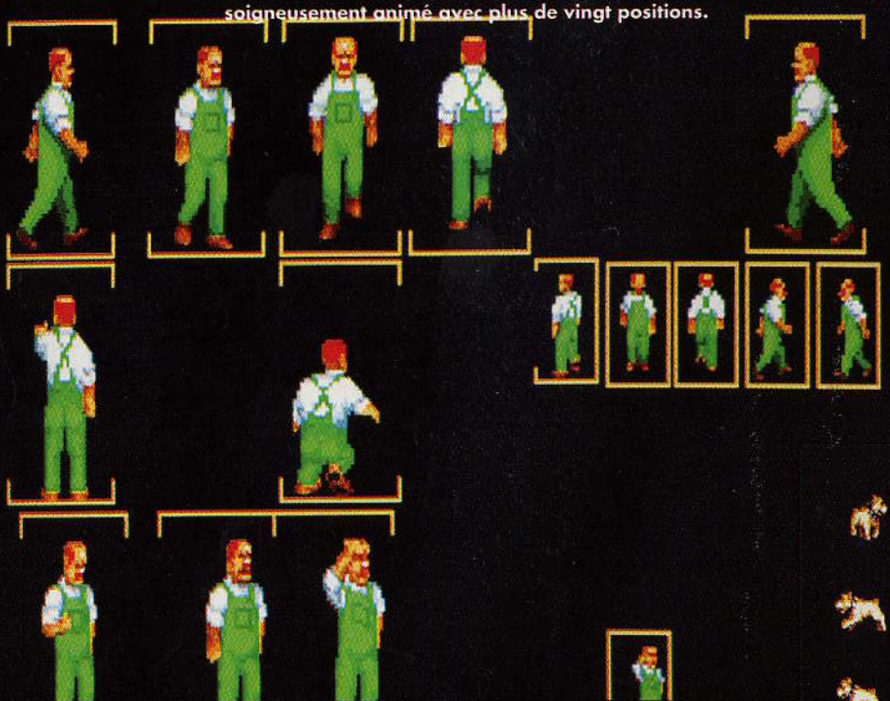
Nous n'allons évidemment pas vous dévoiler toute l'histoire. Sachez simplement que Foster découvrira qu'un ordinateur, Linc, contrôle la Cité et détermine le rang et les droits de chaque individu. **Dans une société divisée en strates, les plus hautes étant les moins privilégiées, Foster va partir à la découverte de ses origines et des mystères que recèle cette ville folle.**

Doté d'une interface simplifiée, de graphismes et d'animations parfaitement travaillés et d'un scénario en acier blindé, *Beneath a Steel Sky* a tout pour devenir une nouvelle référence du jeu d'aventures.

Rémi Le Pennec

DES PERSONNAGES AUTONOMES, DES GRAPHISMES REALISES PAR UN GRAND AUTEUR DE COMICS, UN SCENARIO SOLIDE : BENEATH A STEEL SKY A TOUTES LES APPARENCES D'UN FUTUR HIT

Voici l'un des personnages que vous serez amené à rencontrer durant l'aventure. A l'instar des acteurs de Lure of the Temptress, chacun d'entre eux est soigneusement animé avec plus de vingt positions.





Il n'y a pas que les humains qui vous poseront problème dans Beneath a Steel Sky. Ce roquet est bien plus dangereux qu'il n'y paraît de prime abord. N'essayez pas d'examiner ses crocs de trop près, il pourrait vous en mordre les doigts !

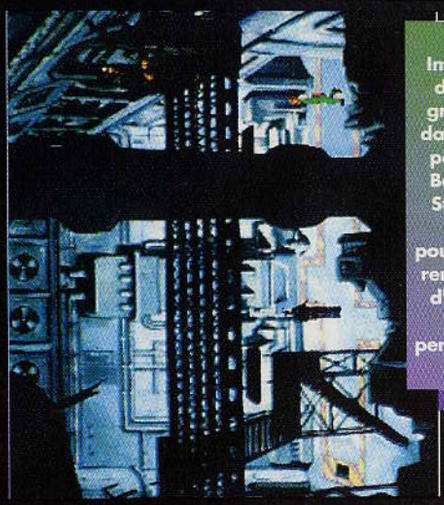
PLUS ORIGINAL QUE LURE OF THE TEMPTRESS !

BENEATH A STEEL SKY

INTERVIEW



Tilt : *Bonjour, Dave. Tu es auteur et illustrateur de BD depuis 20 ans. Comment en es-tu venu à travailler sur ordinateur ?*
Dave Gibbons : J'ai toujours été intéressé par le graphisme sur ordinateur. Il y a quelques années, un magazine m'a demandé de réaliser quelques dessins sur *Amiga*. Depuis, j'en ai offert un à mon fils et il m'arrive encore d'utiliser *Deluxe Paint*... Je pense que les jeux ont pas mal évolué depuis les débuts de la micro et se rapprochent de plus en plus de l'expression cinématographique ou même dramatique interactive. Les jeux représentent une sorte de croisement entre le monde du cinéma, de la BD et de la littérature. Il était donc naturel que je m'y intéresse. Je connais Charles Cecil, de Revolution Software, depuis longtemps et, lorsqu'il m'a proposé de travailler avec lui, j'ai accepté.
Quel est ton travail sur Beneath a Steel Sky ?
Nous parlons de ce projet depuis près deux ans. Au début, il s'appelait Underworld mais il paraît que c'est déjà pris (rires)... Maintenant, je suis habitué à *Beneath a Steel Sky*, j'espère simplement que nous n'allons pas devoir en changer de nouveau. Nous avons longuement discuté, avec l'équipe de Revolution, pour définir le genre du jeu et les idées directrices du scénario. Cela m'a amené à faire un travail graphique intensif. J'ai dû proposer une bonne douzaine de personnages et une centaine d'écrans dont environ 75 % seront utilisés dans le jeu. Je suis donc à la fois graphiste et « consultant » pour tout ce qui touche à l'atmosphère du jeu.
Comment cela se passe-t-il en pratique ? Y a-t-il des restrictions techniques importantes?
Les dessins que je fais sur papier (sprites et surtout décors) sont scannés, puis coloriés et retravaillés sur *PC* et *Amiga* par les artistes de chez Revolution. Evidemment, la finesse du trait y perd mais je suis satisfait du résultat : ils font du très bon boulot. Les contraintes techniques concernent surtout le nombre de couleurs et la résolution. Mais c'est un travail intéressant. C'est étonnant de voir comment 2 pixels de travers peuvent transformer le visage d'un personnage en magma informe.
Quel genre de graphisme as-tu conçu pour le jeu ?
C'est un monde de SF assez sombre, avec des teintes froides, des éclairages étranges. Vous le verrez, les décors sont très travaillés par rapport aux sprites. il est très important que les sprites soient dépouillés pour apparaître clairement à l'écran et ne pas se confondre avec le fond. J'aurais bien aimé faire un personnage à la *Prince of Persia* ou *Flashback*, mais les gens de Revolution voulaient quelque chose de plus travaillé. Je crois que nous avons trouvé un bon compromis. J'aime beaucoup dessiner sur ordinateur, c'est très différent du dessin traditionnel et c'est un challenge passionnant.
Dois-je comprendre que tu vas continuer dans cette voie ?
Il y a encore trop de restrictions mais je pense que la prochaine génération de machines va permettre aux auteurs de romans, BD ou films, de s'attaquer au marché du jeu. J'étais au lancement de la *3DO* et je dois dire que c'est une machine enthousiasmante. Je pense que le support CD, permettra de faire bien des choses. Revolution étant résolument tourné vers l'avenir, il n'est pas impossible que je travaille de nouveau avec eux.
A part ça, que nous prépares-tu ?
Eh bien ! je viens tout juste de finir l'encrage de 1963, la nouvelle série écrite par Alan Moore (le scénariste de *Watchmen*) et illustrée par Steve Bissette et Rick Veitch. Je travaille aussi avec Frank Miller à la suite de *Liberty, Martha Washington's War Diary* et des albums sur *Aliens* et une histoire de Superman intitulée *Kal*.
Merci beaucoup, Dave et à très bientôt.



Impossible d'agir au grand jour dans la ville policée de Beneath a Steel Sky. Mais il pourra s'avérer très utile d'épier les autres personnages.

PRONOSTICS



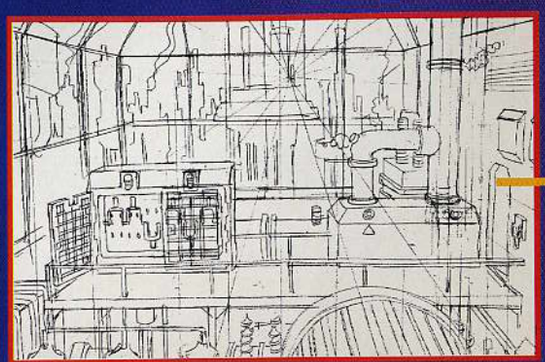
Dogue de Mauve
Lure of the Temptress est l'un de mes jeux d'aventures préférés. Je ne peux donc que tirer la langue en attendant Beneath a Steel Sky, d'autant plus qu'il porte la griffe du fabuleux Dave Gibbons.



Marc Lacombe
Grand adorateur de la BD Watchmen à laquelle Dave Gibbons a collaboré, j'attends avec impatience de voir ce que donnera ce nouveau jeu des auteurs de Lure of the Temptress.



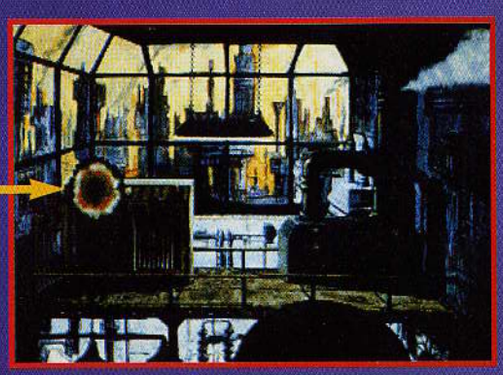
Morgan Feroyd
Voilà un jeu ambitieux qui semble vraiment bien parti. Espérons que la jouabilité sera à la hauteur de l'histoire et du graphisme. Avec Revolution Software, on peut espérer un résultat de qualité.





Admirez la qualité des animations de Beneath a Steel Sky. Dave Gibbons a beaucoup insisté pour que les sprites des personnages soient soigneusement animés et dessinés, de telle manière qu'ils ressortent bien sur le décor de fond. Dans une société divisée en strates, les plus hautes étant les moins privilégiées, Foster va partir à la découverte de ses origines et des mystères que recèle cette ville folle. Doté d'une interface simplifiée, de graphismes et d'animations hyper-travaillés et d'un scénario en acier blindé, Beneath a Steel Sky a tout pour devenir une nouvelle référence du jeu d'aventures.





Entièrement retravaillés, les décors de Beneath a Steel Sky ne sont pas figés. De nombreuses animations viennent égayer la partie sans toutefois jurer avec les graphismes de fond. Ici, on voit comment il sera possible d'ouvrir cette grille à l'aide d'un explosif de faible puissance.

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

MEGA CONCOURS

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !

Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA CODE MEDIA : 241

TOP JEUX VIDEO

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

Le dimanche à 9h50 et tous les jours sur

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

FUN Radio



CONSOLE

MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
TAZMANIA	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SEGA MASTER SYSTEM	
CHUCK ROCK	VIRGIN
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
THE SIMPSONS	SEGA
LYNX	
BATMAN THE RETURN	ATARI
TOKI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI
GAMEGEAR	
SENNA GRAND PRIX	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD

WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
OUTRUN EUROPA	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE
NES	
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
MEGAMAN 2	CAPCOM
MARIO & YOSHI	NINTENDO
GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
BATMAN	SUNSOFT
GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
DUCK TALES	CAPCOM
SUPER NINTENDO	
SUPER MARIO KART	NINTENDO
LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
STREET FIGHTER 2	CAPCOM
F-ZERO	NINTENDO

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC

TILT MICROLOISIRS

CONSOLES+

France 3

FUN Radio

N°7 AVRIL 1993 33,00F 10FS 220 BS

PC review JEUX

X-WING

PLUS FORT QUE WING COMMANDER

BANC D'ESSAI
LES JOUEURS DOIVENT-ILS PASSER AU DOS 6.0?

La disquette manque ? N'hésitez pas à la demander à votre libraire

Ce numéro est vendu avec une DISQUETTE 3" 1/2

REVIEWS

STUNT ISLAND
Disney met en scène vos cascades aériennes

The Legacy: enfin un vrai test !
Sim Life, Ashes of Empire, The Incredible Machine

SOLUTIONS

Les niveaux 3 à 9 de Dungeon Master

AMELIOREZ VOTRE PC

Plus de mémoire pour mieux jouer

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

PC
PC CD-ROM
AMIGA

LOST IN TIME

Disponible sur PC courant mars. La version CD suivra de peu. La date de sortie de la version Amiga n'est pas fixée.



Et voilà ce que donnera la troisième partie : de superbes dessins de Ségur, peuplés de sympathiques personnages en vidéo. Bon, sur ces photos, les personnages sont fixes, mais en réalité ILS BOUGENT ! Si, si, je vous assure... Et ils bougent même très bien. A ma connaissance, c'est du jamais vu.

« ANIMATION VIDEO + IMAGES CALCULEES EN RAYTRACING + DESSINS DE SEGUR DIGITALISES + SCENARIO BETON = LOST IN TIME ». CETTE EQUATION RESUME ASSEZ BIEN LE NOUVEAU JEU D'AVENTURES DE COKTEL VISION, QUI S'ANNONCE COMME L'UN DES TITRES IMPORTANTS DES PROCHAINS MOIS.



Doralice, l'héroïne de *Lost in Time*, a raison d'être inquiète. Elle se trouve au centre d'un vaste complot spatio-temporel, et elle seule peut arrêter l'ignoble Gérald.

DES SEQUENCES VIDEO IMPRESSIONNANTES



Certains plans utilisent des effets différents, comme ici Doralice parlant à Yokuba, qui est pour l'occasion dans la même galère qu'elle.

DORALICE VISITE UN VERITABLE MANOIR

Après avoir développé des techniques de vidéo et de raytracing pour ses précédents jeux, Coktel nous annonce pour la fin mars la suite de *Fascination*. Et, cela va de soi, toutes les techniques utilisées dans *Ween, Inca* ou *Bargon Attack* sont mises à profit. Si cela ne vous inspire décidément pas, attendez un peu la suite. Le jeu reprend l'héroïne de *Fascination,* Doralice. Mais, dans ce nouvel épisode, la charmante hôtesse de l'air va connaître des aventures beaucoup plus complexes. **Le jeu est divisé en trois parties, qui ont chacune leur mode de visualisation.** La première partie, où Doralice, amnésique, cherche à comprendre ce qu'elle fait dans un bateau du siècle dernier, est représentée en images de synthèse superbes, animées en entier ou en 1/3 ou 1/4 d'écran. A certains moments, des images vidéo digitalisées viennent s'ajouter aux décors, dans un effet assez féerique (proche, par exemple, de *Mary Popins*). Les énigmes semblent assez classiques, mais sont d'un niveau de difficulté assez élevé. La deuxième partie est encore plus impressionnante : Doralice visite un manoir intégralement en vidéo ! En fait, les fonds sont des photos digitalisées en pleine page, et chaque action donne droit à une animation vidéo du plus bel effet. Pour tout dire, cette version n'est pas encore «timée», et les séquences sont même TROP RAPIDES sur un *386 DX 33 !* C'est vraiment impressionnant, aussi bien techniquement que visuellement. La troisième partie, enfin, est au stade d'ébauche. Dans cette partie, des personnages, filmés en vidéo, se promèneront dans de magnifiques décors signés Ségur (si, si, vous savez bien, il a fait plusieurs BD et surtout de superbes dessins dans *Tilt* !). Les premiers résultats sont prometteurs : déjà, les personnages bougent dans une parfaite fluidité, sur un décor exotique et coloré.

Nous venons de voir que l'animation et les graphismes sont à vous couper le souffle. Le scénario n'est pas en reste, et, sans vous en dévoiler trop, sachez qu'il est basé sur un flash-back et sur le voyage dans le temps ! je ne vous en dirai pas plus. Les dessins vous feront découvrir les différents protagonistes de l'histoire...

JLJ

LE SCENARIO S'ANNONCE IMMENSE ET PROMET DES CENTAINES D'HEURES DE JEU ET DE PLAISIR !



Toujours dans la deuxième partie, vous aurez à visiter une grande demeure, qui comporte en particulier un jardin et un phare.

LES ANIMATIONS MELANGENT VIDÉO, IMAGES CALCULEES ET DESSINS ORIGINAUX



Admirez les superbes dessins originaux de Ségur dans lesquels viendront s'animer des personnages en digitalisation vidéo.

PRONOSTICS



JLJ
J'avoue avoir été un peu déçu par la précédente production de Coktel, Inca. Après avoir vu les éléments qui composeront Lost in Time, je ne peux qu'applaudir des deux mains, en espérant que le jeu sera tel que prévu.



Dogue de Mauve
On savait depuis longtemps que Coktel innovait en matière de création audiovisuelle. Les techniques utilisées dans Ween et Inca vont exploser dans Lost in Time.

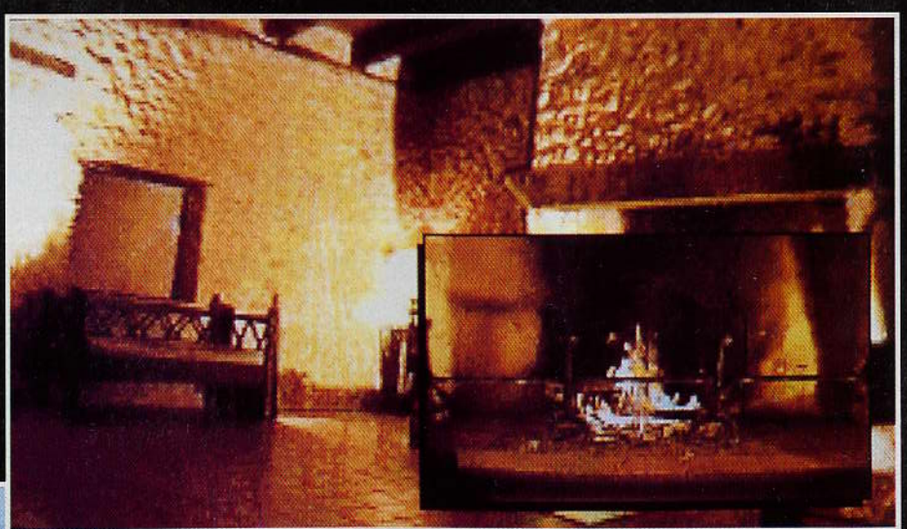


Laurent Defrance
C'est superbe ! Franchement, je n'en suis pas revenu ! Par moments, j'avais pratiquement l'impression de regarder un véritable film. J'attends vraiment beaucoup de Lost in Time.

REGARDS...

Depuis Ween, les programmeurs de Coktel Vision n'ont cessé de développer de nouveaux outils et de nouvelles techniques de digitalisation et d'incrustation de vidéo dans les graphismes bitmap. On en a eu un très bon exemple avec Inca, et Lost in Time risque fort de faire encore mieux.

Muriel Tramis, la scénariste de Lost in Time, n'en est pas à sa première création. Elle a en particulier écrit le scénario de Fascination. Ce jeu, trop court pour les «pros», a en revanche été très apprécié par les néophytes ainsi que par de nombreuses joueuses. Avec Lost in Time, elle espère bien étendre ce succès aux joueurs confirmés.





Deux autres exemples des séquences animées qui parsèment le jeu.
Elles sont réellement superbes, non ? Seul petit problème, le jeu fait pour l'instant plus de 50 Mo.
Messieurs les programmeurs, à vos compacteurs !

PASSEPORT AMIGA



Le livre de référence 1993 des solutions, produits et services pour l'utilisateur Amiga.

Edité par :

ATACOM Ile-de-France

disponible en vente chez votre revendeur micro.

SOUSCRIPTION

BON DE COMMANDE

A retourner à : ATACOM Ile-de-France, 3 mail des Corses
77100 Meaux - Tél. : (1) 64 34 03 42

Je souhaite recevoir ..... exemplaire(s) du livre "Passeport Amiga" prix unitaire 79F, frais d'envoi compris.

Ci-joint à l'ordre d'ATACOM Ile-de-France,
un chèque bancaire ou postal de : ..... Francs.

Nom & Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal : / / / / / /

Tr. 113

24 avril 1993 à Paris

D.P. Party AMIGA

La 1ère réunion dédiée au Domaine Public et aux démos sur Amiga en France.

(Fred Fish, CAM, AmosDP, Amicus, MégaDémos, Musics-disk, Slides, etc...)

Espace Voltaire
4 rue Desmoulins
75011 Paris
Métro: Voltaire

Organisé par :

ATACOM Ile-de-France

TON ENTREE A 35F AU LIEU DE 60F

Inscription dès maintenant

Espace gratuit pour montrer tes réalisations.

INFO : (1) 64 34 03 42

BULLETIN D'INSCRIPTION à retourner à:
ATACOM Ile-de-France - 3 mail des Corses - 77100 Meaux

Je souhaite recevoir ..... billet(s) d'entrée prix unitaire 35F.
Ci-joint à l'ordre d'ATACOM Ile-de-France,
un chèque bancaire ou postal de: ..... Francs.

Nom & Prénom :

Adresse :

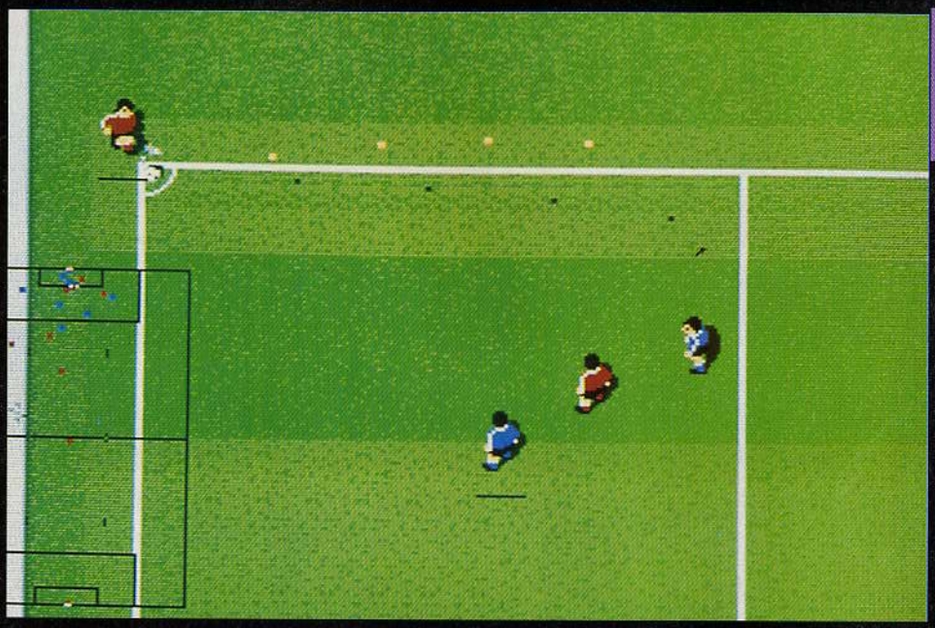
Ville : Code postal : / / / / / /

Tr. 113

AMIGA
PC

Goal

Annoncé sur Amiga pour mai. Une version PC est envisagée pour cet automne.



Le corner est géré complètement différemment dans Goal. Le joueur peut maintenant visualiser l'intégralité de la trajectoire qu'il veut donner à sa balle. Il joue directement sur la forme de la courbe en pointillé, et, quand il le décide, il tente sa chance.

PLUS POSSIBLE DE BRISER LES MOLLETS DES ADVERSAIRES PAR DERRIERE, C'ETAIT UN PEU TROP FACILE

ALORS QUE DEPUIS LA SORTIE DU PREMIER* KICK OFF *(VOILA DE ÇA QUELQUES ANNÉES), LA GUERRE DES JEUX DE FOOT FAIT RAGE DANS L'UNIVERS DE LA MICRO. DINO DINI, ENVISAGE DE SORTIR LA SUITE DE SA SÉRIE* (KICK OFF 1 ET 2) *AVEC GOAL. LE JEU SERA-T-IL MEILLEUR QUE SES PREDECESSEURS ? IL SEMBLERAIT BIEN QUE OUI...

On peut dire que, s'il confirme dans sa version finale, ce qu'il a déjà montré, *Goal* parvient avec beaucoup de brio à prendre la succession des *Kick Off 1 et 2.* Les 50 images par seconde assurent une animation sans défaut dans les deux vues du jeu. En effet, *Goal* permet d'apprécier l'action, soit d'une très grande partie du terrain à la fois, soit d'une portion de terrain plus réduite de manière à bien détailler l'action en cours. En vue rapprochée, le contrôle des joueurs est beaucoup plus précis. Quant aux sprites, plus gros, permettent une gestion très précise des dribbles et des passes. Dans les deux cas, toutes les actions des joueurs sont disponibles. L'ordinateur peut se charger de ces changements de vues, selon l'action. La gestion de la course des joueurs et des rebonds du ballon a été améliorée. Les accélérations des joueurs sont très progressives, et l'inertie vient s'ajouter aux nouveaux paramètres du jeu, contribuant ainsi au réalisme. **Mais ce n'est pas tout : on trouve aussi dans *Goal* une nouvelle façon d'aborder le remplacement des joueurs et la formation des équipes.** Si plus de 100 équipes différentes sont déjà définies, chaque joueur possède ses propres caractéristiques (qui évoluent au cours d'une partie). Au manager de choisir quel joueur utiliser, en examinant les huit paramètres de ses recrues : vitesse, résistance, agressivité, détente, précision, faculté à shooter à tackler et à faire un bon gardien de but. Une gestion subtile des ralentis (vue rapprochée ou de dessus) permet de mieux apprécier les stratégies de chacun des joueurs.

LE JEU EST ENCORE PLUS AMUSANT ET RAPIDE; LES AMATEURS DE LA SERIE KICK OFF NE SERONT PAS DEÇUS.

Enfin, sachez que quatre sortes de terrain sont disponibles, que la vue de dessus (radar) peut être placée aux quatre coins, que la vitesse des scrolls horizontaux et verticaux est réglable, que l'« intelligence » des joueurs et du gardien gérée par l'ordinateur est accrue, les bruitages améliorés, et j'en passe.

Patrick Eymard

MEILLEUR EN TOUT POINT QUE SES PREDECES



Dino Dini, le programmeur de Kick Off et Goal en personne devant son Amiga. Passionné de football, il a bien l'intention de continuer à exploiter le filon jusqu'au jeu de foot « parfait ».

Patrick Eymard
Vous feriez mieux de commencer à faire la queue chez votre distributeur favori, car quand Goal va sortir, ça va être l'émeute...



Laurent Defrance
A mon avis, cette version va être tellement parfaite que tous les autres jeux de foot ressembleront à du hockey sur gazon.

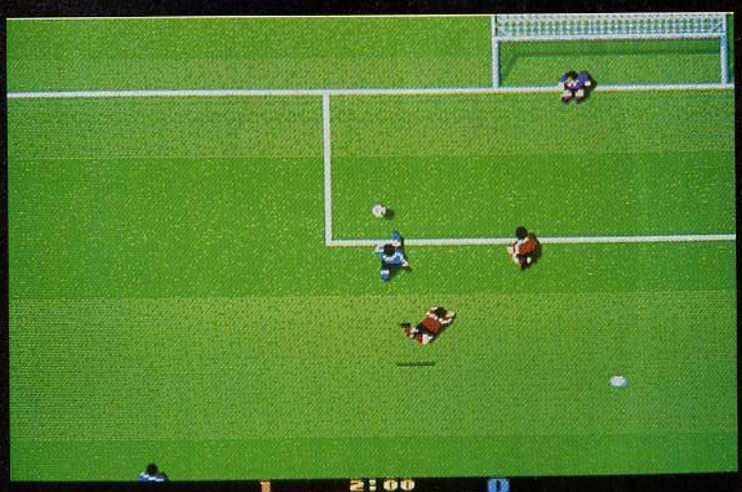


Marc Menier
Goal mérite le succès. Les nouveaux paramètres qui sont pris en compte (inertie, accélération progressive, etc.) rendent le jeu encore plus réaliste sans pour autant diminuer la jouabilité.





Tentative de but pour les rouges.
Les sprites sont beaucoup plus gros que dans les Kick Off. La vue rapprochée permet en outre de contrôler la balle plus précisément et de tenter des tirs dans les lucarnes avec des effets subtils. Malheureusement pour les rouges, le gardien bleu est très, très vif et a intercepté ce tir puissant avec brio.



Un gestion fine du temps pris par les arrêts de jeu permet aux deux équipes de continuer l'action jusqu'à la dernière seconde. Le joueur ne perdra pas un instant de cette passionnante partie.

REGARDS...

Dino Dini avait signé chez ANCO pour ce qui allait devenir l'association la plus connue du monde des amateurs de football sur micro. Avec Kick Off 1, Il a introduit le premier la jouabilité dans un jeu de foot sur ordinateur. Ce coup de génie réalisé, il devait ensuite récidiver avec Kick Off 2, la suite logique, qui a remporté un succès indiscutable. Maintenant il pense avoir, avec Goal, réuni le meilleur de son expérience et de ses qualités de programmeur. Ça va être chaud sur le terrain !

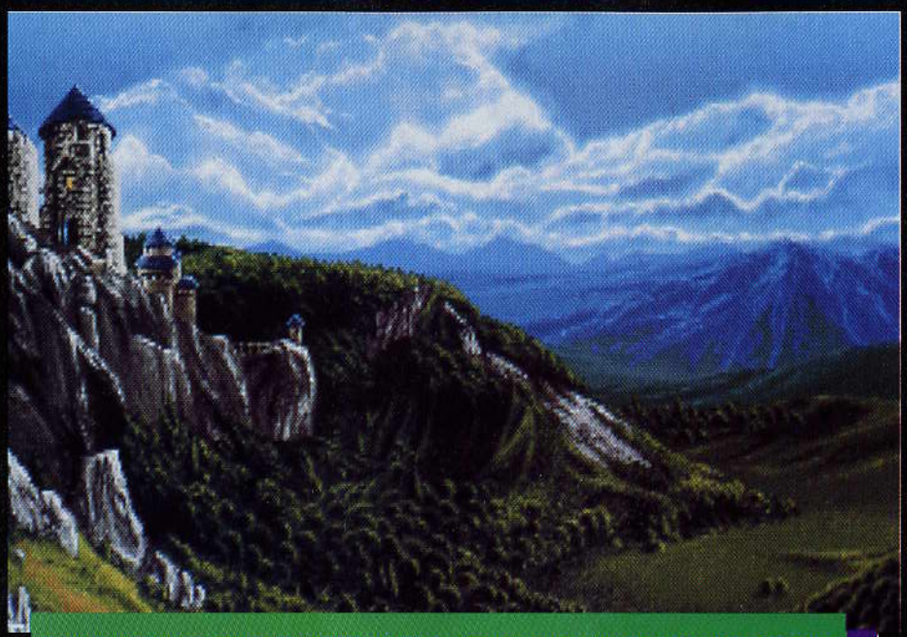
SEURS, GOAL PROMET D'ETRE UN SUPER HIT

ISHAR II

PREVU SUR AMIGA, ST ET PC POUR AVRIL.

SILMARIS RÉCIDIVE AVEC LA SUITE DES AVENTURES DE JAREL L'ASTUCIEUX AU ROYAUME DE KENDORIA. L'ARCHIMAGE ANDRÉ ROCQUES, MAITRE FONDATEUR DE LA COMPAGNIE SILMARILS QUI NOUS A LIVRÉ SES SECRETS, IL Y A QUELQUES MOIS, ENTROUVRE UNE DERNIERE FOIS SON ARMOIRE A PARCHEMINS POUR NOUS FAIRE HUMER QUELQUES SENTEURS NOUVELLES. RESPIREZ CES PARFUMS DE GLOIRE, CES FRAGRANCES DE FABULEUX COMBATS A VENIR...

INTERVIEW



Il était une fois... Toutes les belles histoires commencent dans la forêt, lieu des pensées enfouies, des forces obscures. Surtout quand une lueur palpite à la plus haute fenêtre du donjon...

Tilt : Dans les jeux, les points de scénario et le ressort ludique sont primordiaux, mais les lieux, l'allure des personnages, le contexte dans lequel ils vivent, bref l'atmosphère générale est également importante. Comment décririez-vous celle dégagée d'Ishar II ?
André Rocques : Cette histoire prend place dans un contexte d'heroic fantasy, c'est-à-dire d'une espèce de temps moyenâgeux (pas de pistolets lasers, pas de superordinateur gouvernant les destinées des habitants, pas d'industries de masse, etc.) dans lequel la magie est la véritable «science». En effet, le monde est peuplé de peuples divers et de races fondamentalement différentes. Pour essayer de le comprendre, la seule grille de déchiffrement possible est celle de la préscience, la magie, qui fonctionne parce que les gens y croient suffisamment, font l'effort de l'apprendre, de la consigner dans des parchemins et de l'appliquer.
La première scène du jeu montre une colline au pied de laquelle s'enroule une forêt. Le paysage est vallonné, entouré au loin de hautes montagnes transparentes. Sur le côté, on aperçoit quelques toits. L'air est vif, le jour se lève à peine et le calme précède, comme avant une bataille, le tumulte à venir. Après s'être imprégné de cette image pendant quelques secondes, on remarque une lueur dans la tourelle du donjon, seul point de couleur vive dans ce paysage bleuté. C'est ainsi que le jeu commence ?
Le jeu démarre dans cette ambiance. Dans la tourelle, un message est arrivé. Vous êtes en train d'en prendre connaissance et dans quelques instants vous irez dans les bois rencontrer un vieil homme qui vous en dira plus. Dans tout le jeu, le jour et la nuit seront gérés avec des palettes de couleurs différentes créant ainsi des effets de durée qui, je l'espère,



Le marchand d'animaux vous vendra de petits compagnons qui vous seront indispensables dans de nombreuses circonstances. Ainsi si vous ne pouvez attraper la clef placée sur le haut de la statue, un petit singe, peut-être, pourraIT...





Le chef du village, entouré de sa suite, vous fait une proposition honnête que vous ne pouvez refuser : c'est lui qui est du bon côté de la hache !

LES PRONOSTICS

Vic Ventura
Voici un jeu de rôles qui s'annonce bien. Doté des qualités de son prédécesseur mais exempt de ses défauts, il devrait combler les amateurs.



Dogue de Mauve
Ishar était superbe mais trop lent. J'attends de voir si Ishar II, toujours aussi beau, sera plus jouable.



Morgan Feroyd
Etant friand de jeu de rôles, j'attends impatiemment Ishar II. Mais j'ai peur qu'il soit un peu dépassé face à Ultima Underworld II.



CEUX QUI ONT APPRECIE LE PREMIER ISHAR TROUVERONT DANS ISHAR II UN TERRAIN D'EXPLOITATION TROIS FOIS PLUS GRAND !

renforceront l'aspect réaliste de cette quête.
Cette séquence d'introduction est fabriquée avec les images de forêt qu'on a publiées dans un précédent Tilt ?
Oui. Elles seront complétées par une musique spécialement composée pour cette introduction. On songe également à une gestion plus dynamique des sons qui pourraient être des éléments beaucoup plus importants dans le scénario. Dans la première île par exemple, en s'approchant du puits, on entendra des cris. En se penchant sur la margelle on pourra découvrir un individu tombé dedans. A vous et à votre équipe de voir si vous voulez l'enrôler.
Trouve-t-on le même système de recrutement que dans Ishar I ?
Oui, les membres de l'équipe vont toujours voter pour admettre un nouvel aventurier dans le groupe. A cette différence près que les antagonismes seront plus marqués. Ainsi, il pourra se produire des incidents, voire des assassinats dans votre troupe, si vous gérez mal les antagonismes des races qui la composent.
Les séquences de montagne sont très belles. Elles sont faites de telle sorte qu'un changement de palette donne des tonalités très différentes à l'action.
C'est exact. Nous sommes assez fier de ces séquences montagne, pas si évidentes au départ, et qui auraient pu se



Les légions du chaos sont redoutables. A quelle sauce allez-vous être mangé ?



Ces belles inconnues qui meurent dans vos bras sont les victimes d'une affreuse mixture, un infâme poison qui laisse au front une perle de sang.



révéler assez monotones. Il y a de minces sentiers à suivre, bourrés de trous et longeant des précipices sans fin. Si vous vous écartez de la route, ce sera la chute irrémédiable et définitive. Voici un coup de pouce pour éviter quelques pièges du chemin : quand la brume tombera ou que votre vue sera brouilllée par le vertige, envoyez quelques animaux de compagnie que vous aurez achetés chez les marchands d'animaux du village et épiez leur comportement. Un bon conseil : effectuez une sauvegarde avant, puisque celles-ci seront gratuites, contrairement à celles de Ishar I. Quelle va être la taille de cette nouvelle aventure ? Ceux qui ont apprécié le premier Ishar trouveront dans Ishar II un terrain d'exploitation trois fois plus grand d'environ cent mille lieux, soit de près de 400 000 vues ! Chacune des sept îles aura son propre scénario comme autant d'épisodes. On trouvera un maximum de vues extérieures, ce qui est l'une des grandes qualités de notre système de représentation, avec, en plus, de nombreux écrans fixes pour ponctuer des actions, comme les dépôts à la banque, l'entrevue avec le chef du village, etc. De l'aventure, des énigmes, de l'exploration, de la magie, des combats, de la belle image, un scénario béton, bref, je vous promets un bon repas complet et consistant qui vous tiendra au corps pendant de longues semaines !

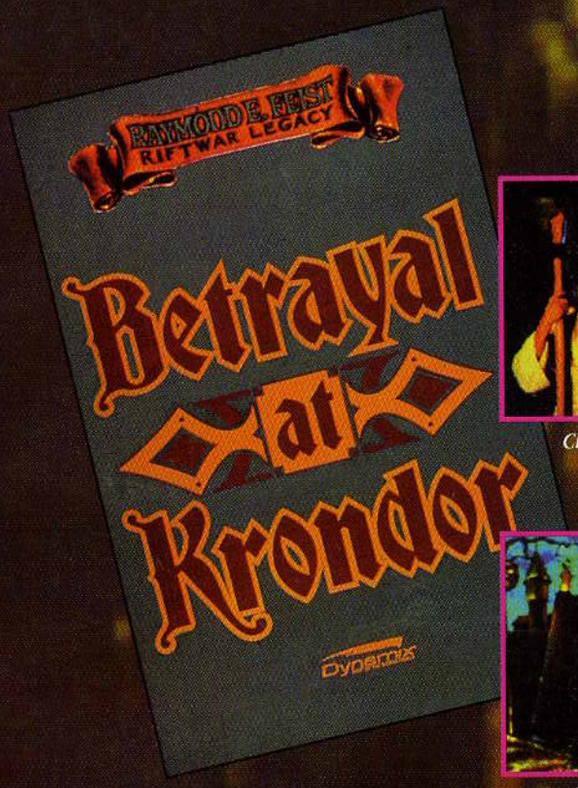


Si vous voulez remplir rapidement vos escarcelles, il vous est possible de braquer la banque du village. Mais attention, il faut posséder quelques gros arguments frappants et un bon stock de points de vie avant de vous frotter aux gros Bill qui servent de gardes.

Que les dieux et les vents vous soient favorables et rendez-vous courant avril pour le test complet.

Propos recueillis par Vic Ventura.

Un jeu de rôles fantastique inspiré de la série à succès Riftwar De Raymond E. Feist





Chacune de vos décisions façonne et forge la destinée de votre héros



Une large éventail d'intrigues secondaires, de mini-aventures et de conclusions variées



Une animation fluide et réaliste qui optimisera les capacités de votre PC



Des graphismes hors par grâce à l'utilisation d'une technologie avancée

Des mystères déconcertants vous attendent

Aprâs Aces of the Pacific qui a connu un immense succès, Dynamix vous présente maintenant "The Betrayal of Krondor".

Découvrez le monde de Midkemia en endossant des rôles toujours differénts. Démélez les fils de mystérieuses intrigues et participez à plusieurs mini-aventures en découvrant le plus complete de tous les jeux de rôles fantastiques.

Grâce à l'utilisation de la technologie de Dynamix, l'animation de Betrayal at Krondor est fluide et réaliste et les affrontements véridiques.

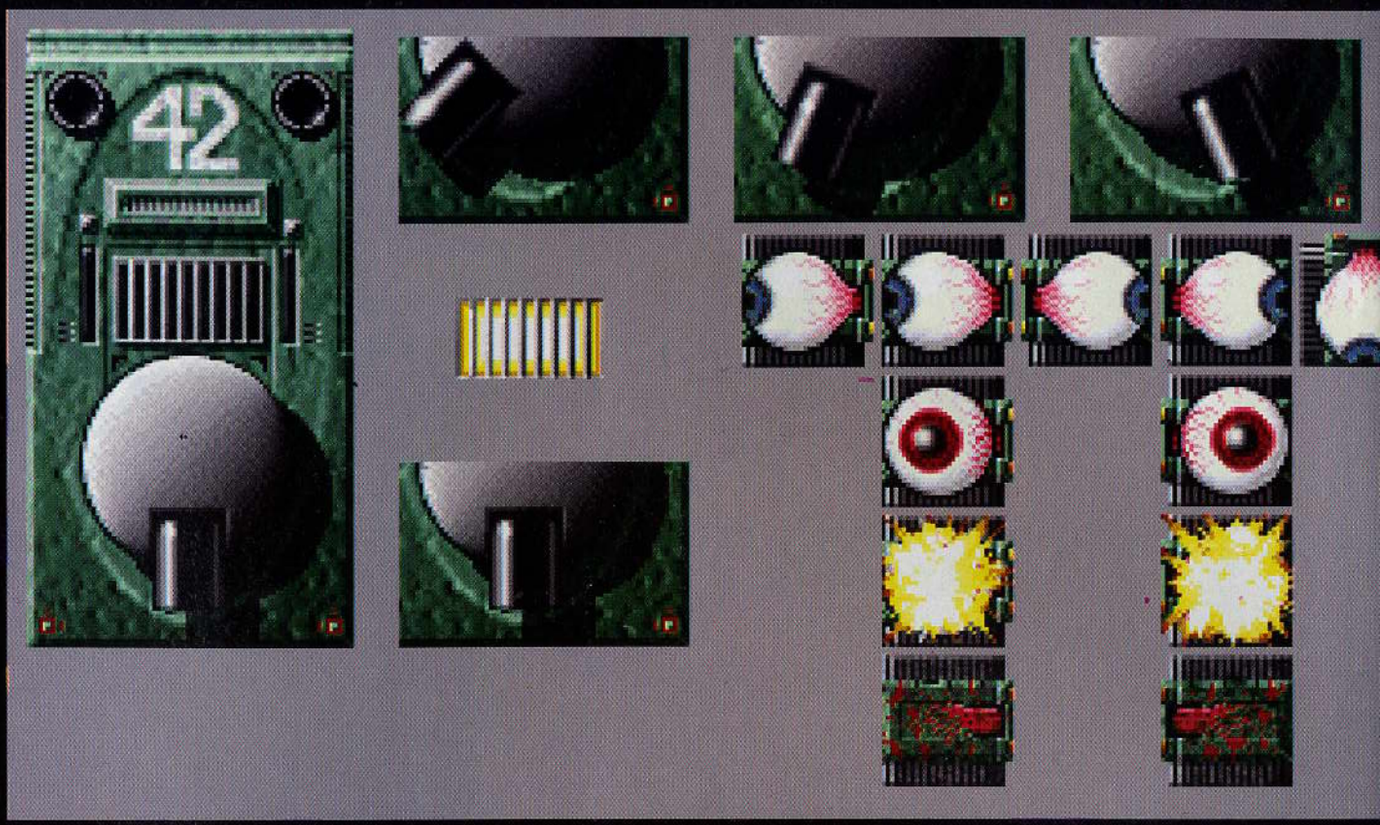
Vous pourrez emprunter de multiples voies, ce qui introduira une grande diversité dans le deroulement de l'histore et dans sa conclusion; vos personnages lutteront contre de démons d'une autre âge à coup de mauvais sorts et d'armes diverses.

Excellence in Adventure Gaming.

SIERRA®

Pour plus d'information, appellez:
(0044) 734-303171

MAC



PRÉVU SUR MAC COULEUR POUR AVRIL. VERSION PC S-VGA ENVISAGÉE.

Breakline

-COPYRIGHT MCMXCIII ATREID CONCEPT-

BREAKLINE A TOUT POUR DEVENIR LE



Il possède une flûte, une lampe, un oiseau mécanique et un pinceau qu'il vous prêtera tout au long de l'aventure. Mais qui donc peut être ce personnage tout de noir vêtu ?
Le premier obstacle de l'Ile de la Bête : une mare remplie d'eau bouillante. Un objet situé sur une autre île vous est indispensable. Après avoir réussi à passer, vous pourrez prendre la lampe qui pend à l'arbre.



UNE FOIS DE PLUS, LES PETITS GÉNIES DU MAC DE CHEZ KALISTO S'APPRETENT À LANCER UN JEU QUI EXPLOITE À FOND LES CAPACITÉS DES MACHINES D'APPLE. BREAKLINE EST UN CASSE-BRIQUES/FLIPPER/MINI-GOLF ADDITIONNÉ D'UN ZESTE DE STRATÉGIE ET D'UNE POINTE DE DÉMO. DU JAMAIS VU SUR MAC !

LES PRONOSTICS



Dogue de Mauve
Une fois de plus, Kalisto exploite à fond le Macintosh avec un jeu qui s'annonce particulièrement fun dans son genre.



Laurent Defrance
Les produits Kalisto me donnent systématiquement envie de m'acheter un Mac.



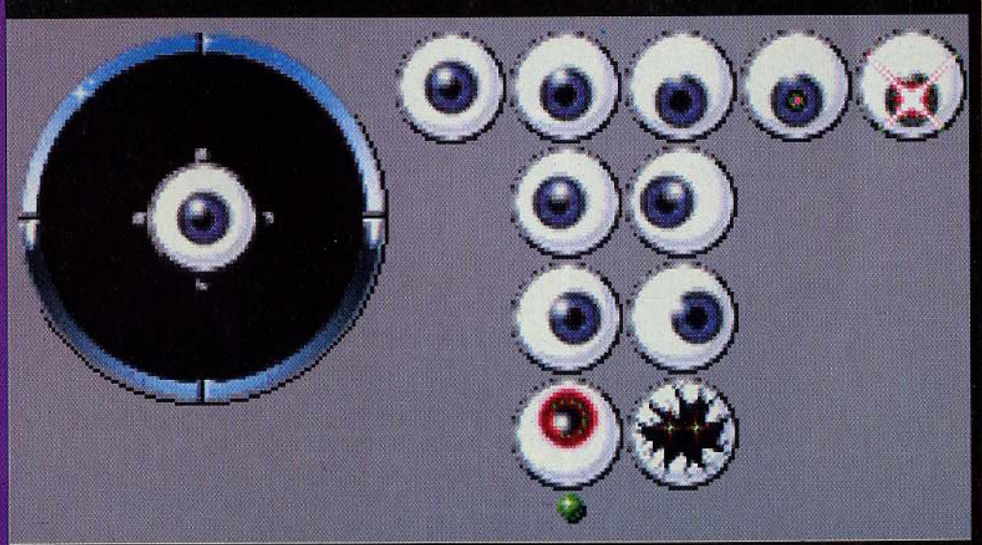
Morgan Feroyd
Breakline s'annonce comme un grand classique, au même titre que Tetris, Block Out et Arkanoïd. Un regret : l'écran de jeu est un peu petit.

LES AUTEURS SONT D'ANCIENS DÉMOMAKERS... ET ÇA SE VOIT !

BREAKLINE : LE SCÉNARIO

Le scénario de *Breakline* se déroule en pleine science-fiction. Dans un futur lointain, les humains se sont établis sur une multitude de planètes à travers l'espace. Le commerce des mille et une richesses de l'univers est devenu l'activité la plus lucrative qui soit et les marchands se livrent une guerre féroce. L'un d'entre eux, appelé simplement Le Marchand, s'est construit un empire commercial sans pareil que personne n'ose lui contester. Personne, sauf vous ! Ancien disciple du Marchand, vous avez juré de prendre sa place. Vous vous lancez donc à l'assaut de sa citadelle, composée de sept tours et d'un donjon central. Chaque tour comprend dix niveaux et une épreuve finale (boss, casse-tête, shoot'em up). Ce n'est qu'à l'issue de la huitième tour que vous pourrez défaire le Marchand et prendre sa place.
C'est ce synopsis qui sert de base au jeu, même si l'on risque fort de l'oublier rapidement pour se consacrer à l'action. Mais, de toute façon, l'important reste la jouabilité et l'originalité du soft.

Il possède une flûte, une lampe, un oiseau mécanique et un pinceau qu'il vous prêtera tout au long de l'aventure. Mais qui donc peut être ce personnage tout de noir vêtu ? Le premier obstacle de l'Ile de la Bête : une mare remplie d'eau bouillante. Un objet situé sur une autre île vous est indispensable. Après avoir réussi à passer, vous pourrez prendre la lampe qui pend à l'arbre.



CASSE BRIQUE DE REFERENCE SUR MAC



L'idée géniale : mélanger divers types de jeux très «basic» pour finalement obtenir une partie des plus originales. Un pari réussi... Mais attendons la sortie définitive du jeu pour confirmer ce jugement !



C'est un fait, les jeux d'arcade ne sont pas légion sur *Macintosh*. *Breakline*, le pro chain titre de Kalisto/Atreid Software, vient combler un manque cruel. Les auteurs ont voulu créer un habile mélange de casse-briques, de flipper et de mini-golf, avec un côté «stratégique» apporté par le scénario, la progression semée d'embûches, la présence de monstres et de pièges divers et la possibilité de personnaliser sa raquette en achetant des armes de toute sorte.

Le challenge était difficile car il est particulièrement ardu de programmer un jeu d'action rapide sur *Macintosh*. Pourtant, la préversion que nous avons vue laisse entrevoir une superbe réussite technique. Les graphismes, d'une finesse égalant le Super-VGA, sont très travaillés et l'animation est d'une fluidité à toute épreuve (sur un LCII). S'il ressemble à première vue à *Arkanoïd*, *Breakline* est bien plus sophistiqué. Les mouvements de la balle, en particulier, sont soumis aux lois de la gravitation et de l'inertie (les tableaux sont gérés en 3D, avec des effets d'ombre hyperréalistes). Au niveau des options, *Breakline* offre une foule de briques aux effets divers : aimants, téléporteurs, vortex de feu, etc. Pour les projectiles aussi, on est servi : balles-harpons qui explosent dans tous les sens, balles éphémères ou balles traçantes qui traversent les briques comme du beurre fondu... Je ne vous parle même pas des différentes raquettes que vous allez manier (rondes, convexes, carrées ou encore tournantes).Il y aura même des boss de fin de niveau et pas des moindres ! Certains seront en 3D, d'autres des sprites animés qui prennent un bon tiers de l'écran. Du jamais vu ! La bande-son, bien souvent parente pauvre des jeux *Mac*, n'a pas été oubliée puisque Kalisto a développé une routine permet tant de jouer des musiques sound tracker 4 voies, de même format que celles de l'*Amiga*. Une sacrée performance ! La preuve : la musique (provisoire) de la présentation était celle de la démo Voyage de Razor 1911 !

UNE BANDE SONORE ÉQUIVALANT LES MEILLEURES MUSIQUES SUR AMIGA !

D'ailleurs, tout dans *Breakline* rappelle les démos. On y trouve un tunnel constitué de points tournoyants en 3D, un scrolling à la «Star Wars» impeccable par-dessus une image 256 couleurs, des scrollings fluides. Les auteurs, qui sont d'anciens démo-makers, n'ont pas oublié leurs racines et cela se voit !

Bref, *Breakline* a tout pour devenir LE casse-briques de référence sur *Mac* (et peut-être aussi sur *PC*) si sa jouabilité est à la hauteur de ses qualités techniques. Mais l'on peut faire confiance à Kalisto pour tester le jeu à fond et concevoir avec soin les quelque 100 tableaux (!) prévus.

Rémi Le Pennec

REGARDS ...

- Kalisto, société bordelaise, a déjà à son actif quelques-uns des meilleurs jeux français sur Mac : S.C.Out, The Tinies et Cogito qui a reçu le Trophée Apple 1992, catégorie Loisirs. Ils préparent actuellement plusieurs nouveaux produits sur Mac, PC et Amiga, dont la plupart sortiront à la fin de l'année 93.



Les effets de matière sont d'une rare qualité. Ici, voilà des éléments qui promettent de donner du punch à votre partie. Bonjour la «targette canon»...

INTERVIEW

Pour en savoir plus sur Breakline, nous sommes allés rencontrer les créateurs du jeu.

Tilt : Comment vous est venue l'idée de Breakline ?

Kalisto : Nous nous sommes spécialisés dans le développement de logiciels sur Mac. Nous avisant que les jeux d'arcade étaient très rares sur cette machine, nous avons décidé de développer un jeu faisant appel aux réflexes et à la dextérité du joueur. Après de longues séances de brainstorming, le choix s'est porté sur un casse-briques évolué.

Quels problèmes avez-vous rencontrés ?

Le défi était de taille car nous voulions développer une interface efficace, souple et tirant parti de toutes les possibilités du Mac. L'équipe de développement s'est constituée sous la tutelle de Pierre Raynaud-Richard, un ancien démomaker et polytechnicien. Aidé de Stéphane Hadinger pour la programmation des créatures dantesques qui hantent les fins de niveau, Pierre a réalisé des miracles.

Et au niveau graphique ?

C'est Olivier Bailly-Maître, graphiste expérimenté en matière de démos et de jeux (les graphismes de Tinies, c'est lui) qui s'est chargé de concevoir les graphismes adaptés aux particularités du jeu. Le but était de créer un environnement original, baroque et élégant. Pour ce faire, certains éléments ont été calculés en 3D avec l'aide de Laurent Sébile.

Qui a jeté les bases du jeu ?

Le développement technique et graphique ne s'est pas fait à l'aveuglette. A partir d'une histoire imaginée par Jean-Michel Ringuet, notre scénariste maison, chacun a enrichi l'intrigue du jeu pour développer un projet qui emprunte à plusieurs styles : casse-briques, flipper, mini-golf et jeu d'aventures.

La gageure était de lier ces éléments disparates pour en faire un ensemble homogène et original. Nous ne voulions pas faire un simple clone d'Arkanoïd.

Qu'en est-il de la bande-son ?

C'est Frédéric Motte qui a conçu la musique. Frédéric est connu pour sa participation à différents projets micro : démos, jeux d'arcade et d'aventures. Il a même été couronné le 29 décembre, meilleur musicien à la demo-party organisée par Crystal, Anarchy et The Silents, au Danemark. Olivier Bailly-Maître, non content de s'occuper des graphismes, s'est aussi chargé des bruitages (il fait également la cuisine, le ménage et la vaisselle).

Sur quelle machine le jeu va-t-il fonctionner ?

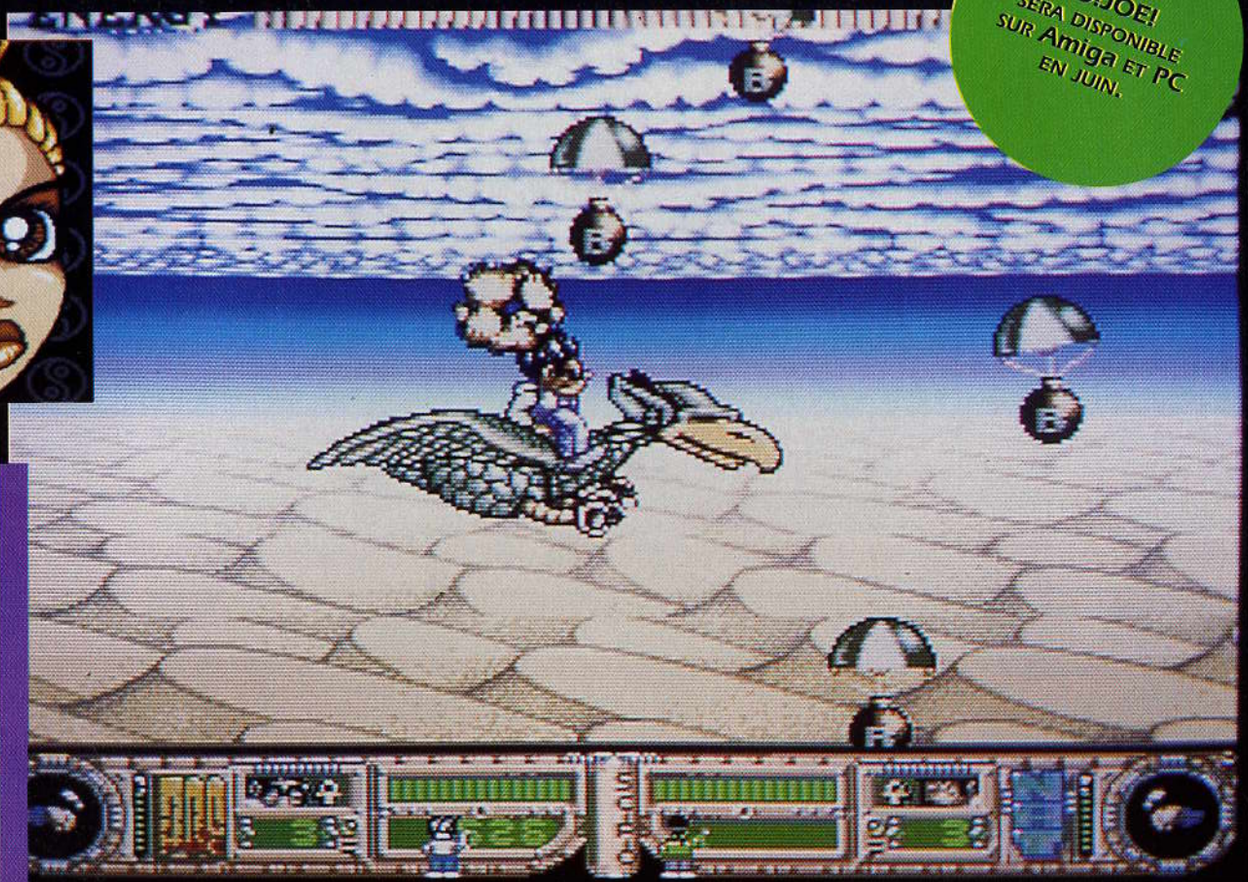
Nous avons fait en sorte que Breakline s'adapte à tous les Mac couleur, du Classic au Quadra, sans perdre de sa jouabilité ni de sa vitesse d'animation. Tout ça, grâce à des routines ultra-optimisées. Nous espérons qu'il saura s'imposer comme la référence en la matière, face à des concurrents plus anciens comme certains sharewares monochromes, Xerion de Titus ou le bon vieil Arkanoïd de Taito. A noter que nous envisageons sérieusement de faire une version PC Super-VGA.



Les oreilles d'un p'tit Lu, la texture de l'un des plus sombres donjons de Eye of the Beholder, ce sprite va vous en faire voir de toutes les couleurs. Et si l'on ne peut pas vous la faire écouter ici (!), sachez que la bande son de Breakline est largement à la hauteur de ses graphismes.



YOJOE! SERA DISPONIBLE SUR Amiga ET PC EN JUIN.



Comme il est de coutume, vous pourrez trouver des tableaux spéciaux. Ici, un shoot-them-up qui vous permettra de reprendre de l'énergie. Ce mélange de genres dans un même jeu se rencontre de plus en plus souvent. C'est le cas dans Zool, entre autres.

Yo ! Joe !

HABITUELLEMENT DISTRIBUTEUR DE JEUX POUR PC ENGINE, HUDSON SOFT NOUS PROPOSE AVEC YO !JOE ! UN JEU DE PLATES-FORMES DE TYPE CONSOLE POUR NOS MICROS. ET ON PEUT MEME Y JOUER A DEUX !



Tout droit sortie de son sarcophage, cette momie n'est pas très avenante. On peut noter que même les ennemis ont leur propre vie. Regardez le poster accroché sur la paroi du sarcophage...

UN NOUVEAU PERSONNAGE TRE

REGARDS...

1er point
Hudson a déjà publié B.C. Kid *sur* Amiga *et* Dynablaster *sur* Amiga *et* PC. Yo!Joe! *est développé par le jeune groupe de programmeurs* Scipio.

2e point
La société Hudson développe principalement des jeux pour console Nec. Notamment PC Kid, Gate of Thunder (Tilt d'Or 1992) et autres épisodes de la série d'Ys.

PRONOSTICS

Marc Menier
Voilà un jeu amusant et bien fait qui me rappelle Rick Dangerous, en mieux. Mon arme préférée : la tronçonneuse.



Dogue De Mauve
Avec sa bonne réalisation et son mode deux joueurs, Yo!Joe! pourrait bien faire un carton dans le domaine des jeux de plates-formes.



Noëlle Béronie
Les graphismes et la musique de Yo!Joe! sont plutôt prometteurs mais la difficulté est un peu trop grande dès le premier niveau.





Voici la rue des taggeurs. Evidemment, on y trouve les graphs de Joe et de Nat. Normal, c'est vous les plus connus. La barre-à-mine qu'utilise Joe est très pratique. Lorsque vous sautez, elle permet de toucher les ennemis au-dessus de vous. Agressif mais pratique !

Yo brothers ! Je suis un rédacteur heureux ! Ce nouveau produit de la société Hudson Soft est particulièrement intéressant. Exploitant l'idée d'un personnage très «fun», avec une image antidrogue particulièrement appuyée (des petits messages du genre «les fumeurs meurent jeunes» apparaissent à la fin de chaque partie), ce jeu de plates-formes est l'adaptation typique d'un soft pour console PC Engine. A une différence près : ce n'est pas une adaptation. En effet, Hudson se met à créer des jeux originaux sur micro. Le premier qui a fait parler de lui est *B.C. Kid* sur *Amiga*. **Les graphismes de *Yo!Joe!* sont de bonne qualité et les fonds de décors sont particulièrement beaux.** Ils ressemblent à ceux de *Lionheart*. Les sprites sont un peu petits mais suffisamment clairs. Notons qu'il est possible de jouer à deux, et dans ce cas Nat, le pote de Joe, vient l'aider à nettoyer le secteur. Les tableaux sont variés et à thème. Il y aura en tout six mondes. Il vous faudra tuer des boss dans chaque monde pour accéder au tableau suivant. **Vous passerez par un manoir hanté, une pyramide égyptienne, un sanctuaire aztèque, un temple chinois, une rue new-yorkaise et même le métro.** Ce dernier tableau est en cours de préparation. Soit, au total, six mondes différents auxquels il faut ajouter un tableau spécial de type shoot-them-up sur le dos d'un condor géant. Bref, c'est le délire le plus total. Pour aider à cette impression de dynamisme, **l'animation en 50 images par seconde est particulièrement réussie et le scrolling est multidirectionnel.** La bande-son n'est pas en reste. Chaque tableau a sa propre musique originale. Elles sont de très bonne qualité et sont bien adaptées à l'ambiance. Les quelques ralentissements rencontrés parfois devraient normalement disparaître dans la version définitive. De nombreuses armes peuvent être trouvées dans les tableaux. Elles sont variées et offrent chacune des avantages spécifiques : le shuriken a une longue portée, la tronçonneuse est dévastatrice, le cocktail Molotov a une longue durée, etc. Evidemment, au début de la partie, vous n'avez que vos petits poings pour parer aux nombreuses agressions des squelettes et autres «bad boys». **Précisons qu'un des points négatifs du jeu est sa grande difficulté.** Dès le premier niveau, vous êtes confronté à des épreuves très délicates. Il faudra faire preuve de patience et d'organisation. Le contrôle du personnage est convenable et il est possible de connecter un joypad Megadrive pour améliorer la maniabilité. Ce soft en deux disquettes est plutôt sympathique et on l'attendra sûrement avec impatience. Affaire à suivre...

Morgan Feroyd

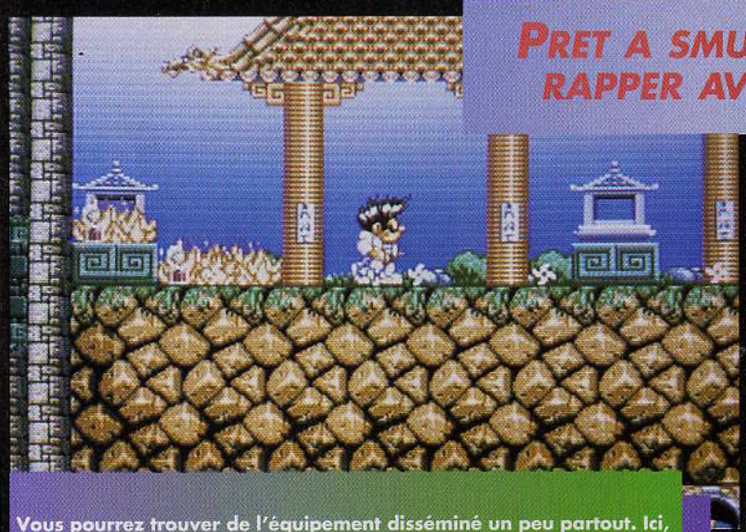
DES ANIMATIONS DE QUALITE ET UNE MUSIQUE DETONANTE !

S TYPÉ EST NÉ. IL S'APPELLE JOE.

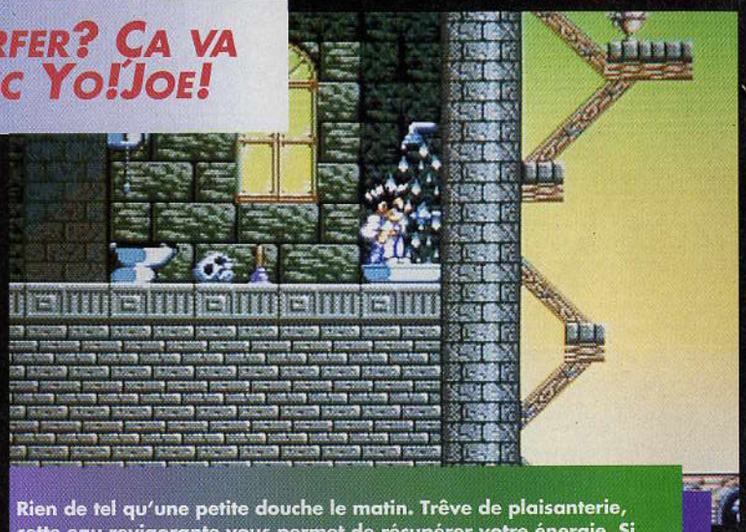
INTERVIEW

TILT : Depuis quand Hudson Soft distribue des jeux pour micro-ordinateurs ?
MR HUDSON : Depuis peu. On peut dire que c'est un autre marché que la console mais qu'il nous intéresse aussi. Nous espérons bien sûr que Yo!Joe! sera un bon succès et démontrera que nous avons raison de croire en ce créneau.
TILT : Comptez-vous continuer à faire des produits originaux pour micro car Yo!Joe! a été développé pour l'Amiga alors que B.C. Kid et Dynablaster n'étaient que des adaptations ?
MR HUDSON : Oui. Au Japon, nous sommes numéro un dans le secteur de la création et de la distribution de jeux sur console, principalement Nec. En Europe, nous nous sommes aperçu que le marché restait ouvert pour des jeux d'action de type shoot-them-up ou plates-formes.
TILT : A ce propos, comptez-vous ne commercialiser que ce genre de jeux ? Pourquoi ne pas vous orienter vers le jeu d'aventures ?
MR HUDSON : Pour le moment, nous diffusons principalement des jeux d'action. Au Japon de grands succès comme la série d'Ys ont prouvé que nous pouvions aussi faire d'excellents jeux d'aventures. Pourtant, la difficulté des traductions et leur coût élevé nous limite quelque peu pour le moment. Et puis, quelle que soit la langue, le shoot-them-up n'est-il pas le jeu universel, par excellence ?
TILT : Après la Nec et l'Amiga, quel marché vous intéresse ?
MR HUDSON : Au cours du CES de Las Vegas, nous avons vu des machines comme le CD-I et la 3DO. Cette dernière nous intéresse tout particulièrement et nous espérons développer sur ce support dans l'avenir. Peut-être verrons-nous un jour le célèbre Gate of Thunder en images vidéo ultra-rapides...
TILT : Merci, Mr Hudson et on peut supposer que l'on reparlera de vous dans les prochains mois.

PRET A SMURFER? CA VA RAPPER AVEC YO!JOE!



Vous pourrez trouver de l'équipement disséminé un peu partout. Ici, posés sur le sol, on voit des shurikens. Hélas, il n'y en a que deux et vous les utiliserez bien plus vite que vous ne le pensez...



Rien de tel qu'une petite douche le matin. Trêve de plaisanterie, cette eau revigorante vous permet de récupérer votre énergie. Si vous voulez finir le niveau en un seul morceau vous devrez revenir souvent ici. Une incitation à la toilette quotidienne ?



Dans le mode deux joueurs, il est beaucoup plus facile de venir à bout des ennemis retors. Ce zombie n'a qu'à bien se tenir... Notons que si l'un des protagonistes n'avance pas assez vite, il sera automatiquement emmené près de celui qui est le plus en avant. Cette bonne initiative permet de ne pas bloquer pendant des heures sous prétexte que l'autre n'arrive pas à passer tel ou tel obstacle. Cela encourage aussi la complémentarité et l'esprit d'équipe.



Quel horrible boss ! Sa tête de citrouille est particulièrement laide. Les pierres alentour sont plutôt instables, ce qui ne facilite en rien votre approche. Soyez prudent et n'hésitez pas à utilisez un cocktail Molotov pour vous en débarrasser.

L' ÉVASION SANS FRONTIÈRE

Les plus bas prix des GAME MACHINES

Un cadeau offert à tout visiteur muni de cette annonce.

PRIX TTC GAME-MACHINES

SYSTÈME 1

386 DX 40 64 Ko M.C.

4 Mo de RAM-DD 40 Mo - FD 3"1/2 HD
Carte SVGA 65000 couleurs
Moniteur SVGA
2 Ports série et 1 Parallèle
Clavier 102T. Super boîtier Minitour
+ 1 Super carte son de luxe
+ 1 Super Joystick

6800 F TTC

SYSTÈME 2

486 DX 33 128 Ko M.C.

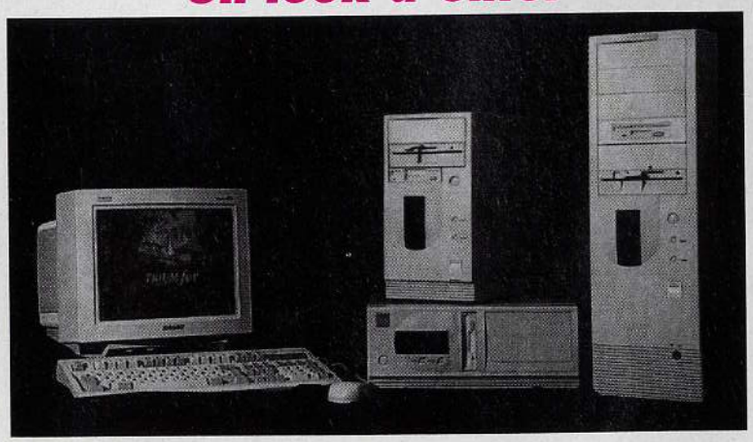
4 Mo de RAM - DD 80 Mo - FD 3"1/2 HD
Carte SVGA 65000 couleurs
Moniteur SVGA
2 Ports série et 1 Parallèle - Souris
Clavier 102T. Super boîtier afficheur
+ 1 Super carte son de luxe
+ 1 Super Joystick (manche à balai)

9500 F TTC

Local bus VESA en option carte mère : + **600 F TTC**
(sur 486 DX 33) carte vidéo : + **900F TTC**

Pour les options : carte vidéo / disque dur / carte son / Lecteur CD - ROM
et tous les accessoires de pilotage. APPELEZ - NOUS !

Un look d'enfer



Enquête boutique

TILT N°105

TRIUMPHAL (PARIS 11ème)

Voilà une boutique qui respire le PC ludique. Des jeux en démonstration, des cartes son sur les étagères et un vendeur qui maîtrise à fond son sujet. Pour une fois, notre enquêteur ne s'est pas vu conseiller une "petite machine". 33 MHz, DD de 80 Mo, 4 Mo de Ram, voilà qui est séduisant, surtout vu le prix vraiment bas de ce matériel. Et en plus, un PC décortiqué sur un comptoir vous permettra de comprendre ce qu'est une carte mère, où s'enfichent les Mo de Ram supplémentaires, etc...

Conclusion : si vous trouvez par chez vous une boutique de ce genre, ne cherchez pas plus loin. C'est tout à fait ce qu'il vous faut.

Paris : 81 et 62/66, rue Amelot 75011 Paris
Tél. (1) 48 06 77 77 - Fax (1) 48 06 18 40 - M° Sébastien Froissart.
Ouvert de 10h à 19h du mardi au samedi,de 14h à 19h le lundi.

Lyon : 2, quai Claude Bernard 69007 Lyon
Tél. 78 72 82 33 - Fax 78 61 71 13

Rennes : 8, rue du Louis d'Or - Bas place des lices
Tél. 99 67 23 23

TRIUMfor INFORMATIQUE

"La Force est avec vous"

PC

Lands of Lore

PREVU SUR PC A LA FIN MAI.

APRES L'EXCELLENT DUNE II, L'ÉQUIPE DE WESTWOOD REVIENT A SES PREMIERES AMOURS, LE JEU DE ROLE. LANDS OF LORE EST, A CE JOUR, LEUR PROJET LE PLUS AMBITIEUX DANS LE GENRE. REGARDS SUR UN FUTUR CLASSIQUE.



L'un des points forts de Lands of Lore sera certainement le graphisme. Les artistes de Westwood ont mis tout leur savoir-faire à la création de monstres et de personnages hors du commun.



La gestion des personnages est très simple, tout se fait à l'aide de la souris et d'icônes. Les gens de Westwood ont essayé de créer un jeu qui intéresse non seulement les fans de jeux de rôles mais aussi les autres joueurs.



Les donjons, c'est bien, mais l'air pur, c'est pas mal non plus ! Malheureusement, vous ne serez pas les seuls à arpenter les rues brumeuses de la ville. Ce guerrier a l'air plutôt farouche. Ami ou ennemi ?

UN FUTUR CLASSIQUE DU JEU DE ROLES



L'histoire de *Lands of Lore* se situe dans un monde d'heroic fantasy proche de celui de *Eye of the Beholder*. L'histoire commence alors que les héros (dirigés par le joueur), revenant d'une visite chez leurs parents, trouvent la ville de Gladstone attaquée par l'Armée des Ténèbres. Le roi Richard doit faire face à Scotia, une horrible mégère polymorphe, qui sert les forces du Chaos.

Il convoque donc les personnages et leur demande de lui rapporter le Rubis, une relique qui, combinée avec le pouvoir d'autres artefacts, devrait permettre de mettre en déroute l'Armée des Ténèbres. Malheureusement, la mission aura vite fait de se compliquer. Le roi va être empoisonné par Scotia et le remède ne sera pas facile à trouver... Inutile d'en dire plus, mais sachez que le scénario de *Lands of Lore* échappe à la linéarité coutumière au genre.

Les personnages non joueurs seront présents et agiront avec autonomie (un peu comme dans certains jeux d'aventure). **Composée de huit chapitres distincts pleins de rebondissements, cette histoire met l'accent sur la réflexion** plutôt que sur le combat. Il y aura même plusieurs fins différentes. Bref, comme le disent les gens de Westwood, «des énigmes à résoudre, des créatures à défaire, des stratégies à élaborer... et un roi à sauver !»

L'interface de *Lands of Lore* ressemble bien évidemment à celle de *Eye of the Beholder* (vue 3D, tout à la souris) mais elle sera paraît-il plus simple et permettra une plus grande souplesse.

Les combats se feront en temps réel (jusqu'à présent, seuls *Dungeon Master* et *Underworld* proposaient un vrai «temps réel»). La bande sonore n'a pas été négligée puisqu'on nous promet des sons et des voix digitalisés (un peu comme dans *Dune II*).

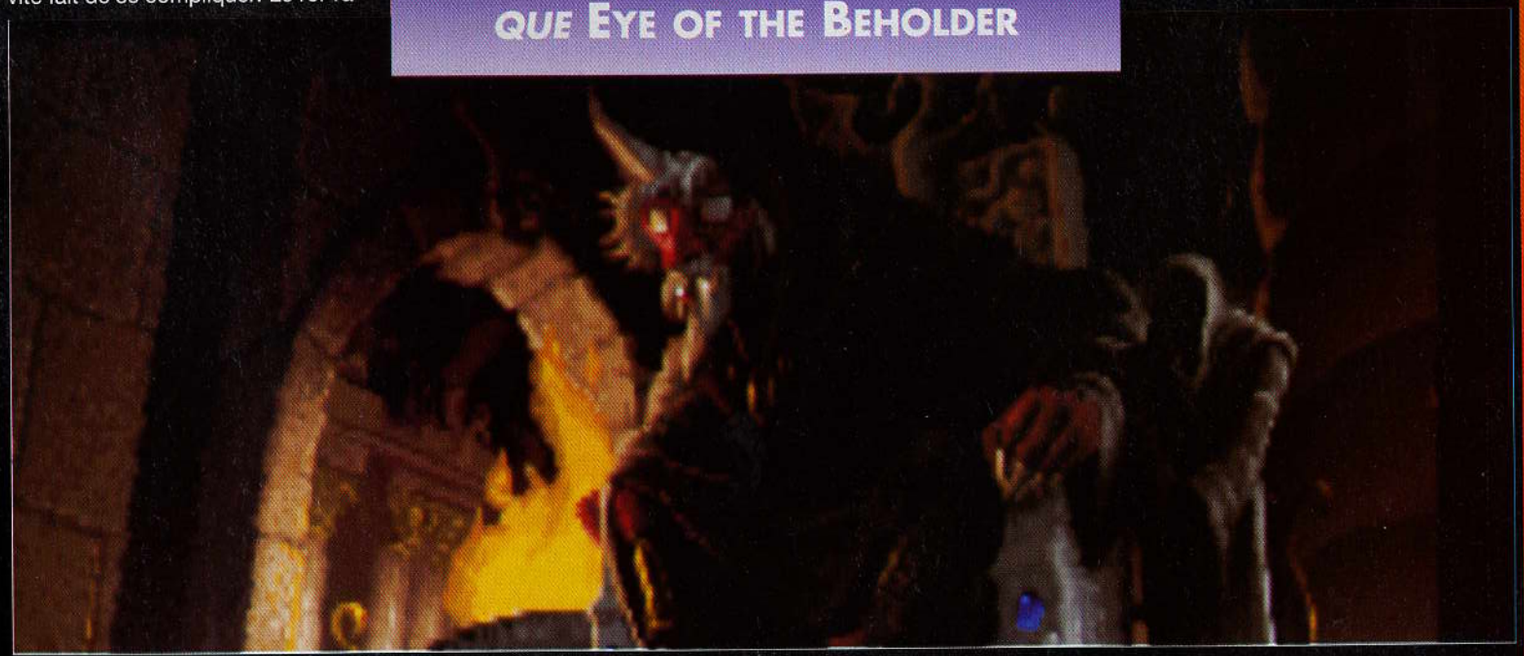
Mais ce sont surtout les graphismes qui vont faire parler d'eux. Les artistes de Westwood ont donné le meilleur d'eux-mêmes pour réaliser des dessins absolument superbes.

L'un des responsables de Virgin n'a d'ailleurs pas hésité à affirmer qu'ils étaient «nettement plus beaux que ceux de *Kyrandia*». Une référence, non ?

Les amateurs de jeux de rôle vont devoir ronger leur frein encore quelques mois avant de voir *Lands of Lore* débarquer sur leurs écrans mais, si Westwood tient ses promesses, ils peuvent déjà s'attendre à un jeu exceptionnel.

Rémi Le Pennec

PLUS GROS, PLUS BEAU ET PLUS COMPLET QUE EYE OF THE BEHOLDER



INTERVIEW

Tilt : Bonjour Rick. Tu es le producteur de Lands of Lore *et de* Kyrandia 2. *Depuis combien de temps êtes-vous sur le projet* Lands of Lore *?*

RICK GUSH : Laisse-moi réfléchir... Environ dix-huit mois. Les premiers essais graphiques ont été faits en août 92. *Lands of Lore* est sans doute l'un de nos plus gros projets et le plus gros budget que nous ayons eu depuis plusieurs années.

Combien de personnes avez-vous employés à la création du jeu ?

Houlà ! Beaucoup. Beaucoup trop, même ! L'équipe principale doit se composer d'une petite dizaine de personnes mais, en tout, je pense qu'environ 25 ont au total collaboré à *Lands of Lore*.

Quel était votre but en créant Lands of Lore *?*

Nous avons voulu réaliser quelque chose de nouveau, donner une nouvelle direction au jeu de rôles sur micro. Avec nos jeux précédents, *Eye of the Beholder I et II*, nous avons rencontré un certain succès. Beaucoup de gens nous ont écrit et beaucoup attendent quelque chose de nouveau et de mieux. Nous avons donc cherché à créer un jeu de rôles plus profond, plus excitant, un jeu facile à maitrîser pour que tout le monde puisse y jouer mais suffisamment grand pour donner du fil à retordre même aux spécialistes. Avec *Lands of Lore*, nous espérons que même les amateurs de shoot'em up ou de simulation auront envie de se mettre au jeu de rôles.



Oh, qu'il est mignon ! Petit-petit-petit.... Ah, sale bête il m'a mordu la main !!! D'accord, Lands of Lore met l'accent sur le scénario mais cela ne veut pas dire que vous n'aurez pas votre lot de combats.

A ton avis, quelles sont les principales améliorations ?

Nous avons mis beaucoup plus de rebondissements dans le déroulement du scénario. Il y a plus d'action, de surprises et cela ne se limite pas à liquider des monstres... D'ailleurs, ceux-ci sont plus évolués que dans *Eye of the Beholder*. Ils sont nettement mieux animés et réagissent fortement durant les combats. Ils poussent des cris et vont même jusqu'à s'enfuir lorsqu'ils sont blessés... D'un point de vue général, nous avons voulu que l'émotion dirige le bal, plutôt que la routine couloir-monstre-trésor. Le joueur devrait ressentir joie, tristesse, excitation ou frustration au fur et à mesure de son avancée dans le jeu. Scotia, par exemple, n'est pas un simple archétype de super-vilain. Elle a une personnalité et risque de surprendre le joueur lors de certaines rencontres (sous plusieurs apparences). Bref, les choses seront différentes de ce que l'on s'attend à trouver dans un jeu de rôle sur micro. Cela peut paraître présomptueux mais nous avons essayé de créer le suspense et le mystère dans notre jeu comme Hitchcock dans ses films.

Voilà qui paraît prometteur !

Nous y croyons très fort et nous espérons que le jeu marchera bien. Mais il faudra attendre le verdict du public pour savoir si *Lands of Lore* est vraiment un bon jeu. Ceux qui l'ont testé ne se sont pas trop exprimés au sujet du scénario. Mais la plupart sont «babas» devant les graphismes.

Y a-t-il une recette pour faire un hit ? Comment vois-tu l'évolution des jeux sur micro ?

Je ne sais pas... Disons que nous essayons de donner le meilleur de nous-mêmes. Et un budget important aide énormément. Cela permet de faire appel à de vrais spécialistes sur tous les aspects du jeu. Ici, nous avons même des psychologues qui étudient nos jeux d'un point de vue émotionnel pour composer un jeu équilibré, agréable et satis-faisant pour le joueur. Actuellement, je pense que le milieu des jeux vidéo est de plus en plus créatif. Pas seulement chez Westwood, mais partout. Il y a de très nombreux jeux sur le marché dont je suis jaloux. J'y joue et je me dis : «Aaargh ! Comment ont-ils fait un aussi bon jeu ?» Et comme les ordinateurs deviennent de plus en plus puissants, je pense que les choses vont aller vers de plus en plus de qualité.

Quel est votre prochain projet ? Kyrandia 2. Mais, pour l'instant, il n'y a qu'un seul graphiste qui y travaille car *Lands of Lore* monopolise tout le monde. Tout ce que je peux dire, c'est que le jeu sera beaucoup plus vaste que *Kyrandia*. Nous avons bien l'intention de tenir compte des critiques faites sur le premier volet pour améliorer *Kyrandia 2*. Mais il y a encore trois bons mois de travail...

Merci, Rick. Et bonne chance à toute l'équipe pour la suite.



D'accord, d'accord, le look général du jeu rappelle fortement E... of the B... Mais les graphismes sont encore plus soignés et l'ergonomie a été simplifiée. Enfin, les combats devraient se dérouler en temps réel !

DES GRAPHISMES EXCEPTIONNELS AU SERVICE D'UN JEU DE ROLE QUI NE L'EST PAS MOINS

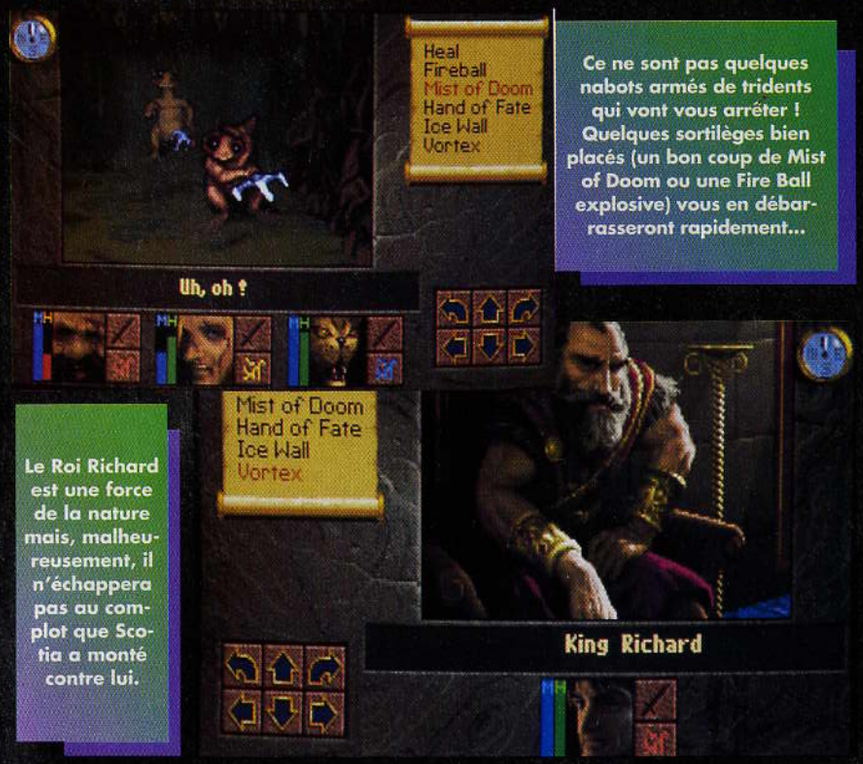
IL Y A DES ENIGMES A RESOUDRE, DES CREATURES A DEFAIRE, DES STRATEGIES A ELABORER ET UN ROI A SAUVER !

REGARDS...

***Westwood Studios est un groupe de développement très productif qui travaille sur micro depuis le début des années 80. Leurs titres les plus connus sont certainement la série des* Eye of the Beholder (I et II) *et, récemment,* Dune II.**

Actuellement, l'équipe se concentre sur la finition de* Lands of Lore *mais prépare également* Kyrandia 2 *où vous incarnerez Zanthia, la magicienne du premier épisode.





Ce ne sont pas quelques nabots armés de tridents qui vont vous arrêter ! Quelques sortilèges bien placés (un bon coup de Mist of Doom ou une Fire Ball explosive) vous en débarrasseront rapidement...

Que voilà une grotte peu accueillante ! La vie de héros n'est pas facile tous les jours... Mais, avec des jeux de cette qualité, c'est un vrai plaisir de se transformer en guerrier, clerc ou magicien.

Le Roi Richard est une force de la nature mais, malheureusement, il n'échappera pas au complot que Scotia a monté contre lui.

PRONOSTICS

Dogue de Mauve
En tant qu'amateur de jeux de rôle, j'attends avec impatience l'arrivée de* Lands of Lore. *Si le côté technique n'est pas à la hauteur de* Underworld II, *l'aventure n'en a pas moins l'air passionnante.



Morgan Feroyd
***Dune II compte parmi mes jeux favoris (malgré la déception causée par les voix en français) et j'espère beaucoup de ce nouveau titre de Westwood Studios. Vivement* Lands of Lore !**



Jean-Loup Jovanovic
Eye of the Beholder II était très bien mais un peu court (surtout par rapport à* Wizardry VII *par exemple). Apparemment,* Lands of Lore *va corriger ce défaut et je suis impatient de pouvoir le tester.



Voici Scotia, l'horrible mégère qui sera votre adversaire durant toute la durée de l'aventure.
Mais, attention : elle est capable de changer d'apparence et s'en servirait pour tenter de vous berner.

Arabian Nights

KRISALIS

AMIGA PC

ARABIAN NIGHTS SERA DISPONIBLE SUR Amiga DEBUT AVRIL ET DÉBUT JUIN SUR PC.

FONDE SUR LE RECUEIL DE CONTES ARABES DES MILLE ET UNE NUITS, ARABIAN NIGHTS EST UN JEU DE PLATES-FORMES. SON STYLE RAPPELE PRINCE OF PERSIA, L'ANIMATION EN MOINS. PARVIENDREZ-VOUS À SORTIR VIVANT DU PALAIS LABYRINTHIQUE D'UN SULTAN DESPOTIQUE ?



Dans votre cellule, vous trouverez la clé pour ouvrir la porte fermée à double tour. C'est d'une logique à toute épreuve, non ?



Vous voici aux prises avec un garde. Heureusement pour vous, il est assez lent à réagir. Alors restez à bonne distance et assénez-lui deux coups d'épée quand il ne s'y attendra pas.

Avec *Arabian Nights*, la société d'édition Krisalis a décidé de diversifier son image de marque. Elle s'attaque aux jeux de plates-formes. Comme dans *Prince of Persia*, vous incarnez un jeune héros qui part à travers les labyrinthes d'un grand palais. Dès le début, vous vous échappez de votre geôle et commencez à inspecter les couloirs. Des gardes armés de cimeterres vous y attendent et engageront le combat. Fort heureusement, le jeu ne se contente pas de vous faire parcourir des labyrinthes de couloirs, de tuer des adversaires et de récolter des bonus.

Fondé sur un principe en partie aventure, vous verrez des phrases régulièrement affichées à l'écran. Il vous faudra résoudre des énigmes, amasser une certaine quantité de joyaux pour acheter un objet précis, etc. Comme dans le jeu *Zelda III* (sur console) vous pouvez faire apparaître un inventaire de vos possessions en cliquant sur la barre espace. Vous pouvez ainsi tenir deux objets en main : une arme et un «outil». Vous trouverez votre équipement au détour d'un couloir, ou bien chez un marchand. Avec *Arabian Nights*, toute l'équipe de programmeurs a décidé de faire **un produit digne de ce nom.**

ARABIAN NIGHTS : UN HABILE MELANGE

REGARDS...

- Krisalis a édité Shadow Worlds, Vikings et de nombreux jeux de simulation de football. Cet éditeur allemand est distribué en France par Virgin. Avec ce nouveau produit, Krisalis essaie de se défaire de son image d'éditeur spécialisé dans le foot.
- La société Krisalis développe actuellement un jeu de plates-formes appelé Soccer Kid, où il faut tuer les ennemis avec son ballon. Notons aussi qu'un des nouveaux membres de l'équipe est un concepteur de dessins animés en Angleterre.

PRONOSTICS



Morgan Feroyd
Je suis assez sceptique quant à la jouabilité d'Arabian Nights et j'ai peur que le produit final en souffre.



Dogue De Mauve
Voilà un jeu joliment réalisé. Le personnage est très vif (trop ?) et l'ensemble rappelle les jeux sur consoles. Reste à savoir si le jeu sera suffisamment passionnant pour devenir une référence.



Noëlle Béronie
Arabian Nights promet d'être un jeu plutôt sympa. La musique et les graphismes semblent corrects mais la maniabilité du personnage laisse parfois à désirer.



Après avoir réunis 68 joyaux, vous pourrez acheter à ce charmeur de serpents une de ses petites bestioles. Sous un charme magique, elle se transformera en un admirable levier pour libérer le prisonnier enfermé à l'étage inférieur.



Dur dur d'être un prince persan en plein hiver (comment ai-je osé faire une telle référence ?). Le feu follet libéré à l'ouverture du coffre est un objet qu'il faut saisir au vol.

Sur la préversion présentée, cependant, les graphismes manquent d'originalité et ne sont pas très beaux. Et il n'y avait qu'une seule musique. Heureusement, la bande-son est très bien faite et jamais stressante. **Le contrôle du personnage, c'est** pour l'instant **le point le plus négatif**, manque de précision. Soit il est trop mou, soit il est trop vif (comme s'il s'était soudain dopé à la vitamine C). Mais Krisalis nous promet que ces problèmes seront réglés et que la jouabilité sera améliorée. *Arabian Nights* sera-t-il un bon jeu? Il est encore trop tôt pour le dire.

Morgan Feroyd

ENTRE PRINCE OF PERSIA ET ZELDA III

O.M. Super Football

AMIGA

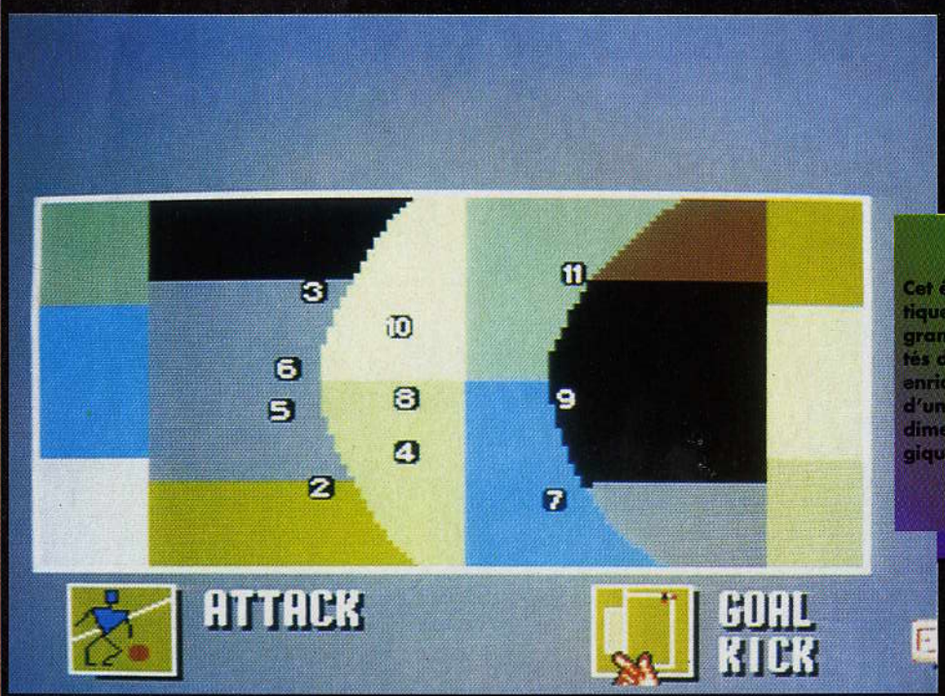
OCEAN

Sortie prévue en Avril 93 sur Amiga, PC et Atari ST.

DEVELOPPE PAR UN TEAM EXTERNE (AUDIOGENIC), CE NOUVEAU PROGRAMME D'OCEAN METTRA EN SCENE LES JOUEURS DU CELEBRE OLYMPIQUE DE MARSEILLE. LES AMATEURS DE BALLON ROND VONT SE REGALER.



Le menu général permet de naviguer entre les différentes options du programme. Les écrans seront bien sûr francisés, et le logo du jeu réadapté.



Cet écran de tactiques est l'une des grandes nouveautés du programme, enrichissant le jeu d'une solide dimension stratégique.

Continuant sa politique de rachat de licence, Ocean a conclu un accord avec l'Olympique de Marseille pour réaliser un jeu de football qui mettrait en scène les stars du club. Développé par une équipe anglaise, le programme qui nous a été présenté n'avait pas encore été adapté à l'O.M. La version finale disposera d'images digitalisées de chacun des joueurs. Vous pourrez ainsi composer votre propre équipe et participer au championnat de France en affrontant les clubs du Championnat, puis éventuellement concourir pour la coupe d'Europe.Comme dans tout jeu de sport qui se respecte, il est possible de jouer contre l'ordinateur ou contre un ami. On peut examiner les caractéristiques

REGARDS...

L'équipe de développement est celle d'Audiogenic, à qui l'on doit déjà l'excellent World Class Rugby (testé dans le Tilt 98). Ce jeu profitait d'une bonne réalisation et d'une jouabilité de qualité. En regardant O.M Super Football, on constate d'ailleurs un grand nombre de similitudes entre les deux titres, tant au niveau de la présentation que des possibilités de jeu.

de chaque joueur (forme physique, vitesse, tacle, agilité) afin de mettre chacun à sa meilleure place. On peut également modifier les couleurs de l'équipe. ***OM Super Football*** **innove en offrant un choix de techniques de jeu** qui seront appliquées en cours de parties.

Ces techniques, c'est vous qui allez les composer (et les conserver sur disquette) en assignant la place de vos hommes pour chacun des moments forts du jeu.

Avant le match proprement dit, vous pourrez choisir le niveau de difficulté (10 en tout), la durée du match (de 4 à 90 minutes) et les conditions climatiques (qui affectent véritablement le jeu).

Le ralenti s'active automatiquement pour vous faire revivre tous les points forts de l'action. On peut même détailler le mouvement image par image et choisir son angle de vue (aérien ou latéral).

Les possibilités de sauvegarde vous permettront de faire admirer vos exploits à vos amis.

O.M. Super Football paraît très prometteur, d'autant que l'équipe de développement n'en est pas à son coup d'essai en matière de simulation sportive. Parviendra-t-il à détrôner *Sensible Soccer*, le leader ou *Goal*, alias *Kick Off3*, auquel Dino Dini met la dernière main ? Vous le saurez bientôt.

Jacques Harbonn

PRONOSTICS

Jacques Harbonn

J'avais beaucoup aimé World Class Rugby, et O.M. Super Football semble être de la même trempe. J'ai hâte d'avoir la version finale !



Laurent Defrance

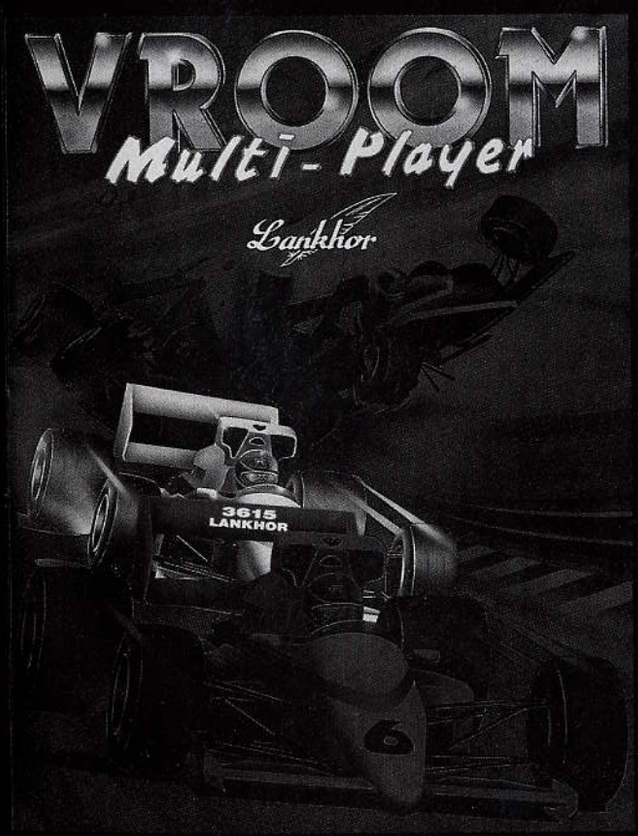
Fan de jeux de foot, j'avoue qu'O.M. Super Football est l'un des jeux que j'attends le plus actuellement. Mais parviendra-t-il à égaler Goal conçu par Dino Dini ?



Marc Menier

Ça y est, l'O.M. a fini par débouler sur nos écrans ! Et, ma foi, ça n'a pas l'air mal. Mais je me demande si le jeu sera aussi fun qu'il y paraît. «Ben pourquoi ?».





VROOM
Multi-Player

une version encore plus performante

- 6 nouveaux circuits;
- Mode «turbo», ultra rapide;
- Mode «suivi», pour concurrencer les pilotes les plus tenaces;
- Joystick aussi performant que la souris;
- 4 niveaux de difficulté;
- Réglage de la voiture;
- Compatibilité avec les circuits de **VROOM** et **VROOM DATA**

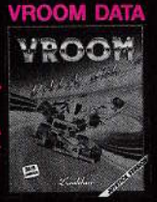
Version ST disponible
Version AMIGA en cours

Prix public TTC conseillé 199 F

VROOM
ST AMIGA 149 F



VROOM DATA
ST AMIGA 149 F



ST AMIGA 199 F



- VROOM
- G.NIUS
- OUTZONE

Une aide ? Une question ? Des news ? 3615 LANKHOR

Si vous avez des problèmes pour vous procurer ces jeux, vous pouvez les demander à :
LANKHOR - 84bis, av. du Gal de Gaulle - 92140 CLAMART — Tél. (1) 46 30 33 03
Pour recevoir notre catalogue, envoyez nous votre adresse et la marque de votre ordinateur

IMAGINA 93

1er Prix Simulation-Visualisation: Devil's Mine, une course poursuite mouvementée au cœur d'une mine abandonnée... Le premier film de cinéma dynamique Showscan DMS (pour Dynamic Motion Simulator; les salles qui restituent les mouvements du film) entièrement basé sur des images de synthèse. Et en 70 mm SVP! Réalisme absolu. Croyez-moi, les montagnes russes, à côté, c'est de la gnognotte ! (Devil's Mine, Little Big One -Belgium).

Devil's mine, Little big one, Belgium

Synthèse et jeux

L'entrée des jeux à Imagina 93 a sans doute été l'un des événements marquants de l'exposition cette année. C'était aussi l'occasion de nous en mettre plein la vue avec ce que seront les simulateurs de demain. Tourbillons d'images et de sons où des équipes de joueurs s'affronteront par réalité virtuelle interposée dans des immenses centres d'attractions.

La démesure des moyens mis en place sera à la mesure de ces nouveaux mondes : gigantesque. Pour preuve, l'ambitieux projet de Namco, un des trois géants nippons des salles d'arcades; le *Galaxian 3*. C'est à ce jour, le plus grand combat interactif de tous les temps : vingt-huit joueurs embarqués dans un énorme space opéra, doté de graphismes en images de synthèse additionnés à de la 3D calculée en temps réel, projetés sur un écran cylindrique de 360° pour 8 mètres de diamètre.

Vingt-huit joueurs disposés en cercle sur une plate-forme hydraulique qui tirent, tous unis, pour défendre leur croiseur attaqué par l'ennemi à coups de laser. Le tout

Vie artificielle

L'ordinateur a beau être un outil de simulation fantastique, il est évident que modéliser la vie, telle que nous la connaissons, est une tâche encore inimaginable aujourd'hui. Cependant, il est possible avec les techniques actuelles de programmmer des organismes artificiels, aux comportements limités certes, mais possédant indéniablement les caractéristiques de créatures vivantes. Des réseaux neuronaux leur tiennent lieu de cerveau, et leur environnement est limité à des obstacles et à des points de nourriture. A la manière d'*Elfish*, que nous vous présentons dans ce numéro, *PolyWorld* est un parfait exemple de monde artificiel où des êtres vivent et meurent. Lors d'un accouplement, la nouvelle créature tire son identité génétique de ses deux parents. Ce sont certainement des créatures comme celles-là qui constitueront la faune des mondes virtuels. Certains jeux vous proposeront peut-être de devenir un chasseur d'animaux artificiels. La vie artificielle est un domaine encore très peu exploré, mais ses applications sont vraiment fascinantes. V.C

virtuels

C'est du 17 au 19 février dernier que s'est tenu Imagina 93. Et, grande nouveauté, cette douzième édition du plus grand festival d'images de synthèse d'Europe proposait même une session dédiée aux jeux ! *Tilt* était là et vous dit tout sur ces jeux du futur vus à Imagina.

Effets speciaux

Le cinéma est en train de connaître une véritable révolution, même si ,- et c'est une preuve de sa réussite -, elle ne saute pas aux yeux des spectateurs. La numérisation des films permet maintenant des trucages étonnants. Avez-vous vu le film *Les Visiteurs*, dans lequel Christian Clavier interprète simultanément deux personnages qui se parlent, se touchent et s'échangent des objets ? Les techniques numériques ont également été utilisées dans *La mort vous va bien* pour les scènes où Meryl Streep se retrouve avec un cou tordu à 180 degrés, et où Goldie Hawn se promène, un trou dans l'estomac.
L'ordinateur trouve également sa place dans le dessin animé. Il s'y révèle particulièrement pratique pour l'animation de personnages, d'objets ou de décors complexes, ainsi que pour les effets spéciaux. *FernGully, The Last Rainforest* de KFI, *Peter Pan* (auquel Namco, le constructeur de jeux, a participé), et *Aladdin* de Disney, ont tous eu recours à l'ordinateur.



Total Distortion, le nouveau jeu de Joe Sparks (coauteur de Spaceship Warlock) était présenté à Imagina. Réalisé sur Macintosh haut de gamme, Total Distortion vous met dans la peau d'un producteur dans un monde futuriste. Votre but : réaliser un maximum de hits pour atteindre les sommets du Top 50. Beau, plein d'humour et original, ce jeu préfigure sûrement les meilleurs softs de demain. (Joe Sparks, Jeux virtuels, Pop Rocket - USA).



A quand ce genre d'images dans nos jeux micro ? C'est pour bientôt ! Avec l'arrivée du support CD et des machines haut de gamme (PC S-VGA, Mac, 3DO, etc.), le jeu et l'image de synthèse finissent par se rejoindre.



sur un fond sonore impressionnant, restitué par huit canaux stéréo.
La totale pour les yeux et les oreilles ! Le complexe, abrité sous un dôme, n'existe qu'au Japon pour l'instant.
Pour ceux qui seraient trop impatients de l'essayer, sachez toutefois qu'il en existe déjà une version six joueurs dans la meilleure salle d'arcade de Londres.
Autre major, la Hughes Rediffusion Simulation est une filiale de la Hughes Aircraft Company, le géant US des gros simulateurs de vol utilisés pour l'entraînement des pilotes de ligne ou de combat. Spécialisée dans les simulateurs pour parcs d'attractions tels les Star Tours de Disney et le Cinaxe du parc de la

Le géant japonais Namco met sa puissance au service du dessin animé en créant les décors en images de synthèse du film Adventure of Peter Pan. Mais jusqu'où iront-ils ? (Adventure of Peter Pan, Namco CG Division - Japan).

Comme tous les ans, Imagina nous proposait les plus belles images de synthèses venues des quatre coins de la planète. Réalité virtuelle, vie artificielle, télévirtualité, jeux, effets spéciaux, autant de thèmes propices à de superbes réalisations. (Rythm & Hues, Stay Tuned - USA).



Quelques mois avant la sortie de Jurassic Park de Steven Spielberg, les dinosaures commencent déjà à arpenter les grands écrans. Ce vélociraptor plus vrai que nature a de quoi vous donner froid dans le dos ! Dino Tours Pilot, H.D/CG York

Reality engine : une machine de reve !

Imagina, ce n'est pas seulement des conférences et des projections, c'est aussi un salon où les fabricants et les éditeurs viennent exposer leurs dernières créations. Parmi les stands, on remarquait notamment celui de Silicon Graphics, leader dans le domaine des stations graphiques, et qui propose une gamme allant des supercalculateurs aux stations personnelles. Pour vous donner un aperçu des capacités du moteur graphique *Reality Engine* (disponible sur *Iris Crimson*, la série *Iris Power* et *Iris SkyWriter*), voici quelques-unes de ses caractéristiques : 1,5 million de points antialiasés par seconde, 1,5 million de vecteurs antialiasés par seconde, 1,1 million de polygones par seconde, 600.000 polygones avec texture et antialias à la seconde, taux de remplissage de 320 millions de pixels (texture et antialias) par seconde, effaçage d'écran en 0,2 milliseconde. Tout cela bien sûr avec des résolutions pouvant atteindre 1920x1152 pixels (norme TVHD) ou 1024 bits par pixel. Croyez-moi, tout cela faisait ressembler *Underworld II* à un jeu sur *ZX81 !* Bien sûr, ces machines sont encore réservées à des professionnels, mais Silicon Graphics propose déjà des stations personnelles, telles que *Iris Indigo*, pour un prix inférieur à 100 000 F. D'ici une dizaine d'années, nos ordinateurs auront une puissance comparable pour le prix d'un *PC*.

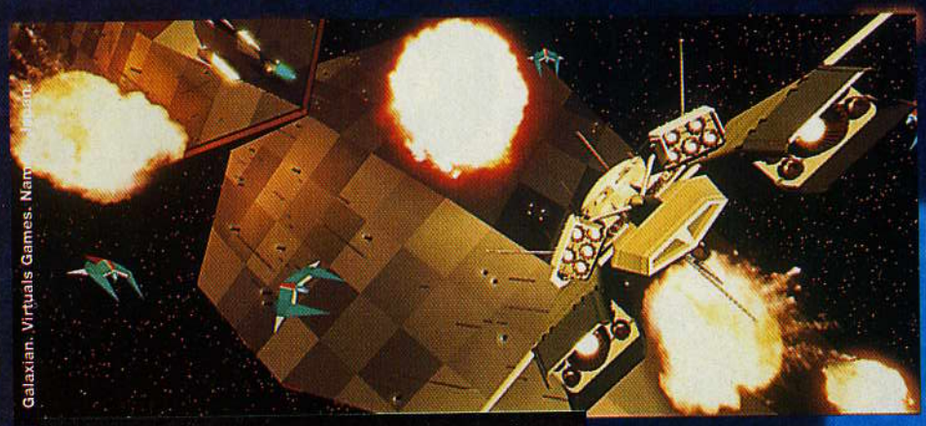
V.C

Villette, elle a dévoilé son premier jeu virtuel : le *Commander*. Apparemment le simulateur par excellence; un cockpit pour deux joueurs — pilote et copilote — monté sur une vraie mécanique à la souplesse de mouvement encore jamais atteinte, pour un prix également jamais atteint. A l'intérieur, un poste de pilotage complet, écran radar compris, mais néanmoins simplifié pour en faciliter l'accès, nous promet John Vince, conseiller scientifique à Hughes. Et le jeu? Un simulateur de combat classique pour qui possède un micro, mais qui pourrait bien faire un malheur auprès du grand public (fortuné). Les graphismes style VGA semblent bien animés, d'après la bande démo projetée. Mais mieux vaut attendre pour juger de visu. Destiné surtout aux centres d'amusements américains, il pourrait être disponible en Europe dans des grandes salles. Mais les jeux virtuels se sont déjà emparés d'un autre média beaucoup plus imposant : la télévision! Ainsi, en Angleterre, un jeu TV fait fureur auprès des kids; *Cyberzone*, la première émission de jeu en réalité virtuelle! Venu nous présenter son nouveau bébé, Tim Child, l'heureux producteur, avait déjà créé il y a quelques années le TV show *Knightmare* pour Anglia TV. Un concept style jeu vidéo au succès mondial dont nous avions hérité avec Le chevalier du labyrinthe sur A2 et qui avait donné lieu à une adaptation micro chez Activision. Avec le représentation 3D utilisée, on a vraiment l'impression d'évoluer dans un univers créé par ordinateur. Ici, dans *Cyberzone*, casques et gants ont été volontairement écartés; pas assez visuels pour le spectateur qui a besoin de

Télévirtualité

La réalité virtuelle permettait déjà d'accéder à des mondes entièrement générés par ordinateur et d'interagir avec cet environnement. La télévirtualité constitue une amélioration de ce concept en permettant à plusieurs personnes distantes de se retrouver dans un même univers virtuel. L'intérêt de cette technologie naissante réside dans l'utilisation de réseaux téléphoniques. Le principe est simple : au lieu d'envoyer directement les images (qui occupent plusieurs mégas), on échange les paramètres nécessaires, et le terminal de chacun des participants recalcule le tout en temps réel. Ainsi, lors d'une conférence, deux personnes équipées d'un casque et d'une souris 3D (l'une à Monaco, l'autre à Paris) ont pu visiter ensemble une représentation virtuelle de l'abbaye de Cluny. Pour l'instant, cette technique n'en est qu'à ses balbutiements et nécessite l'emploi de stations graphiques coûteuses. Mais il est évident que dans un avenir proche nous verrons arriver des jeux exploitant à fond la carte de la télévirtualité.

Vladimir Clausse



Galaxian. Virtuals Games. Namco - Japan

Si X-Wing vous comble, si vous attendez impatiemment Starfox alors Galaxian 3 va vous rendre fou ! C'est probablement le plus beau jeu d'arcade que l'on ait jamais vu. Mais, d'après quelques-uns de joueurs chanceux qui l'on essayé, c'est aussi l'un des plus durs. (Galaxian 3, Virtual Games, Namco - Japan).



Galaxian.3 Virtuals Games.Namco. Japan

Que c'est beau ! Toutes les images de fond de Galaxian 3 ont été précalculées en images de synthèse haute définition. C'est vraiment magnifique ! Et pardessus ces décors superbes viennent s'ajouter des vaisseaux ennemis en 3D surfaces pleines à la Starblade. (Galaxian 3, Virtual Games, Namco - Japan).

plans fixes et stables. Les joueurs guident leur Cyborg dans une ville, créée en 3D faces pleines et temps réel. Dans le jeu, toutes les énigmes sont visuelles. Interaction garantie pour les participants, mais pas encore pour le spectateur, toujours passif devant l'écran. Le logiciel semble bien conçu mais le rendu est dépouillé; pas de texture, ni de mapping... des formes brutes. Les concepteurs travaillent donc sur une nouvelle version, qui se veut plus réaliste. Les chaînes françaises vont-elles s'y intéresser ?

Yvan Elbaz

Interfaces et interaction

Parmi tous les travaux présentés cette année, certains s'intéressaient à débarrasser l'utilisateur des interfaces traditionnelles, comme les gants par exemple. Grâce aux techniques de traitement de l'image, on peut analyser les mouvements de la main rien qu'en la filmant. Votre main devient alors une souris qui vous permet de mouvoir un curseur en déplaçant votre doigt, le pouce, relevé ou non, permettant de cliquer. Encore plus étonnant : une application qui, à partir d'images vidéo d'une personne en déplacement, reconstitue son double en image de synthèse. Le clone virtuel exécute les mêmes mouvements que l'original en chair et en os. De nouvelles formes d'art utilisent ces technologies. L'Autre est un visage synthétique dont les expressions dépendent de la position du spectateur dans la pièce, le tableau devient donc interactif. Toutes ces nouvelles interfaces seront sans aucun doute à la base des jeux de demain. Plus besoin de joystick pour se battre contre un ennemi, puisque les seuls mouvements de votre corps suffiront. Vous pouvez commencer à vous entraîner car les prochaines versions de *Street Fighter* riquent d'être épuisantes !

V.C

FALCON 030
L'ENVOL TANT ATTENDU !



LE FALCON 030 EST ENFIN DISPONIBLE ! SEUL LE LOGO ATARI MULTICOLORE PERMET DE LE RECONNAITRE AU PREMIER COUP D'OEIL

Le Falcon 030, nouveau fer de lance de la gamme Atari, est disponible dans le commerce ! Jacques, notre bidouilleur fou, et Louis-Marie Roques, programmeur chez Silmarils, nous livrent leurs impressions d'utilisateurs avertis.

La version du *Falcon* dont nous disposions est celle qui sera la plus répandue dans le commerce, à savoir *Falcon 030*, 4 Mo de RAM et disque dur 65 Mo. Il vous en coûtera 7990 F pour l'acquérir, sans le moniteur. Voyons ce qu'apporte le *Falcon* à un utilisateur de *ST* classique. Tout d'abord, le disque dur intégré, capital dès que l'on travaille un peu ou pour les jeux «modernes». La seconde amélioration qui saute aux yeux, c'est la qualité du TOS 4.02. Plus rapide, il est aussi plus beau. Mais surtout il apporte nombre d'améliorations. La quasi-totalité des commandes souris sont accessibles par raccourcis clavier. Les options de paramétrage sont beaucoup plus riches, avec un éventail étendu d'imprimantes et un vaste jeu de fontes. Le *Falcon* est d'ailleurs livré avec SpeedoGDOS, un GDOS modifié, beaucoup plus rapide et gérant les fontes vectorielles.

Les modes graphiques classiques se sont enrichis : mode S-VGA (640 x 480 en 256 couleurs) et mode «true color» 16 bits (65.536 couleurs).

Toujours en ce qui concerne le bureau, un petit utilitaire permet d'assigner n'importe quel son digitalisé à un événement, à la manière de Windows 3.1. Ces sons sortent par le petit haut-parleur intégré ou par l'intermédiaire de la prise casque.

Le TOS 4.02 est excellent, mais il est monotâche. Le MultiTOS, fourni sur le disque dur, est là pour y remédier. Multitâches véritablement préemptif (à la différence de Windows 3.1 sur *PC*), il permet de faire tourner parfaitement et simultanément des programmes qui n'ont pas été conçus pour.



Le Falcon 030 est enfin disponible ! Seul le logo Atari multicolore permet de le reconnaître au premier coup d'œil.

Au niveau du lecteur de disquette, nous avons droit à un drive 3"1/2 haute densité (1,44 Mo) totalement compatible avec le format MS-DOS. Les programmes du commerce ne sont pas encore disponibles au moment où nous mettons sous presse, mais j'ai pu exécuter un grand nombre de bêta-versions. Dans le domaine sérieux, la majorité de ces programmes tirent profit du DSP et des nouvelles capacités graphiques : logiciels de dessin et de retouche d'image, gérant un très grand nombre de formats, y compris les formats courants dans les mondes *PC* et *Mac* et le format JPEG.

Dans le domaine du son, le DSP est encore plus mis à profit. Les échantillonneurs direct-to-disc succèdent aux séquenceurs multipistes et autres boîtes à effet temps réel, le tout en qualité CD ! Le jeu est encore à ses débuts. Les versions *Falcon* de *Transarctica* et *Ishar* sont semblables aux versions *PC*. Jeff Minter, le baba cool de la micro, a réalisé un jeu-démo démontrant de belle manière les capacités nouvelles du *Falcon*.

Mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est une démo de 50 Mo d'animations 25 images/seconde accompagnées d'une musique qualité CD, le tout en chargement direct-to-disc, avec possibilité d'intervention en temps réel. Le délire total !

En conclusion, le *Falcon* apparaît réellement comme une excellente machine, puissante et novatrice. Nul doute qu'elle attirera les éditeurs de MAO et de traitement d'images. Espérons que les éditeurs de jeux suivront le mouvement.

Jacques Harbonn

LE POINT DE VUE D'UN PROGRAMMEUR

Louis-Marie Roques, 29 ans, est l'un des fondateurs de Silmarils. C'est lui qui a assuré une grande partie du développement de *Transarctica* sur *Falcon*.

«Je trouve le *Falcon* globalement superbe ! Il permet d'envisager des réalisations totalement neuves. Pour moi, son grand atout est le DSP qui soulage le processeur central. Comme il est excellent, mathématiquement parlant (fonctions trigonométriques ou transcendantes par exemple), il permet une vitesse de calcul inégalée. Nos prochains projets intégreront de la 3D calculée et son utilisation est toute trouvée...





Quoique la version 16 couleurs du ST soit très plaisante à regarder, la version Falcon 256 couleurs apporte à l'évidence un net gain en finesse et en diversité.

Ensuite, il faut mentionner le Blitter qui, plus qu'un simple accélérateur d'affichage, est un instrument intelligent et programmable permettant des effets de flou, des distorsions d'image, etc. Ainsi, pendant que l'unité centrale gère les huit voies digitalisées de *Transarctica*,, le Blitter s'occupe de certains effets à l'écran. Le résultat est qu'il n'y a aucun ralentissement perceptible du jeu.

C'est en plus une machine idéale pour le développement. D'abord parce que le 68030 est très plaisant à programmer (le paradis par rapport aux développements sur *PC* !) et puis parce que nos outils, assembleur, langage C, éditeurs, etc., du *ST* ont fonctionné à merveille. Il nous a fallu seulement un mois de travail pour transposer la version *PC* 256 couleur en version *Falcon*.Si *Atari* avait voulu faire plaisir aux développeurs, ils n'auraient pas fait autre chose qu'un Falcon, tellement c'est convivial.

. Ce sont les démomakers qui vont être ravis de posséder cette machine rapide, puissante, aux performances graphiques excellentes et aux possibilités sonores époustouflantes.! La synthèse vocale pour tout le monde, un studio d'enregistrement en temps réel pour 8.000 F. C'est dément ! J'attends avec hâte les premières démos qui montreront les exploits du *Falcon,* une machine construite pour les créateurs afin qu'ils étonnent le public.

Pour très bientôt, je vois des jeux qui intégreront des rotations, des zooms en temps réel, des calculs d'objets à facettes avec effets de structure, tout cela bougeant instantanément avec une parfaite fluidité. En tout cas, Silmarils est sur le qui-vive pour intégrer ces nouveautés.

Propos recueillis par Vic Ventura

EN OUVRANT LA BOITE ...

En ouvrant la boîte du Falcon 030, on découvre...
- Le Falcon lui-même
- Un câble d'alimentation
- Un câble de raccordement Péritel
- 2 adaptateurs pour écran monochrome et écran VGA
- Une souris (identique à celle du ST)
- 2 disquettes (langage et utilitaires)
- Un manuel utilisateur (en français)

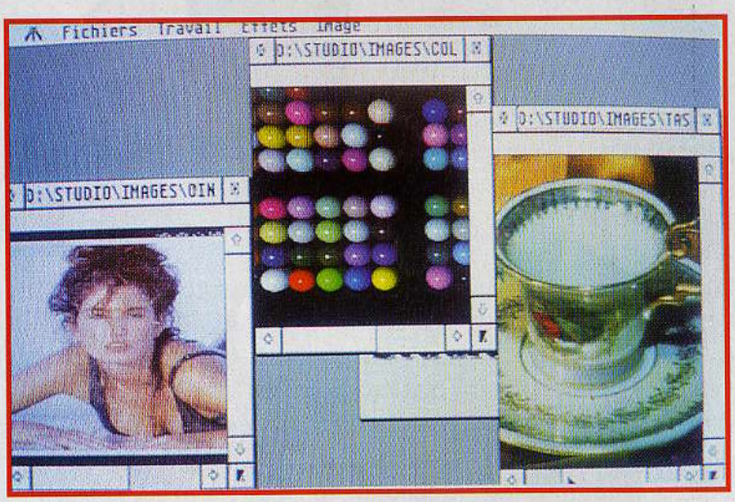


Gem View est un «petit» programme du domaine public, avec quelques options de dessin et de traitement d'images. Il tire son originalité du recours au DSP pour certains traitements, ce qui peut lui faire gagner un facteur 12 en rapidité !

Le DSP en action !

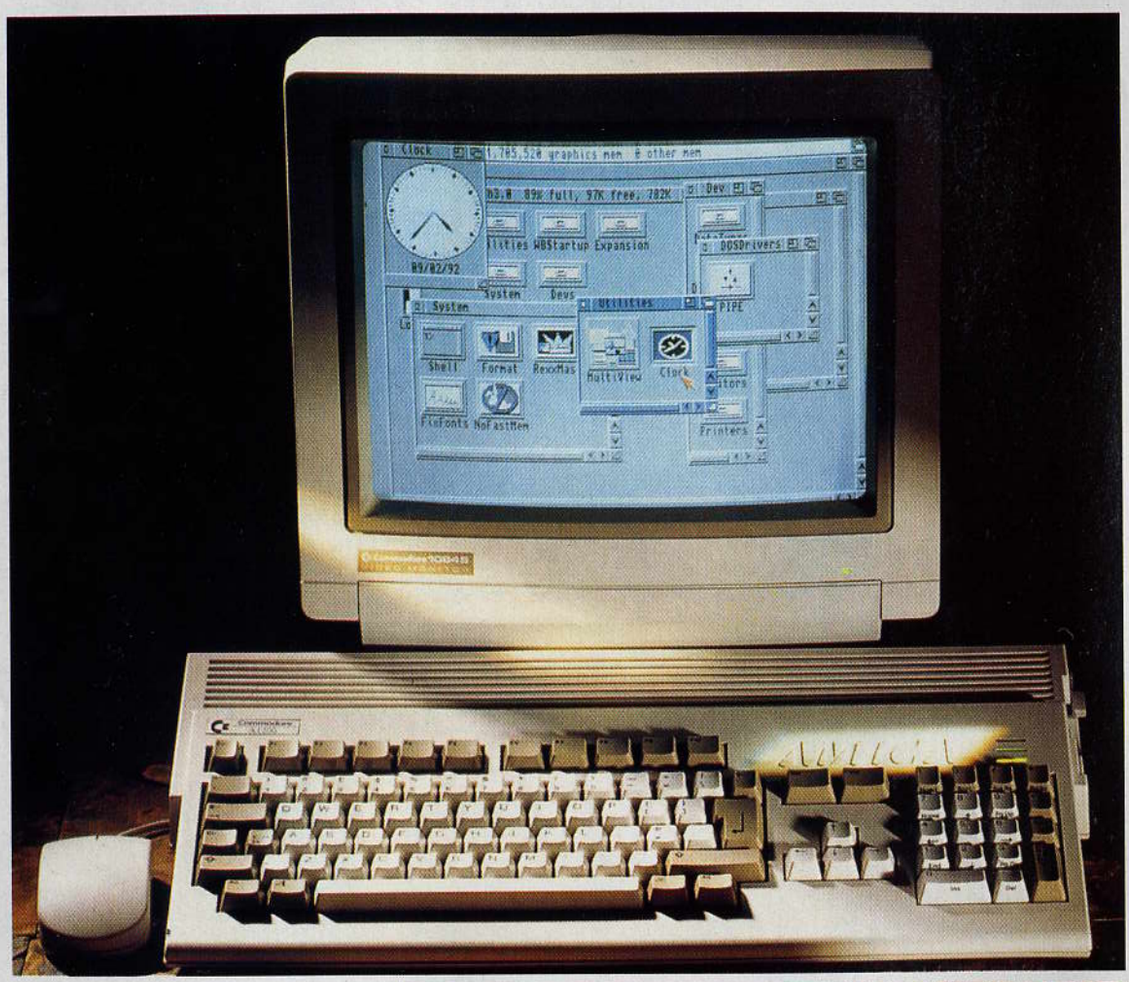
Deux programmes du packaging mettent à profit le fameux DSP : l'Audio Fun Machine, qui peut servir d'égaliseur et de boîte à effet temps réel en qualité CD, et le FD2D, qui est un programme d'échantillonnage en direct-to-disc, lui aussi en qualité CD (jusqu'à 50 kHz sur 16 bits en stéréo).
Un bon nombre d'autres programmes du commerce en préparation (dont nous avons pu essayer les bêta-versions) mettaient aussi à profit ce DSP, tant dans le domaine graphique que musical. L'apport du DSP est réel face à un processeur plus traditionnel. Il faut 50 secondes pour traiter une image JPEG avec le 68030 du Falcon, 20 secondes avec un 486/33 (sous Image Pals) et seulement 4 secondes avec le DSP du *Falcon* !

On ne se lasse pas d'admirer des images de cette qualité. En 640 x 480 en 65536 couleurs comme ici, l'impression visuelle est celle d'une excellente diapositive.



AMIGA 1200
POINT DE VUE D'UN UTILISATEUR

Suite logique des Amiga 500,500+,600 et petit frère de l'A 4000, l'Amiga 1200 est une machine étonnante qui intéresse de plus en plus les joueurs et les créateurs de jeux. Patrick, l'un de nos Amigafans, fait le point sur les performances de la « bête »



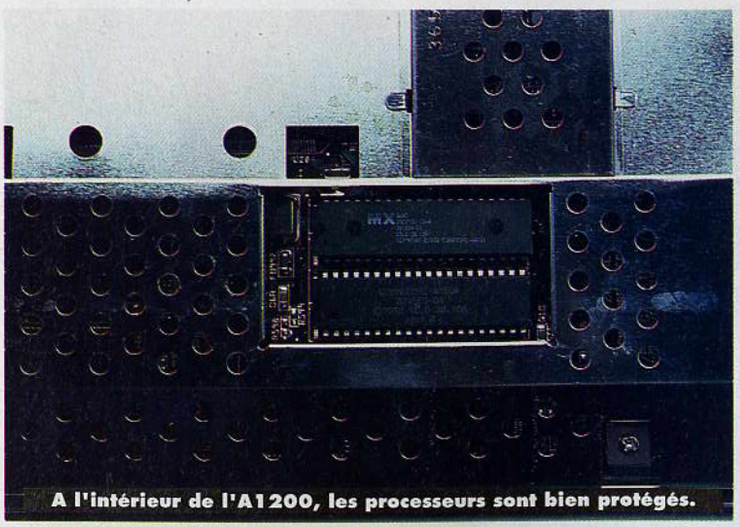
Cela fait presque un mois entier que, quotidiennement j'utilise mon Amiga 1200 *et voici les conclusions que je peux en tirer.*
*Tout d'abord, l'*Amiga 1200 *apporte un confort appréciable par rapport aux anciens* Amiga (500 à 2000). *La vitesse accrue des processeurs et la mémoire étendue de la machine permet une utilisation du système multitâche (version 3.0) beaucoup plus agréable et efficace qu'auparavant.*
De plus, le workbench 3.0 *étant multilingue, il m'a permis d'obtenir un environnement totalement en français, ce qui est très pratique. La plupart des programmes en ma possession ont fonctionné sans trop de problèmes même s'il faut quelquefois redémarrer la machine avec d'autres paramètres pour que certains jeux fonctionnent. Il en existe qui refusent totalement de fonctionner, mais ce sont généralement des jeux qui datent de plus d'un an. Pour ceux qui fonctionnent, les améliorations sont nombreuses et les ralentissements éventuels ont disparu.Les nouveaux modes graphiques fonctionnent très bien et on est surpris de voir, par exemple, la vitesse avec laquelle* DPaint 4 *manipule les 256 couleurs. Les modes 262000 couleurs (HAM8) impressionnent par la finesse des dégradés, mais aussi (malheureusement) par leur lenteur d'utilisation sous* DP 4. *J'espère que le futur* DSP *pourra améliorer les choses, à condition qu'il soit bien exploité.En somme je suis satisfait de mon* 1200, *qui profite d'un bon rapport qualité/prix et qui change totalement la vie de l'ancien utilisateur de 500 que j'étais.*

Patrick Eymard



L'AMIGA 1200 : RAPIDE !

L'*Amiga 1200* est rapide, plus que les *500, 500+* et autres *600*, on le savait. A ceci deux raisons, le processeur est plus récent (68020), et va plus vite. De plus le nouveau Chip set (coprocesseurs) AA est beaucoup plus performant. On est donc en droit d'attendre une amélioration substancielle des performances, dans tous les domaines d'utilisation. Seulement voilà, beaucoup de programmes, conçus pour les anciens *Amiga*, n'exploitent pas



A l'intérieur de l'A1200, les processeurs sont bien protégés.

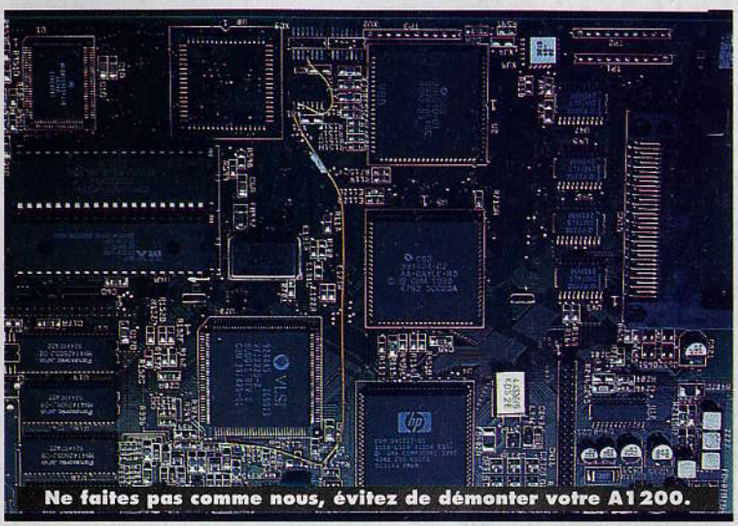


Un disque dur 2"1/2 pour Amiga 1200.

cette puissance. Il faudra donc attendre les applications spécifiques à *l'A1200* ou *A4000*, ce qui ne saurait tarder. En attendant, l'augmentation de la fréquence du processeur central et le gain de vitesse dû au chipset, AA permet un accroissement de la vitesse d'un rapport 2 à 3 comparé à un *500* de base en utilisation courante.

LE REBOOT

Sur *Amiga*, lorsqu'une application fait «planter» le système ou qu'un utilisateur effectue une opération douteuse, il ne reste qu'une seule solution : le reboot ou redémarrage de la machine. Sur un *500* ou *2000* classique, cette opération prenait 2 à 3 secondes. Sur un *A1200*, elle prend un peu plus de 15 secondes ! Sachant qu'il faut aussi ajuster les réglages de la machine, choisir le mode de fonctionnement du chip



Ne faites pas comme nous, évitez de démonter votre A1200.

quand on sait que tout le système est en mémoire à l'intérieur de la machine. Bref, c'est long et assez énervant.



Ces images crées avec Vidi-AMIGA 12 (un scanner couleur de chez Rombo) demontrent bien le talent graphique de l'Amiga 1200.

set, enlever le cache du processeur, enlever l'accès au disque dur, etc... de manière à faire fonctionner un logiciel, il faut parfois près d'une minute pour lancer correctement un programme !

Je ne sais pas ce que le *1200* fait durant tout ce temps, mais ça paraît quand même un peu exagéré

LE DSP

Commodore a prévu un emplacement sur le *1200* et le *4000* pour un DSP (le fameux coprocesseur qui équipe le *Falcon* et le NeXT). Un DSP, Digital Signal Processor, ou processeur de traitement de signal numérique, sert à manipuler très rapidement de très gros volumes de données, que ce soit dans le domaine sonore ou bien dans un domaine quelconque d'utilisation. On peut donc espérer que quand il y aura des machines disponibles avec ce circuit, il soit utilisé au mieux et que sa puissance aille de paire avec la diversité de ses domaines d'applications. Bref, messieurs les constructeurs, on veut voir un DSP tourner ! Reste à savoir si l'absence actuelle de DSP ne va pas causer un retard par rapport au *Falcon*.

EN OUVRANT LA BOÎTE...

En ouvrant la boite de votre *Amiga 1200*, vous trouverez...

- Un *Amiga 1200*, tout beau, tout neuf.
- Un câble de raccordement péritel.
- Un autre câble pour une prise d'antenne.
- Une alimentation secteur du type classique de celle d'un 500, 500+ ou 600.
- Une souris Commodore, plus jolie que l'ancienne.
- Un manuel de l'utilisateur du *1200*, qui apprend à installer son *Amiga*, à le demarrer et d'autres choses interressantes pour éviter de mettre le joystick dans le connecteur du lecteur externe de disquette (en forçant un peu, on peut y arriver...). On trouvera en plus un descriptif précis des connecteurs pour ceux que ça intéresse.
- Un manuel de l'utilisateur du *workbench* qui explique l'utilisation du système et le maniement des fenêtres, comment formater une disquette, copier une disquette, etc...

DE BONNES RÉSOLUTIONS

Il y en a qui prétendent que l'*Amiga 1200* à des problèmes de résolution et de compatibilité avec certains moniteurs ou téléviseur. J'ai fait un essai. Je possède un *A1200* et un téléviseur 55cm PAL/SECAM tout ce qu'il y a de plus standard. Eh bien, croyez moi ou non, je peux afficher sur cet écran une résolution de 1280 x 256 NON ENTRELACEE, et en 256 couleurs de surcroît... En théorie, il est même possible d'étendre la fenêtre du *Workbench* à 16000x16000, le système gère un scrolling fluide pour se déplacer au delà des bords de l'écran. Il est certain que je risque d'avoir quelques petits problèmes de mémoire. Pas de problème, il suffit que je diminue le nombre de couleurs. Bref, enfoncé Windows et les gros *PC*, et vive le nouveau "chipset AA".

PC880B, KESAKO ?

Le PC880B est un drive externe très répandu et son utilisation sur les ordinateurs Amiga traditionnels ne pose pas de problèmes particuliers. Mais voilà, il semble que plusieurs propriétaires de 1200 se soient plaints de petits problèmes fort désagréables de compatibilité avec cette nouvelle machine. On lui reproche de faire apparaître un peu trop souvent des erreurs de lecture lors de l'utilisation du workbench 3.0. Ce pourrait-il qu'il y ait un véritable problème de compatibilité de ce lecteur avec le 1200 ? Tout à fait Thierry. Heureusement, ce probléme a été détecté par le constructeur, et il a été corrigé récemment. Ceux qui possédaient un PC880B d'avant la sortie du 1200 n'ont plus qu'à le retourner à leur vendeur qui se fera un plaisir de corriger le problème,

CE MOIS-CI...

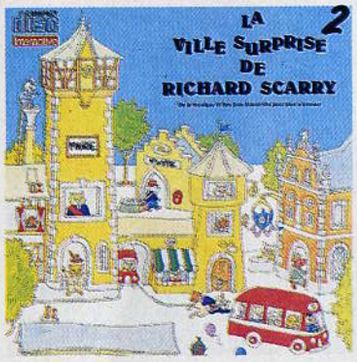


CD-I : DU NEUF !

Après deux mois d'absence, de nouveaux logiciels sur *CD-I* arrivent. L'inégalable *Tetris* a enfin été



Plus célèbre que le casse-briques, Tetris sort sur CD-i. Sa simplicité et son originalité en font un must. Ces qualités graphiques et sonores propres au CD-I sont particulièrement appréciables.

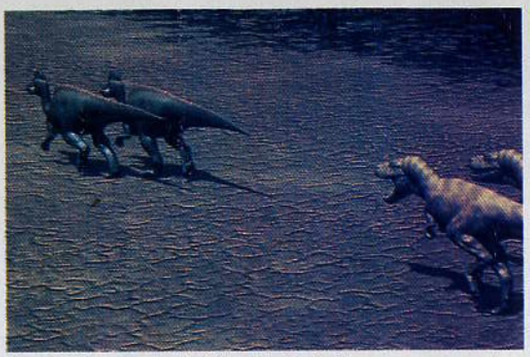


Promenade dans La Ville Surprise de Richard Scarry 2.

adapté sur la machine de Philips. Ses atouts : des arrière-plans vidéo en mouvement et une musique stéréo numérique originale. Le principe du jeu, lui, n'a pas changé d'un iota. *La Ville Surprise de Richard Scarry 2* est disponible et vous ne manquerez pas d'apprécier ce logiciel éducatif plein d'humour et d'animations de style dessins animés. Pour les amateurs, signalons un CD-I musical sur la vie et l'œuvre de James Brown et deux titres qui permettent de créer des contes avec des musiques, des images fixes et du texte. (CD-I édités par Philips, prix D).

Morgan Feroyd

JURASSIC PARK SUR MICRO



Ils s'échappent du film de Spielberg pour courir vous retrouver sur vos micros.

Ocean, spécialisé dans le rachat des licences cinématographiques pour leur adaptation microludique, attendait la sortie prochaine de *Jurassic Park*. Réalisé par Steven Spielberg dispose d'un budget de 100 millions de dollars ! Les meilleures équipes d'effets spéciaux (celle de Terminator 2 et celle de Lucasfilm) vont donner vie aux dinosaures qui peuplent l'île. Ocean n'a pas lésiné sur les moyens pour enlever cette licence à l'arraché. Il aura cependant fallu 2.5 millions de dollars pour emporter la décision ! Le jeu sortira simultanément au film le 20 octobre 1993 exactement. Il sera adapté sur l'ensemble des micros actuels de jeu (*Atari ST, Amiga, PC, CD-Rom*). *Jurassic Park* sera un jeu d'aventure interactif, à la manière de *Hook*, mais bénéficiant de nombreuses améliorations dans les techniques utilisées. Espérons qu'il en sera bien ainsi et que le prix exorbitant de la licence laissera suffisamment de fonds pour un développement de qualité.

Jacques Harbonn

LE JEU MIS EN SALON

Cette année encore, le Salon international de la maquette et du modèle réduit sera couplé avec le huitième Salon des jeux.

Certes, la majeure partie des 30 000 m² de cette exposition seront réservés aux maquettes, miniatures et dioramas mais les amateurs de wargames, de jeux de rôle et de jeux micro ne seront pas oubliés.

Ce salon se tiendra du 10 au 18 avril 1993 dans le hall 1 du Parc des Expositions (Porte de Versailles). On attend près de 200 000 visiteurs, il serait dommage que vous n'en fassiez pas partie...

Rémi Le Pennec

DUNE SUR UN PLATEAU

Après *Dune* et *Dune II* sur nos micros, voici le jeu de plateau. Entre le wargame et le jeu de réflexion, cette nouvelle production de jeux Descartes sort enfin en boutique. L'adaptation du roman de Frank Herbert en jeu de société est une réussite. Vous incarnez une des forces principales de l'univers : les Atréïdes, les Harkonnens (jusque là rien de nouveau), les Fremens, la Guilde de l'espace, la caste du Bene Gesserit ou même l'Empereur et ses forces de Sardaukars. Vous devez gérer vos troupes, la moisson, faire des alliances, prédire l'avenir, éviter les tempêtes de sables, etc. (*Dune* jeu de plateau est disponible au prix D soit 12 crédits intergalactiques).

Morgan Feroyd



BREVES DE CLAVIER

PASSEPORT AMIGA : L'INDISPENSABLE !

«Dieu a sa Bible, l'Amiga a son Guide». Voilà le slogan conçu par Atacom pour le lancement du Passeport Amiga, un livre de références de plusieurs centaines de pages qui vous dira tout sur les nouveaux modèles d'Amiga, les logiciels les plus connus, des périphériques les plus divers (drives externes, scanners, imprimantes, etc.) et toutes les configurations matérielles possibles. Vous y trouverez également un annuaire de tous les acteurs du monde Amiga, un glossaire et de nombreux reportages sur des sujets divers. Bref, on ne le dira jamais assez, Passeport Amiga est un ouvrage de référence pour le possesseur d'*Amiga*... et pour une somme tout à fait raisonnable (prix A).

Rémi Le Pennec

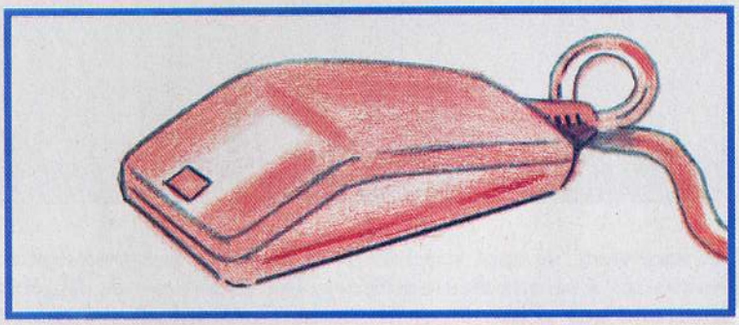


TOUT SUR LA REALITE VIRTUELLE

Avec la démocratisation des techniques infographiques et de l'image de synthèse (voir notre dossier sur *Imagina),* la réalité virtuelle est devenue un concept presque banal. Mais, comme c'est souvent le cas, les médias ont tendance à n'en présenter qu'une vision réductrice. Et le public, mal informé, finit par croire n'importe quoi. Avec *La réalité virtuelle,* Howard Rheingold, chercheur américain reconnu, entreprend d'expliquer clairement l'origine, l'évolution et le futur possible de ce procédé. Si le sujet vous passionne et que vous voulez en savoir plus, *La réalité virtuelle* est le livre qu'il vous faut ! (A paraître fin mars chez Dunod. Prix : NC).

Rémi Le Pennec

TRES FORT



Les problèmes de souris, tout le monde connaît. Il n'y a pas pire qu'un rongeur éléctronique qui tombe en rade. Heureusement, la société Micro Fish vient de mettre au point une souris jetable compatible toutes machines. Fabriquée en papier mâché recyclé, la souris jetable sera vendue à partir du 1er avril aux alentours de 25F le pack de dix. Après ça, votre souris sera comme un poisson dans l'eau !

SOURIS JETABLE !

Erratum

Nous annoncions dans notre précédent numéro que *Batman Returns* n'était prévu que sur *PC*. Erreur ! Le jeu de Konami devrait paraître en juin sur *ST* et *Amiga*. Nous ne manquerons pas de vous en reparler à l'occasion de leur sortie.

ADI 2 : EDUQUER EN S'AMUSANT

Coktel Vision s'est forgé une solide réputation dans le domaine éducatif en lançant, il y a deux ans, sa propre gamme éducative sur *PC* : *ADI* (accompagnement didacticiel intelligent). Entre *Adibou* (maternelle) et *Adibac* (baccalauréat), *ADI 2*, leur dernier produit, est destiné aux 8/15 ans. Des améliorations sensibles ont été apportées par rapport à *ADI*. L'environnement d'*ADI 2*, par exemple, est un bureau assez semblable à WINDOWS.

Trois outils de création enrichissent le logiciel : dessin, animation et son. On est déjà dans le monde du multimédia. La personnalisation de ce cadre de travail est un élément essentiel de ce logiciel éducatif. Les icônes, le personnage d'aide ou même les musiques sont modifiables à volonté de manière simple et vivante. Au niveau des applications, on peut travailler le français, les maths, l'anglais, l'allemand et les sciences naturelles. A côté de ces matières dites «sérieuses», de nombreuses documentations ont été intégrées : atlas interactif, poèmes illustrés, astronomie...

Des jeux sont mis à la disposition du bon élève qui devra accumuler un certain nombre de points s'il veut se détentre avec un casse-briques ou avec *Goblins*, le jeu d'action/réflexion de Coktel. Grâce au disque dur, *ADI* garde en mémoire tous les résultats de l'enfant. Cet éducatif convivial et riche en enseignement est à ce jour le plus complet et le plus intéressant. Il fait l'unanimité des enseignants, des parents et des enfants, ce qui est un joli tour de force. Et pour fêter le 300 millième ADI vendu, Coktel propose une semaine d'achat du 7 au 21 avril dans tous les points de vente ADI. En prime l'éditeur offrira un sac -banane pour tout achat d'un de ses produits. (Editeur : Coktel Vision. Prix : D).

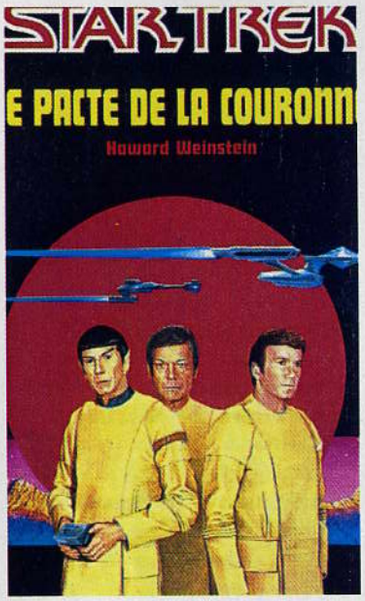
Laurent Defrance



Voici le bureau dans lequel l'enfant lance toutes les applications. Le moindre objet à l'écran est modifiable.;

EN BREF...

SPOCK A L'INTER !



Les romans de la collection Star Trek du Fleuve Noir ne manqueront pas de ravir les amateurs du feuilleton et du jeu micro.

La maison d'édition Fleuve Noir présente la collection Star Trek. Composée de livres de poche sur la saga mondialement célèbre, elle comprend déjà trois ouvrages, traduits de l'américain. Ces histoires, originales et inédites, ne sont pas celles du feuilleton télévisé. Pour l'instant, l'éditeur prévoit la sortie d'un livre par mois. Avec cette initiative, Fleuve Noir dresse haut le flambeau de la science-fiction, qu'il a toujours défendue comme œuvre à part entière. Si vous avez aimé *Star Trek*, les jeux sur micro, les films ou la série, rendez-vous chaque mois dans les meilleures librairies. (Les livres de la collection Star Trak sont publiés par Fleuve Noir. prix : A).

Morgan Feroyd

DIGITAL ILLUSIONS
DES PROGRAMMEURS QUI FONT TILT !



Ils sont cinq, ils sont suédois et ce sont des programmeurs heureux. Anciens demomakers, les membres de Digital Illusions ont conçu *Pinball Dreams* et *Pinball Fantasies* (testés dans *Tilt* 108).
Après le succès de leurs deux jeux de flipper (près des 150 000 exemplaires vendus), ils s'apprêtent à réaliser une version *PC* de *Pinball Dreams* ainsi que des versions sur consoles. Bref, voilà une équipe qui marche et l'on attend bien sûr avec impatience leur prochaines réalisations.

Rémi Le Pennec

LE CYCLONE DU JEU

Après Imagina, l'émission *L'Œil du Cyclone* qui n'est pas à une idée géniale près, s'intéresse au monde des jeux vidéos. Jusqu'à présent, on en entendait beaucoup parler mais, à part dans *Micro Kid's*, on ne voyait pas les jeux eux-même. Les concepteurs de l'émission promettent de donner la priorité aux images et de présenter une centaine de jeux, toutes machines confondues ! Alors, à vos écrans, le samedi 10 avril prochain à 13h30 en clair sur Canal+.

GOOAAAL !!!

Affûtez vos mollets, nettoyez vos protège-tibias et vérifiez vos coquilles car l'amicale ST Kick Off/Player Manager vous attend ! Dans une super compète, rassemblant les mordus de *Kick Off* sur *ST*, elle propose de faire réellement jouer vos équipes entre elles sur disquette (en mode Computer only). Pour un droit d'inscription de 50 F, vous obtiendrez un rapport complet sur cette Real Player Cup 93, avec la possibilité de décrocher la coupe de 1 000 F (les quatorze premiers seront récompensés). pour l'obtenir, écrivez à l'Amicale ST Kick Off/Player Manager, 24 rue de Thymerais. 78570 Andresy. Tel. : 39 74 58 27 le week end ou après 19 h.

DRUILLET EXPOSE

Du 28 avril au 12 juin, la galerie Loft, à Paris, exposera Philippe Druillet. Auteur de bandes dessinées, créateur de la science-fiction en BD, il collabore au journal Pilote et fonde la revue Métal Hurlant .. Qui sait, après Gyger, peut-être que ce génialissime auteur fera un jour les graphismes d'un jeu micro...

Morgan Feroyd

La galerie Loft à Paris exposera les œuvres fantasmagoriques et oniriques de Philippe Druillet du 28 avril au 12 juin.



BREVES DE CLAVIER

AMIGA FANS
DOMAINE PUBLIC PARTY

Décidément, l'association Atacom bouge beaucoup. Après le séminaire sur les images de synthèse et l'*Amiga*, voici qu'elle organise une Domaine Public Party. Cette réunion, à laquelle sont conviés tous les amateurs de l'*Amiga*, aura lieu le 24 avril prochain de 10h à 17h à l'Espace Voltaire, 4 rue Camille Desmoulins dans le 11e arrondissement de Paris (M° Voltaire). Un espace gratuit sera mis à la disposition des visiteurs pour montres leurs créations (dessins, musiques, démos, jeux...). Le prix d'entrée est fixé à 60 F. Pour plus de renseignements, appelez Atacom au (16) (1) 64 34 03 42.

Rémi Le Pennec

TELE ET JEUX VIDEO
Guerre et Paix

Notre article du mois dernier sur l'affaire « jeux vidéo-épilepsie » dans les médias nous a valu un abondant courrier. Nous avons donc choisi d'exposer ici le point de vue polémique d'un de nos confrères qui apporte des éléments supplémentaires pour mieux évaluer les rapports complexes entre la télévision et les jeux vidéo.

Janvier 1993. J'ouvrais mon journal. Gros titres : « Le walkman rend sourd, la télévision déforme les dents, les jeux vidéo rendent épileptique ». Tout allait bien. J'avais pris cette information comme elle devait l'être, c'est-à-dire au second degré. L'été a ses monstres du Lochness, l'hiver ses fariboles sur les méfaits de la modernité. Cela existe depuis que les médias existent, et c'est finalement marrant. Tout allait donc bien. Quand, quelques temps plus tard, en lisant le numéro de mars de *Tilt*, je découvris avec effroi que c'était vrai : les jeux vidéo avaient rendu au moins une personne épileptique. Et sous mes propres yeux encore, en la personne de l'auteur de l'article « Télé contre jeux vidéo... C'est la guerre ! ».

Cette maladie en principe n'est pas contagieuse, mais comme il vaut mieux prévenir que guérir, voici quelques remarques pour recadrer le débat et éviter que le mal gagne.

Une première remarque : regardons les faits. Il ne sert à rien de répondre au faux procès que la télévision est censée avoir fait aux jeux vidéo par un autre faux procès. En fait, loin d'un déferlement de reportages consacrés à la polémique de l'épilepsie, la télévision a présenté assez peu de choses : quelques minutes dans les journaux télévisés pendant un jour ou deux, reprenant la dépêche d'une agence de presse. En revanche, *France 3* avait consacré pendant les fêtes une émission entière d'André Bercoff, *Français, si vous parliez*, aux jeux vidéo, avec une tonalité nettement favorable aux jeux, sans parler de *Micro Kids*. Mais il est si difficile d'être objectif quand on est passionné... Il serait honnête, cependant, de reconnaître que lorsque la télé parle des jeux vidéo, et en particulier *France 2* et *France 3*, elle en dit rarement du mal. Le reste du temps la télé fait, au contraire, de la promotion pour les jeux.

Deuxième remarque : commençons à balayer là où c'est sale ! Qui a « sorti » l'histoire de l'épilepsie ? Le *Sun*, un journal de presse écrite. Celui-ci, au sujet des jeux vidéo, donne la parole régulièrement à des spécialistes de la psychologie de l'enfant ou de la médecine, comme s'il s'agissait de drogue ou de délinquance. Encore la presse écrite. Il aurait été normal de le dire. Mais il est tellement plus facile, et tellement plus sûr pour son avancement dans la carrière future, de ne pas s'en prendre aux membres de la famille, même lointaine...

Enfin, et surtout, il y a une grande malhonnêteté, et une grande ignorance, à vouloir faire de cette affaire une querelle de générations, entre la télé et les jeux vidéo. « Vieux crabes contre jeux vidéo », annonçait la couverture, et le dessin enfonçait le clou en montrant un vieux téléspectateur en face d'un jeune joueur. Mais tout le monde sait bien que pour les vieux cons, la télévision et les jeux vidéo sont dans le même sac ! Sac dans lequel il n'y a pas besoin de fouiller très longtemps pour trouver aussi le rock, le rap, la BD, etc. En fait, tout ce qui est amusant. Marc Lacombe affirme, emporté par son élan, qu'« aux Etats-Unis les jeux vidéo sont en train de battre les taux d'écoute de la télé ». Cette affirmation est ridicule. Il faudra encore des années et des années avant d'arriver à ce que les jeux représentent, ne serait-ce que le quart du temps passé devant la télé. De plus, il ne faut pas oublier que tout le monde ne peut pas se payer une console et des cartouches, ni que les filles dans leur grande majorité sont encore un peu tièdes au sujet de *Street Fighter II* et autres *Falcon*. La télévision, elle, est gratuite, et plaît autant aux filles qu'aux garçons... Et elle est souvent bien faite.

Mais cela n'empêchera pas les futurs Philippe Bouvard des jeux vidéo de cracher sur Thierry Ardisson, Dorothée, La Nuit des Héros ou Les Marches de la Gloire.

Au fait, vous ne les trouvez pas révélateurs, vous, ces exemples d'émissions ? Dis-moi qui tu regardes et je te dirai qui tues...

Michel Lebrasseur
Journaliste

L'AUDIENCE DE LA TÉLÉVISION ET DES JEUX VIDÉO

En 1992 en moyenne, les Français de moins de quinze ans ont regardé la télé pendant deux heures par jour. De quinze à dix-huit ans, ce chiffre passe à deux heures vingt. Ces chiffres sont des moyennes sur toute l'année, mais il y a de fortes variations suivant les jours et les saisons. Par exemple le mercredi, le samedi et le dimanche, le temps que vous passez devant le poste monte parfois jusqu'à près de quatre heures.

Aux Etats-Unis ces chiffres sont supérieurs d'environ une heure par jour pour la télévision. A côté, les jeux vidéo sont utilisés beaucoup moins longtemps. Il n'y a pas d'études aussi sérieuses que pour la télévision, mais celles qui existent disent à peu près ceci :

— Un tiers des jeunes de moins de dix-huit ans joue beaucoup. Ce sont des garçons, de milieu plutôt aisé, et ils jouent environ une heure par jour (moins du quart du temps total passé devant la télé). Il y a très peu de filles dans ce groupe ;

— Un tiers des jeunes joue aussi, mais épisodiquement, éventuellement chez des amis. Au total, cela ne représente pas plus de dix minutes par jour, soit moins d'un vingtième du temps de télé. Ce sont les autres garçons et les filles des milieux aisés ;

— Un dernier tiers ne joue jamais, essentiellement des filles et des enfants de familles pauvres.

Quand on fait le total on se rend compte que les jeux vidéo, même aux Etats-Unis, sont loin de représenter pour l'instant une menace réelle pour la télévision dans son ensemble. Mais, ponctuellement (par exemple le samedi matin) on commence à voir l'audience de la télé baisser un peu à cause des jeux.

Michel Lebrasseur

TESTE PAR JACQUES HARBONN

AMIGA

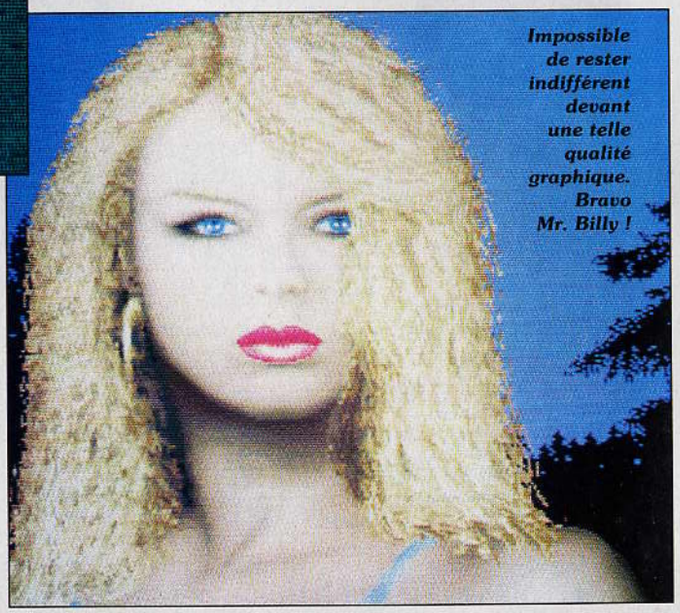
ENTITY

INTERET 82% DU JEU

Encore un beat'em all ? Oui, mais celui-ci est une réussite. Cela dit sans chauvinisme aucun - malgré son nom, *Entity* est 100 % français-. Il vous séduira grâce à ses monstres aussi « beaux » que délirants, à la qualité de son animation et au soupçon d'aventure qui donne au jeu une nouvelle dimension. Sans compter que vous incarnez une belle guerrière qui ne vous laissera certainement pas indifférent !



Votre père parvient à vous contacter de l'au-delà. Mais ensuite, c'est à vous qu'échoit la maîtrise d'Entity.



Impossible de rester indifférent devant une telle qualité graphique. Bravo Mr. Billy !

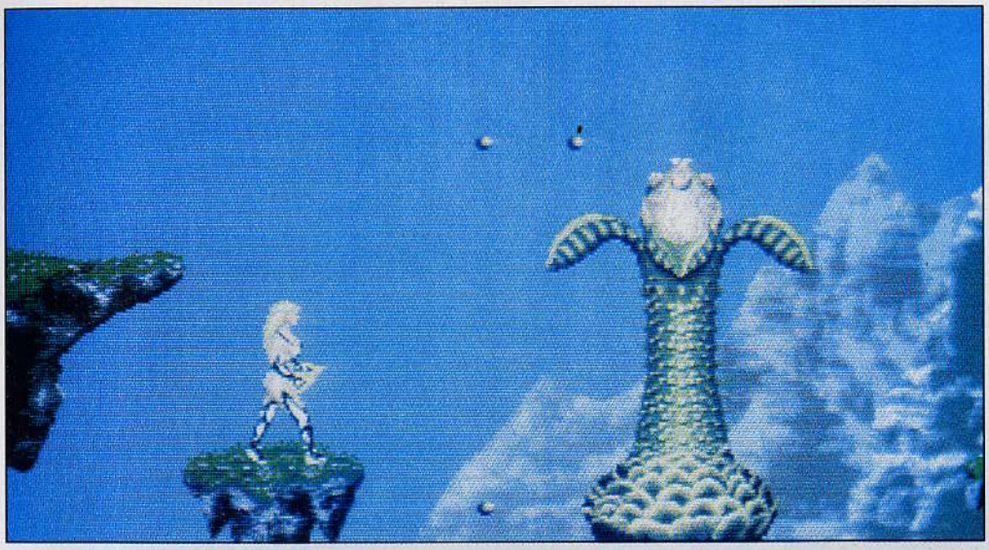


La séquence de présentation superbe vous fait découvrir les charmes quasi irrésistibles de l'héroïne.

AVIS

OUI !

JACQUES *Sans être une œuvre immortelle, Entity a plus d'un atout pour séduire le joueur. Ce qui retient l'attention au premier abord, c'est la qualité et la diversité des monstres rencontrés. Il y en a des petits, des moyens et des gros. Certains rampent au sol, d'autres bondissent en bonds désordonnés, d'autres encore volent de différentes manières. Certains ont même oublié d'être bêtes, reculant pour rester dans le champ si vous tentez de les éviter d'un saut puissant. Le graphisme de ces monstres est véritablement de toute beauté, avec un souci du détail impressionnant. Noël Billy, le graphiste a donné libre cours à son imagination : à côté des créatures existantes ou ayant existées (abeilles, dinosaures et autres sauriens), il nous a concocté un bestiaire qui vaut son pesant d'or. On a envie de progresser, rien que pour découvrir la «gueule» des monstres suivants. Entity est un excellent jeu de plates-formes, enrichi d'un zeste d'aventure, le tout relevé par une sauce graphique appétissante. Moi, j'achète.*



Cette plante géante est le gardien du deuxième monde. Elle n'est pas très impressionnante au premier abord, mais ses attaques de spores (nullement sporadiques) sont redoutables.



Voici maintenant un kangourou ailé, qui saute, vole et bondit partout. Sans compter les tirs fournis qu'il vous délivre.

Longtemps, Entity, la mystérieuse créature d'un autre monde qui se nourrit de l'énergie des planètes, a été contrôlée par le grand magicien Milgram. Mais Milgram a vieilli, laissant Entity échapper à son contrôle. Vous incarnez sa fille Anthémis. Elle a hérité d'une partie des pouvoirs de son père, maîtrisant les énergies vitales pour les concentrer en un flux d'énergie dévastateur au combat. Mais la quête que lui impose son père est quand même une sacrée gageure. En effet, pour vaincre Entity, il faut détenir le Boomerang magique d'Erinwhé. Il faudra auparavant récupérer les cinq cristaux, conservés jalousement par le monstre gardien de chaque niveau. La rencontre avec ces monstres se complique d'un nouvel impératif : mettre la main sur les trois parties du sceptre de Bithmuth, seul capable de faire sortir ces gardiens de leur repaire. **Le jeu comprend cinq niveaux, chacun d'eux étant de grande taille** (60 écrans de large sur 4 de haut). Votre quête vous mènera ainsi dans la Préhistoire, la montagne, la forêt, la grotte et l'apocalypse. Chaque monde est peuplé de ses monstres spécifiques. Face à tous ces ennemis et dangers divers, notre héroïne pourra mettre la main sur un certain nombre de bonus: carte précisant l'emplacement d'une des parties du sceptre, armes plus puissantes, capacité de vol limitée, vie supplémentaire, téléportation vers une zone riche de bonus et, enfin, «créateur de plates-formes» qui permet l'accès à des bonus inaccessibles autrement. Le jeu ne dispose pas de sauvegarde mais fournit quelques options continues.

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Je ne reviendrai pas sur la qualité des graphismes, que Jacques vous a déjà décrits. En revanche, j'aimerais insister sur un autre point. **Entity** *a aussi une dimension «exploration», qui est loin d'être négligeable. Contrairement à la majorité des beat'em all, il offre plusieurs routes pour finir chaque niveau, certaines étant plus faciles que d'autres. On peut se balader librement dans chaque niveau, que ce soit latéralement ou en hauteur (si vous disposez des appuis nécessaires, bien sûr). De plus, le programme conserve l'état de tous les monstres du niveau, vous évitant ainsi de tuer plusieurs fois la même créature, sous prétexte que vous l'avez quittée des yeux! Il faut découvrir aussi les astuces qui parsèment le jeu : comment accéder à une plate-forme, en apparence inaccessible ? De même, l'ordre de récupération des bonus peut avoir son importance. Au chapitre des doléances, on peut regretter l'impossibilité de jouer à deux. De même, les décors paraissent si naturels que l'absence de scrolling différentiel se fait plus cruellement sentir.* **Entity** *n'en reste pas moins un bon jeu. Moi aussi, j'achète.*

Spirit

ENTITY UN TRAVAIL D'EQUIPE

***L'équipe d'Entity** se limite à trois personnes, chacune spécialisée dans son domaine.*

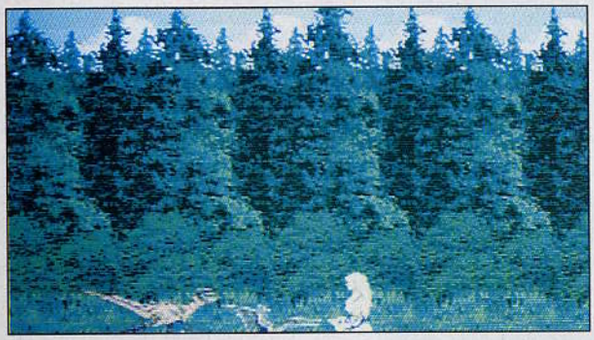
***DAVID PERES**, le programmeur, a travaillé quinze mois sur le projet. On lui doit déjà **Starrush** et **Wild Street**, ainsi que les adaptations Amiga de **Crazy Cars II** et **Titan**. Professionnel depuis l'âge de 18 ans, il utilise **Devpac 2** pour programmer. Mais il se détend aussi sur **Super Mario Kart**, **Super Mario World** et **Street Fighter II**.*

***NOEL BILLY**, le graphiste à l'imagination particulièrement riche, dessine sous **Deluxe Paint III**. **Entity** est son second programme, après **Wild Street**. Mais **Entity** est aussi son fils spirituel, car non content de réaliser les graphismes, il a aussi conçu le jeu et participé au «gameplay».*

***CHRISTOPHE ZURFLUH** a composé les musiques mélodiques qui accompagnent **Entity**. Comme la grande majorité des musiciens qui composent pour micro, il travaille sur **Atari ST**, à l'aide de **Notator**.*



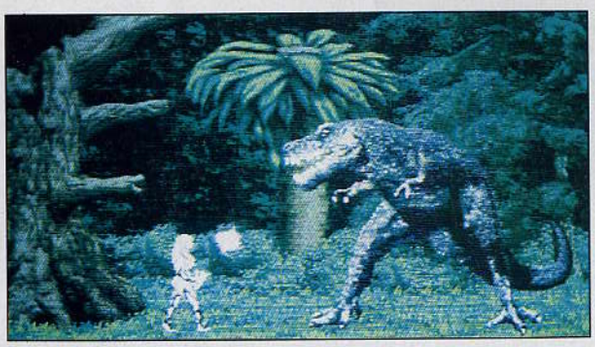
Au début, vous allez surtout rencontrer de petits dinosaures, peu dangereux mais difficiles à ajuster. Profitez de votre tir à angles multiples et, au besoin, évitez-les de votre saut élégant.



Ces dinosaures-là sont déjà un peu plus conséquents. Leurs attaques sont plus dangereuses et nécessiteront un tir plus fourni (le tir automatique est au rendez-vous).



Pour franchir les marécages, il faut sauter de bloc en bloc, en évitant les attaques fulgurantes du crocodile (ou de l'alligator, mais c'est caïman pareil !)



Le tyrannosaure de fin de premier niveau est criant de réalisme. Déplacez-vous sans relâche, sinon, il aura tôt fait de vous ajuster de ses yeux-canons.

2 MINUTES DE JEU

DEUX MINUTES DE DECOUVERTES ET DE SAUTS

TOP

- Les monstres sont d'une variété incroyable, tant en forme, qu'en taille ou en mode d'attaque
- Les décors sont superbes, à la limite de l'hyper-réalisme pour certains
- L'aspect «aventure» évite de laisser rouiller ses neurones
- La réalisation tire bien parti des capacités de la machine

FLOP

- Il est impossible de jouer à deux
- Les bruitages sont quelconques



TESTE SUR

Amiga 500 avec 6 Mo de RAM, deux lecteurs de disquettes et disque dur.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles

Mémoire requise : 512 Ko (une version spéciale 1 Mo est prévue)
Contrôle : joystick, clavier
Média : 4 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur : impossible
Jeu universel (pas de texte)
Manuel en français
Protection disquette

VERSIONS

AMIGA

Une version PC devrait voir le jour un mois environ après la sortie de la version Amiga.

EDITEUR : LORICIEL
DISTRIBUTEUR : LORICIEL
CONCEPTION : NOEL BILLY
PROGRAMMATION : DAVID FERNANDES

GRAPHISTE : NOEL BILLY
MUSIQUE : CHRISTOPHE ZURFLUH

ENTITY

ENTITY FACE À SHADOW OF THE BEAST 3



Les deux programmes sont un mélange de beat'em all et d'aventure/exploration. Toutefois, les énigmes de* Beast 3, *d'un autre niveau de difficulté, l'assimilent en fait à un véritable jeu d'aventures avec combat. En revanche, la réalisation de* Beast 3 *est bien moins éclatante.

***Les décors sont moins travaillés, la mise en couleur beaucoup plus terne et l'animation, surtout le scrolling, moins fluide. Pas de comparaison non plus entre la gestion disquette abominablement lente de* Beast 3 *et celle plutôt rapide d'*Entity. *On ne retrouve pas non plus dans* Beast 3 *l'éventail de monstres proprement ahurissants d'*Entity.**

Si vous aimez, les jeux d'action «intellectuels», préférez* Beast 3. *Si, au contraire, vous voulez un jeu d'action ne se limitant pas à l'appui du bouton de tir, choisissez* Entity *qui vous tiendra de longues heures en haleine.



Moins beau que le premier volet qui avait étonné en son temps par la qualité de sa programmation,Shadow of the Beast 3 offre des énigmes difficiles qui passionneront tous les amateurs d'aventure-action.

82%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES ■■
SIMULATION
AVENTURE ■
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

ENTITY

A

UN EXCELLENT BEAT'EM ALL, SERVI PAR UNE REALISATION SANS FAILLE, UNE BONNE JOUABILITÉ ET ENRICHI PAR UNE DIMENSION EXPLORATION.

91% GRAPHISMES

Ils sont superbes, que ce soit au niveau des décors très réalistes (encore enrichis par les dégradés de ciel), ou des créatures minutieusement dessinées et d'une incroyable variété.

85% ANIMATION

L'héroïne bouge bien, tout comme les monstres (25 images par seconde) et le scrolling multidirectionnel se fait oublier par sa fluidité.

84% MUSIQUE

Les musiques sont mélodieuses et bien adaptées à chaque climat de niveau.

55% BRUITAGES

Peu variés, ils n'apportent pas grand-chose.

80% PRISE EN MAIN

Inutile de lire le manuel, le jeu se comprend de lui-même, les icônes de bonus étant suffisamment explicites.

83% JOUABILITE

L'héroïne est aussi maniable au joystick qu'au clavier, ce qui n'est pas si courant sur *Amiga*. Le tir continu automatique est une bonne idée.

75% DUREE DE VIE

Un bon jeu d'action, enrichi par l'aspect exploration, mais qui laissera les «intellectuels» sur leur faim.

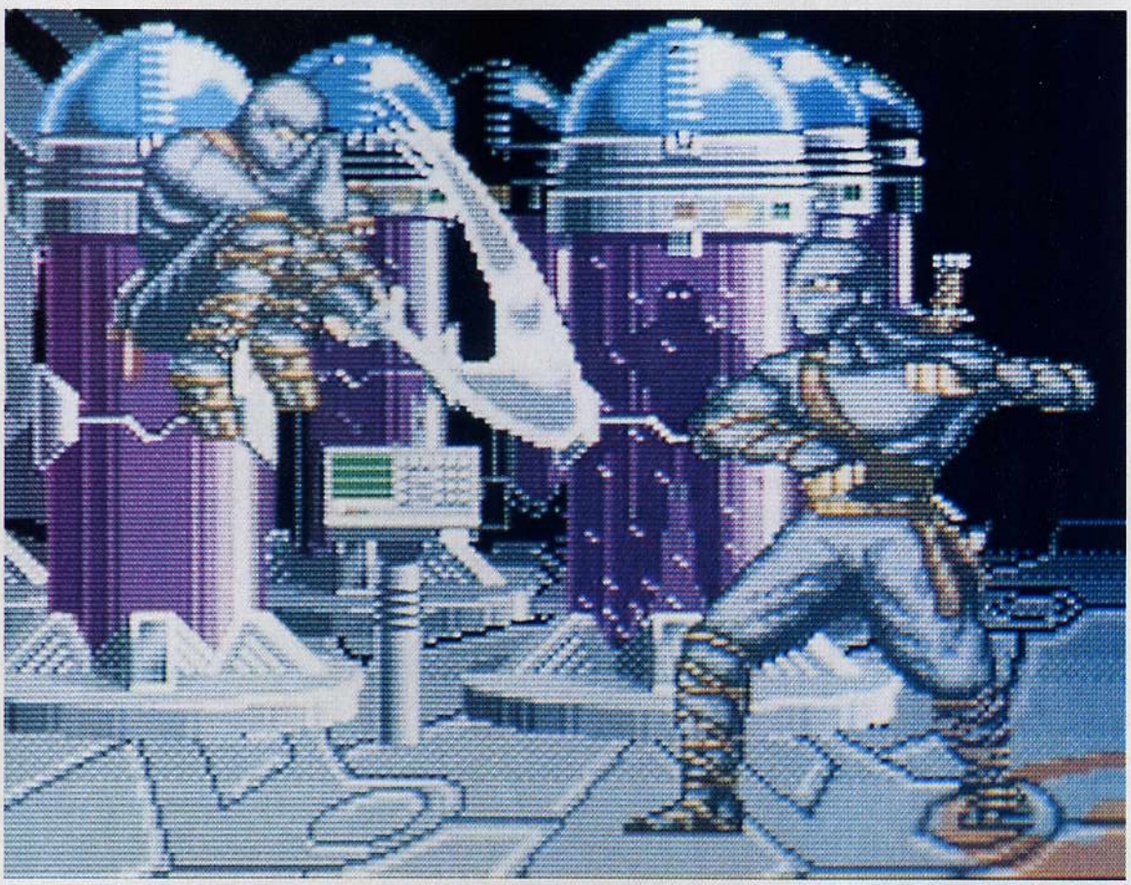
Difficulté	Joueur	Prix
M Moyen	1	C

AMIGA

BODY BLOWS

INTERET 84% DU JEU

TESTE PAR DOGUE DE MAUVE



Ninja vs Ninja, le combat du siècle ! Body Blows permet à deux joueurs d'utiliser le même personnage (sans avoir recours à un code secret comme dans SF II sur consoles) et le ninja est sans doute le combattant préféré de la rédaction. Malheureusement, il est impossible de différencier les deux personnages et on a vite fait de s'y perdre. Si vraiment vous voulez vous battre à armes égales, il est préférable d'organiser une rencontre Nik-Dan.

Après l'adaptation assez moyenne de *Street Fighter II* sur *Amiga*, voici venir *Body Blows*, le beat'em all à la sauce Team 17. Seul ou à deux, vous allez recevoir votre lot de baffes, lattes, boules, gnons et autres pains dans la g... Sans égaler les références du genre sur consoles, *Body Blows* offre un challenge à la mesure de l'*Amiga*. Faites chauffer la colle, ça va saigner !

AVIS

OUI mais...

DOGUY

S'il y a un titre qui a marqué ces douze derniers mois, c'est bien Street Fighter II. *Le hit de Capcom a été adapté sur toutes les machines possibles et imaginables. Mais, sur* Amiga, *le jeu était plutôt moyen. C'est donc avec impatience que l'on attendait* Body Blows, *un «clone» de SF II réalisé par la talentueuse équipe de Team 17 (*Alien Breed, Project-X, Assassin*). Attente fructueuse.* Body Blows *est là... et il est très bien ! Les sprites sont gros, les personnages surprenants (les joueurs du monde entier vont adorer le ninja et son «shadow» retentissant) et la réalisation technique d'un très bon niveau, comme toujours avec Team 17. Et puis la jouabilité ne fait pas défaut : on prend plaisir à maîtriser petit-à-petit son personnage fétiche en découvrant les points faibles des autres adversaires. Pourtant, j'ai tout de même quelques reproches à faire. Les graphismes sont un ton en dessous de ceux de* Project-X *et les musiques sont loin d'être impérissables. Enfin, les limitations techniques inhérentes à la mémoire font que l'animation des personnages est assez saccadée. D'autre part, les combats à deux joueurs avec le même personnage deviennent vite confus. Ceci dit, si vous cherchez un jeu de combat qui tienne le choc, n'hésitez pas,* Body Blows *va vous en mettre plein la vue !*

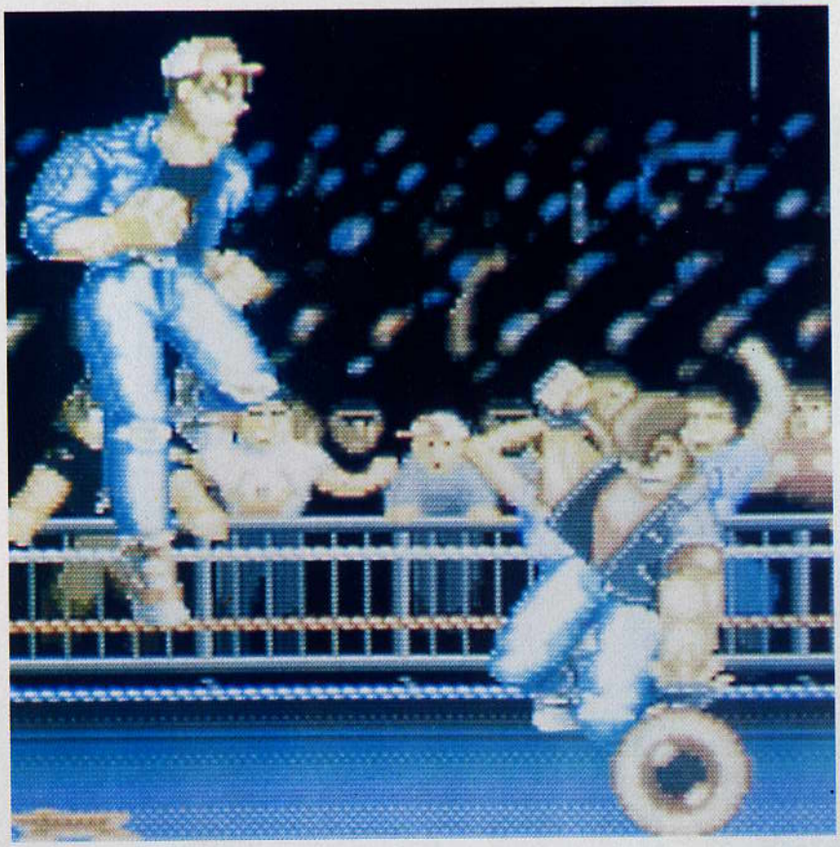
Dogue de Mauve

AVIS

OUI mais...

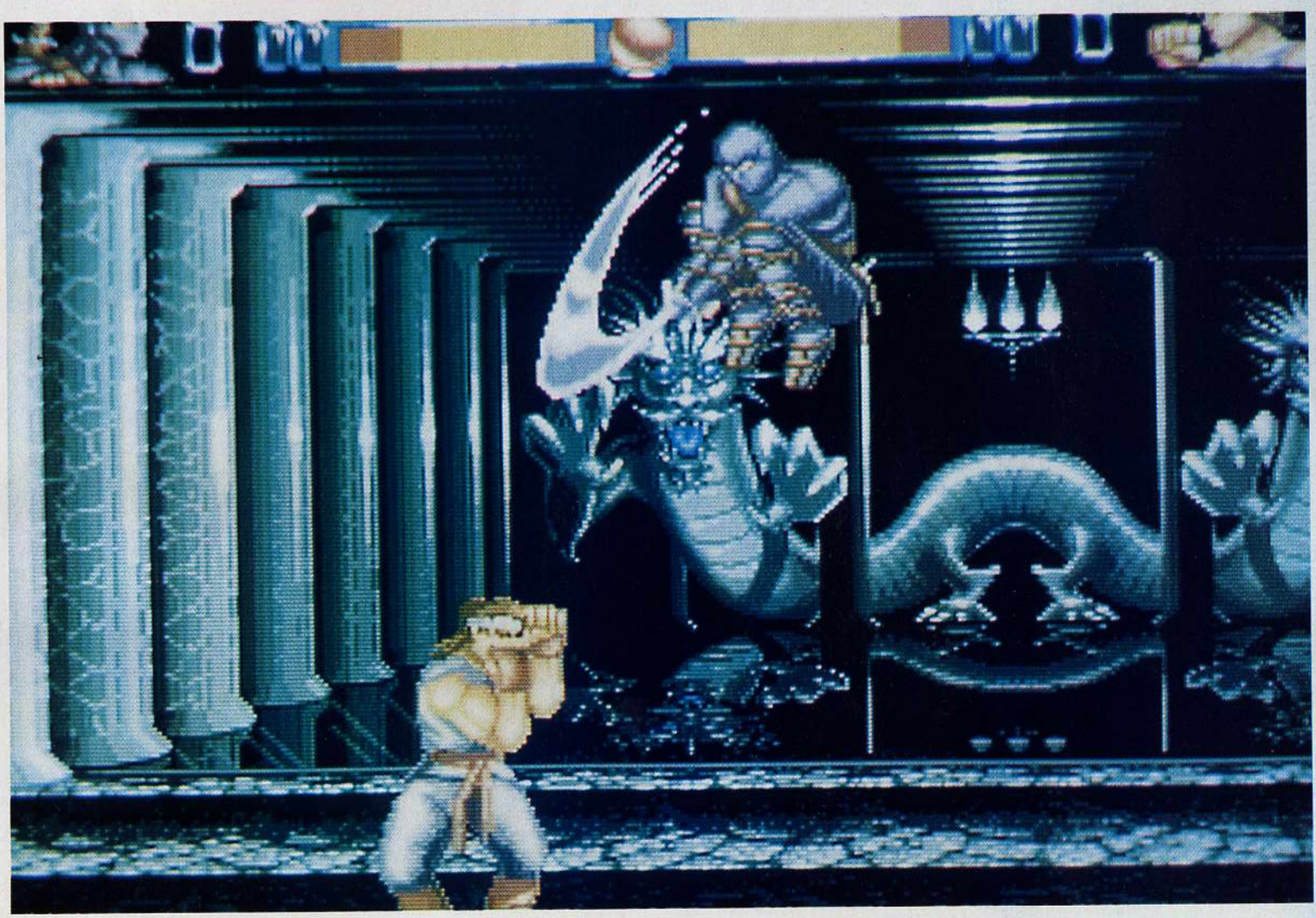
MORGAN

Cool ! Enfin un vrai jeu de combat sur Amiga. *Avec* Body Blows, *tous les adeptes de la bagarre de rue vont être gâtés. La quantité de personnages, le nombre de coups spéciaux, les décors animés, la bonne qualité graphique, ainsi que des musiques qui tiennent la route font de ce jeu un nouveau classique sur micro.* Street Fighter II *n'a qu'à bien se tenir! Il est clair que le jeu n'est pas parfait mais il associe suffisament d'éléments corrects pour que l'ensemble soit très agréable et particulièrement jouable. Certains points sont regrettables. Tous les personnages ne sont pas de la même force. C'est à dire qu'il est impossible de gagner avec Dug contre le Ninja (ou alors il faut payer très cher votre pote pour qu'il joue comme un niais). Il est regrettable aussi que le nombre de positions des sprites ne soit plus important. L'impression de mouvement aurait été plus fluide et plus réaliste. Malgré ces quelques problèmes,* Body Blows *est un très bon jeu de combat qui ne manquera pas de vous plaire.*



Affrontement entre Nik et Dan, les deux frères ennemis. Alors que Nik s'élève dans les airs, Dan lui décoche une boule d'énergie qui va rebondir sur le sol avant de le cueillir en vol.

Pour se protéger du ninjato aiguisé du Ninja, Yit-U ne pourra compter que sur sa vitesse. Ces deux personnages comptent certainement parmi les plus originaux de Body Blows (à ma connaissance, ils n'ont pas d'équivalent dans les autres beat'em all).



Loray et Junior échangent leurs coups spéciaux respectifs : Flame of Buddha (qui aurait pu s'appeler Killing Dragon) et Fist of Fury (qui porte assez bien son nom !). Comme dans SF II, deux projectiles qui se touchent s'annulent.



TOP

- **Il est possible de jouer à 2, 4 ou 8 joueurs**
- **La jouabilité est bien étudiée et la difficulté progressive**
- **Les personnages sont grands et disposent d'un vaste éventail de coups (avec un joystick standard)**
- **La réalisation technique est impeccable**

FLOP

- **Les graphismes ne sont pas à la hauteur du reste**
- **L'animation des personnages est saccadée**

Ne cherchez pas d'histoire dans *Body Blows*, il n'y en a pas ! Vous incarnez un combattant hors pair qui va se mesurer aux dix meilleurs guerriers de la planète. Votre but : prouver que vous êtes le plus fort ! Et, dans la foulée, détrôner le mystérieux Max qui détient actuellement le titre de champion du monde de combat de rue.

A l'instar de *Street Fighter II*, les combats se déroulent dans un décor animé qui scrolle (d'une manière parfaitement fluide) sur environ deux écrans de large et un écran et demi de haut.

Les deux adversaires se font toujours face et chacun d'entre eux dispose, en plus des attaques et parades classiques, de coups qui lui sont propres. Cela va de la boule d'énergie à l'écrasement, en passant par l'invisibilité et le bélier.

Il est possible de jouer à deux simultanément et jusqu'à huit avec l'option tournoi (même si les combats se font 2 par 2). De nombreuses options permettent de paramétrer le jeu selon ses désirs. On peut jouer en temps limité (60 ou 90 unités) ou non, autoriser le duel entre deux personnages identiques, sélectionner le niveau de difficulté et le décor (pour le jeu à plusieurs) ou encore choisir d'écouter ou non la musique. Le maniement se fait au joystick, avec l'aide des huit directions (avec ou sans bouton) - certains coups ne pouvant s'effectuer que dans les airs.

Au total, chaque personnage dispose d'une panoplie de 21 mouvements et ce sur un joystick classique. Le jeu reconnaît la présence d'un second drive et de mémoire additionnelle afin d'éviter au maximum les accès disque. Signalons enfin qu'une séquence de fin spéciale attend le joueur persévérant qui finira le jeu en mode «arcade» (difficile). Bonne chance, et que la rage soit avec vous !

VERSIONS

AMIGA

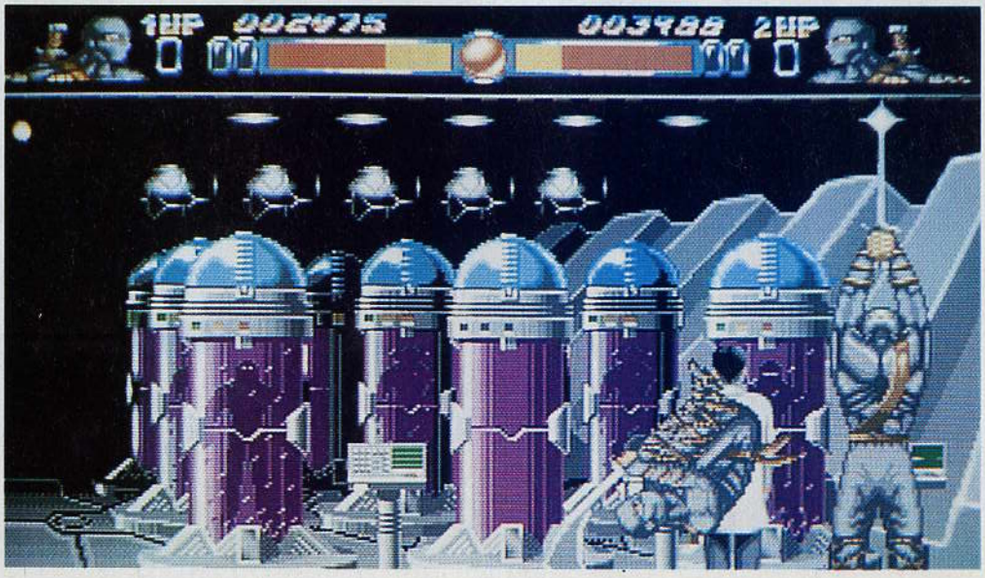
***Body Blows* est disponible sur *Amiga* avec 1 Mo de RAM. Une version spéciale *A1200* est à l'étude dans les laboratoires de Team 17. Les animations y seraient plus coulées (4 Mo de RAM !) et on parle même d'avoir quatre combattants simultanément à l'écran.**

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

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

TESTE SUR

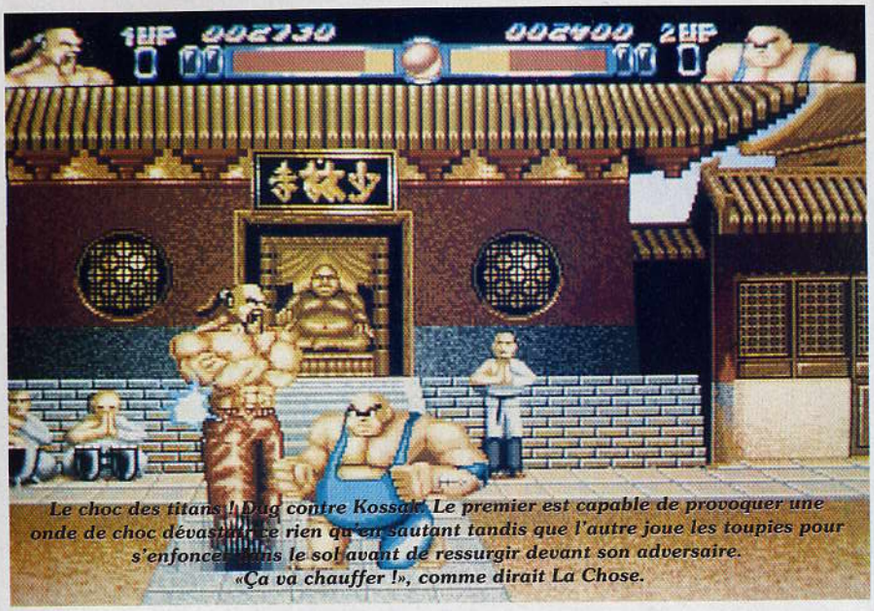
***Amiga 500* avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquette.**



Affrontement des ninja au milieu d'un laboratoire soviétique. Comme dans Street Fighter II, le décor scrolle horizontalement et verticalement pour suivre les évolutions des personnages. L'analogie ne s'arrête pas là puisqu'on retrouve sur le sol de ce tableau la faucille et le marteau qui apparaissaient déjà dans SF II.

EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
CONCEPTION : DANNY BURKE
PROGRAMMATION : CEDRIC MCMILLAN JR

GRAPHISMES : DANNY BURKE
BANDE-SON : DANNY BURKE, ALLISTER BRIMBLE, STEPHEN & GARY NICHOLAS.



Le choc des titans ! Dug contre Kossak. Le premier est capable de provoquer une onde de choc dévastatrice rien qu'en sautant tandis que l'autre joue les toupies pour s'enfoncer dans le sol avant de ressurgir devant son adversaire. «Ça va chauffer !», comme dirait La Chose.

COMPARATIF

BODY BLOWS VS STREET FIGHTER II

C'est évident,* Body Blows *s'inspire de* Street Fighter II. *Mais, si celui-ci a le privilège de l'âge, c'est bien là son seul avantage. Dans tous les domaines, c'est* Body Blows *qui sort vainqueur du duel en faisant au moins aussi bien et souvent mieux que son modèle. Les puristes qui connaissent par cœur la borne d'arcade souhaiteront peut-être retrouver leurs personnages fétiches de* Street Fighter II. *Mais les autres ont tout intérêt à s'acheter* Body Blows. *Ils ne le regretteront pas.



Moins réussi que Body Blows, Street Fighter II sur Amiga n'en a pas moins rencontré un grand succès auprès des joueurs par son statut d'adaptation officielle.

84%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

BODY BLOWS

A — **DIGNE SUCCESSEUR DE *STREET FIGHTER II*, *BODY BLOWS* EXPLOITE LES POSSIBILITES DE L'AMIGA SANS EGALER LES BEAT'EM ALL SUR CONSOLES.**

69% GRAPHISMES
Les graphismes constituent à mon avis l'un des points faibles du jeu. Plus soignés, ils auraient pu augmenter considérablement la note d'intérêt.

80% ANIMATION
Compte tenu des limitations de mémoire, elle est plutôt réussie mais les mouvements des personnages n'en sont pas moins saccadés. Le scrolling de fond, par contre, est impeccable.

73% MUSIQUE
Il y a une mélodie pour chaque tableau et une musique très «dance» accompagne les menus. Ceci dit, l'ensemble reste assez banal pour un *Amiga*.

82% BRUITAGES
C'est autre chose que *Street Fighter II*. Dans *Body Blows*, les personnages crient, ahanent et lancent des imprécations à tour de bras. «Shadow !».

80% PRISE EN MAIN
On peut commencer à jouer (et à perdre) en quelques minutes. Il faudra quand même une bonne dizaine de combats avant de maîtriser chaque combattant.

80% JOUABILITE
Un joystick classique suffit amplement pour gérer les 21 mouvements disponibles. Dommage que les combats avec deux personnages identiques soient souvent confus.

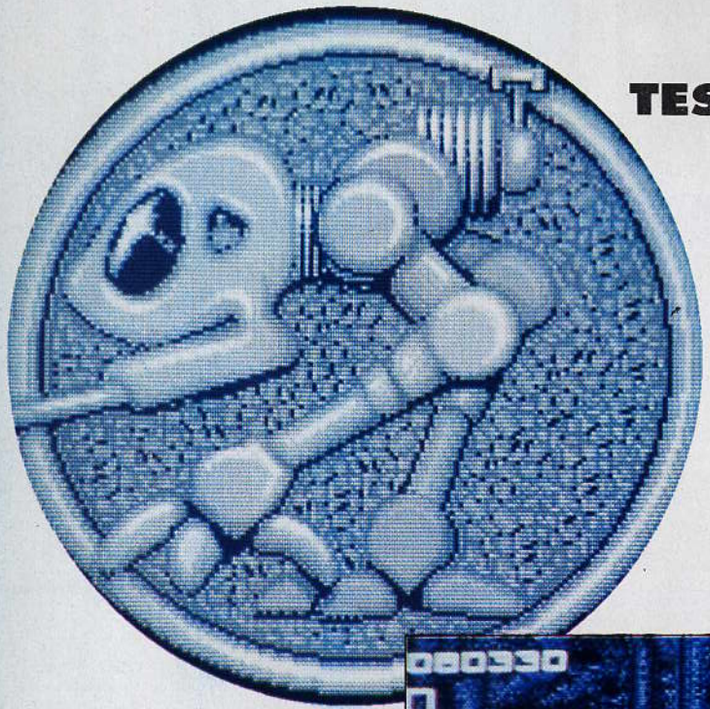
87% DUREE DE VIE
Dans le genre, *Body Blows* risque de vous résister longtemps mais vous y reviendrez sans relâche pour essayer de vaincre Max. Le mode multi-joueurs augmente encore la durée de vie.

Difficulté	Joueurs	Prix
D Difficile	2	C

AMIGA

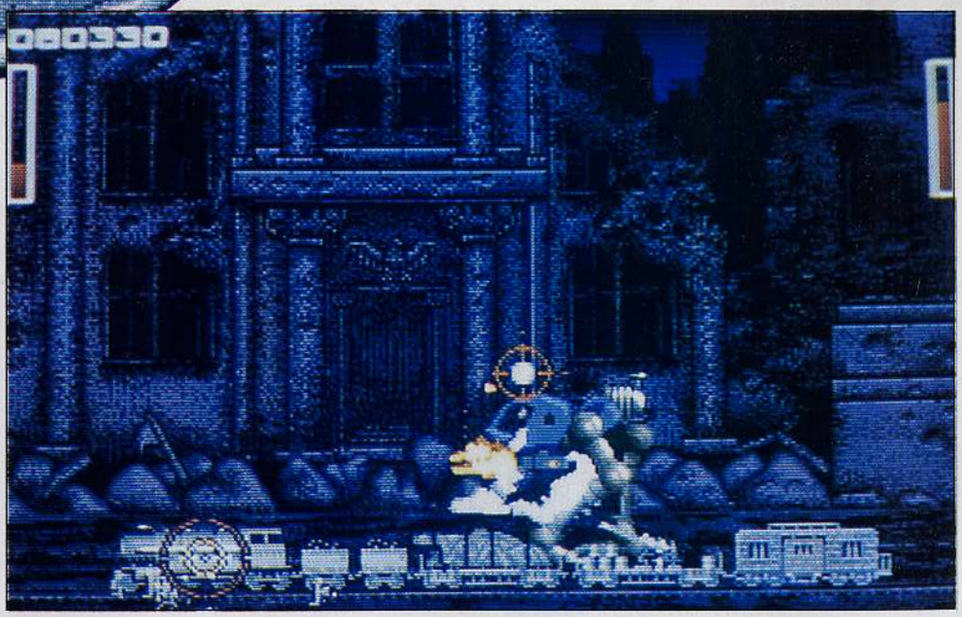
WALKER

INTÉRÊT 77% DU JEU



TESTE PAR DOGUE DE MAUVE

Qui n'a jamais rêvé de conduire l'un des immenses bipèdes de métal du *Retour du Jedi* ? C'est précisément ce que vous propose *Walker*, le nouveau jeu de DMA Design. Haut comme un immeuble, foulant au pied vos adversaires impuissants, vous allez faire passer le Terminator pour un inoffensif moustique ! *Walker*, c'est de l'action, de l'action et encore de l'action. Si la profondeur de jeu en souffre, le plaisir, lui, est intense !



Vous ne devrez en aucun cas laisser ce train de munitions atteindre le camp ennemi. C'est en tous cas une excellente occasion d'utiliser le verrouillage de votre viseur (Lock ON) !

AVIS

NON !

MARC

Désolé, j'ai beau être un fan inconditionnel de Star Wars et rêver toutes les nuits de piétiner des soldats impériaux à bord d'un des fameux tanks à démarche de poulet du « Retour du Jedi », Walker me laisse complètement froid ! D'accord, le Walker est superbe et l'animation est parfaite, mais l'action est franchement trop répétitive... En fait, vous vous occupez beaucoup plus de viser avec le curseur de la souris (comme dans le premier Operation Wolf venu !) que de manœuvrer votre superbe engin métallique. C'est bien dommage car l'idée de piloter une de ces incroyables créatures mécaniques me mettait déja l'eau à la bouche... Je suis franchement déçu mais je me console en pensant à l'arrivée prochaine de X-Wing sur PC ! A votre avis... j'achète ?

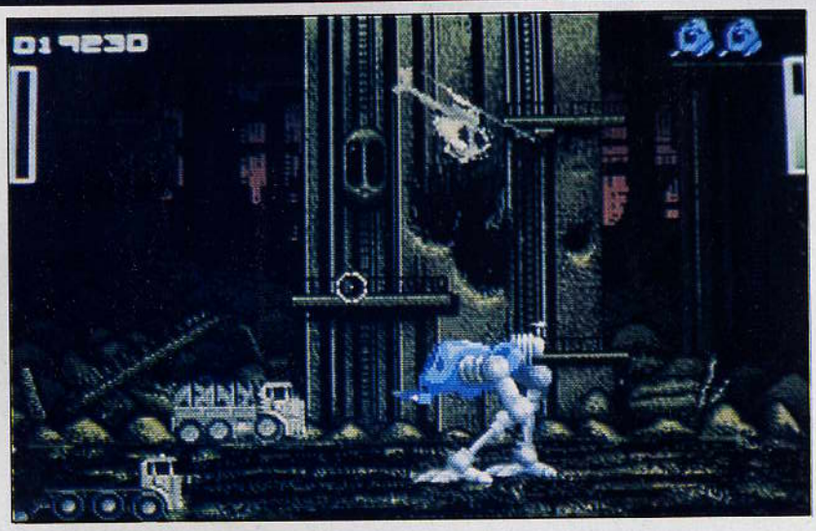
Marc Lacombe

"L'an de crasse 2029". Sur une terre dévastée par l'Holocauste, les hommes - toujours aussi fous - sont divisés en deux factions qui s'affrontent sans trève. D'un côté, une véritable armée dotée d'avions, de tanks, d'hélicoptères et de lance-roquettes. De l'autre, un groupe para-militaire de savants qui vient de mettre au point l'arme ultime : le Walker. Haut d'une quinzaine de mètres, ce géant de métal extrêmement mobile est équipé de mitrailleuses lourdes et d'une carapace blindée des plus résistantes. Vous avez été désigné volontaire pour conduire cet engin de mort au cœur du camp ennemi. Votre mission : oblitérer à jamais tous ces chiens du Bronx ! Malgré la puissance de feu dont vous disposez, ce ne sera pas facile. D'immenses machines de guerre, assistées par des troupes fanatiques, gardent l'accès de chacun des quatre niveaux du jeu. Seul un dosage parfait d'habileté, de chance et de force brutale vous permettra de vous en sortir...

L'action se déroule en 2D, le long d'un scrolling horizontal plein écran. Vous faites avancer le Walker à l'aide du clavier mais utilisez la souris pour viser et faire feu. Quoique inhabituel, ce système se révéle finalement très pratique. Heureusement car, en face à vous, on fera tout pour désintégrer votre blindage (la barre verticale en haut à droite). Attention, vous n'avez que trois Walker ! Il faudra aussi surveiller constamment la température de vos mitrailleuses qui ont une nette tendance à la surchauffe. Pensez à relâcher la gachette de temps en temps !



Et voilà ! A peine avez-vous réussi à dégommer le gros de fantassins que les parachutistes passent à l'attaque. Malheureusement pour eux, le combat est inégal. Vous êtes donné vainqueur à 100 contre 1.



La mort vient du ciel... mais aussi du sol ! Walker ne vous laissera pas une seconde de répit. L'ennemi déferle de tous les côtés et il va falloir jouer en virtuose de la mitrailleuse pour vous en sortir.

DMA, UNE ÉQUIPE FORMIDABLE !

DMA. Derrière ces trois lettres se cache l'un des groupes de programmeurs les plus actifs sur Amiga à l'heure actuelle. Même si leur nom n'est pas aussi évocateur que celui des Bitmap Brothers ou de Sensible Software, les membres DMA Design sont des « vieux de la vieille ». Formée en 1988, la compagnie fait vivre aujourd'hui près de 25 personnes. L'équipement de DMA Design ferait rêver bien des boîtes "pros". Dans les locaux de DMA, 90% des micros sont reliés à un super réseau (LAN) qui peut contenir 4 gigas de données. Pour le développement des titres sur CD, DMA s'est offert une Silicon Graphics Iris Indigo et quatre PC 486 50/100Mhz pour le modelage des images en 3D. Pour mémoire, voici les titres qu'a développé DMA par le passé :Menace (1988), Blood Money (1989), Lemmings (qu'on ne présente plus !), Lemmings 2 (qu'on n'aura bientôt plus besoin de présenter), Walker (que je vous présente ici même), Hired Guns (que Marc vous présentait en preview le mois dernier). DMA Design s'est également occupé de nombreuses conversions sur toutes machines (micros et consoles). En outre, DMA développe plusieurs systèmes d'aide à la conception : CDMA est l'outil qui a permis de créer de superbes séquences d'animation (comme les intros de Psygnosis) et TAOS est un autre système qui facilite les conversions d'une machine à une autre. Enfin, pour l'avenir, DMA a l'intention de se spécialiser dans la création de jeux sur CD.

OUI mais... DOGUY

Il semble qu'après avoir titillé nos instincts protecteurs avec Lemmings, les auteurs de DMA aient décidé de libérer nos pulsions destructrices. Dans Walker, vous utiliserez toutes vos ressources pour écraser, massacrer et réduire en charpie les petites créatures qui vous font face. Certes, cet aspect du soft a de quoi mettre mal à l'aise. Mais il ne s'agit guère que d'un jeu et l'on peut y prendre beaucoup de plaisir sans être un tueur sadique. J'avoue m'être amusé comme un petit fou à piloter le Walker. Malgré le côté répétitif de l'action, je continue à y jouer et j'ai bien l'intention de terminer ce satané quatrième niveau ! Dommage que l'ensemble manque de couleurs, probablement pour faciliter le travail des programmeurs. Les bruitages, variés, sont à la hauteur. Clin d'œil sympathique : au niveau 3, les connaisseurs reconnaîtront la musique qu'écoutent les marines dans l'hélicoptère de Predator. Sans être un must, Walker reste un jeu très agréable qui ravira, j'en suis sûr, les amateurs d'action. Pour ma part, j'économise pour m'offrir X-Wing, et je convainc mon petit frère de l'acheter.

Dogue de Mauve

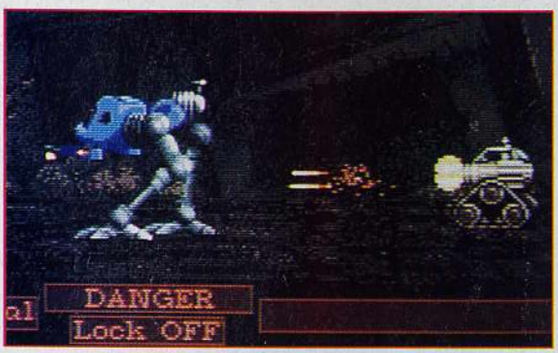
2 MINUTES DE JEU



L'ennemi est prêt à tout pour détruire votre Walker. Ici, des kamikazes en deltaplane vous bombardent sans répit et se jouent aisément de vos tirs.



D'accord, les bougres ont amené l'artillerie lourde, tanks et bazookas. Mais ils vont vite se heurter à vos arguments de choc : les mitrailleuses lourdes du Walker.



Au lieu de vous acharner sur cet hélicoptère abattu, vous feriez mieux de vous préoccuper du char qui vient de surgir derrière vous et vous arrose copieusement de roquettes.



«Ah, ah, ah ! Ecartez-vous de là, bande de nabots!». Avec trois vies et un bouclier pratiquement intact, vous irez loin, très loin !

DEUX MINUTES DE DESTRUCTION ECHEVELEE

VERSION

Walker n'est disponible que sur Amiga (1 Mo). Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

●●●

TESTE SUR

Amiga 500 **avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquette.**

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles
Mémoire requise 1 Mo
Contrôle : souris et clavier
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur : impossible
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection logicielle

TOP

- **L'animation du *Walker* et des personnages rappelle les meilleures séquences de *Star Wars*. Du grand art !**
- **Même si la subtilité n'est pas son fort, Walker est l'un des jeux les plus défoulant qu'on ait jamais vu !**
- **Pour un shoot'em up, la mise en scène est originale.**

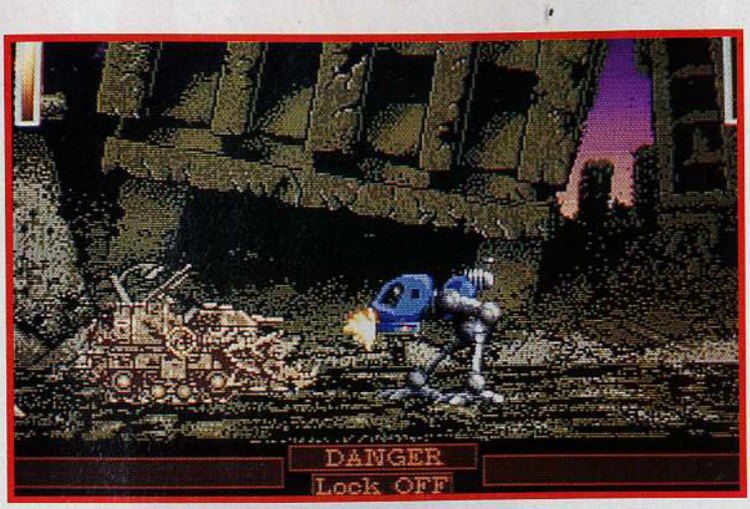
FLOP

- **Malgré la variété des adversaires (fantassins, tanks, hélicoptères, etc.), l'action est trop répétitive.**
- **Les chargements sur disquette sont longs et intempestifs.**

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : EXASOFT

CONCEPTION/RÉALISATION : DMA DESIGN

COMPARATIF



Pour un shoot'em up, on peut dire que Walker est un jeu original. La grande différence avec les autres shoot'em up est que, pour une fois, c'est VOUS qui êtes plus gros et plus fort que vos adversaires. Mais attention, si les ennemis sont tout petits, ils restent dangereux. Et vous devrez aussi affronter tanks, hélicoptères et autres bombardiers, sans parler des boss de fin de niveau !



Pour un shoot'em up, on peut dire que Walker est un jeu original. La grande différence avec les autres shoot'em up est que, pour une fois, c'est VOUS qui êtes plus gros et plus fort que vos adversaires. Mais attention, si les ennemis sont tout petits, ils restent dangereux. Et vous devrez aussi affronter tanks, hélicoptères et autres bombardiers, sans parler des boss de fin de niveau !

WALKER FACE A PROJECT-X

Difficile de trouver un jeu similaire à* Walker*... Contrairement à ce qui se passe dans le jeu, ce genre d'engin ne court pas les rues. Finalement, le produit qui s'en rapproche le plus est* Project-X*. Les deux softs sont axés sur la lutte acharnée d'un homme seul dans son appareil face à une horde d'aversaires. Bref, deux shoot'em up purs et durs !* Project-X *l'emporte sur* Walker *en terme de réalisation (plus de couleurs, sprites plus gros, etc.). Mais* Walker *profite de l'originalité de sa mise en scène et du véhicule lui-même. Attrait de la nouveauté mis à part, j'avoue avoir une petite préférence pour* Walker *qui propose une action encore plus furieuse que* Project-X *et vous donne vraiment l'impression d'être surpuissant. A part peut-être* Populous*, rares sont les jeux qui font cet effet-là !

77%

ACTION ...
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

WALKER

A

AU MENU : FANTASSIN HACHÉ, GIGOT DE ROQUETTE, HÉLICOPTERE FUMÉ ET TANK FONDU AU NAPALM. LE JEUX LE PLUS « OVERKILL » D'AMIGA !

70% — **GRAPHISMES**

Les graphismes sont post-apocalyptiques à souhait mais manquent cruellement de couleur.

83% — **ANIMATION**

Rien à redire. Le *Walker* bouge avec la grâce d'un ange de la mort et le scrolling est fluide.

60% — **MUSIQUE**

Réservées aux pages statiques, les musiques de *Walker* sont agréables mais pas inoubliables.

80% — **BRUITAGES**

Les bruitages, nombreux et recherchés, contribuent énormément à l'ambiance chaotique de *Walker*.

75% — **PRISE EN MAIN**

On a tout compris en deux temps-trois mouvements. Dommage que les accès disque soient aussi lents et fastidieux.

85% — **JOUABILITE**

Le Walker se manie au doigt et à l'œil. Certaines situations sont parfois confuses mais « c'est ça la guerre, coco ! ».

65% — **DUREE DE VIE**

Les fans d'action y reviendront encore et encore mais les joueurs plus « cérébraux » s'en lasseront assez vite.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyen	1	C

EL-FISH

INTÉRÊT 88% DU JEU

PC

TESTE PAR JACQUES HARBONN



Le chat (dont on ne voit que la patte) cherche à attraper un poisson. Ceux qui se trouvent à portée se dégagent aussitôt brusquement d'un mouvement parfaitement naturel.

Depuis le très ancien *Little Computer People*, aucun programmeur ne s'était attaqué à une simulation « autonome » de la vie. Cette gageure n'a pourtant pas effrayé Alexey Pajitnov (auteur de *Tetris* et autres *Welltris*) et son équipe, qui nous livrent là un logiciel étonnant, basé sur la vie d'un aquarium et la reproduction de ses poissons.

El-Fish a pour but de récréer de manière réaliste la vie d'un aquarium. Le programme se subdivise en différents modules. Dans un premier temps, il faut pêcher les poissons qui serviront de point de départ. Il suffit de cliquer avec le curseur-hameçon sur n'importe quelle région aquatique. Les poissons varient beaucoup, tant en taille qu'en forme ou en couleur, selon le lieu et le moment de la pêche. Vous pouvez ensuite jouer sur le code génétique pour modifier la forme ou les nuances de chaque poisson. Si vous forcez trop ces recombinaisons génétiques, vous obtiendrez un mutant stérile. Croisez ensuite vos poissons, en jouant une nouvelle fois sur la génétique. Une fois en possession d'une gamme suffisante de poissons, laissez le programme calculer les animations pour chacun d'eux. En mode VGA et taille agrandie (plus gourmand), il faut compter 5 à 15 minutes et 200 à 600 Ko occupés sur le disque dur pour chaque poisson. Il est temps de vous occuper de l'aquarium lui-même. Vous pourrez ainsi choisir le décor arrière, le type de fond, les plantes, les éléments fixes mobiles ou immobiles (aérateur, rochers, etc.), et même rajouter une série d'animations complémentaires : hippocampe, plongeur, escargot, méduse, crabe, hameçon avec son ver, et même chat cherchant à capturer un poisson ! Il ne reste plus qu'à choisir dans votre «piscithèque» les poissons à y incorporer et l'éventuelle musique qui vous bercera. Admirez alors votre création animée, soit en spectateur attentif, soit en intervenant à la souris pour aller taquiner quelques créatures, donner à manger aux poissons ou éteindre la lumière de l'aquarium.

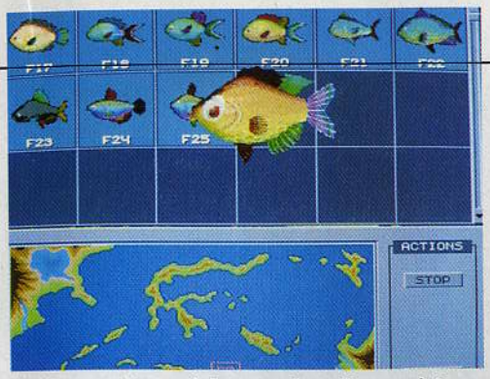
AVIS

OUI

JACQUES

Passionné d'aquariophilie depuis ma prime enfance, j'ai été subjugué par la qualité de la simulation. Graphiquement, on voit parfaitement les reflets lumineux courir le long des écailles des poissons en fonction des mouvements. Les mouvements eux-mêmes sont d'un réalisme parfait. Que ce soit les ondulations du corps, les battements des ouïes ou des nageoires, les frémissements des nageoires au repos, et bien d'autres choses encore, on a bien du mal à réaliser qu'il ne s'agit «que» d'une simulation. Et ce n'est pas tout. Le comportement des poissons eux-mêmes a été respecté. Certains nagent en pleine eau, d'autres explorent le fond ou restent près de la surface. D'autres encore, plus timides, se cachent derrière les rochers et les plantes pour n'apparaître qu'un court instant. Même en groupe, on retrouve les comportements typiques des poissons, certains restant en banc serré (avec souvent un poisson plus téméraire à l'écart) et d'autres vivant leur vie chacun de leur côté. Si vous aimez les aquariums, vous ne pourrez vous lasser d'El-Fish, acquisition indispensable !

Jacques Harbonn



Pêcher est ici tout à fait simple et l'on est loin des combats de la pêche au gros ! Pour diversifier la taille, et la couleur des poissons recueillis, changez souvent de lieu de pêche.



Les «manipulations génétiques» se limitent au déplacement des deux curseurs. Un témoin rouge signale le seuil à partir duquel ces recombinaisons vont trop affecter le potentiel génétique du sujet, le rendant alors stérile.



Les croisements combinent les possibilités génétiques des deux individus à celles des manipulations génétiques.

AVIS SPIRIT

NON *Je ne suis pas du tout d'accord avec Jacques. Il est vrai que je n'ai jamais ressenti la moindre passion devant un aquarium et ses poissons sans âme. Mais il y a aussi d'autres problèmes, liés au programme lui-même. Tout d'abord le calcul de l'animation des poissons est d'une lenteur insoutenable, même sur un gros PC. Que faudra-t-il compter en mode SVGA? Une heure par poisson sur un gros PC ?! Ensuite, les «manipulations génétiques» se limitent vraiment à leur plus simple expression : déplacer un curseur. On n'a vraiment pas l'impression de s'introduire dans les arcanes de la génétique profonde. Pourquoi ne pas avoir repris un système proche du très ancien mais excellent Eco. Les manipulations génétiques s'y effectuaient en déplaçant les gènes le long des chromosomes, système autrement plus évocateur qu'un simple curseur. Seule la création de l'aquarium et de ses éléments apporte une certaine diversité. Mais à moins d'être un passionné, j'ai bien peur que ce programme ne vous lasse rapidement. Moi en tout cas, je n'achète pas !*

EDITEUR : MAXIS
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
CONCEPTION/RÉALISATION : OLEG IVANOV, ALEXANDER GALKIN, OLEG FEDOTOV, ANDREY EMEL'IANENKO, JOURI DICOUSHIN, ALEXEI JAKOVLEV, DMITRY TOLKACHOFF, BORIS BOBTCHENKO, GENNADIJ NARYSHKIN, SERGE NOSKOV, ALEXEJ PAJITNOV, VLADIMIR POKHILKO, NICKOLAI STRAKHOV, BORIS VOLKOV.

EL-FISH A IMAGINÉ

Ce n'est pas une blague, El-Fish était présenté à Imagina lors de la conférence sur la Vie artificielle. Certes, les graphismes d'El-Fish ne peuvent pas rivaliser avec ceux des Silicon Graphics et la lenteur de calcul du PC ne faisait pas honneur au thème du Temps Réel mais le fait est qu'El-Fish ne dépareillait pas au milieu des autres applications du genre. Il semble bien que, peu à peu, le monde fabuleux des images de synthèse et celui de nos micros ludiques tendent à se rejoindre. Voilà une perspective des plus réjouissantes

VERSIONS

PC *El-Fish* n'est disponible que sur *PC* et aucune autre version n'est annoncée.

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo de RAM, carte SVGA 1 Mo, Carte Sound Blaster Pro 2.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

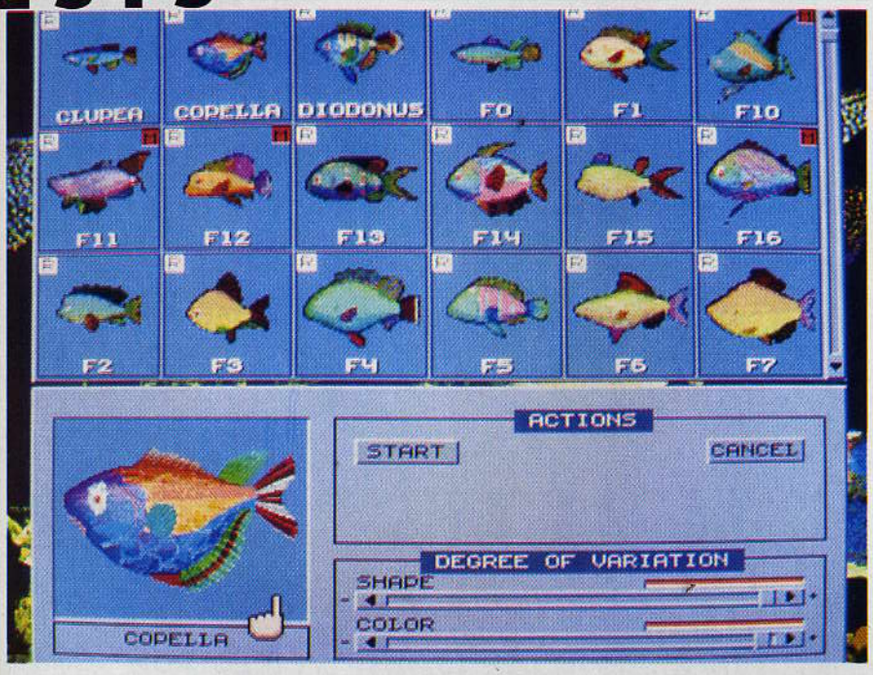
PC 286 12 MHz minimum (386 et au-dessus fortement conseillé pour le calcul des animations)
Mémoire requise : 640 Ko
Modes graphiques : VGA/SVGA
Cartes sonores : Adlib (classique et Gold), Sound Blaster (classique et Pro II)
Contrôle : clavier, souris (quasi indispensable)
Média : 5 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (10 mn environ)
Espace requis : 5 Mo (plus l'animations des poissons).
Jeu en anglais
Manuel : français
Protection : aucune

TOP

- La fidélité de la simulation se retrouve à tous les niveaux
- Face aux adaptations sans cesse recommencées des mêmes thèmes, on découvre enfin un programme vraiment original
- La version finale tournera en VGA et SVGA
- Le programme se contente de très peu de mémoire basse

FLOP

- Le calcul des animations est vraiment trop long
- Si vous avez un petit disque dur, il faudra limiter le nombre de vos créations, car elles sont très gourmandes en place disque
- Les manipulations génétiques auraient pu être mieux présentées



Les poissons évoluent de manière à être parfaitement intégrés au décor. Ils se cachent derrière un rocher, passent entre deux feuilles et n'hésitent pas, au besoin, à aller grignoter les bordures des feuilles.



L'humour n'est pas oublié. Ce crabe, tout à fait normal au premier abord, salue en retirant son haut-de-forme et en agitant sa canne lorsqu'on le touche !

COMPARATIF

EL-FISH, PROGRAMME UNIQUE !

Il est quasi impossible de comparer* El-Fish *à un autre logiciel. Dans les autres logiciels de « simulation de vie » (*Sim Life *par exemple), vos actions auront des conséquences plus ou moins immédiates, qui influeront sur le jeu. Dans* El-Fish, *toutes vos actions n'auront aucune conséquence négative (en dehors de la stérilité des mutants). En fait par bien des côtés (définition du contenu de l'aquarium et de sa disposition), le programme s'apparente plus à un logiciel de création qu'à un jeu. L'aspect ludique est cependant loin d'être absent, car on se passionne vite pour ces croisements donnant des poissons toujours renouvelés.

88%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■■
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

EL-FISH

PC

D'UNE GRANDE ORIGINALITÉ, *EL-FISH* REPRODUIT AVEC FIDÉLITÉ LA VIE DANS UN AQUARIUM. L'ASPECT GÉNÉTIQUE ET L'INSTALLATION DE L'AQUARIUM APPORTENT UN PLUS.

84% — GRAPHISMES

Les 256 couleurs sont parfaitement mises à profit et les graphismes de tous les éléments très soignés.

93% — ANIMATION

Elle est excellente, d'une extraordinaire fluidité sur un 486 et surtout d'un réalisme proprement ahurissant (on fait encore des découvertes après des heures de contemplation !).

70% — MUSIQUE

Les musiques sont agréables, avec une originale option — possibilité pour certaines d'être générées par l'ordinateur — qui donne des résultats très corrects.

- — BRUITAGES

Ils sont tout simplement inexistants, ce qui n'a rien d'étonnant dans le monde du silence !

80% — PRISE EN MAIN

Inutile de lire une volumineuse documentation avant de plonger dans le logiciel. Tout est parfaitement naturel...

75% — JOUABILITE

La souris répond correctement mais marque cependant quelques pauses brèves dans certains cas.

90% — DUREE DE VIE

Attention, ce chiffre ne concerne que les passionnés d'aquariophilie qui y reviendront sans cesse. Les autres risquent de s'en désintéresser après un bref coup d'œil !

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	C

INTERET 84% DU JEU

PREHISTORIK II

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE

PC

Suite des aventures du plus célèbre homme de Cromagnon du monde vidéo. Vêtu de sa peau de panthère et armé d'un gourdin, il traverse les dix niveaux du jeu à la recherche de nourriture. L'éditeur Titus signe, une nouvelle fois, un excellent jeu de plates-formes bourré d'humour et qui mise avant tout sur l'action non-stop.



Sur la neige, Prehistorik glisse méchamment. C'est un des niveaux les plus durs du jeu.

Prehistorik est un personnage un peu primaire mais fort sympathique. La télé et les bals du samedi soir n'ayant pas encore été inventés, sa seule occupation est la chasse. Un gourdin dans la main, il part au petit matin en quête de nourriture. Et on ne peut pas dire que Mère Nature soit radine ! Oiseaux, mammifères, poissons et même insectes... il y en a pour tous les goûts ! Il suffit de les assommer pour s'en régaler.
Après le plat de résistance, il peut s'offrir des petites gâteries, pâtisseries et autres sucreries. Dissimulés dans les recoins et les salles secrètes, ces bonus augmentent considérablement les points. Encore faut-il mettre la main dessus. Pour terminer les dix niveaux, il existe plusieurs chemins. Pour trouver le bon, il faut bien souvent prendre des risques insensés comme se jeter dans le vide ou rebondir sur des monstres. La gestion des cœurs d'énergie est intéressante. Si vous êtes touché, vous perdez un cœur qu'il est possible de récupérer en allant boxer votre ennemi et en ramassant un certain nombre d'os. Ainsi, se faire toucher devient un vrai plaisir ! Le pilotage d'un deltaplane est une des petites surprises de ce soft. Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est grisant de prendre la voie des airs. Cela nécessite un minimum d'entraînement, mais une fois l'engin maîtrisé, on a bien du mal à s'en passer.

COMPARATIF

TITUS CONTRE TITUS

Le premier jeu de plates-formes, signé Titus, vraiment différent de ce qui existait habituellement s'appelle les Blues Brothers. *Les deux chanteurs américains récupéraient des objets pour leur ultime concert. L'interactivité entre les objets et les deux héros est l'aspect le plus intéressant du jeu. Son mode deux joueurs est aussi une grande innovation.*
Les Aventures de Moktar *furent leur second produit. La grandeur des tableaux et le côté réflexion en faisaient un jeu à part.*
Mi-aventure, mi-plates-formes, Super Cauldron *lui emboîtait le pas. Là, dans un monde de magie, les potions à concocter sont les armes suprêmes. Si vous recherchez des jeux de plates-formes originaux, vous n'avez que l'embarras du choix.*

TOP

- Le scrolling est multidirectionnel
- Le parcours n'est pas linéaire
- Les décors sont colorés
- L'animation est très souple
- Les séquences de deltaplane sont originales
- Il y a une centaine de bonus et des passages secrets

EDITEUR : TITUS
PROGRAMMATION : ERIC ZMIRO
GRAPHISME : FRANCIS FOURNIER ET MORGAN VALQUE
MUSIQUE : FABRICE PAUMIER

FLOP

- Le scrolling est un peu trop rapide
- Il n'y a qu'une dizaine de niveaux
- Certains monstres de fin de niveau sont vraiment trop coriaces

AVIS

AXEL

OUI ! *Dans le domaine des jeux de plates-formes, Titus n'a de leçon à recevoir de personne. Prehistorik II s'inscrit dans la lignée des Blues Brothers, Moktar ou Super Cauldron tout en conservant ses propres caractéristiques.*

Ainsi, le principe qui permet de récupérer presque instantanément son énergie en assommant son agresseur rend la partie plus vivante et contribue au bon dosage de la difficulté. C'est d'autant plus intéressant que le joueur dispose uniquement de trois cœurs, et peut mourir s'il tombe dans des gouffres ou sur des piques.

Si les attaques à coup de gourdin ou de hache n'ont rien d'original, il faut voir le personnage se mettre en colère et marcher vers l'ennemi, les poings serrés et les pectoraux bandés. A ce moment-là, sa force de frappe est multipliée par quatre et ça fait mal.

L'humour est une composante essentielle du jeu. On va de surprise en découverte, et l'action ne faiblit jamais. Pour ce qui est de la technique, c'est du tout bon, ce qui ne gâte rien. Graphismes soignés, scrollings sur trois plans, musique et bruitages digitalisés...

Le tout enrobé d'une excellente jouabilité et vous avez l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur PC.

Axel Munschen

A LA RECHERCHE DU DELTAPLANE JAUNE

Au niveau quatre, dans la forêt, le deltaplane est le « véhicule » le plus pratique pour survoler tous les problèmes. Mais il n'est pas facile à atteindre.



Dans un premier temps, il faut descendre par un escalier de brique.



Arrivé sur la dernière marche, laissez-vous tomber le long de la paroi. Et là, surprise ! De grosses guêpes vous récupèrent.



Mais il ne suffit pas de se laisser transporter par ces charmantes bestioles. Il faut avancer tout en sautillant. Exercice particulièrement périlleux.



Vous vous apercevrez vite que le jeu en vaut la chandelle. Vos efforts seront récompensés !

PREMIERS PAS : PREMIER NIVEAU



Dès le début, en frappant sur la pancarte, quelques friandises apparaissent. Très souvent, ces bonus sont cachés dans des endroits surprenants. On peut dire que l'aventure commence bien.



Ne jouez pas les gros bras à chaque rencontre ! Servez-vous de votre tête et surtout de celle de vos ennemis pour atteindre des plates-formes aériennes ou des bonus de vie suspendus dans les airs.



Il y a deux cavernes dans le premier niveau. L'une ramène le joueur au début du jeu. A éviter ! L'autre vous met en présence d'araignées à huit pattes prêtes à vous empêcher de vous restaurer.

CE QUI FAIT LA DIFFERENCE

Prehistorik II *est un jeu de plates-formes qui à première vue n'a rien de bien original. Ne jamais se fier aux premières apparences. Eric Zmiro, le programmeur, ne s'est pas contenté de réutiliser les routines des anciens jeux. Il les a peaufinées et s'est même permis d'innover, le bougre ! Son scrolling sur trois plans, peu courant sur PC, est un petit bijou ainsi que le judicieux niveau en scrolling vertical « bloqué ». En clair, cela signifie que le joueur doit prendre ses jambes à son cou s'il ne veut pas se faire écraser par le décor qui scrolle de haut en bas. Et bien sûr, si Prehistorik dévale le niveau trop vite, c'est la chute. Unique en son genre, un mode replay permet de revisualiser la dernière séquence d'action, juste avant la mort.*



TESTE SUR

PC 386 dx 25 Mhz, avec
2 Mo de mémoire avec SoundBlaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC tous modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Modes graphiques : VGA/SVGA
Cartes sonores : AdLib, SoundBlaster
Contrôle : clavier, joystick
Media : 2 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur: facultative (5 mn environ)
Espace requis : 1 Mo environ
Jeu en français
Manuel en français
Protection logicielle (disquette nécessaire)

VERSIONS

PC ***Une version CPC (ce n'est pas une blague !) sera disponible en avril. Il faudra attendre juillet pour y jouer sur Amiga. La version ST est envisagée, mais aucune date n'est annoncée.***

AVIS — MORGAN

oui mais... *Vous allez dire que je radote mais, avec* **Prehistorik II**, *le* **PC** *prouve une fois encore qu'il propose des jeux d'actions de qualité. Les animations sont correctes et les graphismes assez sympas. Bien sûr, ils ne sont pas en super VGA mais donnent une bonne ambiance à l'ensemble du jeu. Les routines de programmation sont suffisamment bien rodées pour que tout ce petit monde évolue correctement. A grands coups de massue, vous allez parcourir les plaines hostiles de la Terre, et rude sera votre tâche pour pouvoir enfin casser la croûte (vous risquez d'avoir un sacré creux d'ici là !). On peut dire que les jeux de plates-formes sur PC, de plus en plus nombreux, commencent à devenir vraiment intéressants. Maintenant de là à l'acheter, c'est à vous de juger mais n'étant pas un fan de ce type de jeu, je préfère plutôt allumer mon* **Amiga** *et m'éclater dessus. Le* **PC** *reste une bécane plutôt axée sur les jeux de réflexion... même si cela change petit à petit.*

Morgan Feroyd

84%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES ■■■
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

PREHISTORIK II

PC — **REALISATION IMPECCABLE, HUMOUR OMNIPRESENT ... D'EXCELLENTS MOMENTS EN PERSPECTIVE, D'AUTANT PLUS QU'ON Y REJOUE VOLONTIERS.**

GRAPHISMES — 80%
Les décors sont de toute beauté. Les couleurs de fond en dégradés sont assez remarquables. Les ennemis et les bonus sortent tout droit d'une bande dessinée. C'est frais et coloré.

ANIMATION — 81%
Trois niveaux de scrolling d'une fluidité exceptionnelle. On a même parfois du mal à suivre l'action. L'écran scrolle horizontalement lorsque le personnage est arrêté pour voir ce qui se passe devant lui : c'est indispensable.

MUSIQUE — 82%
La musique change à chaque niveau. Elle dispose de quatre voies soundbtracker de bonne qualité. Très chouette !

BRUITAGES — 78%
Ils vont dans l'esprit du jeu : délirants et hauts en couleur. Cris de rage, de joie, ou « bangas-wangas » bien sonnés.

PRISE EN MAIN — 83%
On est tout de suite dans le bain. Une carte des lieux s'affiche au début de chaque niveau. Un système de code très judicieux permet de reprendre à différents endroits.

JOUABILITE — 76%
Si le contrôle du delta plane pose un léger problème au début, les sauts et les coups de gourdin sont un jeu d'enfant.

DUREE DE VIE — 75%
Le jeu est un peu court mais il existe plusieurs manières pour terminer les niveaux et les salles secrètes abondent.

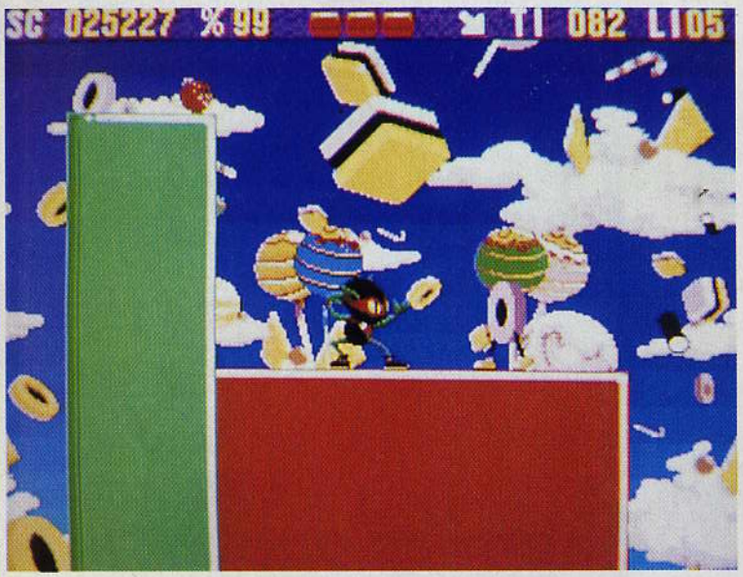
Difficulté		
M Moyen	1 Joueur	C Prix

A1200

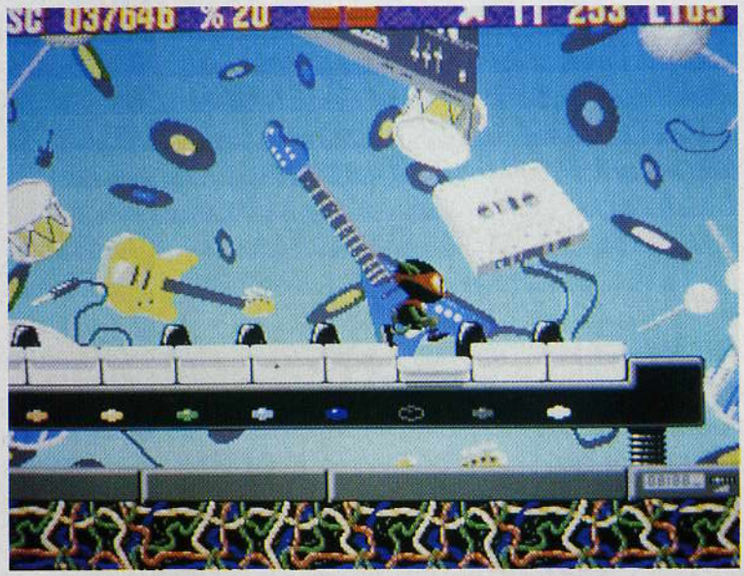
INTERET 85% DU JEU

ZOOL 1200

TESTE PAR PATRICK EYMARD



Le monde des sucreries, et toujours ces maudites bestioles en sucre qui nous empoisonnent la vie.



Le piano est un élément important du monde de la musique, attention à appuyer sur les bonnes touches...

Depuis la sortie de l'*Amiga 1200* on se demandait bien ce qu'allaient pouvoir faire les programmeurs avec cette nouvelle bécane. Voici la réponse, et quelle réponse... On peut d'ores et déjà affirmer que le *Zool 1200* pour *Amiga1200* est bien la nouvelle référence des jeux d'action sur micro au niveau de la réalisation.

La plupart des lecteurs assidus connaissaient déjà *Zool 1200*. Pour ceux qui dorment au fond de la classe, je rappelle qu'il s'agit d'un jeu d'arcade super bien réalisé. Zool, ninja de la énième dimension doit traverser 6 mondes pour retourner chez lui et se montrer digne du rang, très respecté, de « Ninja intergalactique ». **Dans la nouvelle version spécifiquement destinée à l'*Amiga 1200* sortie depuis peu, on retrouve le même scénario**. Zool doit d'abord vaincre l'abeille géante après avoir traversé le monde des sucreries. Puis, s'il en réchappe, c'est de la guitare du monde de la musique dont il devra se débarrasser. Ensuite, les mondes des fruits, des outils, des jouets et de la fête foraine devront être traversés successivement. On trouve aussi des niveaux bonus cachés, répartis à des endroits subtils. Les monstres de fin de niveau sont vraiment très difficile à vaincre et il faudra plusieurs essais avant de parvenir à s'en débarrasser.

Pour ce qui est de la réalisation, la version 1200 est supérieure en tous points à la précédente sur *Amiga*. Les graphismes de fond se sont améliorés, et possèdent maintenant de véritables dessins en plus du dégradé de couleur. Le nombre de couleurs affichées simultanément a sensiblement augmenté sans pour autant ralentir le scrolling omnidirectionnel, au contraire même. Globalement on en prend donc plein les yeux, mais sans que cela devienne fouillis et perturbe le jeu. Les deux vitesses du jeu sont jouables, mais le mode rapide nécessite un entraînement intensif préalable.

On peut donc dire que cette nouvelle version de *Zool 1200* est la mieux réalisée, toutes machines confondues. De plus, *Zool 1200* est immense et les joueurs ne sont pas près d'en voir la fin.

ZOOL ADAPTE SUR BORNE D'ARCADE !

C'est une grande première ! Suite au franc succès qu'à connu le jeu Zool sur micro et console, le voilà adapté pour borne d'arcade. L'insecte ninja de la énième dimension et mascotte de Gremlin sera donc visible en salle de jeu à partir de cet été. Autant vous dire que c'est plutôt surprenant car c'est souvent dans le sens contraire que se font les adaptations. Cette version est bien sur améliorée. Notamment, il y aura plus de 100 niveaux. Une initiative surprenante qui, on l'espère, ne manquera pas de faire des émules.

EDITEUR : GREMLIN
DISTRIBUTEUR : GREMLIN
CONCEPTION/REALISATION : GEORGE ALLAN, ADE CARLISS, PATRICK PHELAN.



Euh, dans les fêtes foraines, c'est le joueur qui manipule le marteau pour tester sa force, non ???

AVIS — OUI mais... — PATRICK

La nouvelle version de Zool permet de mieux apprécier ce dont est capable l'Amiga 1200. L'action soutenue et l'espace de jeu immense permettent de goûter totalement au plaisir de jouer à ce jeu qui reprend selon moi les bons aspects de Sonic et de Mario réunis. De plus, Zool est un personnage sympathique et sa vivacité permet au joueur frénétique que je suis de m'éclater. Cela dit, on peut reprocher aux auteurs de n'avoir pas amélioré le jeu dans cette version, au delà de la réalisation. Comme je connaissais déjà le Zool sur Amiga standards, on peut dire que je n'ai pas été dépaysé. En fait, on retrouve exactement les mêmes éléments, et l'air de déjà vu gâche un peu le plaisir. On a donc avec Zool 1200 un très bon jeu, ce qui se fait de mieux sur la gamme Amiga, en attendant les futures productions sur les nouvelles machines. En revanche, ne l'achetez pas si vous possédez déjà la première version.

Patrick Eymard

AVIS — OUI mais... — MORGAN

Certes le nouveau Zool pour Amiga 1200 est beau, très beau même. La puissance du 1200 est largement exploitée et améliore nettement la rapidité et la fluidité du jeu. Les 256 couleurs et les graphismes de fond d'écrans sont splendides. Pourtant, malgré cet étalage de caractéristiques techniques positives, je n'arrive pas à me persuader que c'est un excellent jeu. Peut-être parce que je le trouve trop classique. Les mondes des jouets et des bonbons commencent à me lasser. N'y a-t-il pas un programmeur qui aurait un peu plus d'originalité ?. Certes cette critique est valable pour l'ancien Zool. Alors je pense que je ne l'acheterai pas (il faut dire que je n'ai pas de 1200) mais que c'est une version nettement supérieure à la première.

Morgan Feroyd



Ouf, il est enfin temps de rentrer à la maison et de prendre un repos bien mérité.

ZOOL : EN AVANT LA MUSIQUE !



Bondissez d'enceintes en amplis et surtout n'oubliez pas les multiples cassettes qui trainent un peu partout.



Tiens, une télécommande !!! A quoi peut-elle bien servir ? Le mieux, c'est d'essayer de taper dedans pour voir, vous ne croyez pas ?



Voilà qui est mieux, avec un peu de chance, et s'il vous reste encore des vies, vous n'aurez pas besoin de recommencer au debut du tableau.



COMPARATIF

ZOOL 1200 CONTRE TURRICAN II

Dans l'un comme dans l'autre, on trouve des phases de jeux de plates-formes et des phases de shoot them up. Si Turrican II *surclassait un peu le* Zool *originel sur Amiga (à mon goût), là il est carrément dépassé en ce qui concerne la réalisation. Les scrollings en mode plate-forme sont deux fois plus rapides, le personnage est beaucoup plus vif. Il n'y a que dans les phases de shoot them up que* Turrican *se rattrape un peu, mais ce n'est pas la partie la plus importante du jeu, dans aucun des deux programmes. Bref, on attend une réponse sur A1200 des éditeurs de* Turrican (Turrican III *sur 1200 ?), pour l'instant : sur 1200 c'est* Zool *et rien d'autre.*

TOP

- L'animation de *Zool* rend ce programme indispensable aux fanas d'action pure sur *A1200*
- Les scrollings vont faire baver plus d'un amateur de console
- Le terrain de jeu est immense, et les boss de fin de niveaux très cools

FLOP

- L'action est exactement identique à celle de la première version sur *Amiga 500*. On aurait aimé trouver un ou deux mondes supplémentaires.
- Les musiques sont trop répétitives. Avec les capacités mémoire de l'*Amiga 1200*, Gremlin aurait certainement pu inclure plus de variété dans la bande-son.

VERSIONS

Zool 1200 est disponible sur *Gameboy*. Euh... Ah non ! C'est sur *Amiga 1200* que l'on peut y jouer. Le jeu doit aussi fonctionner sur *Amiga 4000*.

TESTE SUR

Amiga 1200 avec 2 Mo de mémoire et un lecteur de disquette.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga 1200
Mémoire requise : 2 Mo
Contrôle : Joystick
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur impossible
Jeu en anglais
Manuel en français (poster, autocollants)
Protection logicielle

85%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES ■■■
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

ZOOL 1200

A 1200 — IMPRESSIONNANT PAR LA QUALITE DE SA REALISATION. ACHETEZ-LE SI VOUS AVEZ UN A1200 ET SI LA PRECEDENTE VERSION VOUS A ECHAPPE.

79% GRAPHISMES
Encore mieux que la version précédente, plus de couleurs, plus de dessins.

89% ANIMATION
Il est très possible que les futurs jeux sur 1200 soient aussi rapides et fluides. On demande à voir...

58% MUSIQUE
Les musiques sont nombreuses, variées et mélodieuses, mais un peu trop répétitives.

75% BRUITAGES
Je préfère les bruitages à la musique, permettant une compréhension totale des actions du joueur, et qui, de plus, sont fort bien réalisés.

85% PRISE EN MAIN
Les commandes sont totalement intuitives. Les glissades sont un véritable plaisir.

90% JOUABILITE
De plus en plus difficile, mais très progressif. Au début, le joueur découvre le jeu, puis les difficultés apparaissent progressivement. Bref, une très bonne jouabilité.

80% DUREE DE VIE
Six mondes de trois niveaux chacun. Une véritable épopée dont le joueur est loin de connaître la fin, malgré les cinq parties qu'il est possible d'enchaîner.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	C

CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK

AMIGA

TESTE PAR MARC LACOMBE





Les décors sont variés (forêt, cavernes, volcans, montagne, usine, etc) et la faune qu'on y trouve s'adapte parfaitement à son milieu, comme ces dinosaures en bonnet de bain !

En règle générale, les fils de vedette sont loin d'hériter des talents de leurs géniteurs : prenez Anthony Delon, Cloclo Junior, ou Frank Fernandel (et surtout gardez-les !)... Mais au milieu de cet océan de ringardise, Chuck Rock Junior, lui, s'en sort comme un chef et renouvelle avec brio les exploits de son illustre paternel ! Tel père, tel fils !

Si votre bébé ressemble à un gnome, a une grosse tête et pousse des cris stridents, vous pouvez toujours l'appeller "Jordy" et le lancer dans la chanson (si possible très fort, et par la fenêtre, merci !), mais vous pouvez aussi décider d'en faire un héros de jeu vidéo. C'est le cas du sympathique Chuck Rock Junior, fils unique et adoré de qui vous savez ! On se souvient encore dans les chaumières des aventures hilarantes du néandertha-lien au regard de mollusque anémié, et croyez-moi, le look de sa projéniture n'est pas triste non plus ! Sous prétexte d'aller délivrer son papa, prisonnier d'un concurrent franchement déloyal, l'adorable rejeton va assommer à coups de gourdin des dizaines de dinosaures tellement rigolos qu'on les plaindrait presque ! Pour venir à bout des six vastes niveaux du jeu (divisés pour la plupart en quatre zones), notre héros va devoir

TOP

- Les graphismes et les animations sont dignes d'un dessin animé !
- Les moyens d'utiliser la faune et la flore pour parvenir au but sont aussi drôles que variés
- Certains sprites sont les plus gros jamais réalisés sur *Amiga*

EDITEUR: CORE DESIGN.
DISTRIBUTEUR : VIRGIN GAMES
PROGRAMMATION : DAN SCOTT
GRAPHISMES: RICHARD MORTON
MUSIQUE: MARTIN IVESON
DESIGN : ROBERT CHURCHILL

FLOP

- Pour les fanas du papa de Chuck, ce second épisode pourra paraître un peu trop facile
- Certains mouvements sont parfois difficiles à réaliser (notamment le coup de massue vers le bas).

SEGA N'AIME PAS LES CROTTES DE BRONTOSAURES !

Lors de l'adaptation de Chuck Rock sur consoles, Sega a cru bon, pour des raisons "morales", de supprimer une scène de la version micro dans laquelle Chuck se faisait copieusement recouvrir de bouze par un gigantesque dinosaure dont on n'apercevait que les pattes. Alors qu'au même moment sortait l'adaptation de Terminator, dans laquelle le héros massacrait des centaines de flics à coups de fusil à pompe... Si vous voulez mon avis, Sega a la morale bien mal placée !
Toujours est-il que les programmeurs de Core Design ont récidivé dans ce second épisode, avec cette fois un gros oiseau qui largue ses fientes sur notre malheureux bambin. C'est plus discret qu'une bouze de dinosaure, mais ça devrait suffir à chatouiller la glande morale des pontes de Sega au moment de l'adaptation sur consoles... Pensez-donc, les jeux vidéos rendent déja débile et épileptique, alors pourquoi pas scatophile en plus ? Maître Sega ressortira-t-il ses gros ciseaux à censure pour l'occasion ? Comptez sur nous pour vous tenir au courant !

utiliser toutes les ressources de son cerveau quasi reptilien: il lui faudra apprendre à déplacer des rochers pour grimper dessus, utiliser son gourdin comme une torche, chevaucher de solides dinosaures, sauter de liane en liane, rebondir sur des trampolines, ou bien encore donner des coups de massue aux serpents pour les transformer en ponts !

En plus de ces activités «classiques», notre bambin pourra se détendre entre deux niveaux avec des séquences de bonus dans lesquelles il se livrera à la cueillette de pommes, à une course nautique, ou bien encore à la réalisation d'une sculpture érigée à la gloire de son cher papa !



Certains adversaires perdent leurs perruques lorsque vous les cognez...



Et tandis qu'ils se tordent de douleur, leurs moumoutes passent à l'attaque !



Mais il n'est pas question que le fils de Chuck se laisse fienter dessus sans réagir et le malfaiteur recevra une correction qui le laissera tout déplumé!



N'ayez pas peur des plantes carnivores et jetez-vous dans la gueule du loup ! Vous serez aussitôt recraché plus haut. Pas mal comme ascenceur !

AVIS

OUI ! MARC

J'avais adoré Chuck Rock pour son humour et son habile mélange de castagne, de plates-formes et de réflexion (si, si, pour un néanderthalien, utiliser des cailloux, c'est déja faire preuve d'intelligence !). On retrouve les mêmes ingrédients dans cette suite toute aussi hilarante, avec en prime tout un tas de manières d'utiliser l'environnement (les dinosaures, les plantes, les lianes, les branches qui rebondissent, etc). Une fois de plus, les monstres ont la vedette et se payent des tronches tout droit sorties d'une BD de Franquin... Certains occupent près d'une demi douzaine d'écrans ou se contentent simplement de battre le record du plus gros sprite jamais réalisé sur un Amiga (c'est le cas notamment pour le monstre "piétineur" dont vous n'apercevrez que les gigantesques pieds et le bas du ventre !), d'autres ne sont en fait que de vils hommes préhistoriques déguisés, qui jailliront tout nus de leur costume (en se cachant quand même la bistouquette) après un bon coup de massue ! Jamais un soft ne m'avait fait autant rigoler !

Marc Lacombe

PONT DE SINGE !



Malin comme pas deux, notre héros casse les briques pour faire dégringoler la banane...



Le singe se précipite aussitôt à l'endroit où elle est tombée pour la ramasser...



... et déplace avec lui son chapelet de bananes, qui se trouve maintenant à votre portée !

COMPARATIF

BATAILLE DE KIDS PRÉHISTORIQUES !



Pas de doute, le fils de Chuck Rock ressemble comme un frère au bambin de* BC Kid*... Même grosse tête, même humour, et même époque. Difficile de se décider tellement les deux softs sont semblables ! J'accorderais tout de même l'avantage à* Chuck Rock 2 *dont la jouabilité et les musiques sont très légèrement supérieures à celles de son concurrent. Mais si vous hésitez entre ces deux chefs-d'œuvre du jeu de plates-formes néanderthalien, je vous conseille vivement de les essayer tous les deux avant d'acheter... Et tant que vous y êtes, jettez aussi un coup d'œil à* Prehistorik 2 *dont le héros barbu entend bien ne pas se laisser distancer par deux gamins à grosse tête !

AVIS

OUI !

MORGAN

Soyons clair et concis : j'adore ! Le personnage de Chuck Rock junior est vraiment trop craquant. Ses attitudes me font bidonner : il pleure quand il a mal, il traine sa massue deux fois plus grosse que lui, il se sert de sa masse comme une perche et grimpe dessus, etc. Les graphismes sont drôles mais aussi très beaux. Toutes ces remarques «banales» vous paraissent peut-être nunuches, mais c'est vraiment agréable de voir qu'avec un rien d'imagination et un zest de bonne volonté, on puisse faire un produit de qualité, surtout quand c'est une suite.* Chuck Rock 2 *n'a rien à envier à son ainé. Au contraire, il exploite mieux les atouts du précédent épisode et en atténue les défauts. Que demande le peuple de plus ? Pour ma part, rien. Il est vrai, comme le dit Marc, que le jeu n'est pas très difficile. Lorsque l'on meurt, on réapparait au même endroit. Cela permet de passer des obstacles délicats sans trop de mal. Mais bon, après tout, cela change. Recommencer un niveau cinquante mille fois est vraiment trop ch... (désolé pour le langage mais je crois que c'est, hélas, la vérité). Alors faites vous un petit plaisir, achetez* Son of Chuck, *vous ne le regretterez pas.

Morgan Feroyd



Un coup de liane à la banane et vous franchissez sans encombres cette fosse hérissée de pics !

VERSIONS **AMIGA**

Pour le moment, les aventures du fils de Chuck sont réservées uniquement aux Amigaïstes (c'est toujours ça que les PC n'auront pas ! Et toc !).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Mémoire requise :1Mo
Contrôle : Joystick
Média : 3 disquettes 3"1/2
Jeu en anglais
Manuel en anglais
Protection : Disquette

87%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES ■■■
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■
SPORT
3D

CHUCK ROCK 2

A — **GRAPHISMES ET ANIMATION SONT SUPERBES. CE JEU DE PLATES-FORMES PLEIN D'HUMOUR COMPORTE EN PRIME UN ZESTE DE STRATEGIE.**

GRAPHISMES — 89%

J'adore ! Les graphistes ne manquent pas d'humour et c'est ce qui fait tout le charme de ce soft par ailleurs plutôt classique... Les monstres ont des tronches vraiment gratinées !

ANIMATION — 85%

Là aussi, les auteurs ont fait dans le comique... Les mimiques du héros sont hilarantes et le jeu foisonne de gags visuels.

MUSIQUE — 84%

Chaque zone dispose de sa propre musique, ce qui renforce encore l'ambiance du jeu et vous donne envie d'aller toujours plus loin.

BRUITAGES — 82%

Côté vocabulaire, le fils de Chuck est aussi limité que son papa mais ses petits cris perçants briseraient le cœur de n'importe quelle mère... Ne laissez pas la vôtre approcher de l'écran !

PRISE EN MAIN — 85%

Le manuel est parfait et l'intro animée est aussi hilarante et réussie que dans le précédent épisode !

JOUABILITE — 86%

A part les coups de massue vers le bas, qui posent quelques problèmes au début, notre bambin est tout ce qu'il y a de plus docile !

DUREE DE VIE — 76%

Chuck Rock 2 est plus facile que le premier épisode (vous n'avez pas à recommencer au début du niveau après avoir été tué), mais devrait tout de même vous résister un moment.

Difficulté	Joueur	Prix
F Facile	1	C

THE LEGEND OF MYRA

TESTE PAR MARC MENIER

***The Legend of Myra* est un jeu de réflexion au même titre que *S.C.Out*, *Bumpy* ou encore *The Tinies*. Loin des productions hollywoodiennes de géants comme Sierra ou Origin, Grandslam compose un jeu certes intelligent mais néanmoins décevant tant au niveau graphique qu'au niveau de l'animation.**



Myra est entouré de slime. Une fois que la slime se répand au maximum dans un milieu confiné, elle se transforme en laitues.

AVIS NON !

MARC

Quel dommage, The Legend of Myra est doté d'un bon potentiel, mais les graphismes vraiment sommaires gâchent réellement le plaisir. Je ne vous parle même pas de l'animation, saccadée à souhait. D'accord, le PC n'est pas la machine idéale pour faire des scrollings : cependant, il m'a déjà été donné de voir sur cette machine des animations autrement plus fluides. Le sprite qui représente le personnage bouge à peine, donnant l'impression d'être une mouche collée à une vitre. The legend of Myra est une grande déception, car malgré tout, le jeu en lui-même se révèle intéressant : destactiques variées et des niveaux nombreux et complexes. Le scénariste a fait un excellent boulot de conception. Si Grandslam s'était donné la peine d'ajouter des graphismes et une animation dignes de ce nom, on aurait eu un jeu excellent. Cela n'étant pas le cas, je conseillerai ce soft uniquement aux férus de réflexion pure.

Marc Menier

***Legend of Myra* reprend le principe de jeu de l'antique *Boulder Dash*.** Myra le héros de la race lapine doit se tailler un chemin à travers plus de cent niveaux qui composent l'Underworld (traduisez « le monde sous terre », aucune chance de rencontrer l'Avatar !). Telle une taupe, il est capable de creuser des galeries souterraines, afin de dénicher les précieuses laitues qui sauveront son peuple de la famine. Sous terre, l'obstacle le plus rudimentaire peut se transformer en danger mortel. Les rochers, par exemple, risquent de s'effondrer sur votre tête si vous creusez dans la mauvaise direction. **Chaque niveau de *The Legend of Myra* est en fait une énigme logique à résoudre**. Il faut savoir creuser de manière à ne pas se retrouver pris au piège ou enseveli. De nombreux monstres et obstacles vous bloqueront la route : à vous de faire bon usage des objets à votre disposition

TOP

- **Plus d'une centaine de niveaux savamment étudiés qui mettront vos méninges à rude épreuve.**
- **Une difficulté progressive et bien dosée qui permet de saisir toutes les subtilités du jeu.**
- **Une bande sonore agréable.**

EDITEUR : GRANDSLAM
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
CONCEPTION/RÉALISATION : WAHER DATA A.B.

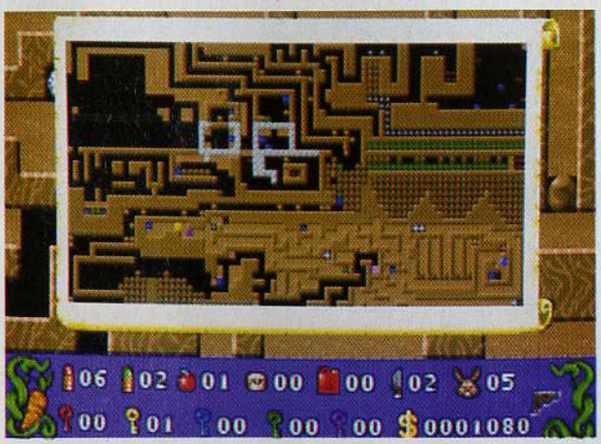
AVIS

NON ! **MORGAN**

Certes, l'introduction de **Legend of Myra** *laisse penser à un jeu de qualité, mais autant vous dire tout de suite que je n'ai pas accroché. On nous prend pour des petits joueurs ! Cette version améliorée de* **Boulder Dash** *n'a rien d'exceptionnel. Au contraire, les graphismes sont plutôt laids, l'animation est dénuée d'intérêt, etc. Bref, que reste-t-il à ce jeu pour que l'on en parle ? Eh bien ! le côté réflexion est correctement rendu. Les tableaux sont progressifs et demandent un peu de jugeote pour en venir à bout. Mais ce n'est pas suffisant. Quand on pense à* **Lemmings 2**, *à* **Dune II**, *à* **Civilization** *ou à* **Battle Isle**, *autant vous dire que mon choix est vite fait. Si l'on parle de réflexion, je pense que* **Legend of Myra** *ne fait pas le poids. C'est un gentil petit jeu comme on en faisait il y a quelques années, et qui permettait à nos parents de s'amuser sur leur* **PC** *de bureau. Vous l'avez compris, je n'investirai pas 300 F pour ce genre de produit... même pour une collection quelconque de boîte de jeu !*

Morgan Feroyd

pour atteindre les laitues tant convoitées. Une fois un nombre suffisant de laitues récupérées, une porte apparaît et un compas s'affiche pour vous montrer le chemin jusqu'au prochain niveau.Chaque niveau est un nouveau défi à votre astuce et à votre imagination. D'une difficulté progressive, ils apportent à chaque fois un problème nouveau à résoudre. Les premiers niveaux sont simples et demandent plus d'adresse que de réflexion. Au fur et à mesure, vous devrez de plus en plus réfléchir et faire appel à votre esprit logique pour trouver un moyen d'atteindre le niveau suivant. *Legend of Myra* est un subtil mélange d'adresse et de réflexion, un casse-tête que les Chinois n'auraient pas dédaigné.



De temps en temps, vous trouverez des parchemins dans les galeries. Ils vous permettent de contempler quelques instants la carte complète du niveau.

FLOP

- Les graphismes des Legend of Myra sont franchement trop sommaires et rappellent les jeux 8 bits.
- L'animation, saccadée, laisse grandement à désirer et ce malgré dix vitesses de scrolling.
- La jouabilité est juste moyenne, ce qui est dommage pour ce genre de jeux.

VERSION **PC**

The Legend of Myra n'est disponible que sur PC. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

JOUER AVEC UN JOYPAD

Il est possible de jouer à* The Legend of Myra *avec un joypad à trois boutons comme celui de la Megadrive. La documentation fournit un plan de montage pour faire son propre câble de connection ou bien vous pouvez le commander directement à Grandslam.

TESTE SUR PC 486DX 33 avec 4 Mo de RAM

MATERIEL NECESSAIRE

IBM PC et compatibles
Mémoire disque dur : 6 Mo
Mode graphique : VGA
Carte son : Adlib-Soundblaster
Contrôle : clavier ou joypad (voir encadré)
Média : trois disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire
Protection par code

55%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE ▪▪▪
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D

THE LEGEND OF MYRA

PC ***THE LEGEND OF MYRA* TOUCHERA LE PUBLIC DES PROS DE LA MATIERE GRISE. LES AUTRES NE LE TROUVERONT PAS ASSEZ BIEN RÉALISÉ.**

35% **GRAPHISMES**
Peu colorés, simplistes, les graphismes sont indignes du mode VGA.

40% **ANIMATION**
Le scrolling est essentiel dans ce type de jeu. Complètement saccadéS, les scrollings dans *The Legend of Myra* deviennent vite agaçants. Dommage car ils sont néanmoins rapides.

75% **MUSIQUE**
Agréable surprise, la musique est d'un niveau largement supérieur aux graphismes et à l'animation. Des mélodies variées et agréables auxquelles on prend plaisir.

70% **BRUITAGES**
Du même acabit que la musique. Des voix digitalisées très marrantes, surtout le cri comico-tragique que lance Myra avant de mourir.

80% **PRISE EN MAIN**
Un mode démo est applicable à de nombreux niveaux. Le meilleur moyen d'apprendre à jouer, c'est encore d'observer.

50% **JOUABILITE**
Le maniement au clavier est correct, sans plus. Il est possible de jouer au joypad mais encore faut-il avoir le bon câble.

65% **DUREE DE VIE**
Je me suis arrêté après le centième niveau. Si vous faites miraculeusement abstraction des graphismes et de l'animation, des heures et des heures de plaisir vous attendent.

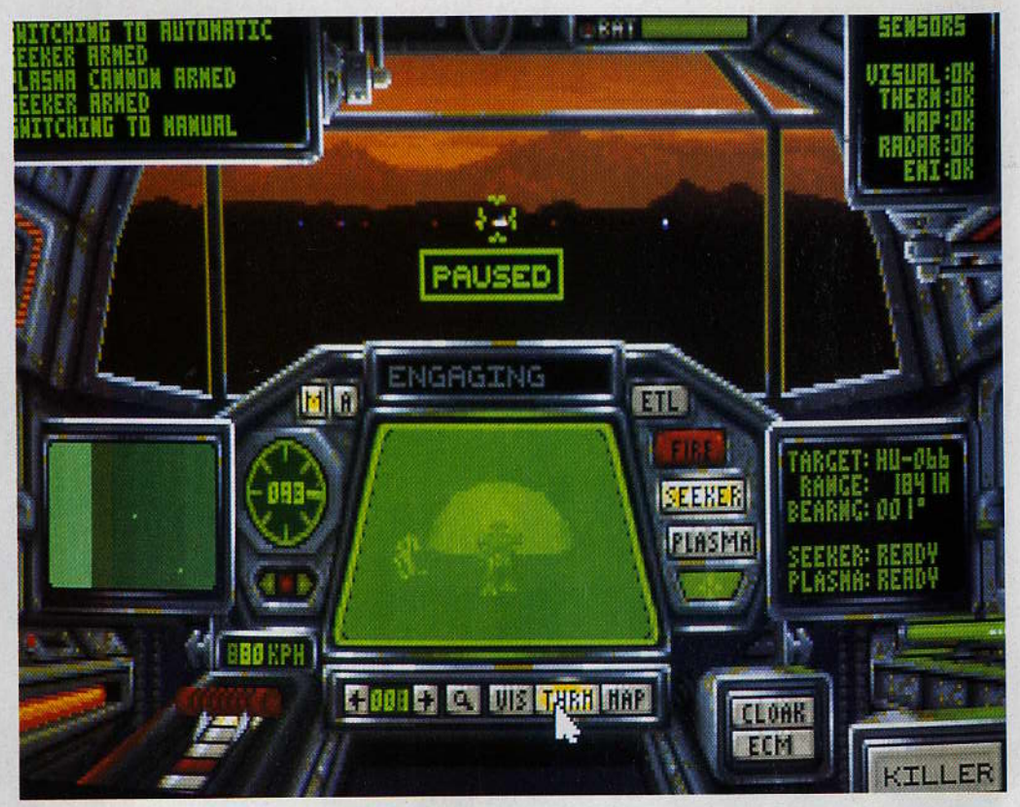
Difficulté M Moyen | 1 Joueur | C Prix

XENOBOTS

PAR MARC MENIER

PC

Xenobots est une simulation de combat de robot largement inspirée du jeu de plateau _Battletech_. Malgré quelques tactiques de jeu intéressantes, _Xenobots_ se révéle être un soft moyen et peu attractif. Assez étonnant quand on connaît les exploits techniques réalisés par Novalogic dans _Comanche_.



Vue de l'Humanoïd. La vision infrarouge permet de repérer les ennemis durant les opérations nocturnes. Une arme efficace quand on utilise le puissant zoom de la caméra.

Imaginez-vous aux commandes d'un immense robot armé jusqu'aux dents et grand comme une montagne ! Avec de telles machines de destruction, tous les concepts de la guerre moderne sont chamboulés. Plus d'affrontements sanglants entre des milliers d'hommes, chaque Xenobot constituant à lui seul une petite armée. En tant que commandant des forces de libération de la terre, vous allez devoir conduire l'offensive des Xenobots terriens contre l'invasion extraterrestre (qui dispose des mêmes forces). Sous vos ordres, trois types de robots : le guerrier (Humanoïd), l'éclaireur (Scout) et le constructeur (Net Builder). Ces trois unités de _Xenobots_ sont complémentaires. A vous, donc, de former les équipes gagnantes et adaptées aux nombreuses missions (destructions massives, raids, etc.). L'action se déroulant en temps réel, il faut assigner différents programmes à vos unités. Ainsi, il est possible entre autres de garder une zone, d'organiser des patrouilles, de créer des groupes de Xenobots avec un leader, de faire la sentinelle ou encore de déployer le réseau énergétique de manière plus ou moins offensive.

TOP

- Le graphisme des Xenobots, calculés à l'aide de modeleur et de raytracing, est vraiment réussi.
- L'idée du réseau énergétique apporte une importante notion stratégique à l'ensemble du jeu.

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : EXASOFT
CONCEPTION : NOVALOGIC
PROGRAMMATION: JOHN BUTROVITCH, DAVID SEEHOLZER
GRAPHISMES : JOHN DUGGAN, JOHN DUGAN, ROD PARONG, JIM SACHS
MUSIQUE : STEW PERKINS
BRUITAGES : RUSSEL BROWER

FLOP

- L'action en général est trop lente
- Les graphismes 3D faces pleines sont trop sommaires
- Des faiblesses dans la programmation des robots
- Les combats sont difficiles à gérer car trop "fouillis".

AVIS

NON

JEAN-LOUP *Connaissez-vous* Mechwarrior ? *Non, pas le jeu sur table, l'antique simulateur de robots de combats qui sévissait sur les écrans EGA il y a quelques années ? Ce jeu, absolument fabuleux, vous mettait dans l'ambiance des dessins animés (Robotech) en vous proposant toute une panoplie de machines en 3D surfaces pleines. Xenobots reprend partiellement en utilisant, cette fois, des robots en 3D raytracing précalculée. Mais, si c'est graphiqment assez beau, l'intérêt n'est pas au rendez-vous. Mission après mission, vous répétez les même actions, les mêmes stratégies, et un inévitable ennui s'empare rapidement du* PC *(et de vous). Je sais, si vous attendiez un nouveau* Mechwarrior, *vous devez être déçu. Moi aussi. Voilà un jeu que je n'achèterai pas.*

Jean-Loup Jovanovic

AVIS

NON

MARC *Je n'en crois pas mes yeux ! Après un* Comanche Maximum Overkill *splendide, Novalogic se plante totalement avec* Xenobots. *Mais où sont donc toutes les prouesses techniques de* Comanche, *pourquoi n'ont-elles pas été réutilisées dans* Xenobots *(ce qui aurait donné alors un jeu génial) ? Les cockpits des robots sont soignés et les Xenobots en 3D géniaux mais en dehors de cela.Le soft est graphiquement très pauvre. La fenêtre d'action est étroite, les teintes générales sont trop sombres. Pour donner l'impression de profondeur, on n'a droit qu'à une simple ligne d'horizon et quelques montagnes sommaires.*

Vous pouvez surveiller le déroulement des opérations à partir d'une console de contrôle commune à tous les Xenobots. A tou moments vous aurez alors la possibilité de reprendre le contrôle manuel d'un Xenobot pour changer son programme, actionner les systèmes de défenses (brouillages, ECM) ou tout simplement pour le plaisir d'être dans le feu de l'action.
Le réseau énergétique apporte une dimension stratégique originale à *Xenobots*.
Vous vous en doutez bien, une machine de plusieurs tonnes ne marche pas à l'énergie solaire.

VERSIONS

PC

***Xenobots* est disponible sur *PC*. Pas d'autres versions prévues pour l'instant.**

TESTE SUR

PC 486DX à 33 Mhz avec 4 Mo de RAM, carte VGA 1 Mo et Soundblaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 8086 minimum (386 conseillé)
Mode graphique : VGA/MCGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster, Roland, Tandy, Disney Sound Source
Contrôle : clavier, souris
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ)
Espace requis : 4 Mo environ
Jeu en anglais
Manuel en français
Pas de protection

COMPARATIF

XENOBOTS VS MECHWARRIOR

Bien qu'assez ancien* Mechwarrior *sur PC est tout indiqué pour être comparé avec* Xenobots. *Ce dernier en effet s'inspire de* Battletech *qui, il faut le rappeler, est à la base un jeu de plateau populaire. Là où* Xenobots *utilise les dernières techniques en matière de 3D (raytracing) pour visualiser les robots géants,* Mechwarrior *affiche humblement des graphismes EGA mais pourtant l'intérêt est au rendez-vous.

68%

ACTION *
PLATES-FORMES -
SIMULATION **
REFLEXION *
SPORT -
AVENTURE -
ROLE -
3D *

XENOBOTS

PC

Pour les fanas de *Battletech*. Pour apprécier *Xenobots* mieux vaut être patient et se sentir une âme de commandant. Trop de petits défauts accumulés.

GRAPHISMES — 60%

Seuls les écrans fixes et les *Xenobots* ont bénéficié d'un réel soin. Le reste est très sommaire, trop pour ce jeu soit attractif. Les images de présentations, cependant, sont superbes.

ANIMATION — 70%

Le jeu manque cruellement de dynamisme. L'animation est lente et les mouvements des Humanoïds ne sont pas pas très réalistes, voire parfois grotesques.

MUSIQUE — 50%

Les mélodies sont rares et interviennent essentiellement entre chaque mission, ambiance réaliste oblige!

BRUITAGES — 80%

Ils comblent efficacement le vide créé par les graphismes sommaires. Les bruitages contribuent à donner une atmosphère quasi prenante.

PRISE EN MAIN — 75%

La documentation est assez explicite.

JOUABILITE — 75%

L'association clavier/souris et les nombreux raccourcis claviers sont ergonomiques.
Le maniement des Xenobots est assimilé au bout de quelques parties.

DUREE DE VIE — 65%

Les missions se ressemblent trop et il n'y a pas assez de robots différents pour changer radicalement de tactiques de jeu. *Xenobots* n'est plus attrayant au bout de quelques semaines.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	D

SPACE CRUSADE THE VOYAGE BEYOND

AMIGA

INTERET 62% DU JEU

TESTE PAR MARC LACOMBE



Les trois pelotons de Space Marines proposés disposent de capacités et d'armements différents, mais vous pouvez modifier la plupart des paramètres et effectuer des sauvegardes.

Avec cette compilation réunissant *Space Crusade* et ses disquettes de scénario, Gremlin espère sans doute attirer les fanas du jeu de plateau dont s'inspire la version micro. A part ces derniers, qui aura le courage de supporter la lenteur et les nombreux défauts du soft pour découvrir finalement, sous cette épaisse couche de crasse, un jeu pas si mal foutu que ça ? Ben, moi, tiens !

AVIS

OUI — **PATRICK**

A la rédaction, la plupart des testeurs me prennent pour un fou ! Mais, je n'ai pas peur de le crier bien haut : j'aime Space Crusade *! D'accord, la réalisation du jeu est pire que médiocre ; OK, les animations sont réduites à leur plus simple expression. Et je dois bien avouer que, pour celui qui ne connaît pas le jeu de plateau, le manuel est particulièrement confus. Mais le joueur qui aura le courage d'aller au-delà de ces défauts rédhibitoires trouvera dans* Space Crusade *un concept de jeu excellent qui se révèle vite passionnant. Seul ou à plusieurs,* Space Crusade *est un excellent jeu de réflexion. Il y a sûrement des jeux plus réussis sur le marché à l'heure actuelle mais si vous êtes un vrai fan de stratégie, vous pouvez acheter* Space Crusade*. Je vous promets que vous ne le regretterez pas.*

Patrick Eymard

COMPARATIF

SPACE CRUSADE OU LASER SQUAD ?

Ça me fait mal de devoir l'avouer, mais Space Crusade *fait penser à un des plus mauvais jeux qu'on ait jamais vus sur micro :* Laser Squad*. Autant vous dire que même avec tous ses défauts,* Space Crusade *est un véritable chef-d'œuvre comparé à cette ignominie. Avec un système de jeu semblable (vue de dessus et tours de jeu), il s'agissait de délivrer des otages prisoniers dans divers bâtiments. Mais Laser Squad était carrément injouable et ses graphismes aux couleurs criardes faisaient preuve d'un mauvais gôut à ce jour encore jamais égalé (si l'on excepte l'accoutrement fluo des cyclistes amateurs de Seine-et-Marne).*

TOP

- Les règles du jeu original (passionnantes et très complètes) sont bien respectées.
- Les aliens contrôlés par l'ordinateur ne sont pas stupides et se défendent aussi bien que le ferait un adversaire humain

AVIS

OUI mais... **MARC** *Le jeu est lent, les menus pas clairs, les graphismes d'une laideur repoussante (les figurines du jeu de plateau étaient mieux réussies), les sons se limitent à deux ou trois cris, le soft ne reconnaît pas le second drive... Bref, Gremlin s'est contenté de reproduire le jeu de plateau sans même essayer de tirer parti des capacités de l'ordinateur (animations, sons, graphismes, etc). Pourtant, malgré tout ces défauts, je dois bien avouer que je prends toujours beaucoup de plaisir à me faire une petite partie de* Space Crusade *en solitaire... En effet, en vous offrant un adversaire à votre mesure (l'ordinateur),* Space Crusade *résoud le problème auquel se trouvent confrontés tous les amateurs de jeux de plateau : trouver un partenaire qui accepte de se farcir les dizaines de pages de règles d'un jeu un peu plus évolué que Perds-pas-la-Boule ou Hippo-gloutons.* Space Crusade *est un très bon jeu de stratégie, mais malheureusement, seuls ceux qui sauront s'armer de patience pourront l'apprécier à sa juste valeur.*

Marc Lacombe

Si vous connaissez le jeu de plateau *Space Crusade* (édité en France par MB), vous connaissez aussi la version micro proposée par Gremlin puisque, à quelques détails près, les programmeurs se sont contentés de reprendre les règles du jeu de plateau pour concevoir leur soft. Le résultat est un wargame très simplifié, mais tout de même relativement complet. Vous dirigez une à trois équipes composées chacune de quatre Space Marines et d'un commandant, que vous pouvez équiper de différentes armes : lance-flammes, lance-missiles, pistolet laser, et hache ou tronçonneuse pour le corps à corps. Si ces gaillards sont aussi bien équipés, c'est que leur boulot consiste à affronter des hordes d'aliens déchaînés dans les sombres couloirs de vaisseaux spatiaux. Vous pouvez jouer à trois en prenant chacun le contrôle d'une section de Space Marines (et éventuellement entamer une lutte fratricide !) mais c'est toujours l'ordinateur qui s'occupe des exactions des aliens. Le jeu est décomposé en tours, et chaque Space Marine peut en général effectuer deux actions (courir, tirer, se battre au corps à corps, ouvrir une porte, ou actionner son radar portatif pour détecter la présence d'éventuels ennemis dans les parages). La disquette de scénario offre de nouvelles missions qui n'apportent en fait pratiquement rien de nouveau, si ce n'est quelques types d'aliens supplémentaires (ogres de l'espace, dreadnought, parasites, reine des aliens).

EDITEUR : GREMLIN. PROGRAMMATION : MICHAEL HART. GRAPHISMES : ADRIAN CARLISS. MUSIQUE: : IMAGITEC. PRODUCTION : PETER J COOK.

FLOP

- **Les menus sont bien peu explicites et les commentaires du manuel sont assez flous**
- **La médiocrité de la réalisation (graphismes, sons, menus) est franchement décourageante**

VERSIONS

Les versions *PC* et *ST* de *Space Crusade, The Voyage Beyond* devraient sortir en même temps que la version *Amiga*.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Mémoire requise : 1 Mo (on se demande bien pourquoi !)
Contrôle : souris ou clavier.
Média : 3 disquettes 3"1/2
Jeu en français
Manuel en français
Protection : manuel

62%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE ▪
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D ▪

SPACE CRUSADE THE VOYAGE BEYOND

A — **POUR LES FANAS DU JEU DE PLATEAU UNIQUEMENT. LES AUTRES S'ARRETERONT A LA MEDIOCRITE DE LA REALISATION DU JEU.**

42% GRAPHISMES
Au lieu de nous dessiner de superbes monstres et d'angoissants couloirs, les graphistes se contentent de reproduire l'aspect du plateau de jeu... Dommage.

15% ANIMATION
Ridicule ! Là encore, on retrouve l'aspect rigide des figurines du jeu de plateau... et celles-ci semblaient plus vivantes sur votre table que sur votre écran !

48% MUSIQUE
A part les musiques d'intro (courtes mais réussies), on a l'impression d'écouter l'orgue Bontempi du pas-du-tout-regretté Charlie Oleg (dur, dur !).

50% BRUITAGES
Allez savoir pourquoi, vous n'y aurez droit que dans les premières missions... Avec les missions de la disquette de scenario, vous devrez obligatoirement supporter une musique insipide.

33% PRISE EN MAIN
Le manuel n'est pas très clair et les auteurs ne se sont même pas donné la peine de le corriger pour la compilation (ils en ont simplement ajouté un autre, qui contient des indications contradictoires).

73% JOUABILITE
En dehors des menus, le systéme de jeu est assez bien conçu et le maniement à la souris et au clavier est précis.

75% DUREE DE VIE
Un fois qu'on y prend goût, on peut jouer pendant des heures à Space Crusade sans se soucier de la médiocrité de la réalisation. Les missions sont nombreuses et intéressantes.

Difficulté	Joueurs	Prix
Moyen	3	C

BLADE OF DESTINY

REALMS OF ARKANIA

PC

TESTÉ PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

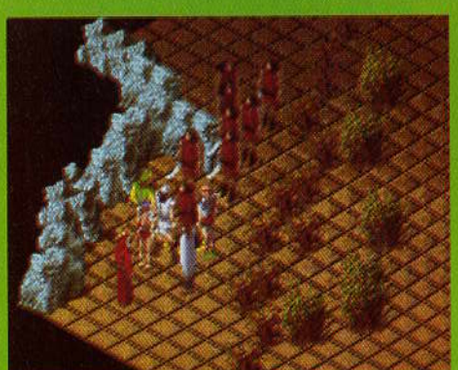


Des hordes de monstres malfaisants qui envahissent des contrées paisibles; Une épée mythique forgée par les Cyclopes et aux pouvoirs incommensurables; Une équipe de six aventuriers confrontés à une véritable énigme policière. Le tout dans un pays immense, comportant des dizaines de villes, de donjons, et de personnages hauts en couleur. C'est* Blade of Destiny : Realms of Arkania, *c'est allemand et c'est très bon !

L'Œil Noir est un jeu de rôle sur table simpliste, destiné aux plus jeunes. Son adaptation sur micro, loin d'entraîner une limitation des règles originales, les étend de multiples façons pour donner finalement un jeu complet et complexe, qui plaira à tous les joueurs lassés du «grosbillisme» de la plupart des JdR sur micro actuels. Car, contrairement à la plupart des jeux concurrents, ***Blade of Destiny (BoD) favorise fortement la réflexion et l'exploration*** par rapport aux combats. Les combats, n'apportent que peu d'expérience, la résolution des énigmes étant bien mieux récompensée. Présenté en 3D «à la *Bard's Tale*», ***BoD offre un terrain de jeu extrêmement étendu.*** Des dizaines de villes rassemblent marchands,, bougres infâmes et truands agressifs. Dans la plupart des villes, certaines personnes disposent d'informations sur la fameuse épée, et vous rechercherez son précédent possesseur. Les déplacements entre les différentes villes se font à partir d'une carte, divers événements venant briser la monotonie du voyage.

Les combats mélangent les mécanismes de nombreux jeux. Le terrain est représenté en 3D isométrique, chaque personnage ou monstre agissant à tour de rôle. Le nombre d'actions possibles est important, chacune consommant un certain nombre de points de mouvement. Par exemple, le déplacement consomme 1 point par case, lancer un sort 5 points, changer d'arme 2 points, frapper 3 points, etc.

SURPRIS DANS SON SOMMEIL PAR UNE



Vos pérégrinations dans le beau pays d'Arkania seront malheureusement souvent gâchées par l'intervention intempestive de bestioles aussi variées que désagréables. Qu'il s'agisse d'une troupe de gobelins embusqués ou d'un ogre secondé par des orcs qui vous surprennent dans votre sommeil, chaque combat peut tourner à la catastrophe.



Le système de combat est basé sur plusieurs caractéristiques. De plus, les calculs font intervenir l'arme utilisée, l'armure, ainsi qu'un tirage aléatoire (un dé à six faces) qui s'ajoute au score d'attaque ou de parade. C'est compliqué ? Oui, mais c'est entièrement géré par la machine ! Les règles de base simplistes de L'Œil Noir ont été bien améliorées.



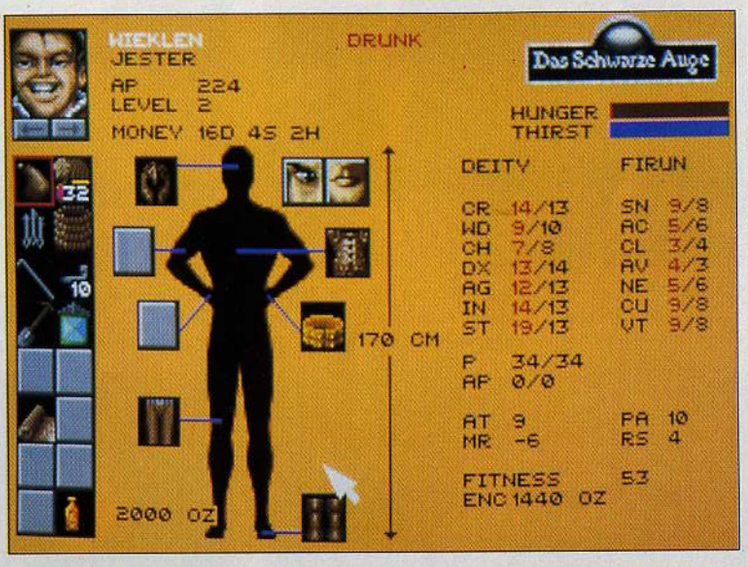
Le nombre d'options possibles est important. Chaque personnage peut se déplacer plus ou moins loin selon sa force et son encombrement, frapper de trois façons différentes, lancer un sort, changer d'arme, utiliser un objet, etc. Chaque action coûte un certain nombre de points de mouvement. Un personnage lourdement chargé sera moins mobile.



AVIS

OUI ! **JEAN-LOUP** *J'ai découvert ce jeu avec beaucoup de plaisir. Même s'il n'atteint pas le réalisme d'un* **Underworld** *ou la complexité d'un* **Wizardry VII**, **BoD** *est un excellent jeu de rôle. Les règles de l'*Œil Noir *ont été substantiellement enrichies, et les sorts, classes et actions possibles sortent du cadre très limité du jeu de rôle. Les graphismes sont bons (... sans plus), mais les animations pendant les combats sont, elles, très réussies, chaque personnage ou monstre disposant d'une animation spécifique en fonction de son action et de son armement. Enfin, et surtout, la difficulté de progression et la présence de «caractéristiques négatives» (avarice, nécrophobie, agressivité, etc.) enlève au jeu tout côté grosbill. Après avoir combattu des dizaines et des dizaines de monstres, et avoir gagné 50 points d'expérience, on résout une énigme et on en ramasse 150 d'un coup... Evidemment, c'est plus long et plus difficile.* **BoD** *est un mélange de* **Bard's Tale** *et de* **Legend**. *Il plaira aussi bien aux amateurs du jeu de rôle sur table qu'aux autres.*

Jean-Loup Jovanovic



L'inventaire. S'il est très clair, son ergonomie laisse quelque peu à désirer. En particulier, il faut utiliser une commande spécifique (via le menu qui apparaît sur un clic droit) pour transférer un objet d'un personnage à un autre. Le nombre d'emplacements disponibles est limité, mais, en plus, la force intervient dans ce que le personnage peut porter. Avec une armure de plaques et une épée à deux mains, il ne pourra de toute façon plus porter grand-chose...

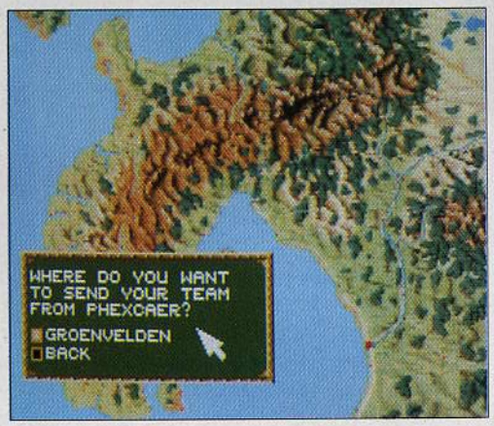
TROUPE DE GOBELINS...



La magie, qui se révèle rapidement très puissante au fur et à mesure que les personnages gagnent des niveaux, doit être utilisée avec parcimonie. Elle ne remonte en effet que très lentement (1 à 6 points par nuit) et, dans certaines situations, elle se révèle indispensable. Les sorts sont nombreux, une centaine et très variés.



Le combat fini, vous récoltez les objets et l'or que les monstres transportaient. Les points d'expérience, eux, sont répartis au fur et à mesure du combat. Attention, il est impossible de ressusciter un mort... La plupart du temps, heureusement, les personnages gravement blessés tombent inconscients (et n'intéressent plus les monstres).



C'est sur cette carte que se déroulent les déplacements. Selon la sortie que vous empruntez, vous pouvez à partir d'une ville accéder à une ou plusieurs destinations, que vous sélectionnez dans un menu. Les distances sont importantes, et il sera nécessaire de faire une ou plusieurs haltes entre deux villes. Votre quête vous amènera à visiter successivement toutes les villes, chacune hébergeant un personnage disposant d'un maillon de la chaîne qui mène à l'épée.

LA CREATION DES PERSONNAGES

La création des personnages, qui fait appel à un programme externe, est assez complexe (et ennuyeuse). De nombreuses classes sont disponibles (les nains et les elfes sont considérés comme des classes). Il y a deux possibilités pour générer ces personnages. Dans le premier cas (conseillé mais plus long), l'ordinateur génère aléatoirement les caractéristiques, que vous répartissez ensuite à votre convenance. Elles sont rarement satisfaisantes, mais il est possible de les améliorer en augmentant du même coup les «tares» du personnages (avarice, etc.). Cela permet de générer des personnages puissants, au prix de nombreux essais et tâtonnements. La seconde possibilité est de demander à l'ordinateur de donner aux personnages les caractéristiques minimales pour obtenir la classe voulue. C'est rapide, mais le résultat sera seulement «moyen». De toute façon, il est indispensable de créer une équipe équilibrée, disposant aussi bien de «frappeurs» (guerrier, nain...) que d'utilisateurs de magie.





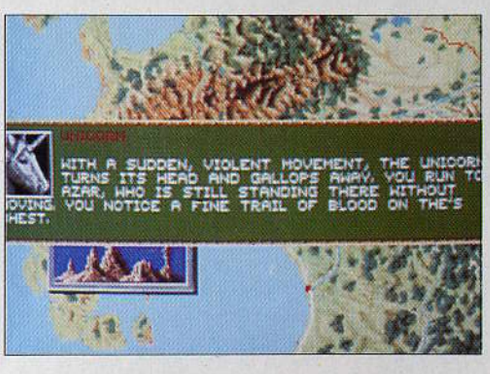








Les déplacements dans les villes se font en 3D. Parmi les maisons qui les composent se dissimulent divers commerces. Seuls les temples ont une apparence extérieure différente. Visiter les maisons une à une serait fastidieux s'il n'y avait l'autoplan, qui indique par des couleurs différentes les types de bâtiments. Cet autoplan est aussi disponible dans les donjons, et vous indique alors les parties déjà visitées et les escaliers.







AVIS

OUI mais...

EVA *Oui,* **Blade of Destiny** *est un jeu de rôle très prenant. Le scénario, surtout, est excellent, plein de surprises et de rebondissement. Les textes, nombreux et bien écrits, contribuent véritablement à plonger le lecteur dans l'ambiance du jeu. Les amateurs de jeux de rôle sur table apprécieront aussi sans doute sa fidélité aux règles originales de l'*Œil Noir. *De plus, contrairement à des jeux comme* Eye of the Beholder, *par exemple, la réflexion prime largement sur les combats. Le tableau serait donc idyllique si* Blade of Destiny *ne souffrait pas de défauts rédhibitoires. En fait, il est si complet qu'il en devient complexe. Malgré la procédure simplifiée de création de personnages, les débutants seront rebutés par le nombre incroyable de paramètres à gérer et le maniement parfois lourd du jeu. Du côté technique, le jeu est aujourd'hui un peu vieillot et ne soutient pas la comparaison avec* Ultima Underworld 2. *Les graphismes auraient gagné à être améliorés et la bande sonore ne restera pas dans les mémoires. Au final,* Blade of Destiny *est un jeu attachant mais destiné aux passionnés.*

Eva Hoogh

TOP

- L'étendue de jeu est impressionnante, et l'univers présenté très « vivant »
- Les grosbills n'ont qu'à bien se tenir, dans ce jeu il vaut mieux réfléchir que combattre
- L'idée des points d'expérience négatifs est intéressante... Même si parfois on ne comprend pas vraiment le comment du pourquoi
- L'ergonomie est vraiment très bien étudiée

COMPARATIF

BLADE OF DESTINY FACE À WIZARDRY VII

Si* Wizardry VII *(attendu impatiemment en France) et* BoD *sont, semble-t-il, très différents, on peut trouver entre eux un certain nombre de points communs. En premier lieu, le jeu n'est pas en temps réel. Chaque action prend un certain temps, quantifié finement dans BoD. De plus, les déplacements (partout dans* Wizardry VII *mais seulement dans les villes pour* BoD*) reprennent le principe des* Bard's Tale. *Le grand nombre de classes et de sorts est aussi un point commun. Parmi les différences,* W7 *l'emporte aisément par la qualité des graphismes,* BoD *se rattrapant sur la qualité des animations pendant les combats. Mais ces deux jeux sont immenses et réservent au joueur des centaines et des centaines d'heures de plaisir. Wizardry VII est meilleur, mais BofD n'en est pas moins bon.



Les échoppes vous permettent d'acheter et de vendre armes, plantes et objets divers. Les prix et la richesse des étals varient fortement d'une ville à l'autre.
Certaines villes disposent aussi de marchés qui proposent divers objets à bas prix. Parmi les autres endroits intéressants, on trouve les auberges et les tavernes, ainsi que le maréchal-ferrant qui peut réparer vos armes.

VERSIONS

PC

Blade of Destiny *est prévu sur PC tout d'abord, puis sur Amiga dans un second temps. Le jeu est actuellement disponible en allemand et en anglais sur PC. La version française intégrale est prévue mais ne sortira pas avant plusieurs mois.*

TESTE SUR

PC 486DX à 33 MHz, avec 8 Mo de RAM, carte SVGA et Soundblaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 ou plus (386sx/16 conseillé)
Mémoire requise : 550 Ko
Modes graphiques : VGA / MCGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster
Contrôle : clavier, souris (conseillée)
Média : 3 disquettes 3" 1/2 HD
Installation disque : obligatoire (15 minutes environ)
Espace requis : environ 6,5 Mo
Jeu et manuel en anglais (traduction intégrale prévue)
Pas de protection sur cette préversion.

FLOP

- **Techniquement, le jeu est un peu dépassé**
- **Les combats sont de niveaux de difficulté très inégaux, et parfois nettement trop difficiles. Merci aux cinq sauvegardes**
- **L'humour des programmeurs est parfois lassant.**

99%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪▪
ROLE ▪▪▪
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D ▪

BLADE OF THE DESTINY

PC

BOD EST TRES PRENANT. LES HEROS SONT BIEN PERSONNALISÉS ET ... MORTELS CE QUI EST RARE DANS CE GENRE DE JEU. DU TOUT BON.

GRAPHISMES — 65%

Nombreux et variés, les graphismes sont d'une qualité correcte mais sans plus. Ils ont des connotations humoristiques comme les visages souvent avenants des personnages de rencontre.

ANIMATION — 70%

Les déplacements sur la carte ou dans les villes ne donnent lieu à aucune animation (contrairement à *W VII*. Celles des combats sont par contre réussies.

MUSIQUE — 65%

Les musiques sont assez réussies, mais elles sont fondées sur des séquences courtes et cyclées : ça devient rapidement lassants.

BRUITAGES — 60%

Ils se limitent presque exclusivement aux bruits d'épées... On est, une fois de plus, très loin de *Wizardry VII*.

PRISE EN MAIN — 65%

Impossible de juger la documentation absente de cette pré-version. Un reproche néanmoins ; la création des personnages nécessite l'emploi d'un programme spécifique et sa gestion est assez complexe.

JOUABILITE — 80%

A partir du moment où on a assimilé les règles, le maniement du jeu ne pose plus aucune difficulté. Tout est géré par des icônes et par des menus déroulants. L'interface souris est l'une des meilleures que j'aie vu dans ce type de jeux.

DUREE DE VIE — 70%

L'univers est grand, très grand même. De nombreuses semaines sont à prévoir pour retrouver l'épée mythique, et même si, là encore, *Wizardry VII* surpasse *BoD*, la durée de vie de ce dernier n'en est pas moins très importante

Difficulté	Joueurs	Prix
Moyen	1	D

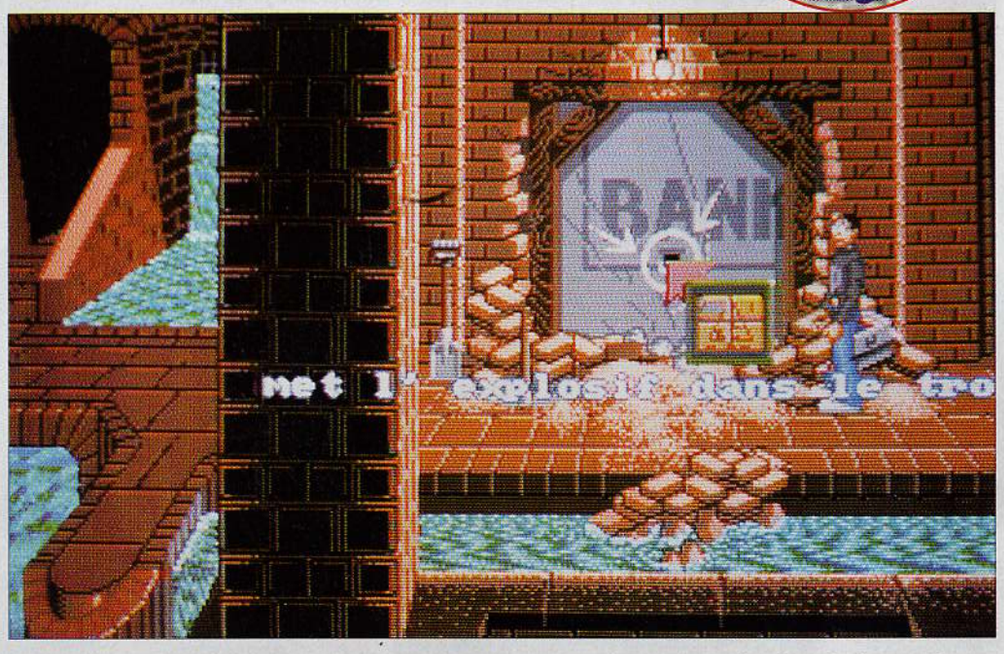
NIPPON SAFES INC.

AMIGA

INTERET 74% DU JEU

TESTE PAR MARC LACOMBE

Ce jeu d'aventure italien bourré d'humour vous propose de diriger le trio le plus ringard de l'histoire de la micro : un boxeur raté, une strip-teaseuse de bas-étage et un informaticien véreux (manque plus qu'Hervé Villard, tiens !). Pour tous les trois, l'aventure commence en prison...



Doug Nuts, petit génie de l'informatique se livre à son sport favori : le cambriolage de banque façon Arsène Lupin...

L'originalité de ce jeu d'aventure est de vous proposer d'incarner trois personnages différents. Ils évoluent dans le même univers et qui peuvent être amenés à se rencontrer, mais qui vivront chacun trois aventures bien distinctes (chouette ! trois jeux pour le prix d'un !).Le premier, Doug Nuts, est un petit génie de l'informatique que ses activités illégales amènent régulièrement en prison ; Le second, Dino Fagioli, est un boxeur dont le quotient intellectuel dépasse à peine celui des Musclés réunis (un QI à un seul chiffre), et la dernière, Donna Fatale, est une strip-teaseuse qui se retrouve en prison pour avoir tenté « le coup de la bouteille » sur scène (on ose à peine imaginer de quoi il peut s'agir !). En cliquant sur le bouton de la souris, vous faites apparaître une série d'icônes (parler, prendre, regarder, ouvrir) accompagnées de l'inventaire comprenant tous les objets ramassés. Il suffit de sélectionner une icône ou un objet, puis de déplacer le curseur de la souris à certains endroits du décor pour entreprendre une action.Les graphismes sont dignes d'une bande dessinée (les personnages s'expriment d'ailleurs à l'aide de bulles) et le scénario est plein d'humour. L'action se déroule au Japon : un vrai régal de voir les auteurs parodier avec brio (avec qui ?) le mode de vie et les coutumes des habitants du pays du Soleil-Levant !Vous trouverez en prime dans le manuel quelques paragraphes décrivant les traits les plus étranges et les plus marquants de la civilisation niponne.

PREMIERS PAS...



Ici on n'entre pas sans cravate... Essayez, et vous vous ferez littéralement jeter !



Ce marchand vous échanger votre colifichet contre quelque chose de plus utile...



... comme une cravate par exemple ! Avec ça, on devrait vous laisser rentrer.

MELANGE CULTUREL

Des Italiens qui distribuent en France un jeu se déroulant au Japon... voilà qui est étrange ! Le manuel, très sympa, en profite pour vous expliquer les habitudes culturelles croustillantes des Japonais : leur alphabet si étrange, leurs loisirs, la nourriture, les chambres d'hôtel pas plus grandes que des cercueils, ou le métro et ses pousseurs professionnels... Un véritable guide touristique !



Madonna peut aller se rhabiller avec sa petite culotte, Donna Fatale est la seule artiste qui ose effectuer « le coup de la bouteille » sur scène... Ce qui lui vaudra quelques semaines de prison !

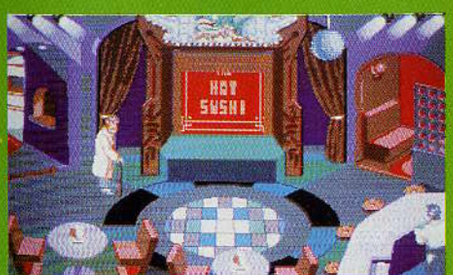
AVIS — NON — HOMER

Je trouve que Marc est bien trop indulgent avec ce soft ! Les Italiens feraient mieux de se cantonner dans l'industrie du spaghetti plutôt que de s'attaquer à celle de la micro ! Le soft est bourré de défauts qui, à mon avis, resteront dans la version finale (je suis loin d'être aussi optimiste que Marc de ce côté-là). Et même si on admet que les bugs seront corrigés, le système de jeu reste tout de même assez limité. Je trouve presque malhonnête de la part des auteurs de baptiser leur système de jeu du nom pompeux de « Parallaction », alors que les aventures des trois héros sont en réalité complétement indépendantes... **Nippon Safes Inc.** *est en fait constitué de trois jeux d'aventures bien distincts, même si les personnages se croisent par moment et évoluent dans le même paysage (ce qui permet par ailleurs aux graphistes de dessiner des décors qui serviront pour les trois aventures).*

Homer



En cliquant sur le bouton de la souris, vous faites apparaître l'écran des actions ainsi que l'inventaire... Dino est costaud et peut trimbaler un nombre impressionnant d'objets.



Accrochez-vous au bar, dans quelques instants, le show torride de Dona Fatale va commencer !

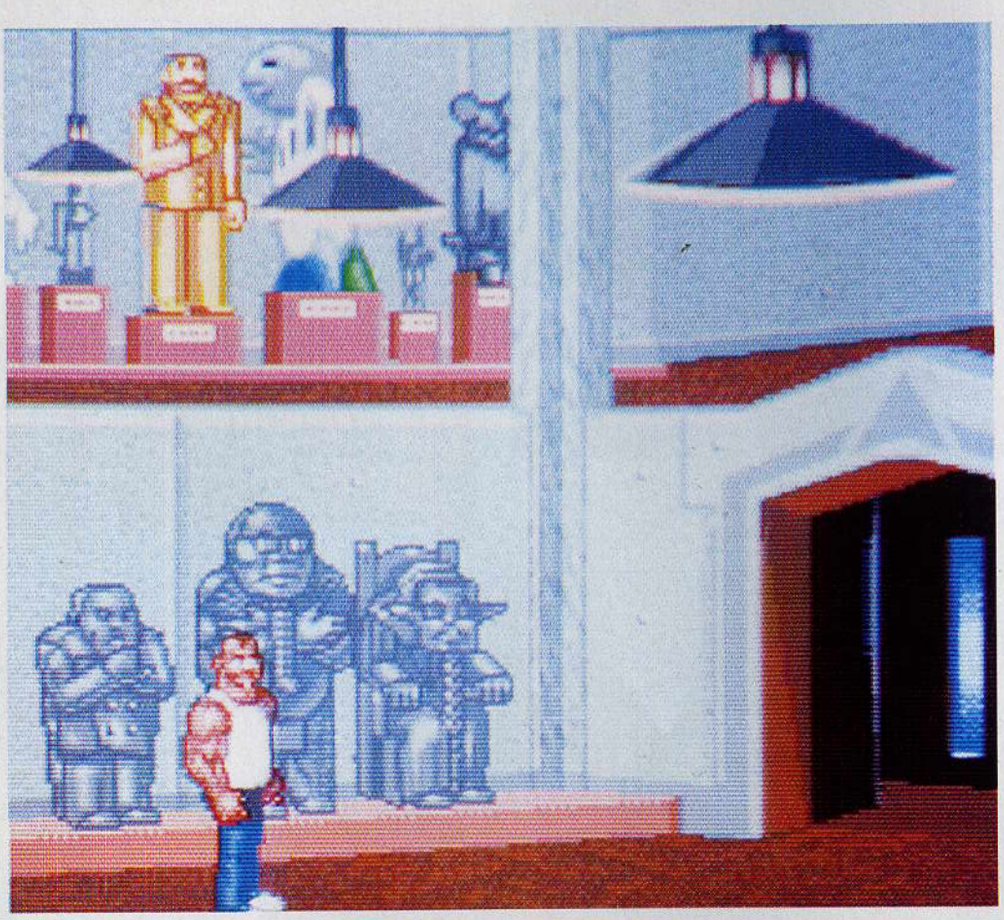
AVIS — OUI mais... — MARC

*Soyons clair : la version que nous avons pu tester était bourrée de bugs qui la rendaient presque injouable. Mais si l'on veut bien oublier ces défauts (*Nippon Safes Inc. *n'étant pas encore officiellement distribué en Franc espérons qu'ils seront corrigés), le soft est plutôt bon. Le scénario et les dialogues (en français) sont pleins d'humour, et le système de jeuse révèle très pratique (du moins en théorie). Le fait de diriger trois héros différents multiplie carrément l'intérêt par trois en vous offrant trois scénarios indépendants les uns des autres : mais il n'y a en fait pas d'interactivité entre les personnages (les actions entreprises dans l'aventure de l'un n'auront aucune répercussion dans les aventures des deux autres). C'est bien dommage, car avec la possibilité de jouer simultanément avec trois personnages impliqués dans la même aventure, le soft (qui bénéficie par ailleurs de superbes graphismes et fait preuve d'un humour réjouissant) aurait pu être un véritable chef-d'œuvre.*

Marc Lacombe

COMPARATIF
INVASION D'ALIENS OU DE JAPONAIS ?

Le système de jeu de Nippon Safes Inc. *rapelle un peu celui de* Bargon Attack *(à la différence près que ce dernier fonctionnait impeccablement, lui !). On trouve beaucoup d'humour dans ces deux softs, tous deux très proches (du point de vue des graphiques et du scénario) de l'univers de la bande dessinée, mais je préfère nettement* Bargon Attack, *dont la difficulté était beaucoup mieux dosée et le système de jeu bien plus pratique.*



Le directeur de la prison propose à Dino d'effectuer une tentative de réinsertion en travaillant comme manutentionnaire dans un musée... Un travail encore trop compliqué pour son cerveau ramolli.

AVERTISSEMENT !
La liste des défauts de la version que nous avons pu tester est plus qu'effrayante :
— Le jeu reconnaît péniblement le second lecteur et plante une fois sur deux ;
— Le système de sauvegarde n'est pas accessible dans certains endroits.
— Le système de code qui permet d'attribuer un personnage au joueur ne reconnaît pas de nombreux codes et il m'a fallu plus d'une demi-heure pour trouver par tâtonnements le code qui permet d'incarner Dough Nuts.
— Le système de jeu lui-même souffre de grosses lacunes : Il est impossible de prendre certains objets (sans qu'aucune explication vous soit fournie), de poser un objet, et même parfois d'examiner certains objets ramassés.
Bref, l'injouabilité chronique du soft aurait dû faire dégringoler sa note au-dessous de la barre fatidique des 20 %, mais nous avons considéré que tous ces défauts techniques seraient corrigés dans la version définitive qui sera distribuée en France. Si cela n'était pas le cas, je vous recommande d'éviter ce jeu, afin de préserver votre équilibre nerveux... Quoi qu'il en soit, comptez sur nous pour vous tenir au courant de la suite de cette affaire.

VERSIONS

AMIGA

Une version *PC* est également prévue (espérons que le disque dur évitera les galères de chargement).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle: souris
Média: 5 disquettes 3"1/2
Jeu en français
Manuel en français
Protection: disquette

TOP

- Le jeu offre trois aventures différentes (une par personnage) dans le même cadre
- Le système est original et très pratique... en théorie

EDITEUR : DYNABYTE.
CONCEPTION : BRUNO BOZ.
PROGRAMMATION PAOLO COSTABEL, RICCARDO BALLARINO, SANDRO CARRARA.
GRAPHISMES : MASSIMO MAGNASCIUTTI.
MUSIQUE : MARCO CAPRELLI.

FLOP

- De nombreux bugs rendent le soft presque injouable
- Les incessants changements de disquettes sont franchement pénibles
- La musique se fait vraiment trop rare

NIPPON SAFE INC.

74 %

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■■
ROLE
REFLEXION ■■
SPORT
3D

NIPPON SAFE INC.

A BOURRE D'HUMOUR, MAIS AUSSI DE BUGS, *NIPPON SAFES INC.* EST UN JEU D'AVENTURES ORIGINAL. A QUAND UNE VERSION CORRIGEE EN FRANCE ?

84% GRAPHISMES

Les graphismes sortent tout droit d'une BD et sont très réussis. Les personnages sont particulièrement attachants.

72% ANIMATION

L'animation des personnages est tout à fait correcte et parfois même assez suggestive (on se souviendra longtemps des ondulations de Donna Fatale !).

32% MUSIQUE

A part quelques notes au début du jeu, l'ambiance musicale est d'une pauvreté affligeante.

42% BRUITAGES

Les bruitages se limitent au minimum vital, avec un bip sonore de temps en temps.

78% PRISE EN MAIN

Le manuel est très complet pour ce qui est des habitudes culturelles des Japonais, mais beaucoup moins en ce qui concerne le maniement du jeu lui-même.

52% JOUABILITE

Si le système de jeu tel que nous l'avons vu est définitif, il ne mérite guere mieux que 12 %, mais une fois les bugs corrigés, il devrait être assez pratique et agréable.

74% DUREE DE VIE

L'aventure est assez longue, et parfois très difficile. Vous devriez passer un bon moment devant votre écran.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	C

RETROUVEZ DANS

power TACTICS

LES PLUS CAPTIVANTS DES JEUX DE STRATEGIE DE TOUS LES TEMPS.



SARGON 5
A la fois maître et précepteur des échecs.
© Activision.



BUSHBUCK
Imaginez une chasse au trésor dont les limites seraient la terre entière...
© Activision. © Globe.



SHANGHAI II
Succombez à une passion vieille de 3000 ans : le mah-jong.
© Activision.



CHESSPLAYER 2150
Un programme d'échecs puissant, varié, et particulièrement rapide.
© Oxford Softworks.



PICK'N PILE
Un savant mélange d'astuce, d'adresse, et de réflexe.
© Ubi Soft.

Compilation disponible sur PC 3.5", dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois.
Tél : 48.57.65.52

© IBM is a registered trademark of International Business Machines.

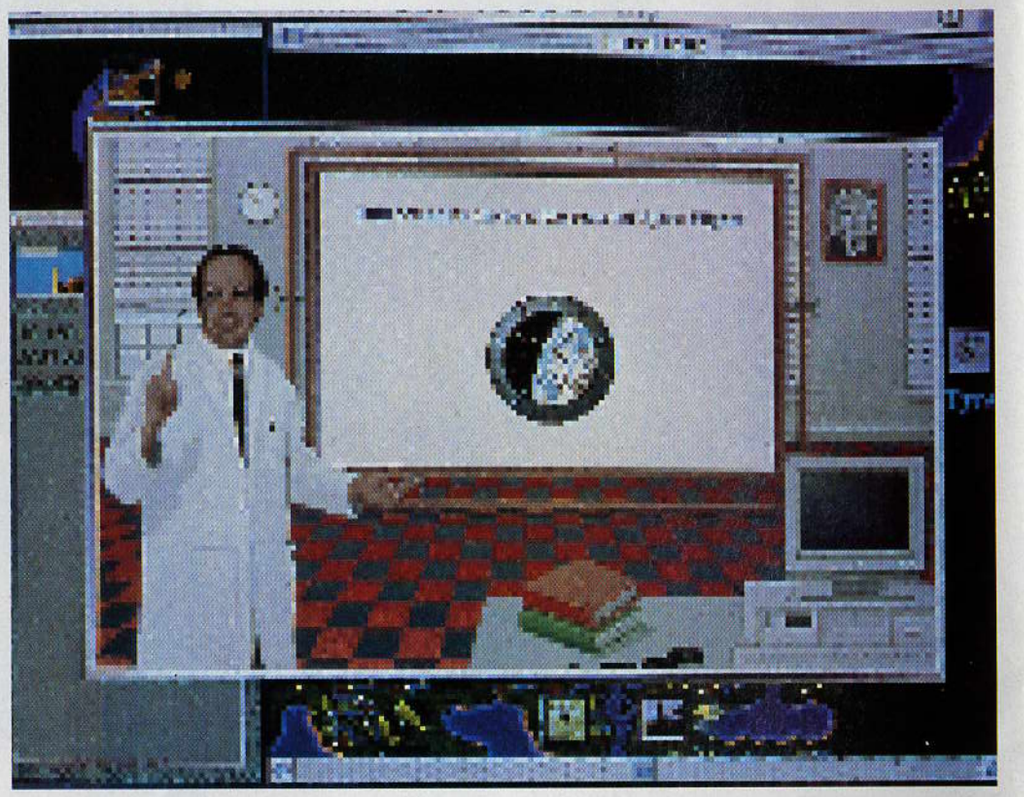
CIVILIZATION

TESTE PAR CATHERINE CORNU

MAC

INTERET 96% DU JEU

Le chef-d'œuvre de Sid Meier, *Tilt* d'Or 1992 du meilleur jeu de stratégie, vient taquiner les souris des machines *Apple*. Une version placée sous le signe de l'ergonomie qui emporte haut la main le titre de meilleur jeu de stratégie du *Macintosh*.



A mesure que la civilisation se développe des découvertes viennent enrichir son patrimoine. Accéder rapidement aux techniques les plus utiles est une des clefs de la réussite.

Prendre la tête d'une peuplade primitive et l'emmener, de millénaire en millénaire, jusqu'à la conquête de l'espace, telle est la tâche titanesque que vous assigne **Civilization**. Partant d'une bande de nomades, vous devrez créer une ville, puis assurer l'accroissement et le développement territorial de vos ouailles. Mais vous n'êtes pas seul sur Terre : d'autres peuples (Zoulous, Romains, Germains, Babyloniens...) affichent les même ambitions expansionnistes.

Guerre ou diplomatie, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. Mais n'oubliez pas que sans une économie forte, les plus grands empires ne sont que des châteaux de carte. Pour parvenir à résister à l'épreuve du temps, il faudra également maîtriser le progrès technique, l'évolution des modes de gouvernement et assurer le rayonnement culturel de votre civilisation. Le nombre de facteurs gérés au sein de chaque domaine atteint des sommets. A partir d'un certain degré de développement, vous serez même confrontés à des problèmes de pollution ! Heureusement, afin de ne pas vous noyer dans les détails, vous bénéficieriez des avis d'un aréopage de conseillers et surtout d'une interface « tout souris ».

AVIS

OUI !

CATHERINE

Quelle joie de voir débarquer ce chef-d'œuvre sur Mac. Economie, diplomatie, guerre, sciences, culture, histoire, politique, Civilization embrasse avec brio tous les domaines de l'activité humaine pour vous emmener dans une aventure délicieusement mégalomane. L'un des aspects les plus impressionants de ce jeu réside dans sa capacité à proposer un nombre effarant de possibilités d'actions, tout en conservant une simplicité de maniement remarquable. Un atout encore plus flagrant sur Mac puisque l'interface a profité de cette conversion pour opérer un petit lifting. Attention toutefois : avant de goûter aux charmes de cette perle, quelques heures de « galère » s'imposent. Le manuel, confus, et la réalisation, peu engageante, obligeront en effet les débutants à s'accrocher. Mais le jeu en vaut la chandelle : Civilization fait partie de ces logiciels exceptionnels qui possèdent la vertu cardinale de river un joueur normalement constitué à son moniteur durant des mois et des mois. Indispensable.

Catherine Cornu

TOP

- **Originalité du propos**
- **Une richesse et une durée de vie incroyables**
- **Le mélange de genres est parfaitement réussi**
- **Une interface très maniable**

COMPARATIF

CIVILIZATION CONTRE SIM CITY

Il est tentant de comparer* Civilization *au ténor de la famille des « Sim », qui reste encore et toujours un des best-sellers du* Mac. *S'adressant en priorité à des joueurs de longue date, ces deux jeux cultes présentent de nombreuses similitudes. Même originalité, même réalisme, même simplicité dans l'interface et surtout même capacité à vous faire veiller jusqu'à des heures indues. Mais, là ou* Sim City *explore à fond un concept, à savoir la gestion d'une ville,* Civilization *affiche des ambitions nettement plus démesurées. La prise en compte de la notion d'évolution et la multiplicité des actions proposées par le programme font la différence. Alors que* Sim City *vous propose de voir évoluer un espace clos,* Civilization *vous met aux rênes d'une épopée à l'échelle de l'humanité. Si les « scientifiques » préféreront sans doute la première option, les passionnés d'histoire et les rêveurs de tout acabit craqueront pour le logiciel de Microprose.



Cerise sur le gâteau, les visages des interlocuteurs s'animent en fonction de leurs sentiments lors des négociations. Hé oui, la diplomatie compte aussi dans Civilization.

VERSIONS

MAC

Disponible sur ST, PC et Mac.

EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : MICROPROSE
CONCEPTION/PROGRAMMATION : SID MEIER ET BRUCE SHELLEY
GRAPHISMES : MICKAEL HAIRE ET HARRY TEASLEY
BANDE SON : KEN LAGACE ET SCOTT PATTERSON
VERSION MAC : MICHAEL HOFFMAN ET WILLIAM DENMA JR.

TESTE SUR

Mac IISI avec 5 Mo de Ram, écran couleur 13" et un disque dur.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Macintosh monochrome ou couleur (écran 256 couleurs conseillé)
Mémoire requise : 4 Mo
Contrôle : souris exclusivement
Média : 4 disquettes 3" 1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire
Espace requis : 5 Mo environ.
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection par manuel

FLOP

- Le contexte graphique et sonore aurait gagné à être plus étoffé
- Le manuel, dense et confus, est difficile à digérer

96 %

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■■
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■■
SPORT
3D

CIVILIZATION

M — L'UN DES MEILLEURS JEUX DU MONDE (CARREMENT !). ET, SUR MAC, C'EST UN MUST INDISPENSABLE. A ACHETER D'URGENCE...

70 % — GRAPHISMES
Civilization alterne de belles pages fixes avec des écrans nettement plus quelconques. En revanche, l'ensemble reste très lisible pour peu que vous disposiez d'un écran couleur.

60 % — ANIMATION
Elle a essentiellement fonction utilitaire et se révèle au final encore plus dépouillée que les graphismes. La beauté visuelle n'est assurément pas un point fort de *Civilization*

47 % — MUSIQUE
Elle brille par sa discrétion. Les circuits sonores du *Mac* méritaient mieux...

40 % — BRUITAGES
Quelques bruitages, bien restitués, rythment la partie. Mais l'essentiel du jeu se déroule dans un silence glacial...

59 % — PRISE EN MAIN
Un manuel dense et peu explicite complique quelque peu les premières parties. Pourquoi ne pas avoir inclus un didacticiel comme dans *Sim Life* ?

92 % — JOUABILITE
Une fois assimilées les manipulations de base, le jeu se manie avec une aisance déconcertante en regard de la richesse du logiciel.

97 % — DUREE DE VIE
Un jeu « ouvert », plusieurs niveaux de difficulté, de nombreuses planètes, des parties excessivement longues, *Civilization* est bien parti pour squatter votre disque dur *ad vitam eternam*...ou presque.

Difficulté	Joueurs	Prix
V variable	1	C

FLASHBACK LES PLANS !

Année 2142, le 15 avril... Les plans complets et détaillés des premiers niveaux de Flashback, voilà qui fête en beauté la nouvelle formule de Tilt ! Le MIB vous offrira désormais tous les mois des aides aussi complètes que celle-ci. De plus, toujours fidèle au rendez-vous, le VRAC est là pour répondre à vos questions et vous permettre de dialoguer à travers toute la galaxie !

Olivier Hautefeuille

...CODES ... CODES ...

En plus des plans commentés de Flashback, voici quelques codes qui vous permettront d'éviter de recommencer le jeu dans son intégralité.

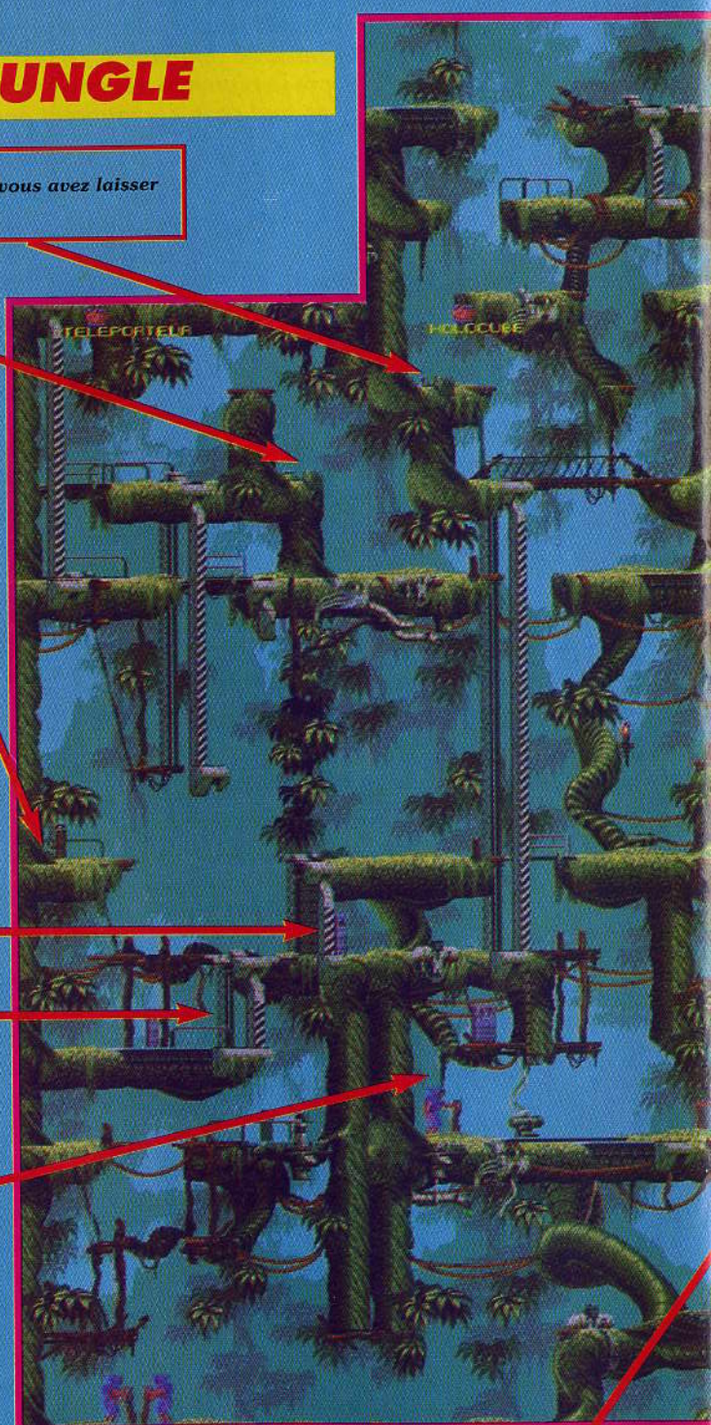
MODE FACILE :
LOUP
CINE
GOOD

MODE NORMAL :
TOIT
ZAPP
LYNX

MODE DIFFICILE :
CARA
CALE
FONT

La suite au prochain numéro !

LA JUNGLE



Récupérez l'Holocube que vous avez laisser tomber en arrivant.

Le TELEPORTEUR est ici, sur la gauche... Pour passer, il faut déposer une pierre sur ce contacteur.

Sauvé, voici une borne SAVE ! Il est prudent de revenir fréquemment en cet endroit, plutôt que de prendre des risques, surtout en mode difficile.

Cette serrure s'ouvre grâce à la clef trouvée avec les cartes de crédits.

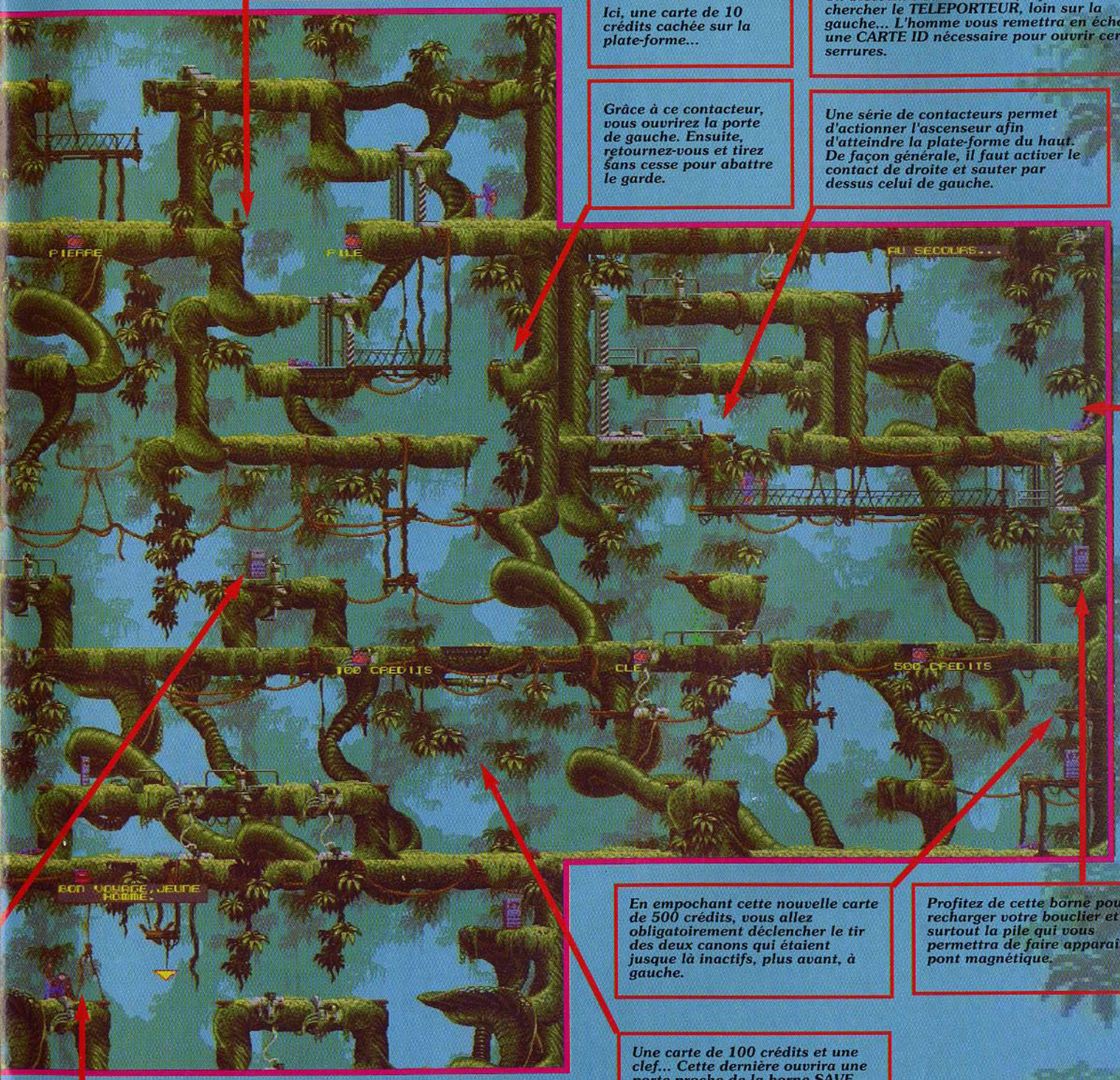
Ici, il faut utiliser la carte ID afin d'ouvrir cette nouvelle porte.

Lorsque deux gardes se tiennent sur une même plate-forme, la meilleure technique de combat consiste à sauter devant ou derrière eux afin que l'un deux tue par mégarde son compère. La recharge qui se situe ici vous permettra de toute façon de recharger votre bouclier en cas d'échec.

Placez ici la pile, après l'avoir rechargée dans la borne signalée à droite de la jungle... Le pont magnétique va alors vous donner accès à toute la partie gauche de ce niveau...

MESSAGE IN A BOTTLE

Perdu dans la jungle artificielle du satellite Titan, Conrad sait qu'il vient de se lancer dans une aventure passionnante mais pleine de dangers... Grâce au message de Hades, lecteur assidu du MIB, nous sommes en mesure aujourd'hui de vous communiquer les plans intégraux et légendés des trois premiers niveaux de Flashback. Attention cependant, puisque les écrans de jeu ont parfois été flashés après une phase de combat, les ennemis que vous allez rencontrer ne sont pas tous signalés ici. Ils varient en outre selon le niveau de difficulté choisi... Le mois prochain, suite et fin de cette solution !



Ici, une carte de 10 crédits cachée sur la plate-forme...

Un blessé... Pour le sauver, il faut aller chercher le TELEPORTEUR, loin sur la gauche... L'homme vous remettra en échange une CARTE ID nécessaire pour ouvrir certaines serrures.

Grâce à ce contacteur, vous ouvrirez la porte de gauche. Ensuite, retournez-vous et tirez sans cesse pour abattre le garde.

Une série de contacteurs permet d'actionner l'ascenseur afin d'atteindre la plate-forme du haut. De façon générale, il faut activer le contact de droite et sauter par dessus celui de gauche.

En empochant cette nouvelle carte de 500 crédits, vous allez obligatoirement déclencher le tir des deux canons qui étaient jusque là inactifs, plus avant, à gauche.

Profitez de cette borne pour recharger votre bouclier et surtout la pile qui vous permettra de faire apparaitre le pont magnétique.

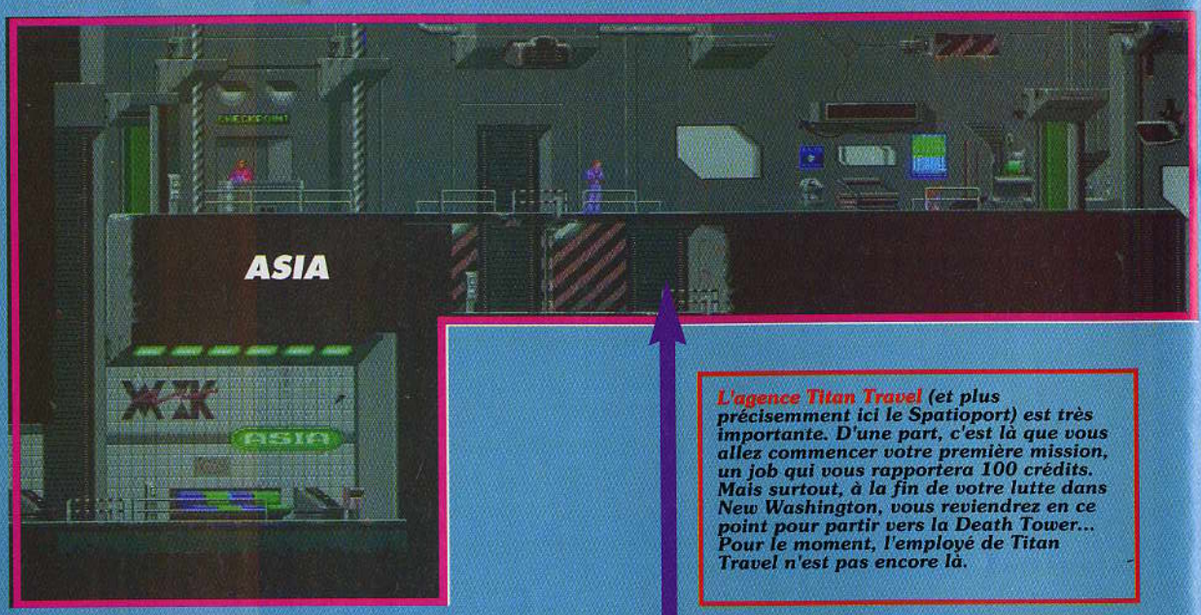
Une carte de 100 crédits et une clef... Cette dernière ouvrira une porte proche de la borne SAVE, dans la partie gauche de la jungle. Attention, à droite se trouve une autre carte de 50 crédits cette fois.

Ici vous attend l'homme qui peut vous remettre, moyennant finances, une ceinture anti-G, nécessaire pour atteindre le niveau suivant. Sinon, un grand saut sur la droite et ... une recharge ! Il n'est pas obsolument nécessaire d'utiliser cette borne, sauf si vous manquez d'énergie et qu'il vous reste des étapes à accomplir dans cette jungle.

MESSAGE IN A BOTTLE

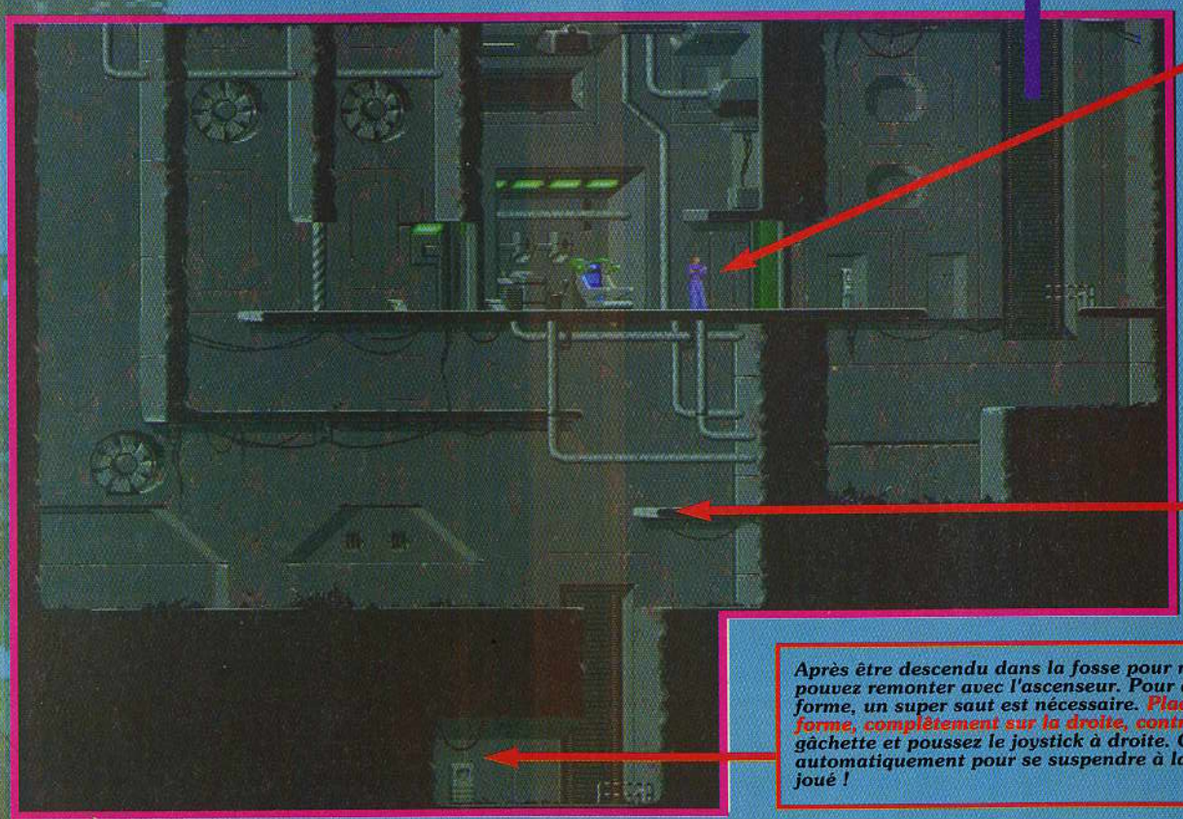
NEW WASHINGTON

Vous voici enfin à New Washington. Un métro relie les différentes stations de la ville, Europa, Asia, AmErica et Africa. Après vous être procuré une carte de travail, vous allez visiter le Job Center pour accomplir cinq missions. Le but de la manœuvre, empocher au final 1500 crédits, de quoi acheter de faux papiers à Jack le faussaire...



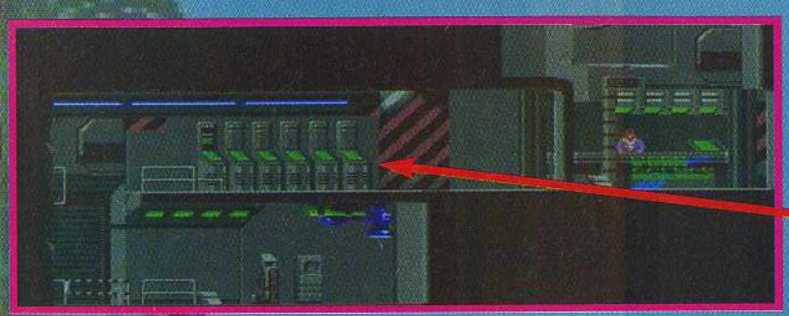
*Voila la première **station de métro**... Pour utiliser ce moyen de transport, rien de plus facile. Un click joystick et le tour est joué... La carte permet de se repérer. Pour ensuite descendre à une autre station, attendez de la voir apparaître et pressez à nouveau la gâchette du joystick.*

***L'agence Titan Travel** (et plus précisemment ici le Spatioport) est très importante. D'une part, c'est là que vous allez commencer votre première mission, un job qui vous rapportera 100 crédits. Mais surtout, à la fin de votre lutte dans New Washington, vous reviendrez en ce point pour partir vers la Death Tower... Pour le moment, l'employé de Titan Travel n'est pas encore là.*



***Ian va vous remettre un champ de force** très utile pour la suite. Mais attention, avant d'arriver devant lui, vous allez devoir affronter plusieurs ennemis. En mode difficile, trois flics-robots particulièrement coriaces vous aggressent.*
***Il ne faut pas hésiter à redescendre au plus bas de ce niveau pour recharger votre bouclier.** En effet, aucune possibilité de sauvegarde ne vous sera offerte avant que vous n'atteignez le Job Center, situé à la station Europa.*

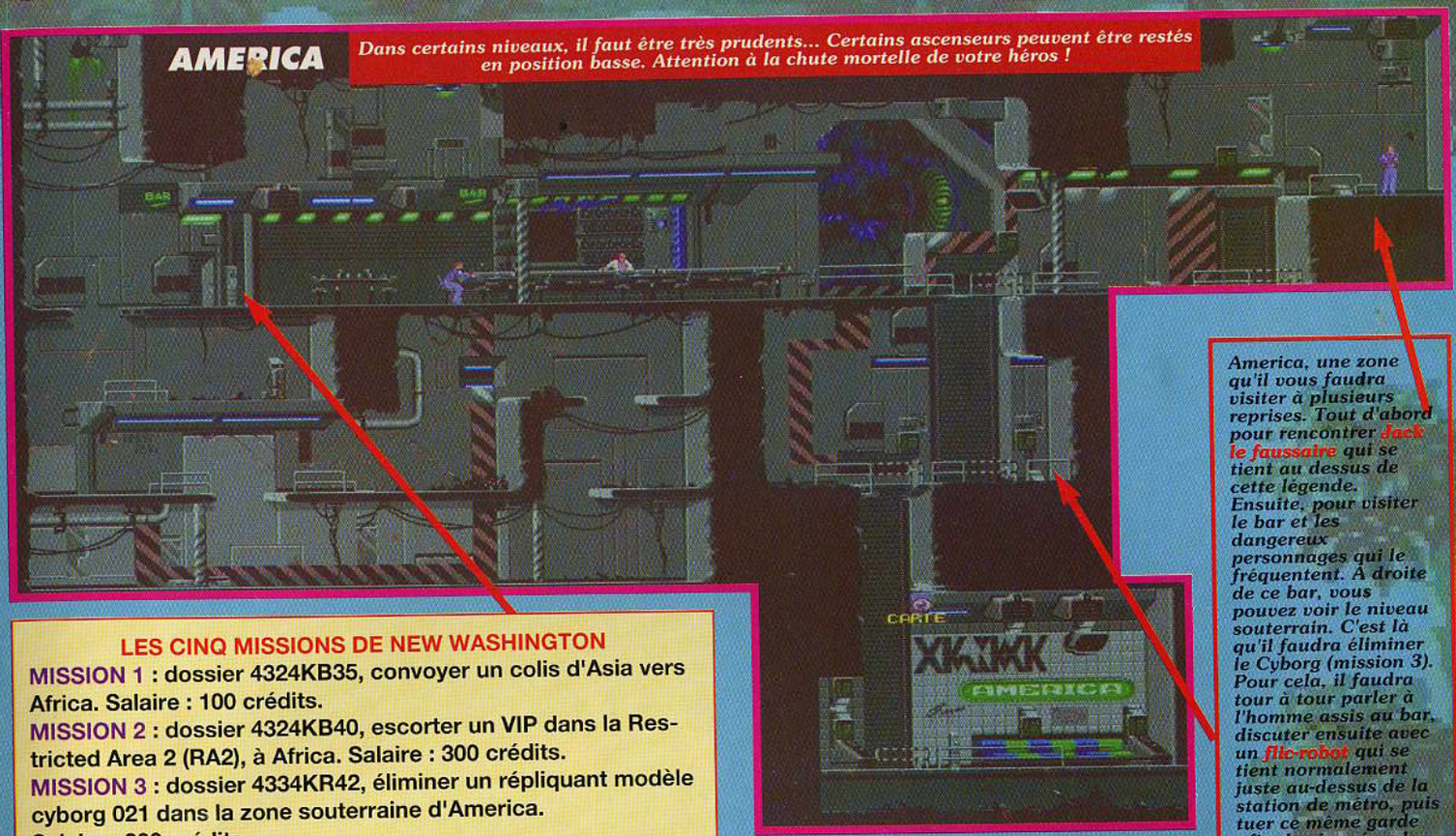
*Après être descendu dans la fosse pour recharger votre bouclier, vous pouvez remonter avec l'ascenseur. Pour atteindre la deuxième plate-forme, un super saut est nécessaire. **Placez-vous sur la petite plate-forme, complètement sur la droite, contre le mur.** Ensuite, pressez la gâchette et poussez le joystick à droite. Conrad se met à courir et saute automatiquement pour se suspendre à la plus haute passerelle. Bien joué !*



LE JOB CENTER
***Voici les multiples bornes où vont s'imprimer les diverses missions** qui vous permettront de gagner moultes crédits. A chaque fois que vous apparaissez dans cette salle, il faut actionner un écran, introduire votre carte de travail pour valider la mission, mais aussi recharger votre bouclier et sauvegarder votre position. Notez enfin que pour réparer l'ordinateur spécial, vous vous servirez d'un téléporteur qui se trouve à droite de la borne de recharge.*

AMERICA

Dans certains niveaux, il faut être très prudents... Certains ascenseurs peuvent être restés en position basse. Attention à la chute mortelle de votre héros !



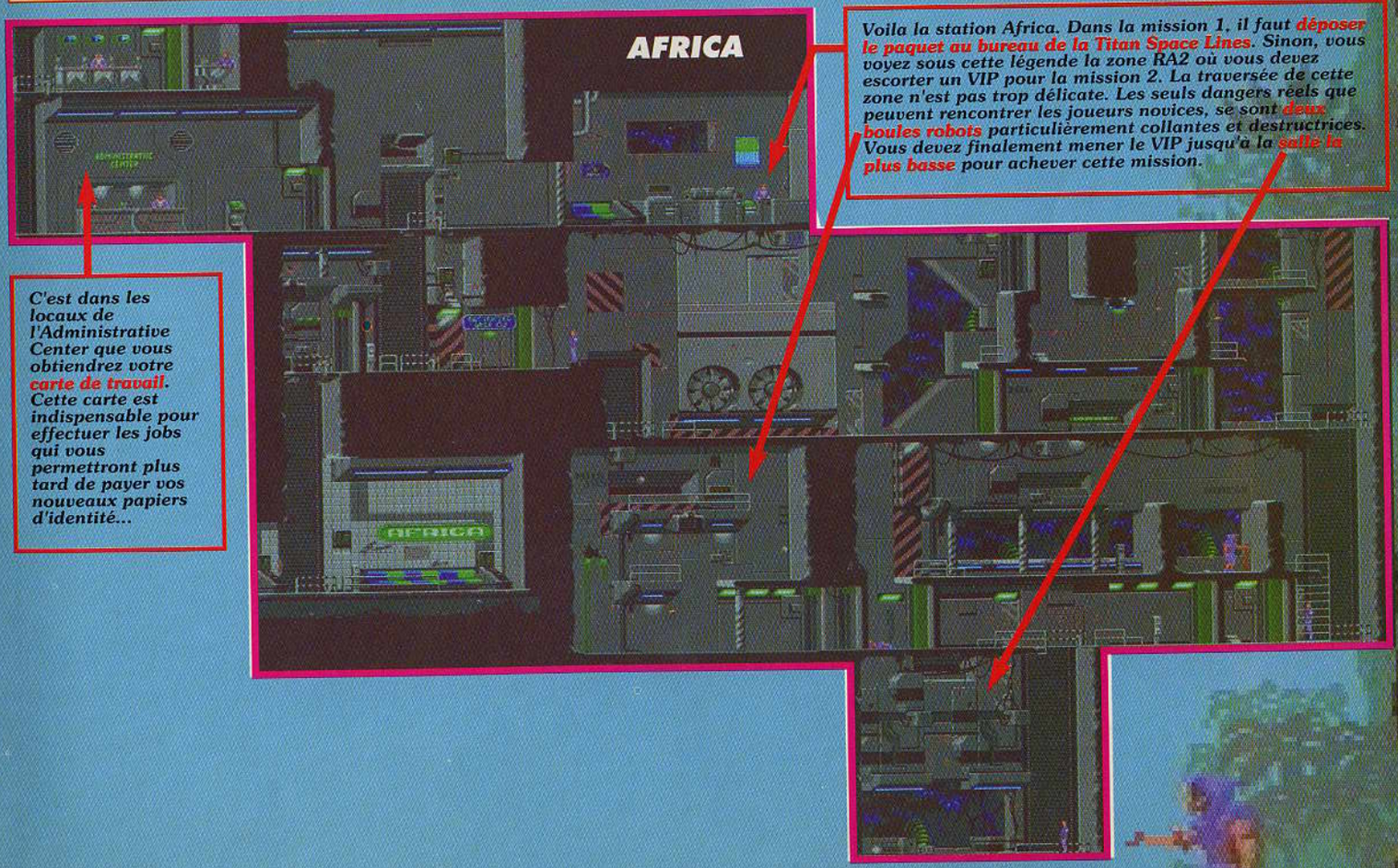
*America, une zone qu'il vous faudra visiter à plusieurs reprises. Tout d'abord pour rencontrer **Jack le faussaire** qui se tient au dessus de cette légende. Ensuite, pour visiter le bar et les dangereux personnages qui le fréquentent. A droite de ce bar, vous pouvez voir le niveau souterrain. C'est là qu'il faudra éliminer le Cyborg (mission 3). Pour cela, il faudra tour à tour parler à l'homme assis au bar, discuter ensuite avec un **flic-robot** qui se tient normalement juste au-dessus de la station de métro, puis tuer ce même garde afin de récupérer la clef qui agit sur la **serrure de la trappe** qui mène au monde souterrain (voir la flèche).*

LES CINQ MISSIONS DE NEW WASHINGTON

MISSION 1 : dossier 4324KB35, convoyer un colis d'Asia vers Africa. Salaire : 100 crédits.
MISSION 2 : dossier 4324KB40, escorter un VIP dans la Restricted Area 2 (RA2), à Africa. Salaire : 300 crédits.
MISSION 3 : dossier 4334KR42, éliminer un répliquant modèle cyborg 021 dans la zone souterraine d'America. Salaire : 300 crédits.
MISSION 4 : dossier 433TK102, placez une nouvelle carte magnétique dans l'ordinateur principal. Temps d'exécution maximum de 90 secondes. Salaire : 500 crédits.
MISSION 5 : dossier 434TK103, détruire tous les mutants qui hantent la zone RA3 (Europa). Salaire : 600 crédits.

AFRICA

*Voila la station Africa. Dans la mission 1, il faut **déposer le paquet au bureau de la Titan Space Lines**. Sinon, vous voyez sous cette légende la zone RA2 où vous devez escorter un VIP pour la mission 2. La traversée de cette zone n'est pas trop délicate. Les seuls dangers réels que peuvent rencontrer les joueurs novices, se sont **deux boules robots** particulièrement collantes et destructrices. Vous devez finalement mener le VIP jusqu'à la **salle la plus basse** pour achever cette mission.*



*C'est dans les locaux de l'Administrative Center que vous obtiendrez votre **carte de travail**. Cette carte est indispensable pour effectuer les jobs qui vous permettront plus tard de payer vos nouveaux papiers d'identité...*

MESSAGE IN A BOTTLE

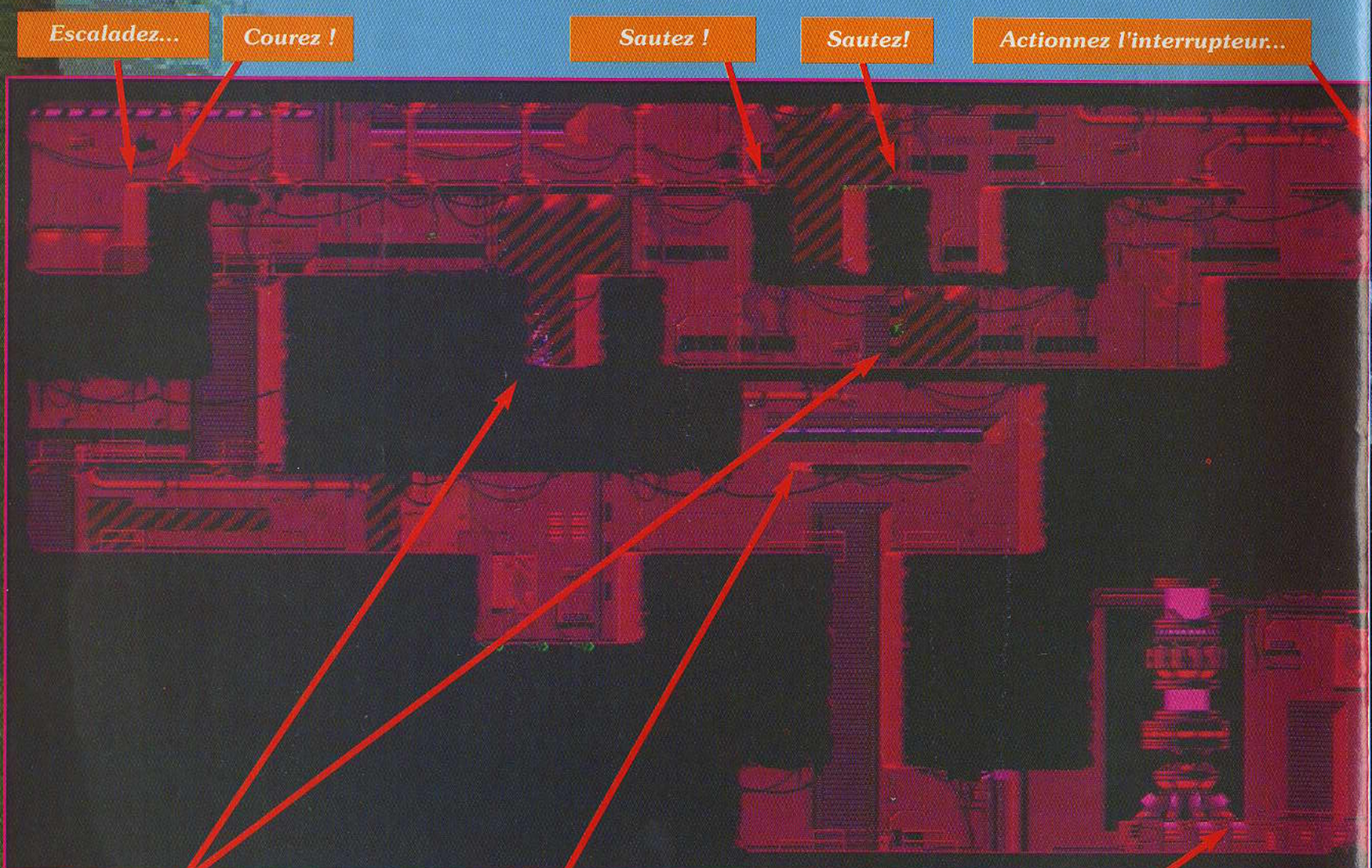
NEW WASHINGTON (SUITE)

Difficiles, très difficiles, ces deux dernières missions. Pour la première, il faut aller changer la carte de l'ordinateur général, et ce en moins de 90 secondes. En plus, le décors de cette mission est sombre et Conrad devra apprendre à mémoriser l'emplacement des plates-formes et des pièges pour effectuer un sans faute et ne pas voir toute la cité exploser !
A droite, voici le niveau EUROPA dans son intégralité. Outre le Job Center que vous connaissez déjà, on y découvre la fameuse RA3 ou Restricted Area 3, une zone vraiment très dangereuse et infestée de mutants. Là, une seule chance pour vaincre : savoir manier le champ de force.

EUROPA



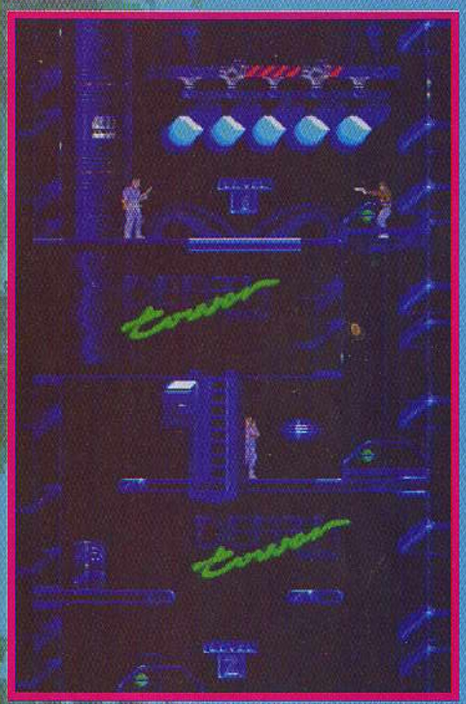
LE GENERATEUR



MESSAGE IN A BOTTLE

THE DEATH TOWER SHAW

... OU LA TOUR INFERNALE ! Sept étages de danger, plus deux niveaux simples que nous vous dévoilons ci-dessous. Cette épreuve ne fait pas appel à des ruses trop spéciales.
Par contre, il faudra une bonne dose d'adresse et de courage pour vaincre the Death Tower en niveau difficile. Observez bien ce plan afin de détecter les bornes de recharge et de sauvegarde. Une dernière chose : n'oubliez pas qu'il s'agit d'une tour et que, par conséquent, si vous sortez à droite du plan, vous réapparaissez sur la gauche. Bonne chance à tous et au mois prochain pour la suite de Flashback *!*



LEVEL 1

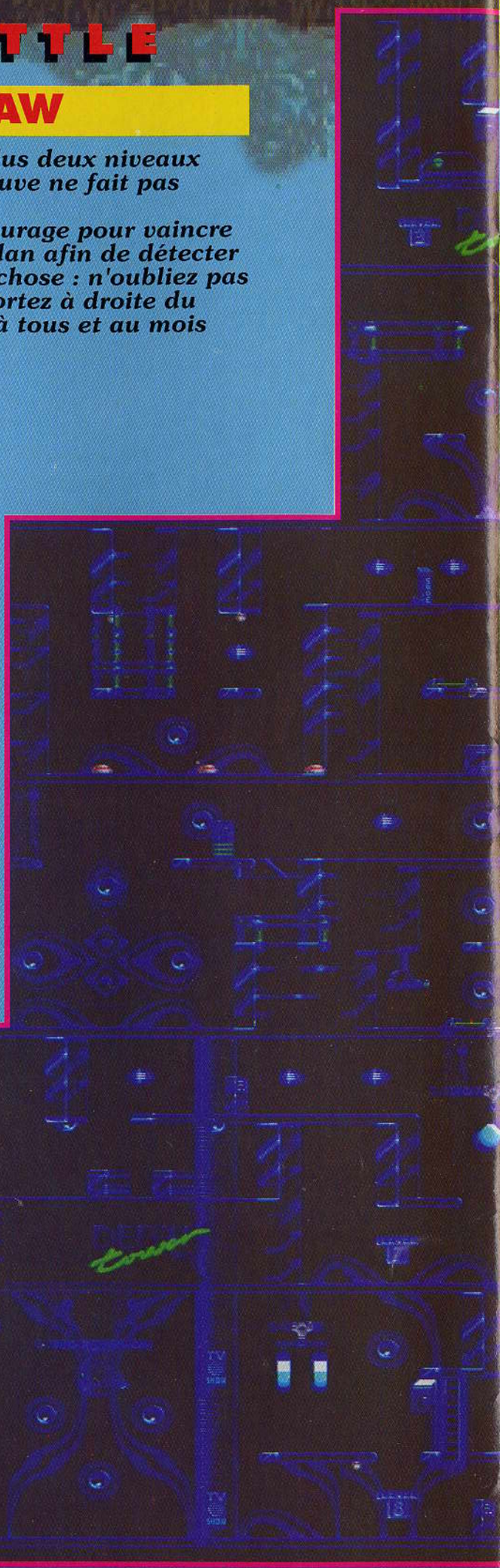
LEVEL 5

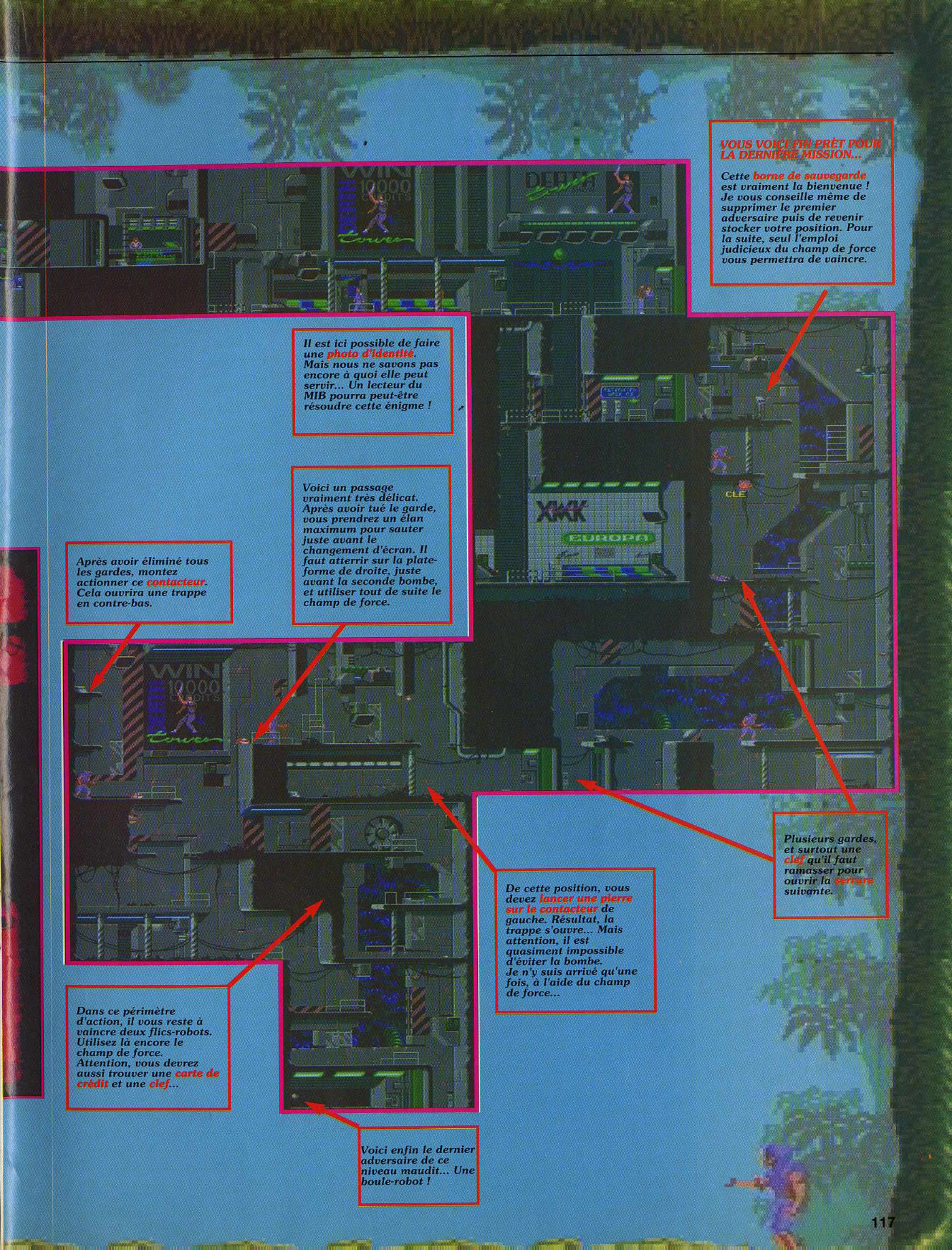
LEVEL 2

LEVEL 6

LEVEL 8

LEVEL 7




VOUS VOICI FIN PRÊT POUR LA DERNIÈRE MISSION...
Cette borne de sauvegarde est vraiment la bienvenue ! Je vous conseille même de supprimer le premier adversaire puis de revenir stocker votre position. Pour la suite, seul l'emploi judicieux du champ de force vous permettra de vaincre.
Il est ici possible de faire une photo d'identité. Mais nous ne savons pas encore à quoi elle peut servir... Un lecteur du MIB pourra peut-être résoudre cette énigme !
Voici un passage vraiment très délicat. Après avoir tué le garde, vous prendrez un élan maximum pour sauter juste avant le changement d'écran. Il faut atterrir sur la plate-forme de droite, juste avant la seconde bombe, et utiliser tout de suite le champ de force.
Après avoir éliminé tous les gardes, montez actionner ce contacteur. Cela ouvrira une trappe en contre-bas.
Plusieurs gardes, et surtout une clef qu'il faut ramasser pour ouvrir la serrure suivante.
De cette position, vous devez lancer une pierre sur le contacteur de gauche. Résultat, la trappe s'ouvre... Mais attention, il est quasiment impossible d'éviter la bombe. Je n'y suis arrivé qu'une fois, à l'aide du champ de force...
Dans ce périmètre d'action, il vous reste à vaincre deux flics-robots. Utilisez là encore le champ de force. Attention, vous devrez aussi trouver une carte de crédit et une clef...
Voici enfin le dernier adversaire de ce niveau maudit... Une boule-robot !


LEVEL 3
LEVEL 4

SPACE QUEST II

SOLUTION COMPLETE

Grâce à Bernard M., voici la solution complète de Space Quest II, un soft assez ancien bien sûr mais qui semble poser quelques problèmes à un grand nombre de lecteurs... En route pour la victoire !

COLLECTE D'OBJETS A TRAVERS LES DIFFERENTS NIVEAUX :

Dans les ascenseurs, faites push button (one, three, four, five...). A chaque niveau, vous devrez **récupérer des objets** qui vous serviront à passer le niveau deux. Ces objets se trouvent dans les placards au centre de chaque niveau. Ce sont : une **ventouse** (plunger), un **diamant de vitrier** (glass cutter) et, dans le même placard, une **corbeille** (wastebasket) et un **briquet** (lighter) qui tombera lorsque vous prendrez des pièces (overalls) dont vous n'avez pas besoin. La position de ces objets variant de partie en partie je ne peux pas vous indiquer leur position exacte.

Level 3 : Pas de monstre, vous pouvez y accéder par les deux côtés.

Level 4 : Un robot nettoyeur à gauche (ascenseur 2), on ne peut donc y accéder que par l'ascenseur 1. Le placard se trouve au centre. Vous trouverez aussi des toilettes où il faudra prendre du **papier** : allez près des toilettes au fond, troisième porte à gauche, open door, take paper.

Level 5 : Le plus infâme. Entrez par la droite (ascenseur 2). Passez contre le mur opposé aux cages. Si vous voyez une cage s'ouvrir, enfuyez-vous et ne laissez surtout pas l'alien vous embrasser (french kiss) et vous injecter ainsi un embryon. Une fois en possession de tous les objets, remontez au niveau 1 et descendez l'escalier.

Une fois les portes fermées, allez à droite et à gauche pour fermer le piège et attendez d'être au bord de la chute pour «put the plunger on the barrier». Quand le piège s'est ouvert «climb down» et «put paper in basket». Sortez à droite.

Tout de suite «drop basket», «light paper with lighter» pour griller le «wallbot/robocop». Puis sortez à droite.

Il est là, il vous attend, sa vengeance est terrible, Sludge Vohaul (le retrou...) vous contemple de son podium. Voilà son infâme plan : lancer des milliers de démarcheurs en assurance-vie robotisés prêts à tout pour vendre ! «Look clone», puis montez vers votre ultime rencontre avec lui. Eh ! Pas si vite ! Vous pensiez vraiment que ce serait si facile ? Une fois réintégré, «use cutter», approchez-vous des grilles d'aération à gauche et «go through vent». Vous êtes dans le système cardio-pulmonaire de Vohaul. «Look sign», passez derrière le «cœur-piston» et... «push the button». Sortez (go trough vent). Vohaul se meurt sous vos yeux mais (arrgh !) il a le temps de déclencher la phase finale de son plan diabolique !

LES GROTTES

Plongez et sortez à droite. A la fourche, prenez à droite et laissez-vous emporter par le tourbillon... Une fois dehors, sortez à droite. Ne sortez pas du bassin et restez prêt à repartir à gauche. Sifflez (use whistle) et dès que le «labion terror beast» vous fonce dessus, sortez vite à gauche. Attendez un moment et sortez du bassin à droite. Passez par le trou du monstre et prenez-y une **pierre** (take stone). Sortez en haut. Restez bien planqué derrière le buisson et tirez sur le garde avec votre **fronde** (throw stone at man with supporter). Foncez près du pilier droit et «insert card», puis montez. En haut approchez-vous de la porte de la navette (derrière à droite), «open the door».

PILOTAGE SPATIAL

«Look», «push power button», «push truster button», «look screen»... Vous êtes en mode de poussée horizontale (hac), passez en mode vertical (vac). «Look dial», «set dial on vac». «Pull stick»... Une fois dans les étoiles, les moteurs s'arrêtent, passez en hac (set dial on hac). «Push stick»...

VOHAUL'S ASTEROID

Vous voici enfin chez votre ennemi, mais où se cache-t-il ? Si vous n'êtes pas déjà sorti : «open door», «go out».

Attention : cette base est truffée de pièges et son plan est parfaitement illogique alors prudence.

Level 1 : vous y êtes, il comporte trois zones : la plate-forme, l'ascenseur 1 (à gauche de la plate-forme) et l'ascenseur 2 (à droite de la plate-forme). Les ascenseurs mènent aux niveaux 3, 4, et 5. Ne prenez pas pour l'instant l'escalier au niveau 2. Vous remarquerez que l'ascenseur 1 (à gauche) vous fait arriver à l'extrémité droite des niveaux inférieurs et vice-versa. Devant le marais frottez vous des **baies odoriférantes** que vous avez cueillies (rub berries on uniform). Rentrez dans le marais, ne faites pas attention au monstre et sortez à droite. A gauche de l'arbre en haut à droite, vous tomberez dans un trou et serez obliger de nager, «hold breath», «dive». Dépêchez vous d'aller de l'autre côté et approchez-vous de la pierre, «take **gem**», puis demi-tour (hold breagh, dive). Sortez à droite. Sortez du marais. Devant la crevasse, montez à l'arbre (climb on tree) et... batman !

Sortez à droite. Laissez-vous prendre au piège (mais si, mais si...) et attendez... Approchez-vous de la porte et appelez l'homme (call man ou speak to man) jusqu'à ce qu'il vienne, puis lancez lui les spores (throw spore at man). Prenez-lui vite ses **clés** (take key), ouvrez la porte (open lock, open door) et sortez. Prenez la corde à côté de la cage (take rope) et sortez vite en haut. N'attendez pas, sortez à gauche et retournez à la crevasse. Montez sur le tronc (climb on tree) et attachez-y la corde (tie rope on log) puis descendez (climb down). Descendez jusqu'en bas de la corde et balancez-vous (swing), dès que le gorille commence à tendre son bras, vous pouvez sauter sur la corniche. Entrez dans le tunnel, une fois dans le noir, «use gem» et allez jusqu'au bout. En bas ramassez votre **pierre** (take gem) et suivez les bestioles. Quand le roi a fini son discours dites «le mot» (say the word) et descendez l'échelle. Dans le noir, comme vous ne pouvez pas vous déplacer en portant la pierre, mettez-la dans votre bouche... Pour sortir suivez très exactement mes instructions : bas, droite, bas et tout de suite à droite, bas, droite, bas jusqu'au bout, gauche, puis bas après avoir croisé deux échelles, enfin droite toute.

CETTE BASE EST TRUFFEE DE PIEGES ET SON PLAN EST PARFAITEMENT ILLOGIQUE, ALORS ...PRUDENCE

XENON ORBITAL STATION 4

Vous êtes à l'extérieur en train de balayer... Quand, soudain un bip vous fait lâcher votre balai. «Look watch», «press h», «press t», «press c», «exit». Allez sur le disque au «plafond»... Approchez-vous de l'**uniforme**, «take suit». Approchez-vous des casiers, «open locker», «take all», «close locker». Sortez à gauche. «Look». Attendez l'homme puis approchez-vous des consoles, «speak to man». Allez sur la plate-forme à gauche, rentrez dans le tube. «Look», puis «look ship». Rentrez dans la navette.

THE LABION JUNGLE

Vous venez de vous écraser dans la jungle de la planète Labion... Approchez-vous de l'homme mort, «search man», et prenez la **carte** (take card). Approchez-vous du vaisseau, «look ship», «search ship», «push button». Sortez en haut. Sortez en bas à droite, approchez-vous de la bestiole piégée et libérez-la (untie creature). Sortez à gauche. Montez sur la corniche et sortez à gauche. Approchez vous de la boîte aux lettres et mettez-y votre **bon de commande** (put order in mailbox), elle vous délivrera un **sifflet**, «get whistle». Laissez-vous tomber (à droite) et approchez-vous de la «fleur» sans la toucher, «look plant», «get spore». Sortez en haut à gauche. Sauvegardez le jeu. Déplacez-vous entre les racines jusqu'au buisson en haut et cueillez des **baies** (take berries). Sortez en bas. Sortez à droite. Sortez en haut à droite (sur la corniche). Pas une minute à perdre, longez la boîte et sortez à gauche, faites attention à ne pas tomber. Approchez-vous de l'interrupteur et «move switch» puis

«type enlarge». Retournez à la cage pour être ré-agrandi. Approchez-vous du cadavre de votre ennemi et «search man»... On vous indiquera un code écrit sur sa main. Approchez vous de l'écran de gauche et «look at screen». Situation interne : ok. Température externe: critique. Temps avant impossibilité d'annulation de la phase finale 4 min... 3 min 59... Entrez vite le code trouvé sur vohaul...aborted... Ouf!
«Exit» (ou f10) pour quitter l'écran. Montez l'escalier en diagonale. Ouvrez la boîte (open the box), sortez à droite. A l'entrée du tronçon au premier plan, «put on mask» et sortez par le bas. Là, sauvegardez. Allez à gauche jusqu'à l'ed 209 et approchez-vous du sas. Vite, «push button», et «go in pod», vous avez tout juste le temps ! Dans la navette, «push button», puis une fois dans l'espace «look». Approchez-vous du caisson de droite, «open chamber», «go in chamber»... C'est la fin d'une étrange mais superbe aventure !

VRAC

FLORENT L.

Pour **Ween the Prophecy** (version PC), voici un additif au MIB n°110 p. 130, une soluce donnée en fait pour Amiga.
Dans la troisième partie: après le passage «... accès au temple; maintenant, en cliquant sur celle-ci, vous passez sous l'eau... », la soluce est différente.
Donc, sur *PC*, faire (entre-temps, une scène montre qu'un gros poisson a mangé une sorte de bâton) :
- cliquez trois fois sur escalier. Une fois : normal, deux fois : apparition d'un insecte au dessus de l'eau en haut à droite, trois fois : apparition d'une fissure à côté de l'escalier.
- cliquez sur insecte (scène animée)
- utilisez insecte sur algues
- cliquez poisson (le gros mort électrifié)
- cliquez verre et utilisez-le sur poisson
- cliquez barre d'airain
- utilisez airain sur fissure (sauvegardez on ne sait jamais !)
- cliquez petit trou
- cliquez sur escalier (apparition pics)
- utilisez airain sur petit trou (apparition d'un trou)
- cliquez trou (une tête sorte anguille doit apparaître).
- cliquez algue
- cliquez arêtes.
- cliquez pointe harpon
- utilisez fer de lance sur airain
- cliquez algues (un poisson apparaît : allez vite à l'inventaire pour choisir le harpon !)
- utilisez harpon sur poisson
- utilisez poisson harponné sur pics
- sortez pour le tableau suivant

Par la suite, j'ai rencontré d'autres problèmes en fin de la quatrième partie. Par exemple, il y a plusieurs mécanismes avec de nombreuses portes. Bref, un labyrinthe où l'on se perd !
Autre problème : dans la neuvième partie, pour l'huître, il faut donner un coup d'épée pour obtenir une perle, mais je n'ai pas d'épée ! Pas d'épée, pas de perle donc pas de disparition du vieillard. Que faire? Merci à tous.

LED ZEP

Nouveau dans le MIB, je vais moi aussi essayer d'aider Papi Russe sur **Ishar**. Tout d'abord, il y a cinq tablettes, et non quatre. Elles sont indispensables pour entrer dans **Ishar** (ainsi que les robes de moines). La maison interdite ne se trouve pas à Fhulgrod mais à Zendoria (à l'ouest d'Halindar). Utilise «protection psychique» et entre, prends la tablette. La sorcière et le petit cochon ne font qu'un, il faut faire boire «détransformation de cochon» pour qu'elle se retransforme en sorcière, puis engages-la. Maintenant pour la clé, je sais ce qu'il faut faire mais je ne suis pas très sûr du nom de la ville où se trouve la princesse, étant donné que je n'ai joué à **Ishar** que quelques jours lors de mes congés, et que je ne possède pas le jeu. Enfin, je vais essayer. Pour le reste c'est bon, je m'en souviens parfaitement. Va à Elwingyl, tu y trouveras la princesse sur une des places, ainsi que les rôles de moines (première maison en entrant dans la ville). Engage-la et ramène-la à son père qui se trouve à Halindor, en échange tu auras la clé. Engages aussi un maximum de filles avant d'aller chercher la princesse, car les hommes tomberont amoureux d'elle et préfèreront mourir plutôt que de la rendre à son père.
Voilà, j'espère que mes souvenirs pourront t'aider.
Quant à moi, j'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour passer «la grotte du serpent» dans **Kyrandia**, «la salle du temps est toute puissante» au troisième niveau de **Dungeon Master**, ainsi que des soluces pour m'aider à passer le niveau 2 de la Dark Tower dans **Legend**. Bonnes aventures à tous, et longue vie au MIB.

DAVID S.

Je vous écris car j'ai un grave problème ! Je suis bloqué dans **Shadowlands** au niveau 2. Je me retrouve devant une porte (grille) avec deux dalles. J'y suis passé une fois en mettant deux hommes sur chaque dalle... Et hop ! Les deux hommes ont disparu, et réapparu dans un couloir parallèle. Tout était parfait, mais je n'ai pas sauvegardé. En refaisant le parcours (car j'avais oublié des choses en route), je me retrouve au même endroit. Je place à nouveau deux hommes sur chaque dalle et un seul disparaît sans réapparaître nulle part ! Pour le situer dans l'espace de jeu, je lui ai fait allumer une torche. Il se retrouve sur la dalle d'où il avait disparu... Compliqué ! Comment faire pour que deux hommes disparaissent à nouveau ? Serait-ce une question de poids ? Aidez-moi, SVP. A bientôt sur le MIB.

XIX

Bonjour tout le monde ! Je suis en train de jouer à **Elite** et je ne sais pas comment arriver aux missions : je pensais que lorsque j'obtiendrais le grade «Elite», j'aurais le choix... J'ai maintenant 300.000 points et je suis toujours «dangerous». J'en ai assez de tirer sur des pirates... S'il vous plaît, aidez-moi, snif ! Aideeeez-moioioi !!! Merci à tous et à *Tilt*.

***PAS D'EPEE,
PAS DE PERLE,
DONC
PAS DE DISPARITION
DE VIELLARD***

FRANÇOIS B.

Salut au MIB ! Pour tous les fanas de **Dyna Blaster**, je vous envoie les codes des différents tableaux.

1.1 -> MUVWLNPC
1.2 -> UAGWIQNE
1.3 -> MUBWONPN
1.4 -> UANKOSNN
1.5 -> UKCZJMKG
1.6 -> UAGKLINN
1.7 -> UKRZJTKG
1.8 -> UANKOJNP
2.1 -> UANKVPNV
2.2 -> MUFEESCN
2.3 -> UKRZSGVG
2.4 -> UANKTEEE
2.5 -> UAKKVORA
2.6 -> UKHZWHSV
2.7 -> MUCEEIVC
2.8 -> UKCZSGUL
3.1 -> UAKKOVRA
3.2 -> UAVKOURE
3.3 -> UAVVIVRU
3.4 -> UANVGEEN
3.5 -> UKZHMHSG
3.6 -> MUCCLOLN
3.7 -> UKHHMBSG
3.8 -> MUVCLSCZ
4.1 -> UANVBQZU
4.2 -> UKRHELLV
4.3 -> UAVVQQGA
4.4 -> UANVBSZE
4.5 -> UAKVQIGA
4.6 -> UAOVBWPE
4.7 -> UKBHSEHI
4.8 -> UAYVTBPP
5.1 -> MUKCVNZP
5.2 -> UAOVLPHN
5.3 -> MUCCVNYN
5.4 -> UKZHHPAK
5.5 -> UAKVLGTA
5.6 -> UAVVLGTE
5.7 -> UAVVLWTA
5.8 -> UAKVOHTZ
6.1 -> MUECPSYC
6.2 -> UKWZEIHK
6.3 -> UABKQTTU
6.4 -> UAHKBNZN
6.5 -> UKGZNQUT
6.6 -> UADKQNGE
6.7 -> UKNZEJUT
6.8 -> UKGZNSUL
7.1 -> UARKIMGA
7.2 -> UKNZHIUK
7.3 -> UACKLTGU
7.4 -> UARKONGN
7.5 -> UARKLLGU
7.6 -> UACKLLGN
7.7 -> UKNZJQUG
7.8 -> UARKOMGP
8.1 -> UKVOSOVG
8.2 -> UAZFTHEN
8.3 -> UACFVBRU
8.4 -> MUNEPBCP
8.5 -> UKGONPSG
8.6 -> UACFVGRN
8.7 -> UACFVNRU
8.8 -> UAHFTHEP

MESSAGE IN A BOTTLE

ADALEX THE FOX

Dans le splendide **Grobliins 2**, où se trouve le morceau de ferraille nécessaire au forgeron pour forger la clé de l'armoire aux poisons, et comment obtenir cet objet ? Je possède : un tabouret, une empreinte, un dentier, l'élixir de gentillesse et la mayonnaise ! Et plus avant, comment peut-on réussir à attraper le tapis, au niveau où se trouve Soka ? Please, help me...

Dans **Troddlers**, comment passer le niveau 26, celui avec les bombes un peu partout ? En échange de vos futures réponses, voici les premiers codes :

1 -> BUILDIT
2 -> NOSWEAT
3 -> PYRAMID
4 -> CLEAROUT
5 -> SPHINX
6 -> QUARTER
7 -> CENTERIN
8 -> REDGEMS
9 -> CROSSED
10 -> SKIPAROUND
11 -> PACKEDUP
12 -> PILLARS
13 -> BZZZZZ
14 -> FIVEROWS
15 -> TIGHTIME
16 -> EASYONE
17 -> TWOTRIBES
18 -> DONTMIX
19 -> HELPEMOUT
20 -> MEANONES
21 -> NOPROBLEMS
22 -> TREASURES
23 -> STOREROOM
24 -> UPANDDOWN
25 -> TECHNO
26 -> ONEONONE

Pouvez-vous me donner le code du niveau 27 ? Merci..

J'OUVRE UNE PORTE. IL Y A DES BRUITS ETRANGES, DES ETRES INVISIBLES ME FONT LA PEAU.

ANDRE

Pour Frédéric dans **Harlequin** : on ne peut pas entrer directement dans «heavens above» à partir de «suck and see».

Il faut d'abord repartir de «walk across the roof tops» avec un score de 49%, puis retraverser «wonderland» jusqu'à l'écran de TV qui termine ce tableau. On accède alors à une succession de nouveaux mondes: «house of cards» (52 %), «wacky juggers» (55 %) et, enfin, «heavens above» (61 %), que l'on traverse du haut vers le bas et que l'on quitte par «suck and see». Bonne chance pour la suite.

MST

J'implore bien haut tous les tiltiens : dans le fabuleux **Black Crypt**, y a-t-il un moyen pour que le second personnage de devant ne se fasse pas dessouder, neuf fois sur dix, par «two headed beast» ? Mon guerrier possédant «ogreblade» est peinard, lui... Mais le personnage situé à ses côtés en prend toujours plein la tête ! Est-il possible de faire la peau aux «boules-cyclopes» sans laisser un ou deux personnages sur le pavé ? Ils sont vraiment hard, ces ennemis, à balancer leurs espèces d'étoiles ! Entre «two headed beast» et la «boule-cyclope» qui est juste après, j'y laisse toujours deux ou trois personnages... Est-ce que quelqu'un a une méthode qui m'éviterait de foncer au combat comme cela ? J'ai essayé «shield» et «protection» au cas où, mais en vain... Help !

Juste après, une plaque dit «donne-moi la vue, je te montrerai la voie»... Que faut-il faire alors? A proximité, j'ouvre une porte et il y a des bruits étranges, des êtres invisibles me font la peau, que faire là aussi ?

Et pour finir (sans vouloir abuser), pour les **Voyageurs du Temps**, dans les marécages, je trouve un pendentif. Après avoir flingué les moustiques, à gauche, j'arrive près du lac, encore à gauche, à l'entrée d'un château : deux moines me tombent dessus et me font la peau... Que faire ?

Je remercie tous ceux qui pourront m'aider.

PS : je cherche aussi des trucs pour **Shinobi** et **Shadow Dancer**... siouplait!

MAGIC ZAP

Je vous salue, nobles avatars ! Je voudrais tout d'abord remercier Ultimoi et Knight pour leurs précieux renseignements. Ce message va intéresser tous les adeptes d'**Ultima VII**, et plus spécialement les possesseurs d'une Soundblaster. Dans le menu principal, cliquez sur «view credits» et regardez-les jusqu'à la fin. De retour au menu principal, un nouveau choix apparaît: «view quotes». Cliquez sur ce nouveau choix. Si vous en avez marre, cliquez sur le bouton gauche de la souris et... surprise ! Un message personnel enfin, pour Shaka-Cab, bloqué dans **The blue monkeys on holliday**, un superbe shareware, malheureusement inconnu pour le moment : la phrase magique est «mort-v-notre-femme».

Amicalement.

LAURENT M.

Je n'avais jamais écrit à cette rubrique, mais c'est le jour de mon anniversaire et tout devient possible. Alors, je vous en supplie, aidez-moi ! Je suis bloqué dans **The Two Towers** (alias **Lord of the Rings II**), au moment où je dois passer la première falaise avec Frodon et Sam. J'ai essayé d'utiliser la corde, mais cela ne marche pas. Merci de vos réponses.

DOMINIQUE

Voici quelques codes pour **Battle Isle**.

Je rappelle les deux mondes secrets: EUROP et STORM.

Un joueur: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER.

Deux joueurs: FIRST, GHOST, GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.

Pour Cedric (Tilt n° 110), dans **Civilization**, si tu perds de l'argent à chaque tour, c'est que tu t'es mal débrouillé dés le départ ! Premièrement, il faut impérativement construire la merveille du monde, «le colosse», dans ta première ville. Ensuite, il ne faut pas rester en «despotisme». Dès que tes villes sont supérieures à cinq, passe en «monarchie». Lorsque que tu acquiers la science de l'industrialisation, construis la merveille du monde «women suffrage», puis passe en «république» ou en «démocratie». Pense également à construire la chapelle Michel-Ange et la cathédrale Jean-Sébastien Bach.

Une astuce pour **Sensible Soccer**, sur *Amiga*, pour mettre des buts sur corner : lors d'un corner, il y a toujours un joueur sous celui qui tire. Faites-lui immédiatement une passe (n'attendez pas qu'il s'approche de vous !), avancez légèrement et tirez à l'horizontale en brossant la balle en direction du but. Le goal plonge du mauvais côté et but !

Attention, cela ne marche pas contre certaines équipes (contre l'Irlande notamment). Bonne chance à tous !

UN TERRIEN DESESPERE

Salut ! Dans **Shortgrey**, comment réparer la roue de la Ferrari ? Où se trouve le «skausic» ? Comment tuer ou assommer la femme ? Je cherche enfin un lecteur capable de me rappeler l'ordre des époques à visiter dans **Explora 2**. Que faire avec le roi des morts ? Merci à tous.

NORMALYN

Salut à vous tous, amies et amis de la souris et du joystick. Je vous écris car je cherche une bonne âme qui pourrait me tuyauter... J'ai un big problème dans **Cadaver** (ce vieux jeu super-génial). J'aimerais savoir où se trouve la vraie couronne ? J'ai beau tourner dans tous les sens, impossible de mettre le joystick dessus. Deuxième question : le sort «dissiper piège» doit être jeté, mais où, sur quoi ? Là aussi, je coince. Enfin, voilà la question la plus importante pour moi : je possède le code pour entrer dans la salle au dragon et pourtant, malgré tous mes efforts, la porte reste fermée ! Il y a quelque temps, je n'arrivais pas à passer les monstres sauteurs mais la porte s'ouvrait... Bref, je n'y comprends plus rien!

Autre chose, dans **Le Manoir de Mortevielle**, je n'arrive pas à trouver la clé de la porte secrète qui est dans le grenier. J'ai la baguette en bois, mais la clé reste un mystère ! Au secours, aidez-moi ! Merci à la bonne âme qui le fera. Ma machine est un *Amiga 500*. Salut à tous.



NOUVEAUTES PC

CAR AND DRIVER	325
FLASHBACK	325
QUEST FOR GLORY III	325
SPACE CRUSADE	290
STUNT ISLAND	290
ULTIMA UNDERWORLD 2	325
X-WING	365

ACES OF THE PACIFIC	345	LINKS PRO 386	345
ACES OF THE PACIFIC DISK 1	245	POPULOUS 2	345
ALONE IN THE DARK	365	REACH FOR THE SKIES	345
BATTLECHESS 4000	365	REX NEBULAR (fr)	345
COMANCHE MAX. OVERKILL	365	SHADOW OF THE COMET	345
DAVID LEADBEATTER'S GOLF	345	SPACE QUEST V	345
DOGFIGHT	345	STREET FIGHTER 2	295
DUNE 2 (fr)	345	TASKFORCE 1942	345
EYE OF THE BEHOLDER 2	345	TERMINATOR 2029	365
F 15 III	345	THE LEGACY	365
F1 GRAND PRIX (fr)	345	ULTIMA VII (fr)	345
FALCON 3.0	345	ULTIMA VII PART 2	345
JUMP JET HARRIER	345	V FOR VICTORY II	295
KING QUEST VI	345	WING COMMANDER 2 (fr)	345
LAURA BOW 2	345	WING C. 2 SPEECH PACK	175
LEGEND OF VALOUR	345	WIZARDRY 7	365
LEMMINGS 2	345	XENOBOTS	365

LES CHRONOPACKS

SECRET WEAPONS OF THE L. +Data disk P80 + Dornier	500
DUNE + DUNE II	485
KGB + LEGEND OF KYRANDIA	485

Port gratuit pour l'achat de 3 Jeux*

Pour commander appelez au :
(1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI
DE 11H à 19H

Jeux livrés en 3,5". Nous contacter pour 5,25"

EXCLUSIF :
Spear of Destiny
(WOLFENSTEIN 3D II)
345 F

* A l'exception des packs (comptant pour un jeu), et, paiement contre remboursement.

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+30F
TOTAL A PAYER Jeux envoyés par colissimo	

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F ☐ CARTE BLEUE

NUMERO

Date d'expiration ..... SIGNATURE

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ TEL _____

JE POSSEDE :

PC : XT ☐ 286 ☐
386 ☐ 486 ☐

CARTE SON : AD LIB ☐
ROLAND ☐ SB ☐
SB PRO ☐ AUTRE ☐

ECRAN : CGA ☐
EGA ☐ VGA ☐
SVGA ☐

CD ROM ☐

Ti 113

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

Bleu

ON VOUS PARLE DEPUIS LONGTEMPS DES PROGRAMMEURS DE JEUX, QUI SOI-DISANT N'EXPLOITENT PAS À FOND LES MACHINES. C'EST VRAI ! LE PREMIER BON EXEMPLE VIENT DE TOMBER ENTRE MES MAINS AVIDES : FOX RANGER, SUR PC, EST UN SHOOT-THEM-UP 100 % ASSEMBLEUR QUI, EN MOINS D'UN MO (GRAPHISMES, MUSIQUE ET VOIX DIGITS COMPRIS), SE PERMET DE FAIRE LA PIGE AUX JEUX SUR CONSOLES. S'IL N'EGALE PAS LES MEILLEURS DE CETTE CATEGORIE, IL EST PLUS QU'HONORABLE ET SOUTIENT SANS DIFFICULTE LA COMPARAISON AVEC DE BONS JEUX MEGADRIVE OU SUPER-NINTENDO (NDLR : T'ES SUR ?). POUR VOUS FAIRE SALIVER, JE VOUS DIRAI QU'IL PROPOSE UN SCROLLING SUR QUATRE PLANS EN PARALLAXE (AVEC DEFORMATIONS DU FOND) PARFAITEMENT FLUIDE, DES SPRITES ENORMES ET NOMBREUX QUI SE MEUVENT AVEC UNE RAPIDITE IMPRESSIONNANTE, DES EFFETS GRAPHIQUES ORIGINAUX ET DES PANOPLIES D'ARMES QUI TRANSFORMENT VOTRE PETIT VAISSEAU EN UNE MACHINE DE GUERRE CAUCHEMARDESQUE. TOUT CELA NOUS EST PROPOSE PAR DES PROGRAMMEURS TAIWANAIS (PAS DE DISPONIBILITÉ ANNONCEE POUR L'EUROPE), QUI ONT, D'UN SEUL COUP, EFFACE TOUS LES PROGRAMMEURS OCCIDENTAUX. L'INTERET DU JEU EST EVIDEMMENT LIMITE, D'AUTANT QU'IL EST ASSEZ COURT (HUIT NIVEAUX), MAIS IL ILLUSTRE TRES BIEN LES POSSIBILITES QU'OFFRE UNE MACHINE AUSSI PEU ORIENTEE ACTION QUE LE PC. LA QUESTION EST DONC DE SAVOIR QUAND LES PROGRAMMEURS DE JEUX PC COMPRENDRONT QUE SEUL L'ASSEMBLEUR PERMET DE TIRER PLEINEMENT PARTI DE LA MACHINE... JAMAIS, PEUT-ETRE, MAIS AU MOINS SAVONS-NOUS MAINTENANT QUE C'EST POSSIBLE...

JLJ

PREMIERE FOIS...

Combien de temps passez-vous à tester les jeux ?

C'est la première fois que j'écris à un magazine informatique, et c'est à toi que j'écris... C'est merveilleux, non ? Et pourtant, je lis Tilt depuis le numéro 13... Ça fait un bon bout de temps. A l'époque, j'avais un TI 99 4/a, c'est pour dire !

Donc, si j'écris, c'est que j'ai différentes remarques à te faire.

1) Concernant Rex Nebular : j'ai acheté ce jeu que tu notais 19 / 20. Toute la presse française l'a célébré comme un coup de maître de la part de Microprose pour son premier jeu d'aventure. Mais s'il est vrai qu'il est très beau, et surtout très bien animé (pour un jeu d'aventures), moi, je n'ai pas accroché. Il a de nombreuses qualités, mais pas l'essentiel : il n'est pas passionnant. Il est parfois amusant, mais plus on avance dans le jeu et moins on est intéressé. A mon avis, c'est par manque d'interaction avec les personnages. Il faut juste résoudre quelques énigmes, comme dans un jeu d'aventures classique. Il n'a pas le piquant d'un Indiana Jones IV ou du passionnant King's Quest VI. Bref, il méritait peut-être un 15, mais pas un 19. Je me demande si c'est moi qui suis passé à côté de ce jeu...

2) Donc, j'aimerais savoir comment vous testez les jeux. Combien de temps passez-vous sur le test d'un jeu ? Avez-vous le temps d'en apprécier la profondeur ? Vous est-il franchement déjà arrivé d'être ébloui par une trop belle réalisation, et d'avoir oublié la qualité du jeu même ?

3) J'avais lu que la deuxième partie d'Ultima VII devait sortir en janvier, mais plus aucun magazine n'en parle. Je vais régulièrement dans les boutiques de jeux, salivant à l'idée d'acheter la suite du jeu que je considère comme le meilleur auquel j'aie jamais joué. Et, bien sûr, il n'y est pas !

4) Concernant Tilt en général : je trouve que tu es actuellement le meilleur magazine micro «généraliste». Mais ce qui est bête, c'est qu'il semble que la qualité ne va jamais avec la quantité. Tilt est varié mais trop restreint. Tu offres les tests les plus complets, mais il n'y en a pas assez. C'est peut-être du fait de la disquette, qui, quoi qu'on en dise, n'est pas une si bonne idée à mon avis. Ça serait mieux de faire un encart avec un coupon genre «droit à une disquette démo contre frais d'envoi». C'est peut-être pour attirer l'œil de l'acheteur, mais, à mon avis, le fait de ne pas pouvoir feuilleter le magazine doit en rebuter plus d'un. Quant à l'intérêt des disquettes... Bof ! Please, laisse ça aux mags dédiés.

5) Concernant la parution de Tilt: tu parais plus tôt que tes concurrents, et c'est une très bonne chose pour les jeunes comme moi qui attendent avec impatience la fin du mois pour lire la presse informatique. Mais ça a un effet pervers.

En effet, ça donne à Tilt un aspect «à côté de la plaque»! Il y a des test de nombreux jeux qu'on retrouve quelques jours plus tard «ailleurs !» et qui ne seront publiés qu'un mois plus tard dans ton magazine.

6) Autre chose : j'ai un PC, mais j'ai eu il n'y a pas si longtemps un Atari ST, et je tiens à dire que je comprends l'énervement des possesseurs d'Atari devant la prépondérance des tests PC dans la presse micro... Mais qu'ils se rappellent ce qui se passait avant, quand peu à peu le C64 et le CPC ont disparu. Le ST est une machine très agréable, mais c'est la loi du marché. Je voudrais conseiller le PC, car c'est une machine formidable si on en a les moyens. Mais en fait il n'a que deux gros avantages sur les autres machines : le disque dur en standard et le fait d'être très répandu.

7) Concemant le piratage : j'ai un avis mitigé sur le sujet. J'ai déjà eu des logiciels piratés, mais je ne suis pas un pirate à proprement parler. J'avoue apprécier de pouvoir utiliser des «gros» logiciels, des utilitaires qui coûtent 3000 balles, pour le prix de quelques disquettes. Il ne doit pas y avoir beaucoup de jeunes qui peuvent se payer un Windows + Winword + Works, soit en gros le prix d'un PC.

8) Sur les jeux, c'est différent. Les jeux piratés sont presque toujours de petits jeux sans grand intérêt. Et l'effet vicieux, c'est que plus on en a, moins on s'y intéresse. On ne prend pas le temps d'y jouer, et on le met vite fait dans la boîte. C'est pour ça que j'achète 99 % de mes jeux. Quand on achète un jeu, on a envie d'en avoir pour son argent, alors on s'y attache, on est excité, on ouvre la boîte, on feuillette, on met vite la disquette d'installation... Bref, c'est tellement mieux d'acheter un jeu !!!

NB : le 1 % que je n'achète pas est (avouons-le) passé dans les mœurs. Si tous les utilisateurs de logiciels piratés s'en tenaient à 1 %, ce serait acceptable !

Jérôme

RÉPONSE

Tu as raison, c'est absolument merveilleux. Et devine quoi... Il y a encore plus merveilleux : pour la première fois que tu écris à un magazine informatique, tu as droit à une réponse pour toi tout seul. Génial, tu ne trouves pas?

1) Tu m'en vois désolé. Rex est l'un des rares jeux à avoir réussi à me faire rire. Je le place sur ce plan au même niveau que Zak Mac Kraken (si vous ne le connaissez pas, ruez-vous dessus, c'est une merveille !). Et je dois t'avouer que King's Quest VI m'a inspiré un profond ennui. Cela dit, j'ai effectivement surnoté Rex (mea culpa). Il méritait 17 ou 18, et il faut réserver le 19 aux jeux réellement marquants, comme Dungeon Master ou Underworld. Ma seule excuse est l'enthousiasme, mais, comme toujours, cet enthousiasme diminue peu à peu. En fait, ne prenez pas (sauf exception) nos notes pour des appréciations définitives ; elles sont plutôt des clichés instantanés du plaisir que l'on a pris à un jeu. Souvent, la performance technique nous éblouit, même si nous essayons de toutes nos forces de lutter contre ce phénomène. Autre remarque : les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas. Et s'il semble, d'après ta lettre, que tes goûts te portent vers le féerique ou l'aventure à grand spectacle. J'ai pour ma part une faiblesse coupable pour l'humour noir et pour le second degré. Ne va pas pour cela chercher un second degré à ma réponse. Il n'y en a pas... Thomas Alexandre, qui a testé King's Quest VI, a les mêmes goûts que toi. Il n'aime pas tellement Rex Nebular, mais il adore King's Quest VI. Il aime bien Space Quest V, mais sans plus, alors que ce jeu m'a fait complètement craquer...

2) Difficile question. Pour la durée d'un test, et en prenant mon cas personnel, (qui a dit que j'étais mégalomane ?), je dirais 10 minutes au minimum («round the bend») et... 4 mois au maximum (Wizardry VII). Pour un jeu d'action, cela se compte généralement en heures, pour un jeu d'aventures ou de rôle, en jours, voire en semaines. Mais, évidemment, nous n'avons pas toujours le temps d'aller jusqu'à la fin. Il nous arrive parfois d'être éblouis. Nous sommes pourtant blindés, mais il y a toujours des animations, des graphismes qui parviennent à nous jeter de la poudre aux yeux. Mon principal regret, ce n'est pas le 19 de Rex, mais le 18 de King's Quest V. C'était l'un des tout premiers jeux en VGA, il était vraiment superbe... Mais derrière cette couche de peinture, il n'y avait pas grand-chose. Bon, j'arrête là, sinon les amateurs de ce jeu vont m'envoyer des tomates...

3) Une version bêta (heureusement très buggée) de Serpent Isle circulait sur les BBS pirates à la mi-janvier. Le test devrait bientôt paraître Tiens, pour en venir prématurément au piratage, c'est ce que j'appellerais une «bonne» copie pirate.

Elle est juste suffisante pour donner envie de jouer, mais trop buggée pour satisfaire les joueurs. C'est une sorte de démo, quoi...

4) Si, la disquette est plutôt un plus et ne nous rapporte pas plus d'argent. Mais cela n'intervient de toute façon pas sur la taille de Tilt. Le coupon serait une bonne idée, mais délicate à mettre en œuvre.

Une question toute bête : dans le domaine professionnel, les éditeurs proposent des démos de leurs produits, gratuitement ou contre remboursement des frais. Pourquoi les éditeurs de jeux ne feraient-ils pas de même ? Cela leur permettrait de faire connaître leurs produits, et les joueurs pourraient se faire une idée du jeu, non ? Enfin, le fait de ne pas pouvoir feuilleter Tilt en kiosque est effectivement un problème. Je n'ai malheureusement pas de solution à proposer ; il est quasiment impossible en France de faire «scotcher» des pochettes plastique en couverture (alors que ça ne pose pas de problème en Angleterre).

5) Oui et non. En fait, on manquera un jeu qui arriverait juste après le bouclage (NDLR : quand le journal est terminé et part en kiosque) , mais si on l'a avant, on en parlera avant (seulement de quelques jours). De toute façon, on ne va pas s'amuser à changer la date de sortie, juste pour parler d'un jeu deux jours avant un de nos confrères. A ce propos, j'ai toujours eu du mal à comprendre ce besoin urgent d'avoir une info sur un jeu. Si le jeu est bien, quelle importance qu'on l'ait deux jours avant ? Ah ! cette jeunesse, toujours pressée...

6) Bon, je ne reviens pas sur la question du piratage. Si vous prenez du plaisir à un jeu, c'est à vous d'assumer vos responsabilités. En théorie, vous devez rétribuer ceux qui vous ont apporté ce plaisir. Et, évidemment, si les joueurs n'avaient en moyenne que 1 % de jeux piratés, l'industrie micro-ludique s'en porterait bien mieux.

HIGH TECH

Je voudrais d'abord dire que vous réalisez chaque mois un super-canard. Les rubriques Forum, Actuel, Dossiers sont géniales.

Je désire aussi vous poser quelques questions.

1) Quelle est la différence entre un moniteur entrelacé et un moniteur non entrelacé ? L'image est-elle meilleure dans l'un des deux cas ?

2) Qu'est-ce qu'un Drysthones (j'espère l'avoir bien écrit) ?

3) Le CD-I est-il capable de faire des jeux animant beaucoup de sprites ? Ou sait-il seulement faire tourner des jeux d'aventures ?

4) Philips paraît très en retard pour la diffusion du Full Motion Video, non ?

5) Que devient le FM Town ? Va-t-il être commercialisé en France ? Quelles seront ses performances ?

6) Avez-vous du nouveau sur la console de Matsushita ?

7) Que devient le Jaguar d'Atari ? Et le Falcon 030, Sam Tramiel aurait-il l'idée de le vendre un jour ou l'autre ?

Un lecteur (on avait remarqué... NDLR)

RÉPONSE

1) Sans entrer dans les détails techniques (les fréquences de balayage...), le moniteur entrelacé n'affiche en haute résolution qu'une ligne sur deux pour chaque image, la suivante permettant d'afficher les autres. Cela donne un scintillement désagréable, supportable pour dessiner mais pas pour utiliser un traitement de texte. Le moniteur non entrelacé donne une image stable à toutes les résolutions. Attention, cela ne concerne en fait que les résolutions de 800 x 600 points ou plus ; en 640 x 480 points, aucun moniteur (à ma connaissance) n'est entrelacé.

2) C'est une mesure de la vitesse d'une machine («benchmark», en anglais), comme celles fournies avec les Norton Utilities ou PC Tools.

3) S'il permet d'afficher des animations vidéo, le CD-I ne dispose pas des coprocesseurs nécessaires pour animer des sprites (mais les scrollings sont possibles). Probablement pas de SF II, donc, ou de shoot-them-up ultrarapide. Mais, cela dit, l'association de la vidéo et d'animations (mêmes poussives) bien utilisée pourrait donner des jeux superbes. On attend toujours...

4) C'est un euphémisme. Si Philips ne se dépêche pas, il va se faire griller par les concurrents...

5) Il était question, il y a quelques mois, que le FM Town soit importé aux USA. Aucune nouvelle depuis, il semble que le projet ait été abandonné.

6) Chut... c'est top secret ! (Nous n'avons en fait aucune information en dehors de ce que nous vous avons dit dans le Tilt Journal.)

7) Le Jaguar vient de faire sa réapparition en Allemagne (CPU 68030 et coprocesseurs 32 bits), mais rien n'a été décidé quant à sa disponibilité . Quant au Falcon, il devrait être disponible à l'heure actuelle, mais en petite quantité pour l'instant.

A Tilt, il nous arrive parfois d'être éblouis. Nous sommes pourtant blindés.

AMYGALE

Mon podium aurait été composé de Underworld, Ultima 7 et de Eye 2...

AAAttention !!! Me voilà, moi, Amygale, l'impitoyable... Je suis venu te porter une mauvaise nouvelle. Tilt, après plus d'un an de tests, de comparaisons, de remarques sur les testeurs, je t'ai choisi, TOI, comme mon journal favori ! Ha, ha, ha, ha ! Ignoble, non ? Car en effet, contrairement à la plupart des gens, être choisi par MOI signifie beaucoup, beaucoup... de critiques ! Commençons tout de suite (Gnac, gnac !). Ma lettre se subdivise en plusieurs points, et vous allez en prendre plein la tronche.Commençons par le plus intéressant.
1) Moi ! Il y a quelques mois, je t'ai envoyé une lettre pour le «message in a bottle». Non content de la mettre tout à fait à la fin, tu l'as en plus coupée, n'en éditant qu'une partie !
Cela m'a tellement énervé que j'ai cassé trois assiettes pour me défouler...
Et, plus fort encore, tu n'as pas publié le reste les mois suivants, alors que tu as repassé des lettres qui avaient déjà été éditées ! Mais comme je suis aujourd'hui d'exceptionnellement bonne humeur, je te renvoie même ce dont elle parlait, au cas où tu l'aurais jetée (vois ma gentillesse).

Passons maintenant au second sujet :
2) Dogue de Mauve
J'aimerais savoir pourquoi vous vous foutez de sa gueule en le comparant tout le temps à un canidé ?
3) Les Rolling Softs
Où sont-ils passés ? Rendez-les moi ou je vous mords !
4) Le vouvoiement
Tiens, c'est vrai, je me met à v... te vouvoyer, maintenant ?
5) Les phôtes d'aurto graves
Yanna serrtei ne ke tus ppoùré aivvitai ...
6) Les Tilt d'Or ?
Autant l'année dernière j'étais d'accord avec eux, autant, cette année ils se plantent allégrement : tout d'abord, il manque les Tilts d'Or de la stratégie, de mise en scène, de scénario et de dessin. De plus, certains ne sont pas mérités. Exemple : Black Crypt, un jeu passionnant, mais qui reste deux bons crans en deçà de Legend of Darkmoon et de Ultima VII (qui, à ma grande surprise, n'a pas été Tilt d'Or ou d'Argent.
Mon podium aurait été composé de Underworld, Ultima 7 et Eye 2). Dans la rubrique «non mérités», le plus flagrant est sans aucun doute Epic. (Merci pour la liste de défauts de ce jeu, mais je l'ai déjà passée dans ces pages, donc... couic ! NDLR.)

SIR KRITIK

Tilt 111, page 50 (à propos de SF II sur Amiga): «le jeu est laid, lent et peu maniable». Tilt 111 (toujours !), page 154 : «voici la démo de SF II sur Amiga, vous constaterez la qualité de ce hit»... En général, vous attendez au moins le numéro suivant pour vous contredire ; dans le 111, vous n'avez besoin que d'une centaine de pages d'écart ! Quelque chose ne va pas dans le monde de la micro : il semblerait que les éditeurs ne jouent pas à leurs jeux avant de les commercialiser... et que les revues ne se relisent pas avant leur publication. Vous l'aurez certainement compris, je ne vous écris pas pour vous couvrir de fleurs, mais la critique (qui est aisée, je sais bien....) peut toujours être utile.
Voici quelques critiques générales sur votre revue (elles vous viennent d'un lecteur fidèle chaque mois depuis bientôt sept ans).
1) Je pense que c'est une erreur d'avoir supprimé les Rolling Softs. Maintenant, beaucoup de jeux sortent (qui peuvent toujours présenter un intérêt) et n'ont pas d'écho dans vos colonnes.
2) Dans le numéro 111, il n'y a plus les trois ou quatre pages réservées aux CD-ROM; elles manquent.
3) J'apprends que vous arrêtez le Tam Tam News. C'est dommage, car il contenait toujours des choses intéressantes.
4) Dans la mesure où je pense que la disquette vous rapporte, vous auriez pu en faire cadeau aux abonnés, qui vous font vivre; il y a quelque chose de mesquin dans le fait de devoir faire un chèque de 4 F. Pour résumer, Tilt devient un journal dans lequel on teste longuement les jeux (au détriment d'autres informations), alors que vos lecteurs ne peuvent s'offrir qu'un ou deux programmes par mois.
Comme JLJ, je pense que le Forum présente un intérêt majeur... Aussi devrait-il arrêter d'y écrire des bêtises. Par exemple, dans l'édito, le passage «si l'Amiga 1200 était déjà peut-être disponible au moment où vous lirez ces lignes...» relève au moins de la mauvaise foi. Au moment où l'on se «délecte» de ces lignes, nous sommes en février, et elles ont été écrites en janvier... Et le 1200 était disponible en province en décembre.
Je ne pense pas que Tilt gagne quoi que ce soit à faire de la désinformation, et, dans l'intérêt de tous, j'attends que vous publiez ma lettre.
Dernière remarque: page 153, on croit rêver lorsque JLJ déclare être «un petit bourgeois de l'informatique»...

Etienne

RÉPONSE

Mon cher Etienne,
Ta lettre commençait bien, mais la fin montre un mélange de désinformation (pour reprendre ton terme) et d'incompréhension.
SF II : je pourrais chercher la petite bête, et te dire que «vous constaterez la qualité de ce hit» signifie seulement que vous pouvez juger par vous-même. Mais, en fait, ton reproche va plus loin. Tu me reproches d'avoir un avis personnel, un avis que je donne honnêtement, sans me préoccuper de l'avis des autres. C'est pourtant la base même de ce métier, et, quoi que tu en dises, je continuerai à donner mon avis... Et je trouve SF II sur Amiga raté.
Passons à tes critiques, qui sont pour la plupart très intéressantes.
1) Oui, si les Rolling Softs, dans leur ancienne formule, ne correspondaient plus à grand-chose, il aurait manqué un remplaçant qui te permettrait d'être au courant des nouvelles sorties. C'est fait dans ce numéro.
2) Tilt continue de vous informer sur tout ce qui se passe. Essentiellement dans la rubrique News qui, comme son nom l'indique, teste toutes les sorties.
3)Tu retrouveras dorénavant toutes les nouvelles du Tam Tam dans les News, en couleurs.
4) Si je ne pense pas que la disquette nous rapporte quoi que ce soit, il est vrai que les abonnés mériteraient, à mon avis, plus de considération. Mais tu sais, ce n'est pas moi qui décide...
5) Le Forum paru dans le numéro de février (qui sort en fait fin janvier) a été rendu début décembre. A ce moment, je venais de voir une machine de présérie qui m'avait fait une très forte impression.
La machine n'était pas disponible en magasin, et j'ai trop l'habitude des retards des constructeurs pour pouvoir affirmer à ce moment-là que la machine serait disponible à la date annoncée. J'évite, autant que possible, de dire des âneries.
Comme tu peux le voir, je passe sans modifications ta lettre. Je pense avoir apporté des réponses à tes questions. Pour finir, je suis très vexé que tu n'aies pas compris mon allusion aux «petits bourgeois». Et je t'invite à une petite introspection. Qui sait, tu es peut-être toi aussi un «petit bourgeois de l'informatique»...

7) La lisibilité
Comme on te le fait souvent remarquer, ta lisibilité est très, très médiocre. Tu t'en excuses en disant que les jeunes la demandent comme ça... Hum, hum ! J'ai quatorze ans, je te signale, j'ai vu beaucoup de lettres te reprochant une présentation fouillis, et pas une te demandant une présentation plus «fun»...
8) Les notes
A la hausse. Tilt, c'est pas sérieux, ça !
9) Les lettres
Je te reproche de trop censurer, ces temps-ci. Tu sembles oublier que d'autres personnes lisent ces lettres et sont curieuses de savoir ce qu'on t'a envoyé ; ils ne pourront pas l'apprendre à cause d'un journaliste qui ne voulait pas éditer la totalité. Par exemple, si tu censures cette partie pour me faire une blague, seul moi pourrais la comprendre... Tu admettras que cela ne fait pas beaucoup de monde.

Amygale

RÉPONSE

Arrrrrrrgh ! Amygale est là, il nous a choisis... C'est la fin ! On ne peut même pas aller aux abris, on y a rangé le courrier...
1) Attends, je regarde.. Ah, oui, bien sûr, c'est toi ! Excuse-nous, c'est une erreur. Nous n'aurions pas dû passer ta solution, mais quand nous nous en sommes rendu compte, c'était déjà trop tard ! Un petit message perso quand à ta «soluce» de Eye 2 : elle n'est valable que si tu reprends des personnages de Eye 1 qui ont déjà Hold Monster... Fin de parenthèse.
2) ??? On n'y peut rien, nous, s'il s'est choisi un pseudo incompréhensible ! (NDDdM : JLJ, dans mon bureau tout de suite !!!).
3) Finis, disparus, évaporés les Rolling. Et, quoi que tu en dises, c'est tant mieux !Tu ne peux pas savoir comme c'est frustrant de ne rien pouvoir dire sur un jeu. Cette rubrique était trop restreinte et pas vraiment attractive.
4) Comme vous voulez.
5) N'exagère pas. Il reste toujours quelques fautes... on peut aussi en trouver dans le Petit Robert ou dans le Larousse. Mais, promis ! on fera plus attention.
6) Le moment des Tilt d'Or est un passage très délicat. Nous devons faire l'amalgame de tous les tests de l'année pour récompenser les meilleurs jeux. Mais, au fait, que signifie «meilleur jeu»? Tu prends comme exemple Ultima VII, que tu trouves digne des Tilt d'Or. Si ça n'avait tenu qu'à moi, il n'aurait même pas été nominé. Il est inadmissible qu'un jeu soit si lent sur 486DX /33, qu'il soit aussi buggé. Le Tilts d'Or sont nos conseils «ultimes» en matière de jeu, et, personnellement, je ne conseille ce jeu à personne (sauf si vous avez un DX2/66 et une bonne dose de patience). Epic a fait couler beaucoup d'encre en son temps. C'est un jeu très sympa, mais qui, à mon avis, ne méritait pas un TO. Mais, en l'occurrence, ce n'est pas nous qui avons décidé, ce sont les lecteurs de Tilt et Consoles + et les téléspectateurs de Micro Kid's. Au fait, as-tu voté ?
7) Tu m'as fait prendre conscience d'une erreur de ma part. Je trouve plus intéressant de passer les lettres critiques ou polémiques. Mais effectivement, si on lit le Forum tel quel, il apparaît que personne n'est content. Cela dit, je trouve assez ennuyeux de passer des lettres de compliments (même si elles nous font très plaisir). Pire, je coupais jusqu'à présent les introductions du type «Bravo à Tilt !», en me disant que cela n'intéressait que les journalistes — évitez d'en rajouter, certains d'entre nous souffrent déjà d'un ego hypertrophié... Si vous le désirez, je peux en passer plus, mais cela prend de la place. Pour en revenir à ta question, la grande majorité des lecteurs apprécie la nouvelle maquette, mais elle est encore perfectible, et nous nous y employons (si, si, c'est vrai !).
8) Oui, bon, pardon ! Y a rien à y faire, c'est comme ça... Au fur et à mesure que les jeux deviennent plus beaux et plus grands, nous montons les notes. Et, forcément, au bout d'un moment, nous sommes obligés de redéfinir un barème (ce que nous vous présentons dans cette nouvelle formule de Tilt).
9) Tu as pu penser que je t'ai «censuré». Mais je prends toujours soin de couper les parties les moins significatives et de vous les résumer. Souvent, vous développez de longs paragraphes sur des sujets personnels ou déjà traités ; j'évite ainsi les redites. Mais si vous trouvez cela frustrant, faites-le moi savoir. De toute façon, je fais le Forum pour discuter avec vous, et vous pouvez changer les règles quand vous voulez.

MESSAGE IN A BOTTLE

Après avoir répondu à des dizaines d'annonces, donné des dizaines de coups de fil, laissé des dizaines de messages sur Minitel, j'en suis donc réduit à vous supplier de me mentionner dans votre génial magazine. En effet, je suis scénariste, je crée des scénarios pour des jeux d'aventures, de rôle, d'action... Mais personne ne semble intéressé. Pourtant, il doit bien y avoir quelque part un programmeur qui cherche une idée de génie, un scénario original, intéressant, possédant le petit «plus» qui fera de son jeu une création angoissante, amusante, prenante ou carrément délirante !!!

Fabrice Bertrand
Bâtiment 0 / 5, cité de Vernois
71300 Montceau-les-Mines

RÉPONSE

Il n'est pas dans mes habitudes de passer des PA dans le Forum, mais tu mérites bien un petit coup de pouce...

Forcément, au bout d'un moment, nous sommes obligés de redéfinir un barème.

CHER !

Je suis utilisateur d'ordinateurs depuis le ZX 81. J'ai eu successivement un ZX 81, un Alice, un MSX 1, un MSX 2, un Atari 520 STF et, pour finir, un Atari Mega STE. J'ai bien dit «pour finir», car je suis fatigué de me faire rouler par tout un tas de requins qui se sont engouffrés dans la brèche créée par quelques fous géniaux et passionnés... Je ne suis pas un ange, mais je me suis toujours efforcé d'acheter les softs que j'utilisais. Il faut dire que je n'ai pas chez moi trois cents ou quatre cents disquettes bien répertoriées et classées qui dorment... Vous voyez ce que je veux dire. Il m'est arrivé d'utiliser des jeux piratés, mais jamais bien longtemps (en matière de jeux, je ne suis passionné que par les simulateurs de vol, et passer des heures à deviner quelle touche fait quoi, ça vaut bien 250 F). Quant aux utilitaires, j'ai acheté Gestcomptes II pour mes comptes et Script pour mes courriers (1 000 F). J'ignore à quoi peut servir un tableur pro ou une SGBD pro chez un particulier (à part frimer devant les copains). Le DP répond à 99 % aux besoins domestiques ! Pourquoi ai-je écrit «finir» ? Pour la simple raison que je suis écœuré par le monde qui gravite autour de la micro loisir. Les éditeurs qui vendent de la m... à prix d'or !!! Et ce sans aucun scrupule. Recette : prenez le titre d'un film qui a bien marché (Batman, par exemple, ou très bientôt Dracula), ressortez les routines écrites il y a deux ans, changez un peu les graphismes et ciblez le public le plus facile à escroquer (les enfants). - Les constructeurs, qui vendent à Noël des stocks de machines déjà condamnées à disparaître, comme l'Atari STE, l'Amiga 500 ou les PC 286. Certains vendent même des machines déjà mortes, comme la GX 4000 ! - Quant aux utilisateurs dits «pointus» ou «branchés», il n'y a qu'à lire les annonces et autres messages qu'ils laissent sur les serveurs. Ce ne sont que grossièretés, insultes à l'adresse des machines concurrentes et mépris des autres. Tous les contacts proposés, y compris dans votre revue, sont d'ordre mercantile. On veut vendre ce que l'on n'a pas produit, faire du fric avec le boulot des autres... Il n'y a que très peu de vrais passionnés. Sauf peut-être sur les machines mourantes, les rats ayant déjà quitté le navire. - Les revues dites «spécialisées», qui, malgré une condamnation du piratage (de bonne foi, d'ailleurs), favorisent ce dernier. Pour une partie des lecteurs (les pirates), elles représentent un fonds de

commerce, et, pour les autres, un catalogue de softs à se procurer d'urgence. Réfléchissez-y. - Au fait, Street Fighter II (700 F) représente 1/6 du SMIC, 1/3 du RMI, et je ne vous dis pas combien ça fait pour un Somalien... Conclusion : devant cet état de fait, il ne me reste qu'une solution, changer de passion.
En espérant que beaucoup d'autres me suivront, laissant ainsi messieurs Nintendo, Océan, Atari, Commodore et tutti quanti crever. Car, si l'on crève de faim, il arrive aussi que l'on crève de trop bien manger !

Christian

RÉPONSE *C'est en gros ce que j'ai toujours prôné : des joueurs-consommateurs passionnés mais responsables. Mais, vois-tu, outre le fait que la disparition des requins par la méthode que tu préconises signifierait le chômage pour nous (mais on pourra toujours faire autre chose...), je ne pourrais pas me passer très longtemps de ma machine.*
Et, au vu de ton ancienneté dans le milieu, je ne pense pas que tu pourras t'en passer toi non plus.
C'est le drame de ce marché : nous sommes accros (non, ne comparez pas l'informatique à une drogue SVP, cela n'a RIEN A VOIR).
Moi, ce que je défendrais plutôt, c'est le principe du shareware (on teste avant d'acheter) et le boycottage des sociétés malhonnêtes. Pour cela, le plus simple serait de créer une association de consommateurs de la micro.
En tant que journalistes, cela nous est impossible, mais VOUS, vous pouvez le faire, sans grande difficulté de surcroît. Et, même s'il n'y a que quelques vrais passionnés, ils peuvent faire changer les choses. Alors, qu'attendez-vous ?

NE MARCHE PAS, NE MARCHE PAS,

Ne marche pas... Cette petite missive pour vous signaler ma déception : je me suis fait offrir l'année dernière, en guise de cadeau de Noël, un abonnement d'un an à Tilt (bonne idée, me direz-vous...). En novembre 1992, cet abonnement prenait fin, hélas. J'avais l'intention de le renouveler, en profitant toutefois d'une «offre spéciale d'abonnement» (un nouvel abonnement PLUS un logiciel. J'avais reçu Swap l'année dernière de cette façon). Mais de nombreuses lettres de rappel ont eu raison de moi. La perspective, surtout, de recevoir une démo avec chaque magazine m'a décidé. J'ai fait le siège de mes parents jusqu'à ce qu'ils reconduisent notre contrat. Et, depuis, je m'en mords les doigts : non seulement on trouve ces démos même dans les Tilt vendus en kiosque (alors que je pensais que c'était un privilège réservé aux seuls abonnés), mais en plus ces démos ne fonctionnent pas. J'en ai déjà reçu deux à ce jour, et aucune ne marche. J'ai bien essayé de vous les renvoyer, mais on m'en a retourné d'autres tout aussi bancales (comme quoi ce n'est pas de la mauvaise volonté de votre part...)
Entre-temps, je trouve dans mon Tilt de décembre une proposition pour un abonnement AVEC le jeu Legend of Kyrandia !!! Imaginez ma déception. Si j'avais su, j'aurais attendu avant de reconduire mon abonnement. J'ai dix ans (c'est maman qui écrit ici tout ce que j'ai sur le cœur), un Atari 520 STE et je ne trouve plus nulle part de logiciels pour ma petite machine. Tous ces jeux dont vous parlez dans votre revue sont INTROUVABLES (d'autant que j'habite en pleine campagne, et que les grands magasins qui vendent du matériel informatique sont tous tournés maintenant vers les PC).Vous comprendrez dès lors pourquoi je ne néglige aucune occasion d'obtenir de nouvelles disquettes, même si ce sont des démos... A croire que mon Atari est bon pour la benne à ordures. Le dernier bon jeu que j'aie réussi à trouver (miracle !), c'était Croisière pour un cadavre. Depuis, plus rien dans les rayons pour moi. S'il vous plaît, prenez cette lettre en considération. Envoyez-moi des disquettes qui fonctionnent, et parlez un peu plus de ce qu'on peut encore trouver pour l'Atari.

Edouard

RÉPONSE *L'abonnement avec disquette (mais sans logiciel en cadeau) était une bonne idée. Le seul problème, c'est que la majorité des démos que nous avons proposées sur ST sont incompatibles avec le STE.*
Pourquoi ? C'est une question, qu'il faut poser aux... éditeurs qui nous préparent ces démos. Nous essayons de trouver, autant que possible, des démos compatibles avec tous les modèles, mais cela n'a rien d'évident...
Les grandes surfaces qui ont un rayon micro ont pour seul but de vendre, pas de satisfaire les possesseurs de machines. Et comme le PC marche bien, elles vendent du PC... Cela dit, ta cause n'est pas perdue. Pourquoi, par exemple, ne commandes-tu pas des jeux par correspondance ? Car il y a encore de bons jeux sur ST, comme Populous II, Stiker, Sensible Soccer, Flashback... Enfin, c'est promis, nous allons nous battre pour que les éditeurs NOUS ENVOIENT LEURS SATANEES VERSIONS ST !!! Courage, ta machine n'est pas encore prête pour la benne à ordures.

Pour la disquette, nous essayons de trouver, autant que possible, des démos compatibles avec tous les modèles, mais cela n'a rien d'évident...

OUI PAPA !

Salut mon fils ! Tout d'abord, je voudrais féliciter toute la rédaction de Tilt. En effet, les couvertures sont de plus en plus belles et de plus en plus claires (excepté celle du Guide 93, qui ressemble à un prospectus de supermarché). Je voudrais aussi vous féliciter pour les disquettes, qui sont super et qui, surtout, n'ont pas de bugs (contrairement à d'autres ?). Maintenant, passons aux questions.
1) Le Tilt numéro 111 m'a tué ! J'hésitais déjà entre le Falcon et l'Amiga 1200, et voilà qu'avec le test de FPS Football le PC entre à son tour dans la danse. D'où ma question : le PC va-t-il enfin tenir la route dans les jeux de sport ?
2) Le fabuleux Sensible Soccer va-t-il avoir une version manager (comme Kick Off) ?
3) Des versions 32 bits de Rex Nebular, Ultima Underworld, Commanche, Dune, Prince of Persia... sont-elle prévues ?
4) Pourquoi parlez-vous de la protection des jeux dans les tests ?

Dieu

RÉPONSE *Salut, papa ! Ça boume ? Merci, d'abord, pour tes compliments (je les passe pour une fois...). Je suis content que les disquettes te plaisent.*
1) Relis l'édito, ce que je dis pour les jeux d'action est aussi valable pour les jeux de sport. Il suffirait que les programmeurs retrouvent les joies (!) de l'assembleur...
2) Rien de tel n'a été annoncé, mais, devant le succès de ce jeu, je ne vois pas comment nous pourrions y échapper...
3) C'est déjà partiellement le cas pour certains d'entre eux (essaie donc de lancer Commanche sur un 286...), mais pour l'instant, si l'on exclut Commanche, seule la gestion de la mémoire est concernée. Sans entrer dans les détails, cela permet de gérer plus de 640 Ko sans passer par l'EMS. C'est le cas pour Ultima Underworld et Rex Nebular.
4) Parce qu'une protection bien faite peut apporter un plus au jeu, alors que certaines sont fortement pénalisantes pour le joueur (je suis allergique aux grilles colorées, par exemple).

PRESQUE PARFAIT

Tout d'abord, bravo à Tilt ! Je possède un 1040 STE depuis... longtemps, et j'en suis très, très, très content. J'envisage sérieusement l'achat d'un disque dur, car les jeux d'aventures sont injouables sur disquettes.
1) Que me conseillez-vous ? Un disque dur neuf ou d'occasion ?
2) Les disques Atari sont chers. N'y a-t-il pas moyen de magouiller celui d'un PC pour le faire tourner sur ma machine ? Serait-ce moins cher ?
3) Quel est l'avantage d'avoir 2 Mo de RAM ?
4) Pourquoi n'ai-je pas vu le test de Street Fighter II sur ST ?
5) J'aimerais apprendre à programmer en Omicron. Quels livres me conseillez-vous ? Cela vaudrait-il la peine de suivre des cours ?
6) PLUS DE FORUM !
7) Pourquoi je ne reçois pas ma disquette Tilt ? Radins ! Vous n'allez pas mourir pour 4 F !
8) Le ST n'est pas mort !
9) Personne n'est parfait ? Si, Tilt ! (enfin, presque...)

Julien

RÉPONSE

Eh oui ! le STE (comme le STF ou bien d'autres machines) n'est pas à la pointe du progrès. Il n'y a plus beaucoups de logiciels qui sortent dessus, mais cela n'en reste pas moins une très, très, très bonne machine ! Avec des milliers de logiciels, aussi bien ludiques que professionnels, il dispose encore d'une des meilleures logithèques qui soit !
Merci de ta lettre, qui fera peut-être comprendre aux «Ataristes» qu'il ne sert à rien de courir après les nouvelles machines. De toute façon, on ne peut pas les rattraper.
1) Le problème des disques durs, c'est qu'ils ont de toute façon une durée de vie limitée (deux ou trois ans), et que, quand ils sont d'occasion, on ne peut jamais savoir ce qu'ils ont déjà subi. Je te conseille donc un disque neuf.
2) C'est possible (un de mes amis l'a fait), mais pas facile. Si tu connais quelqu'un qui se débrouille un peu en électronique, c'est jouable, et ce sera effectivement moins cher. Mais il n'y a pas que Atari qui produise des disques pour ses machines. Les grandes marques de disques durs (Conner, etc.) ont pratiquement toutes sorti des modèles pour ST. Tu les trouveras plus facilement en Angleterre, et je te conseillerais de regarder les pubs des magazines d'outre-Manche.
3) Certains programmes tirent parti de plus de mémoire pour proposer des options supplémentaires, ou tout simplement pour fonctionner plus rapidement. Le Rédacteur 4 en est un exemple (avec 1 Mo, tu n'as qu'une partie des fonctions).
4) Hein ? SF II existe sur ST ? Ah, c'est un scoop ! Blague à part, il est désolant que les éditeurs ne nous envoient plus les versions ST de leurs programmes. Cela concourt à la baisse des ventes sur cette machine. Nous devons obligés de courir après et, évidemment, nous en manquons
5) Je ne suis pas un spécialiste de l'Omicron, mais Micro Application a sorti plusieurs livres sur ce sujet (Le grand livre de l'Omicron). Feuillette-les avant de les acheter, je ne sais pas ce qu'ils valent. Quant aux cours, c'est cher et rarement efficace.
6) Merci, mais il y a déjà entre cinq et six pages. Plus risquerait de paraître envahissant...
7) Désolé, mais ce problème de disquette est dicté par des contraintes économiques dont nous n'avons pas le contrôle... Si cela ne tenait qu'à moi, je donnerais la disquette gratuitement à tous les abonnés.
8) Non... Enfin, oui, il n'est pas mort.
9) Et moi ?

AVIS

Nous avons l'honneur de vous annoncer la création de notre association Pixel Art, qui a pour objectif de soutenir le développement de toutes les formes artistiques liées à l'informatique.
L'une des premières grandes réalisations de Pixel Art prendra la forme d'une coding party au mois de juillet prochain dans la région de Tours.
Vous voudrez bien, dans cette perspective, diffuser le message suivant :
Attention, l'association Pixel Art organise le 5, 6 et 7 juillet 1993 une grande coding party, exclusivement sur Amiga.
La meilleure démo, le meilleur graphisme et la meilleure conception musicale seront récompensés. Venez tenter votre chance sur l'un de ces trois concours...
Pour tout renseignement, écrivez à : Pixel art, 37, rue Manet, 37300 Joue-les-Tours. Nous vous remercions par avance de la diffusion de ce message.

Arnaud

RÉPONSE

En voilà une bonne idée ! Programmeurs, graphistes et musiciens, à vos claviers !
Avec les beaux jours, refleurissent les coding parties. A ce propos, n'hésitez pas à nous prévenir de vos petites sauteries. C'est avec un grand plaisir que nous nous en ferons l'écho (mais, à priori pas dans le Forum).
Clubs, fanzines, coding parties sont les bienvenues dans nos colonnes. Qu'on se le dise ! Ah, au fait, vous pouvez laisser tomber les cérémonies, les «Messieurs» et les «merci d'avance». Après tout, c'est sous entendu...

JOYSTICK

Heureux possesseur d'un PC depuis deux mois, j'ai fait l'acquisition de plusieurs programmes, dont certains, les simulateurs de vol, nécessitent un joystick. Mon problème est que le joystick ne fonctionne pas tout le temps, il est assez rare que je puisse l'utiliser dès l'allumage du micro. Il marche de temps en temps, après quelques minutes passées sur un autre programme. Je voudrais donc savoir comment faire pour pouvoir utiliser mon joystick dans des conditions normales. Bien entendu, j'ai vérifié les connexions; le problème réside peut-être dans la configuration des ports dans le Setup, ou dans les fichiers Config.sys ou Autoexec.bat.

Bruno

RÉPONSE

Je pencherais plutôt pour un problème de contrôleur. Essaie de changer ta carte d'emplacement, ou essaie-la sur un autre PC. Si le problème persiste, c'est elle qui est déficiente. Le Setup et les fichiers de démarrage n'ont pas d'influence sur le joystick.

La meilleure démo, le meilleur graphisme et la meilleure conception musicale seront récompensés

PUBLICITÉ MENSONGERE

En kiosque, j'ai trouvé un magazine anglais spécialisé Amiga et, en le feuillettant, j'ai vu qu'un distributeur propose Ultima Underworld et Ultima VII pour ST / Amiga.
Est-ce vrai ?

Gilles

RÉPONSE

Non. J'ai eu un petit doute pour Underworld sur Amiga, mais finalement aucun de ces jeux n'est pour l'instant attendu sur ST ou Amiga. C'est de la publicité mensongère...

VENTES

AMIGA

Vds jx sur Amiga à bas prix. **Jimmy BROUCKE, 5, av. J. Moulin, 13580 La Fare les Oliviers.**

Vds A500+ imps Issoc + jx et utis. + man. + souris + revues px à déb. : 6 000 F. **Guillaume VOISY, 222, rue de la Blanchisserie, 59450 Sin le Noble. Tél. : 27.96.69.18.**

Vds A500 1 méga + souris + péritel + Lure of Temptress + Monkey Island 2 + 80 disks + manuels : tbe. **Eric JOSSE, C26 res. les Coteaux, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.72.95.**

Vds A500 + moni. coul. 1084S + souris + joy + nbx jx (Honkey Island, Vroom, Projectx etc) tbe : 2 700 F. **Sandra LE BRIS, « Le Prélude » bt B, 673 av. Louis Ravas, 34080 Montpellier. Tél. : 67.52.25.23.**

Vds livres : bien débuter A500 px : 65 F grand livre amiga basic avec disquette px : 285 F. **Eric, 83700. Tél. : 94.95.42.24.**

Vds A500 1.3 2.0 + moni. + HD 500 2Mo AT286 + Vkl30 6882 40 mhz 2Mo 32 + ext. 512 k + lect. ext. + discs val. : 22 000 F px : 15 000 F. **Fabrice DIDIER-JEAN, 127, rue Alsace Lorraine, 51100 Reims. Tél. : 26.07.75.91.**

Vds Amiga 2000 + moni. 1084 + 2 lect. 3.5" + carte PC XT + 2 joys log. + docs px : 6 000 F. **Patrice MABILOTTE, 29, rue de Melun, 77220 Liverdy en Brie. Tél. : (16-1) 64.25.51.13.**

Vds Amiga 12000 px : 3 000 F, amiga 2000 ; 40Mo DD. 2Mo Ram, carte PC, px : 4 000 F vds jx orig. **Jean-Charles EMMERICH, 3, rue des Violettes, Monaco, Monté-Carlo. Tél. : 93.50.76.19.**

Vds A500 + 60 jx + discquettes + joys + souris + tapis + books prog + câbles px : 2 300 F. **Paolo CARVALHO, 21, vioe Charcot, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.78.80.34.**

Vds A500 + A501 + 50 disks + souris + joys + tapis px : 2 300 F. **Benoît CIARAMELLA, rue Basse, 30430 Barjac.**

Vds A500 + ext. mémo + souris + joys px : 1 700 F. **Jean-Christophe MORI, 9, bis rue de Coimbre, 34000 Montpellier. Tél. : 67.54.21.73.**

Vds Amiga 2000 + lect. ext. + écran 10855 + cartouche MKIII + ext. 2Mo + prise midi + 200 disks px : 4 000 F. **David GARCELON, 21, allée des Cavelines, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.13.77.**

Vds A500 + écran coul. + ext. mem. + jx + util.s px : 2 700 F ss écran px : 1 900 F tbe. **Jésus FERNANDEZ, 16, rue Hamon, 14000 Caen. Tél. : 31.85.74.98.**

Vds A500 + ext.ension + lect. ext. + joys + impri. + nbx jx px : 3 500 F. **Alain HERNANDEZ, 11, square de Bretagne, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.84.37.**

Vds CDTV amiga 1 no + clavier + lect. ext. 3,5 + CDS + nbx jx tbe px à déb : 3 000 F. **Philippe RAVETTE, 137, rue Defrance, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.26.28.**

Vds jx, util., demos sur amiga env. disk pour liste. **Frédéric MOURA, 18, rue Daniele Casanova, 59282 Douchy. Tél. : 27.43.93.85.**

Vds jx sur A500 à très bas px. Liste sur demande. **Benjamin TRANQUY, 80, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 44.62.91.43.**

Vds A500 + ext. 512ko + accessoires + joy + nbx jx px : 2 000 F. Cher. contact sur A500. **Albert LY, 19, rue 14 juillet, CH 219, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.84.10.**

Vds amiga 2000 + DD 52Mo + combo 340 + 7Mo de Ram (4 en 32 bits) + 2 drives + 10835 px : 16 000 F. **Grégory DENIS, centre médical, Fernand Bezancon, 95270 Saint-Martin-du-Tertre. Tél. : (16-1) 30.35.98.68.**

Vds A500 + ext. + souris + joy + écran coul. Amstrad + cordon péritel + jx + tapis, housse px : 3 000 F. **Jean-François MAGRE, 14, av. du 18 juin 1940, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.98.75.**

Vds A500 + ext. 512 ko + 100 disks + Wing commander + cordon boîte orig. faire offre. **Claude TRANSLER, 34, av. Jean Jaurès, 10600 Chapelle St Luc. Tél. : 25.74.60.30.**

Vds A500 + ext. de mém. + souris + 2 joys + 20 jx tbe px : 3 000 F. **Sylvain BURGAIN, 12, rue Petit, 60240 Bouconvillers. Tél. : 44.49.16.53.**

Vds A500 2Mo int. lect ext. + 1084S Joy + 250 disk util. jx, demos, Digitson prise midi tbe 4 700 F ferme. **Stéphane PASTOR, rte d'Alata, les Septs Ponts, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.**

Vds A500 + ext. 512 ko + souris + alim. péritel + emb. d'orig. + 150 diks px : 2 800 F tbe. **Loïc MAGNE, 12, rue Charles de Gaulle, 78680 Epone. Tél. : (16-1) 30.90.04.70.**

Vds amos 1.3 (290 F) px compris. **Tél. : 89.06.38.96.**

Vds A500 + 1Mo + HD-Commodore A590 SSCI 20Mo Moni. coul. ST + jx px : 4 000 F. **Lisette LABEYRIE, 16, av. Lamartine, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.05.40.**

Vds A500 + ext. 1Mo + souris + 3 joys + 150 diks + péritel tbe faire offre. **Fabrice CHICHPORTICH, 40, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 48.29.81.80.**

Vds amiga 1000 (2 drives) doc développeurs + Digiview + caméra + Opaint px : 1 500 F. **Stéphane ELY, 59, rue Louis Blanc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.94.61.**

Vds A500 + ext. 1Mo + 1 joys + 40 log. env + souris px : 2 000 F. **Fabrice MOREAU, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.19.26.**

Vds A500 + ext. 512 ko + câble péritel + joys + souris + nbx jx (Dune, Eob1 et 2, Black Cript, etc.) px : 2 500 F. **Laurent FERNANDEZ, HLM, Emile Roudayre, Bt 4, Appt. 73, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.76.14.**

Vds A500 ss gar. + 20 disquettes + joys + souris + livre px : 1 200 F. **David DUBUS, 9, rue de la Croisette, 59176 Masny. Tél. : 27.91.51.29.**

Vds jx amiga 600 à petit prix. **Arnaud LERDY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Vds jx A500 : Dune, F1 grand prix, Flashback, Indy 4, Av, Battle Isle px très intéressant. **Christophe JARRY, 21, rue d'Espagne, 49460 Montreuil Juigné. Tél. : 41.42.76.27.**

Vds jx pour A500, PC ou CPC 6128. **John PYTKIEWCZ, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St Julien les Metz.**

Vds amiga 600 ss gar. + moni. coul. + 2e lecteur + 70 disquettes px : 4 000 F. **Cyril DELORME, 46, impasse du groupe Tritant, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.21.12.70.**

Vds A500 + ext. 512 ko + souris + track ball + péritel + jx + tool box + livres px : 2 500 F. **Yann DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.10.72.**

Vds jx amiga px intéressant liste contre 1 timbre. **Erick ELBAZ, 93-95, av. des Chartreux, 13005 Marseille.**

Vds A500 ext. 1.5Mo + DD 20Mo + ext. 2Mo + MK3 action replay + amos + bible + drive ext.ne + Rom 2.0 + 2 joys + Joy-souris. **Yannick NOEL, 16, rue de la Sirène, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02.**

Vds A500 + ext. 512 ko + lect. ext. + moni. A1084S + nbx jx et util. + souris + joys + boîtes + cartons px : 4 500 F. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Plémont, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.09.65.**

Vds A500 + ext. 512k (thorloge) joys speepking + jx épic px : 1 300 F. **Olivier DUPREZ, 21, rue de la Fontaine, 59269 Artres. Tél. : 27.27.17.58.**

Vds jx sur amiga à très bas prix. **Pierre BOUDRIE, rue du Maquis, 82350 Albias.**

Vds A500 + 1084S + 80 dk7 + digit + docs + 25 mags env + 2 joys + péritel + ... etc faire offre tbe. **François VELTZ, 14, rue Broca, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.49.11.**

Vds A500 + monit. 1084S + ext. 512K + 20 jx + tapis et souris px : 4 000 F. **Jean-Damien DU RIVAU, 12, av. de Camoëns, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.06.09.**

Vds A500 + 1Mo + 2 enceintes ST + lect. ext. + 150 jx + 2 péritel + 1 joy + 2 souris px : 2 300 F avec port. **Jérôme BARNECHE, 48, rue Gioffredo, 06000 Nice. Tél. : 93.92.62.65.**

Vds A500 + ext.ention 512 + 2 joys + souris + tapis + 35 magazines + 180 disks + péritel px : 2 500 F. **Stéphane CLERC, 6, rue Charles Godefroy, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.04.74.**

Vds A500 + DD 20Mo + 2Mo Ram + souris + moni. coul. + 2 lect 315 + Joys + Doss. Rom Kernel px : 5 000 F. **Jocelyn GIBART, 3, square Gabriel Faure, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.91.93.46.**

Vds A1000 + moni. coul. + lect. ext. + 2 joys + nbx jx tbe px : 1 500 F. **Stéphane ROBICHON, 183, rue Saint Charles, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.03.77.**

Vds A500 + ext. 512 + jx px : 2 500 F. **Eric CHASSERY, 12, allée Louis Nogueres, 78260 Achères. Tél. : 39.11.31.34 (Ap. 18 h.)**

Vds A500 + ext. 1Mo + 30 jx + Joypad + joys + souris et tapis, bon état px : 1 590 F ou éch. contre néo-géo. **Vincent ARNOULD, Le Mas Pierrelet, 13660 Orgon. Tél. : 90.73.16.89.**

Vds A500 + moni. coul. + nbx jx et util.s + ext. 1Mo + boîte rangt + livres + souris px : 3 500 F. **Fabrice FEXIS, 53, rue des Chaland, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.94.46.**

Vds A500 + 4Mo Ram HD 52Mo. jx, joy Chil. House, moni. coul. 10839 ss gar. tbe px : 5 000 F. **Siegfried HELAS, 17, cours Clémenceau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.77.26.**

Vds A500 1Mo + souris optique + joys + 130 jx ou éch. contre PC 386/16 px : 2 600 F. **Fabrice DAEMS, 12, rue Jean Zay, 94120 Fontenay-sous-bois. Tél. : (16-1) 48.76.59.16.**

Vds jx amiga compatibles sur l'amiga 1200 à petits px. **David LABAT, 29, rue Maurice Perse, 64340 Boucau. Tél. : 59.64.62.60.**

Vds pour amiga 1200 : Zool (160 F) vds ou éch. nbx log. et jx. **Didier BONNET, 24, rue Jean Jaurès, 78100 Saint Germain en Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.**

Vds A500 plus + manuels + nbx jx et util. + souris + joys + horloge + revues px à déb. **Jérémie SPEICH, 18 bis, av. du Moulin, 64200 Biarritz. Tél. : 59.41.22.34.**

Vds A500 + moni. coul. + 1Mo + 2 joys + 150 jx px : 4 000 F. **Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, 92600 Asnière. Tél. : (16-1) 47.94.59.98 (Ap 19 h à 21 h).**

Vds A500 + ext. mem. + joys + 275 disquettes + tapis et support souris +. 3 boîtes de rangt px : 2 000 F. **Philippe MARCOTTE, 1, rue des Paradis, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.01.49.**

Vds A500, 1Mo + 1 joy + souris + tapis + 200 disks env. px : 3 000 F. **Stéphane LOUBERGUE, 143, rue François Mauriac, 13010 Marseille. Tél. : 91.26.00.14.**

Vds jx amiga à bas prix. **Farid BELLIMI, 20, place des 4 vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03.**

Vds A500 + ext. 1Mo + souris + joys + docs + nbx jx (Italiy 90 rick dangerous 1 et 2 Kyrandi) px : 2 400 F. **Gaspard PETITPOISSON, 7, rue Philibert le beau, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.10.37.**

Vds ou éch. org. sur A500 ctre jx A500 ou PC. 35 F à 220 F Rtype, DM, Heimdall, Cadaver, Gol-Axe. **Sylvie LAFORET, 21, av. de la Paix, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.12.47.**

Vds sur amiga : DDragon 2, GN Ghosts Kick off, Indy, Fa-18 : 50 F3D const : 15 of + nbx jx, util., demos, demandez liste. **David DI GIORGIO, 9, allée du Jardin, 35830 Betton. Tél. : 99.55.70.52.**

Vds A500 1Mo + 1084S + alim. + câbles + man. + souris + 3000D : 3 700 F. DD52mb + 2Mb Ram + alim rempli px : 3 300 F. **Dimitri VEZIROGLOU, 6, rue Debelleyme, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.78.49.**

Vds A500 plus + moni. + jx + joys + souris ss gar. px : 2 200 F. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bat A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds A500 plus + 3 joys + souris + moni. + 1 switcheur avec Rom 1.3 2.0 50 jx + boîtes de rang. px : 7 000 F. **Michaël FLAGEUL, 140, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.44.28.**

Vds A500 + ext. 512 ko + moni. coul. + joys + souris + livres + 100 discquettes px : 4 500 F (à déb.). **Stéphane LEDEUL, 53, place St Exupéry, 53940 St-Berthevin. Tél. : 43.69.14.97.**

Vds amiga 3000 : Tower-DD200Mo Opal vision avide 024 moni. Svga-Aladdin 4D Real 3D etc. ss gar. px : 19 900 F. **Laurent THORIGNY, 20, allée Eugène Pottier, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.22.70.**

Vds ext. mémo 512k pour A500 200 F ou 1 000 F. **CHOPIE, BP 23, 6200 Chatelineau, Belgique.**

Vds A500 plus + M502 + multistar 2 + Rom 1-3 + 1083S + MDGVP 52Mo/2Mo (ss gar.) tbe px : 8 900 F val : 12 000 F. **Karl CHAN, 110, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.87.02 (le matin).**

Vds amiga 2000 + 1083S + joys + souris + nbx jx + tapis souris px : 3 900 F tbe. **Frédéric DUPUIS, 27, rue Romain Rolland, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 48.60.32.72 (Ap. 10 h).**

Vds A500 1Mo + moni. 1084S + lect. ext. + joys + jx + util. + meuble px : 4 000 F. **Roman BLANCHER, 73, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.17.19.**

Vds jx amiga à très bas px. **Franck HODAN, 9, rue de Montretout, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.22.80.**

Vds A2000B + DD 20Mo + moni. + carte PC XT + drive 5.25 + joy + nbx jx util.s px : 5 000 F. **Jérôme LERON, 25, bd Vivier Merle, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.40.00.**

Vds amiga 2000 + écran 1084S + nbx jx, util.s + DD 30 méga + 3,5Mo Ram + 2 lect 31/2 int px : 6 500 F à déb. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.53.45.**

Vds jx sur amiga : Turbo Challenge 100 F z-out : 90 F compil TNT : 120 F Prédator 2 px : 110 F. **Julien NICOLIER, 48, rue de la Plaine, 73420 Voglans. Tél. : 79.54.43.81.**

Vds amiga 2000 + moni. 1084 + 11 jx : Amos et Turbo Silver px : 3 300 F. **Richard SANCHEZ, 54, rue du Vert Bois, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.74.17.79.**

Vds jx sur A1200 (Projectx, Flashback, Transartica...) env. un timbre à 2,50 F. **Yann LE ROUX, 8, rue Kermendu, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds jx amiga env. un disk et un timbre pour liste ch. util.s (franç). **David VIDAL, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 Saint-Affrique.**

Vds A500 + moni. coul. + Emul PConce + 1 mega + nbx jx, util. + joy etc, px : 3 000 F. **Ian BENNETT, ch. 437, CFB, 9 bis, bd Jourdan 75690 Paris, cedex 14. Tél. : (16-1) 44.16.25.92.**

Vds jx amiga à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds A500 + télé coul. + nbx jx + joy px : 2 400 F vds Nec + 3 jx px : 600 F. **Alain CHALENSINE, 2, allée des Patres, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.44.57.**

Vds jx amiga : Kick off 2 : 100 F, Montey Island 2 : 200 F Robocop 3 : 100 F, Compil les Justicierss px : 50 F. **Matthieu FEREDIE, 195, montée Gauthier Villard, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.24.39.36.**

Vds C64 + lecteur disk 1541 + cartouche fast load + lect K7 + joys + interface-RVB + nbx jx px : 1 500 F. **Didier BONNET, résidence du Parc, 42220 Bourg-Argental. Tél. : 77.39.12.89.**

Vds CD housse + tecno (Bettyboo, Twentyhs envew, la plus grande disco du monde 2). Samples Rap sur amiga et mixes sur K7. **BACALAO, St-Martin, 14, 2900 Porrentruy, Suisse. Tél. : 066.66.47.76.**

Vds DD SCSI Conner 120 : Mo px : 2 000 F + DD Ide 2,5" conner pour A6000-1200 px : 2 000 F. **GUIARD, 91 bis, bd la Duchesse Anne, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.56.96.**

Vds ou éch. jx util.s demos sur amiga et ST env. liste et une D7 3"5 pour ma liste. **Guillaume SEVE, 6, imp. des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.69.64.**

Vds amiga 2000 ss gar. et moni. 1083S + carte GVP 25Mhz + DD120 + 5 meg. de Ram (val 22 000 F px : 14 000 F). **Florent SACRE, 21, rue de la Maladrerie, 51100 Reims. Tél. : 26.07.72.47.**

Vds A600 ss gar. + joy + 100 jx + util. tbe px : 2 800 F port compris (boîte d'orig.) **Anthony ROZIER, 24, petit chemin des planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds A500 + ext. + lect. 31/2 + souris opt. + 600 discks + très nbx accessoires. Px à déb. **Frédéric, 95 Garges. Tél. : (16-1) 39.93.51.76.**

Vds jx sur amiga à bas prix demander liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.51.20.24.**

Vds orig. amiga 120 F : Battle Isle, Goblins 2, Hook, Utopia, Power Monger, Cadaver, Colonel Bequest, etc. **Nicolas CONNAULT, 4, route du Dellec, 29280 Plouzane. Tél. : 98.05.34.22.**

Vds A500 + écran ext. ention 512k, impri. + 120 jx + util., man. lect. ext. px : 3 900 F à déb. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux sur Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99.**

Vds pr amiga : Battle Isle 150 F, Lotus, Onslhught, Chados Stlike Back px : 100 F 1 ou 200 F les 3. **Jean-Luc LEON-DUFOUR, 30, rue de Tunis, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.14.99.**

Vds ou éch. MD + 11 jx px : 2 100 F vds A500 + px : 1 500 F avec nbx jx. **Gilles, 26/28, rue Henri Poincaré, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.31.18.**

Vds A500 1 mega + Amos + compilateur + péritel px : 2 000 F. **Michel PEREZ, 7, impasse de l'Azur, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.54.20.**

Vds jx util.s et DP pour A500 et A1200 à bas prix env. timbrée pour liste. **Jean-Luc BERGER, 56, bd des Aiguillettes, 54600 Villers-les-Nancy.**

Vds A2000 + moni. 1083 S + 2 joys + souris + très nbx jx + nbx log. (Cao, 3D...) + livres px : 6 000 F. **Nicolas CLAUSS, 9, ch. des hts de Clairefontaine, 78580 Maule. Tél. : (16-1) 30.90.90.92.**

Vds A500 1MB + lect. Golden + moni. coul. 8832 + souris golden + Joy + nbx jx px : 3 500 F tbe. **Patrick RUMEUR, « Les Roches », 9, rue André Audoli, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.74.94.**

Vds jx sur A500 à bas prix. **François COURTEL, 22, rue Paul Bert, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.40.24.**

Vds A500 + moni. 1084S + ext. 512k + 2 joys + 100 dks px : 2 500 F. **Fabrice BALIN, 20, av. du Général de Gaulle, 02300 Chauny. Tél. : 23.38.05.94.**

Vds A500 + ext. Imega + jx : Kick off II, Super ski 2, Turbo Chalenge 2, Toky Chessmaster, px : 2 600 F. **Patrick HOFFMANN, 8 bis, passage Barrault, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.93.37.**

Vds A500 plus + change Rom 1.3/2.0, ss gar. + acc. + nbx jx et util. px : 2 200 F. **Robert LY, 13, rue Joliot-Curie, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.50.79.**

Vds A500 + 80 jx + souris + joys + boîte de rang. et livres tbe px : 1 600 F. **Paul GASOWSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.10.34.**

Vds A500 + ext. mémo. + moni. coul. + jx + 3 man. + revues px : 4 500 F. **Amaury FLAMENT, 26, rue des Patriotes, 02100 Saint Quentin. Tél. : 23.67.33.09.**

Vds orig. pour amiga. Dem. liste et px. **Sébastien DIAZ, Guenneval, 74500 St-Paul-en-Chablais. Tél. : 50.74.64.46.**

Vds A500 + moni. 1084 + 2 joys + 150 disks + boîtes de rang. + revues px : 3 500 F. **Guillaume DUBOIS, 13, rue Condé, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.**

Vds A500 + 1084 S + ext. 512ko + 50 FTS : Lotus 1, 2, 3, Kick off 3, Project X, etc... (+ de 100) px : 4 000 F. **Ghyas ASSAD, 106, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.87.92.**

Vds A500 plus + souris + 35 jx px : 2 500 F. **Eric GARCIA, 375, av. des Mouettes, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.65.13.**

Vds A500 + ext. 512ko + 2 joys + jx (Superski 2, Taghar, Prof Persia, Panza Kickboxing) orig. px : 2 000 F. **Christophe BLANCHARD, Le Planson, St-Simeux, 16120 Chateauneuf/Chte. Tél. : 45.97.34.05.**

Vds A500 + 1084 + ext. 512k + lect. ext. + nbx log. util. + jx + démos + etc. px : 5 000 F à déb. **Hugues DROMART, 12, rue d'Artagnan, 7(012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.35.56.**

Vds pr A500 jx : Epic 200 F, Roboc3 : px : 150 F, Bloowdch px : 100 F, Another-W px : 200 F, Hunter px : 100 F, util.s music master + bte. **Laurent FELON, 29, rue de la Couture, 77730 Saacy-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.23.57.39.**

Vds A1000 (512ko) + lect. ext. + nbx disks + joys + livres px : 2 000 F. **Jean-Luc VALLEE, 59, rue François Martin, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.90.73.**

Vds CDTV + 13 titres CD + Drive ext. + clavier + souris + 30 disks px : 3 500 F tbe. **Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.00.73.**

Vds éch. jx, démos, et util. sur A1200/500 contact sympa, sérieux, durable. **Jérôme PIGUEL, rue du Penker Kerarthur, 29120 Pont-L'Abbé. Tél. : 98.87.34.22.**

Vds A500 + monit. + ext. + ext. mem. + 80 jx px à déb. ou éch. contre neo-géo + jx vds W-OF, illu. sur Genesi. **Laurent GUILLAUME, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.**

Vds A500 + moni. 1084S + lect. ext. + joys + souris + nbx jx px : 2 900 F. **Hadrien RUFIN, 68, rue Royale, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.69.59.**

Vds digitaliseur de son pour A500 : Amas stéréo 350 F ou éch. contre lect. externe. **Michel SANTIAGO, 30, place Archimède, 30900 Nimes. Tél. : 66.23.65.10.**

Vds jx orig. amiga : Flood, Tennis Cup 2, B. Dangerous 2, Greatcourts 2, Spindizzy, etc... de 50 à 100 F. **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds A500 1Mo ss gar. + 7 jx + manuels + revues + man. + souris + câble + utils (TT, Dpiv, Stracker) px : 2 000 F. **Frédéric OBERTI, 31, rue de la Loge, 71300 Montceau les Mines. Tél. : 85.57.39.06.**

Vds A2000 + 1084S + joys + nbx jx px : 4 000 F vds CM 386 S x 16 + DD 40Mo px : 1 500 F éch. jx PC-AM env. timbrée. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78.**

Vds pr A500 orig. 100 F pce : Dungeon Master, Colonel Bequest, Indy Last Crusade Aventure, Ums II. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.**

Vds A500 + ext. + moni. coul. + Drive ext. + Joys + nbx disks + revues etc. px : 3 000 F. **Stéphane PATHIER, 15, allée des Primevères, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 69.41.07.87.**

Vds A500 1Mo + moni. coul. stéréo + joy + 100 disks + impri. DMP3160 px : 5 300 F. **Raphaël COLIN, 152, av. du Général de Gaulle, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.29.49.**

Vds A500 + ext. mémoire + lect. ext. + nbx jx et utils px : 2 500 F. **Christophe VAREILLES, 43, av. du Maréchal Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.61.02.**

Vds A500 1 mega + moni. coul. + Joys + souris 2 bte rang. + 200 disks + revues px : 3 400 F vds pour STF FM Melody Maker + cart. px : 250 F. **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.**

Vds A500 (1Mo) + joy + souris + btes + 348 disks de jx + utils (DP4) + démos + 3 coresp. px : 3 000 F. **Stéphane JACQUOT, Prondevaux, 71380 Alleriot. Tél. : 85.47.59.36.**

Vds pr A500 : Epson LQ100 tbe px : 1 800 F, ext. 512K px : 150 F, vds nbx softs (env. disk pour liste). **Stéphane BONNEVAULT, 16, allée des Corsaires, 27100 Val de Reuil. Tél. : 32.61.02.28.**

Vds A500 lect. 3.5 + ext. mem. 1MB + ecran 1084 + nbx disks px : 2 800 F. **Arnaud MICHEL, route de Savonnière, 54570 Foug. Tél. : 83.62.70.18.**

Vds A500, 1Mo + man. + souris + 200 disks tbe px : 1 500 F. **Fabrice BOUICHET, 29, rue de la Chaboissière, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.33.54.**

Vds A2000 + moni. 1084 + DD 20Mo + jx et log. de bureautique orig. + disks px : 5 000 F. **Pierre-Arnaud TAULELLE, 16, rue du Chasnot, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.51.83.**

Vds A500 + & Sprint plus, nbx D7 jx, util. + 1 joy + 1 tapis + câble péritel + 1 cord-nifi + Mario 4. **Cyrille KAMDEM, 26, av. du Pavé Neuf, 93160 Noisy le Grand. Tél. : (16-1) 43.05.33.23 (Ap 18 h à 20 h)**

Vds ext. mémoire interne A500 Baseboard 4 megas px : 1 000 F cher, contacts amiga. **Sébastien LEGEAY, 6, allée des Armoises, 44300 Nantes. Tél. : 40.94.11.66.**

Vds pr amiga interface + midi master + jamais servi px : 200 F. 3 « Through » + 1 « in », 1 « out » + 2 câbles. **Renaud MATHUISIEULX, 16, rue de la Renaissance, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.41.60 (Ap le soir).**

Vds jx orig. avec not. sur amiga. **Didier HENRY, 12, rue Maurice Ravel, 81100 Castres. Tél. : 63.72.03.84. (Ap 18 h)**

Vds A500 + 1Mo de Ram + second lect. moni. 1083S + livres + jx + joy ST + Quadrupleur px : 4 000 F. **Alain ANTOCI, 257, Chemin de la Pierre Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds A2000 + moni. coul. + lect. ext. 31/2 + impri. + joys + excellence + Amos + jx. **Franck BEAUDICHON, 38 bis, rue Gassendi, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.82.69.**

Vds A500 + ext. + 75 jx + souris + docs + joys px : 2 300 F tbe. **Arthur GAVOUYERE, 60, rue de Stalingrad, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.86.94.**

Vds orig. amiga civilization 180 F, 19, Wizkid, 100 pce, héro quest, px : 50 F, Rambo 3, px : 50 F. **Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istambul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Vds jx amiga (Epic, Hook, Another World). **Sébastien BARDOU, 66 ter, av. Jean Moulin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.33.71.**

Vds jx à bas prix pour A500. **Gwénolé THROUET, 15, rue du Port, 35260 Cancale. Tél. : 99.89.71.86.**

Vds A500 + moni. coul. + ext. mem + joys + souris + tapis tbe + nbx jx, px : 2 900 F. **David FREYDIER, 118, rue de la Providence, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.41.23.**

Vds logs jx, éduc. orig. et jx (Adi, Bart, Fire ice...) pr Amiga (150 F pce). **Philippe BITOUN, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.16.42.**

Vds A2000B + 2 lect. + joy + livres + jx + utils + tapis + etc... px : 5 500 F (moni. 1083S inclus). **Hassan SAIDY, 12, av. Franklin Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.46.83.**

Vds A500 CDTV + accessoires + jx en CD val : 7 000 F px : 5 000 F, ss gar. **Eric MONTMASSON, 30, cité des Gilleries, 85340 Clonnes sur Mer. Tél. : 51.21.64.23.**

Vds A500 + moni. coul. 1084 + 100 disks + 2 joys + souris + tapis + btes rgts + Books + cordon stéréo tbe le tout : 2 700 F. **François CLOUTIER, 34, av. La Fontaine, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.55.25.**

Vds A500 plus peu servi ss gar. + 1 joy + nbx jx + souris px : 2 300 F à déb. ou éch. **Patrick DE OLIVEIRA, 10, rue Auguste Péron, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.32.02 (Ap 18 h).**

Vds A500 + ext. + écran coul. + joy + jx px : 4 000 F tbe. **Didier SZAMVEBER, 20, av. de Provence, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.52.28.**

Vds A500 + moni. coul. 10835 + 50 jx + souris + 2 joys + 2 manuels. **Jérôme FABRE, 9, rue des Feuillantines, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.46.30.**

Vds A500 équipé ext. 1.5Mo total 2Mo + joys + tapis + souris + nbx jx px : 2 400 F. **Richard REISMAN, 35, rue du Mal. Joffre, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.58.03.**

Vds A500 + ext. avec horloge + 3 joys + souris + péritel + asembleur + 100 jx et utils px : 2 000 F. **Walter DAVID, 8, rue des Mesanges, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.10.11.**

Vds lot de 50 jx pour amiga px : 500 F. **Thierry LAPOULLE, 30, route de Chateauneuf, 26200 Montelimar. Tél. : 75.02.91.46.**

Vds 64/128 nbx jx docs et accessoires + Power Cartridge + tbe px : 1 500 F. **Daniel FERON, 35, rue Thimonnier, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.61.33.**

Vds CDTV Commodore + 9 CD + jx amiga + Joy. Pad souris + péritel px : 2 500 F. **Olivier LESAINT, 3, Sentier des Vaux de Rome, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.93.53.**

Vds lect. K7 pour C64 + 200 jx 150 F. **David GUALBERT, 24, rue Albert Camus, 79000 Niort. Tél. : 49.24.91.84.**

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW !

PRIX SPECIAL EN DIRECTE D'ASIE

* CONSOLES ET SYSTEMES * NOUVEAUTES * JOYSTICK, CABLE, ADAPTATEUR *
* MEGADRIVE, CD-ROM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. *
* SYSTEMES 80486 * HARDWARE, SOFTWARE * ACCESSOIRES INFORMATIQUES *

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG.
31, TONKIN ST. KOWLOON, HONG KONG
TEL : (19) 852 728 4803 FAX : (19) 852 387 6066

petites annonces

Vds, ach. pour Amiga log. divers. Vds jx pour PC Goblins 2 à 200 F neuf, vds jx pour SNES. **Laurence PICORIT, 1, place St-Vicent, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.05.55.**

Vds C128 + amiga 2000 (clavier uniquement) en panne px : 200 F (+ port) 520 STE 1Mo + écran HS + jx + joy px : 2 300 F. **Karim AMMOUCHE, 8, passage de la Croix Blanche, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.**

Vds carte Speedy 14. 3Mhz 650 F. action replay V1.0 350 F Amos VF 350 F GFA Basic 350 F Devpac 390 F. **Jean-Yves LACROIX. Tél. : 99.50.99.88.**

Vds C64 + drive 1541 + 250 jx + doc 800 F. **Paul FREY, 16, rue Auguste Daix, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 49.84.21.47.**

Vds extension mém. 512ko pour Amiga. PC. Atari px 410 F. 100 F Suisse. **Paul DUCRET, 1588 Cudrefin, Suisse. Tél. : 037.77.25.82.**

Vds jx sur Amiga PC SNES et MD bas prix. **Philippe NORANGE, 3, bd Nord, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.49.40.**

Vds A500 1Mo drive ext. 31/2 + nbx jx + souris + joys px : 1 990 F. **Régis BRYMANN, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.61.34**

Vds A2000B + mon. 1083S + joy + souris + jx + demos + util + livres + langages + etc px : 5 000 F. **Hassan SAIDY, 12, av. Franklin Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.46.83 (Ap. 17 h)**

Vds nbx jx amiga à bas px. **J-L CRETE, 6, rue des Platanes, 35130 La Guerche de Bretagne.**

Vds A500 2 mégas + moni 1084 + lect ext + impri citizen 120D + 1020 disks px : 4 500 F. **Alexandre OSTOPINKA, 7, cité Jean Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81.**

Vds A500 tbe + 1Mo + horloge + joys + souris + manuels + jx et util (T2. Vroom. TR texte) px : 1 600 F. **Jean-François NASI, Quartier les Saffres, 84600 Valreas. Tél. : 90.35.28.79.**

Vds A500 + ext 2Mo + lect ext + DD 40Mo + écran + version 2.0 px : 7 000 F. **Jean-Philippe LE BRECH, Lot les Garennes, Chemin du Gd Etang, 01320 Chalamont. Tél. : 74.46.90.67.**

Vds A500 + câble péritel + extension 512K + jx (sans moni) px : 1 500 F à déb. **Fabrice LUNEAU, 18, rue de Savigny, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.39.09.**

Vds pr A500 : Deluxepaint IV px : 450 F. amos px : 230 F. crois. pr un cadavre px : 100 F. cher. contacts sur A1200. **Julien COURT, 18, rue Henri Chevallier, Les Calmes (B), 69300 Caluire et Cuire. Tél. : 78.30.96.76.**

Vds A500 + ext. 512K + souris logitech + 2 joys + moni coul. stéréo + jx manuels + alim. px : 3 000 F. **Michaël COSTA, 4, rue Jacques Decour, 91700 Fleury-Merogis. Tél. : (16-1) 60.16.32.94.**

Vds pr A500 : Digit. images. bouquins. tbe rang. vds nintendo + 9 jx + pist (complète). **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds ext. A500 512K px : 300 F neuf peu servi. **Sophie BOUCHER, 23, rue E. Dolet, 92240 Malakoff.**

Vds jx sur A500. **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris.**

Vds A500 + 1Mo + joys + cartouche MKIII px : 2 500 F à déb. (+ jx). **Philippe MALTIER, 24, rue Jean Descas, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.94.26.13.**

Vds jx sur amiga px très intéressant. **Christophe GRIVEAU, rue Colbert, 71100 Chalon sur Saone. Tél. : 85.47.80.82.**

Vds A500 + ext. 512K + 2 joys + 2 lect. + 2 cartouches MK3 et Power Gear + nbx jx + Phaser 4 jx. **Salim CHERIET, 4, place Jules Ferry, 69170 Tarare. Tél. : 74.05.02.72.**

Vds A500, 1Mo Ram, lect. ext. 31/2 + nbx jx + souris + joys px : 1 990 F. **Régis BRYMAN, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.**

Vds A500 Starter Kot 512K + livres + jx orig. px : 2 500 F. Voice Master C64 px : 400 F. **Willy RICHARD, 408, av. du Docteur Jean Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19 (Ap. 19 h).**

Vds A500 plus + joys + souris + Kitrom 1.3 + 30 disc tbe px : 1 500 F. **Jean-Charles BAUDRY, 109, rue de Colmar, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.85.72.**

Vds A600 + 18 jx (Aventure et JDR) tbe, notice) px : 3 000 F. ss gar. **Jean-François MARIOTTI, 25, av. J. Giordan, le Ciel de Fabron, Bt G, 06200 Nice. Tél. : 93.83.02.42.**

Vds A500 + 1083S + M501-S + joys + souris... px : 3 000 F à déb. **Christian BARRETEAU, 1 bis, rue Maurice Thorez, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.52.78.**

Vds A500, 1Mo Ram, écran coul. 1083S, 335 D7, 20 orig, 3 joys, 1 souris, ss gar. **Carlos PAREDINHA, 2, allée Nungessel, et Coli, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.63.19.24.**

Vds jx orig. sur amiga et atari, vds not. et scénarios de Fighter Bomber. **David ZOUOUI, 15, rue Joseph Vogt, 68360 Boultz.**

Vds bible de l'amiga neuve 200 F avec disquette. **Gregor JEDRZYCHOWSK, 11, rue des Chevreuils, 68460 Lutterbach. Tél. : 89.53.06.17.**

Vds amiga 2000 écran coul., ST 3 lect. int., DD 20Mo action Replay 3 + jx et livres. **Jean-Paul PESCHET, CES C. de Vivonne, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.52.**

Vds amiga 2000 2.31/2 + DD 32Mo + Carte Mem 8Mo + carte + P-CXT, lect 51/4 + moni US-amiga + Joys + nbx docs + log. px : 8 000 F à déb. **Hector DELGADO, 124, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.83.50.**

Vds jx sur A500 à bas prix. **Fabrice GARIN, 12 bis, rue Caillaux, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.07.43.**

Vds lots de jx orig. px : 500 F pour amiga. **Vincent LEROUX, 16, rue des Basses Corneilles, 91460 Marcoussis.**

Vds A2000 + DSS + nbx jx px : 4 000 F. **Stéphane PINAUD, Glane, 16110 Pranzac. Tél. : 45.23.51.82.**

Vds pr amiga : Epic px : 150 F. Dune : 150 F. Lemmings : 100 F. op. Wolf : 50 F. Stars d'Hollywood : 100 F. croisière Cadavre : 150 F. **Christian LE BARS, I.U.T. rue la Grandiere, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds A500 1Mo + nbx jx, souris, joys, prise midi 2 500 F option impri. + adapt. px : 1 500 F. **Sébastien ou Fabrice BOURGINE, 66, rue des Maradas Orange, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 34.25.96.59.**

Vds A500 + ext. + moni. + jx et utils px : 3 500 F. **Thomas POZZO DI BORGO, 20, rue de Boissy, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.05.55.**

Vds A500 + 512K + joy + souris logitech + jx (Kyrandia-Alien Breed 92...) utils. + disks vierges px : 2 500 F. **Olivier LETELLIER, 25, rue Jules-Raimu, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.17.17.02.**

Vds A500, Ram 3 Mo + DD A 590 + moni coul. + joys + nbx disks px : 4 200 F + impri. Epson FX 1050 px : 2 000 F. **Christophe BAHUON, 30, av. du Bois de la Marche, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.78.60.**

Vds A500 + 1083S + doc + 1Mo + 2 lecteur + cable + joys + souris + nbx jx (Civilisation...). **Julien RICHARD, Chemin de la Gorguette, 30250 Sommières. Tél. : 66.80.00.14.**

Vds A500 + ext. mémo + lect. 31/2 + 100 disk px : 1 500 F. vds S. Nintendo + 4 jx px : 1 500 F. **Jean-Michel ANCEAUME, 171, av. du Pdt Wilson, 93210 La Plaine St-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.82.66.**

Vds A500 1Mo + souris logitech + joy + nbx jx & utils + prise péritel + manuel tbe px : 2 500 F. **Guillaume POMMIER, 15, rue Mail Gérard Philippe, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.06.68.60.**

Vds A2000B + impri. JD + DD 52Mo + 512Ko F-Ram + 2 lect. + moni. coul. + Doc + 100 disks DD instal. jx + utils px : 4 500 F. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy le Sec. Tél. : (16-1) 48.47.39.81.**

Vds pr A500 cartouche Action Replay MK3 neuve 490 F + 10 discs utils divers. **Michel TELLIER, 6, rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.91.37.**

Vds impri. SMM 804 pour atari px : 1 000 F ou éch. amiga. **Michel ROGER, 13, rue des Pitourees, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.41.45.**

Vds orig. amiga (tbe + not.) 70 F pce (Teniscup. Kickof 2. Lotus. Gods. Unreal. Lemings. Immortal. Pang. Toki etc...). **Tél. : (16-1) 43.76.41.21.**

Vds A500 + joys + souris + tapis + 45 jx (Street Fighter 2 + sensible Soccer + F29 + etc) écran coul. px : 3 200 F. **Olivier CLAVEL, 424, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.73.21.**

Vds A500 + ext + joys + souris + 1083S + nbx jx + btes + revues (Street Fighter II) + DP 3 + DP 4 + 3 DX px : 5 000 F. **Nicolas PENICAUD, 37, rue Mongolfier, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.55.97.**

Vds A500 plus + souris + 10 jx px : 2 000 F. **Stéphane, Gentilly. Tél. : (16-1) 49.69.08.49.**

Vds amiga 600, 2 mega de Ram + echantilloneur DSS + 30 log. px : 2 700 F. **Didier DE SMET, 4, route des Andelys, 27510 Pressagny l'Orgueilleux. Tél. : 32.51.42.64.**

Vds A500, 1 mega + joys + souris + livres + 2 btes rgt + 50 disks (jx, utils) tbe. **Xavier PASANAV, résid. Erretegia n° 19, 64210 Bidard. Tél. : 59.54.75.20.**

Vds A500 + ext. 1Mo + souris + écran 1084 + tapis + drive + drive ext. + 450 jx (Street Fighter 2) px : 5 000 F. **Pascal CAUMARTIN, 118, av. Gaston Vermeire, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 30.34.22.47.**

Vds A500 + souris + ext 500ko + moni coul 1084S + lect. ext. + nbx jx orig. + GFA bas + Joy. px : 2 500 F. **Michel CHAPELLE, 30, rue Chateaubriand, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.17.33 (Ap. 20 h).**

Vds jx sur C64 K7 ou disquettes demander liste. **Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds pour amiga nbx jx orig. (Utopia, Black Crypt, Centurion...) utils. **Bernard CAMPIGNA, 358, rue Estienne d'Orves, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.79.12.**

Vds A500 + ext. 512ko + moni coul. 10835 + souris + housses + 30 jx orig. px : 4 500 F. **Alain SCORDEL, 32, av. Alexandre Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.85.05.**

Vds A500 1.3 + VXL 30.25 EC + 68882 + DD 52Mo + 4Mo Ram + A501 + D7 px : 8 000 F. **Laurent LESEVE, 29, square Léo Lagrange, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.16.51 (Ap. 21 h a 21 h 30).**

Vds nbx jx et utils sur A500 px coll. demander liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds jx amiga et PC. **Frédéric PIRON, 189, bd la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds jx utils & DP amiga à prix hyper cool ! **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds amiga 2000 + moni 1084S + DD GVP 52Mo + Ram 3Mo ext à 8Mo + lect 3"1/2 px : 5 000 F. **Hubert DUBOIS-DEBORDE, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.93.26.**

Vds pour amiga orig. Monkey Island II px : 150 F. A10 : 100 F. Populus 2 : 150 F. Birds of Prey : 150 F. F29 : 100 F. **Bertrand AZZI, 24 bis, place Bellecour, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.64.02.**

Vds logs amiga tous genres (idre 1 timbre). **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.80.91.97. (Ap. 19 h)**

Vds A500 plus + 1 joy + nbx jx + souris + livre px : 3 200 F. **Frédéric BOTTIER, 42, rue Menilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.50.50. (Ap. 20 h)**

Vds A500 + ext 1Mo + lect ext + 500 disks + btes de rgt + 3 joys + TV coul. Azuka px : 4 000 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds A500 + ext 1Mo + Kickstart + 100 dks + souris tbe px : 2 500 F port compris. **Alexandre PUY, Besançon (Doubs). Tél. : 81.50.49.66.**

Vds A2000 + 1083S + joy 1 500 F + 10 orgx 100 à 175 F + 60 disks pour 2 500 F. **Vincent RUCK, 110, av. de Strasbourg, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.00.00.**

Vds pour amiga : jx : Dune : 290 F. Another World : 190 F. Croisière : 190 F. livre bible de l'amiga : 390 F. **Thomas LEROY, 115, rue Emile Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.**

Vds A500 + ext. 512K + jx : 1 800 F + DD 105 mega SCSI : 2 600 F + lect. 5"1/4 + 600 disks px : 1 000 F. **Jérôme LEBLANC, 8, rue Albert Camus, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.08.74.**

Vds A500 1Mo + souris + péritel + 2 joys + disks px : 2 000 F. **Christophe BARATELLA, 11, place Guynemer, 11170 Pezens. Tél. : 68.24.81.74.**

Vds A500 1Mo + moni. 2 lect., impri., jx magazines, joy ST tbe px : 5 000 F. **Alain STEPHANT, 7, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.26.82.**

ATARI

Vds Synthe + pieds + câbles midi + sequencer pour Atari. Val : 7 000 F. Px : 3 000 F à déb. **Jean-Olivier OUSSET. Tél. : 61.21.95.34**

Vds Atari Lynx + Slime World ss gar. : 790 F à déb. **Cédric COLSON, 16, rue St Julien, 89400 Bussy-en-Othe. Tél. : 86.91.95.26**

Vds Atari 1040 STE + moni coul. Val. : 5 000 F. Px : 3 000 F. **Christophe CANDAS, 9, rue Henri Dumant, 59840 Lompre. Tél. : 20.08.95.19. Ap. 18 h.**

Vds S.Nintendo : 900 F neuve sur commande. Vds jx Atari STF STE. **Laurent CRESPO, 6, place Sant Galdric, 66280 Saleilles. Tél. : 68.22.94.43.**

Vds jx, utils, demos et DP à prix très raisonnables sur ST. **Sébastien DUCLEROIR, 419, rue des Ecoles, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Vds pour 520/1040 STE, jx, educs, utils à bas px. **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillers.**

Vds DD 105 Mo (carte ICD) ss gar., écran coul. Philips C18852-Swit. Cher. écran : 4 000 F pour Atari. **Philippe CHEVALIER, 2, allée Rabelais, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.10.14.06**

Vds moni coul pour Atariste. Super prix. TBE. Peu servi. Vds jx pour Atari CPC et Kit Téléchargement. **Laurent CHEVALIER, 24, rue du 6 juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19**

Vds Atari 520 STF + souris neuve + jx. Px : 1 700 F. **Philippe VANG, 34, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.77.89**

Vds 520 STE + écran coul. + 2 joys + util. et nbx jx : 3 500 F. **Régis DECHOSEAU, 25, rue Claudins Collonge, 69002 Lyon. Tél. : 72.41.09.56**

Vds Atari 1040 STE et moni coul. + 100 disks + joys + souris + manuel + mags. TBE px à déb. Ech. jx sur ST et Amiga. **Anthony BRAULT, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél. : 47.38.46.67**

Vds 520 STE + 2 joys + souris + tapis et nbx jx orig. (Dungeon Master, Simcity...) 2 000 F. **Laurence VALETTE, 45, av. Joseph Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.44.07**

Vds 520 STE et 1040, mon coul. Philips, lect. ext. PC 720 B, copieur antivirus intégré, 85 disks, joy. Px : 2 600 F. **Frédéric ROY, 16, rue du 11 novembre 1918, bat. A2, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.61.31**

Vds 520 STE + moni coul. + nbx jx + joy + 2 btes disks + housses. Px : 3 000 F. TBE. **Michel RODRIGUEZ, 212, chemin des Poëlles, 91150 Brières-les-Scelles. Tél. : (16-1) 64.94.35.53**

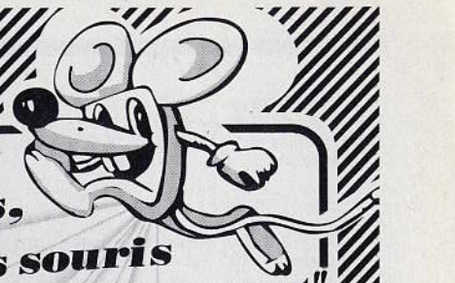
Vds orig. sur Atari ST-STE : Speedball 2 120 F ; Barb (Psyg). Compil 3 jx. 80 F pce. **Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance-du-Touch. Tél. : 61.07.40.44**

Vds ou éch. orig. ST 50 à 150 F. Another World, Planet Aventure, Grand Prix, Ishar Utopia, etc... **Laurent BONNETEAU, 28, rue Clémenceau, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 39.52.55.52**

Vds 520 STE + ext. 2Mo + souris + joy + 150 jx. Px : 2 500 F. **Stéphane BISOUX, 10, rue François Delaplace, 59610 Fourmies.**

Vds jx orig. ST : Cadaver 80 F ; compil : The Raiders (Targhan, Starblade, Maya, Colorado) 150 F ; The Triad (3 jx) 90 F etc. **Catherine CARDOSO, 24, rue des Erable cidex 26, 38070 St-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.94.27.31**

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ACTION SPORT	272	292	272
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
SPORT MASTER	342	292	
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX		292	
Agony + Leander + Ork			
PSYCHO'S SOCCER	272	292	272
Intern.soccer chal. + Kick off 2 + Manchester u. +World championship soccer			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Croisiere cadavre + Lotus 2 + Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PRENIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
RAVING MAD		192	
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252		252
Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms (PC ou de Megalomania)			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Stealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo + Prince of persia + Aigle d'or			
COMBAT CLASSIC	342	292	
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
ESPANA 92 THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik + Fighter Bomber + R type 2 + Blues Brothers			
BITMAPS 1	259	305	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island + Voyageurs du temps + OP. stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F 29 + Hard drivin + Stincar + Battle command			
LES STARS	289		289
Skweek + Builderland + Bumpy + Superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service + Carrier command P 47 + F15(ST) + Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 + Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski + Carrier command + Chigago 90 + Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world + Ghouls'n ghosts + Dinasty + Led storm			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones + Maniac mans. Explora 2 + Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK	452		
AMBRESTAR	292		292
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BAT 2	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BUCK ROGER'S 2	305	305	305
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CRUSADER DARK Savant		392	392
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DIPLOMACY	192	242	192
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ELITE 2		342	342
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FABLES AND FRIENDS		319	272
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0_MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK	292	292	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INCA		392	
INDY IV ACTION	252	305	252
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
L'ARME FATALE	252		252
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	372	392	372
LEMMINGS 2		392	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY	342		342
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POPULOUS 2	325		325
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS	315		272
ROBOSPORTS	342		292
ROME	372		312
ROKKIES	252		252
RUGBY 2	272		292
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252		252
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		342	342
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEKS	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252		252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0	950
SOUNDBLASTER PRO	1475
SoundBLaster PRO+Kit midi	1675
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

BUDGET ST / PC / AMIGA

ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JAMES POND	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
ROBOCOP	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

ORDINATEUR A600 2,175 F

ORDINATEUR A1200 3,775 F

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	690
EXCELLENCE 3.0	590
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SUPERBACK	495
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL	599
EXTEN. 2MO A600	1175
EXTEN. 4MO A600	1875
EXTEN. 512K A500.	249
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprim. STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 20	1975
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 600	99
B. Débuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	390
Livre de l'AMIGADOS	149

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
EXT.512K SIPPS STE	349
EXT.1 MEG SIMMS STE	399
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR EXTERNE ST	649

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc... Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.** Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F

COMPREND **PACK VIDI NEW** + **VIDI RGB**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
-SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELECT-DUPLICATION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 ..... 395 F

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

PRIX BUDGET

ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PINBALL MAGIC	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI

ADI FRANCAIS CE1	279
ADI FRANCAIS CE2	279
ADI FRANCAIS CM1	279
ADI FRANCAIS CM2	279
ADI FRANCAIS 6E	279
ADI FRANCAIS 5E	279
ADI FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE	
ET PAR MATIERE	199

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DÉBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS CONFIRME 6E/5E	275
ALLEMAND DÉBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND CONFIRME 6E/5E	275

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !



- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. *(TRES FACILE D'EMPLOI).*
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599

AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ☐

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 20-03
☐ Je paie à réception au facteur + 26 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

FAX : **93.97.07.00** SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.

petites annonces

Vds 520 STF + souris + joys + manuel + jx : Bat 2, Another World, Moktar... Px : 1 300 F. **Eric MERCIER, 2, allée Jardins du Roy, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.25.43**

Vds 520 STF 1 Mo + moni. coul. SC 1425 + souris + 250 disks (jx + util.) + nbx access. Px : 3 500 F à déb. **Aurélien OUSLATI, 5, résidence Pablo Picasso, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.19.01**

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. SC 1435 + souris + 50 jx et util. 3 500 F. **Régis BUSSEROLLES, 60, rue du Mal de Lattre de Tassigny, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.53.18.49**

Vds Atari ST 1040 + moni. coul. 1425 + mono 1225 + Free Boot + 800 jx + Ultimate Ripper + Drive ext. Px : 6 500 F. **Jean-Baptiste BACHEROU, 122, bd Charles de Gaulle, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.79.37**

Vds 520 STF DF + 1Mo + 100 log. : Basic Stos, GFA, Paint, Audiosculpture, Epic, moni. coul. : 3 000 F. **Stéphane RION, 5, rue Mozart, 91700 Ste-Geneviève. Tél. : (16-1) 60.15.24.70**

Vds 1040 STE + moni. coul. Philips 8832 + souris + man. : 2 400 F. TBE. **Olivier GRANDJEAN, 12, rue de Nozay, 91310 Montlhéry. Tél. : (16-1) 69.01.09.88**

Vds Atari 520 ST + souris + man. + nbx log. et jx : 1 200 F. **Eric TERRISSE, 1, Domaine du Château, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.86.61**

Vds ou éch. sur ST à bas px. Poss. Jim Power, Sens Soccer, Vroom, Tip Off... **Aissa BELAIO, 5, rue Colbert, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.78.10.28**

Vds Atari 520 ST + écran coul. (HD) + meuble + 150 disks (jx et utils) + joys. TBE. Px : 3 000 F. **Frédéric CANNON, 17, rue Prosper Merimée, 91600 Savigny. Tél. : (16-1) 69.24.44.91**

Vds Atari 1040 STE + écran coul. + 100 disks vierges ou avec DOM Pub. (Demos, utils). **Tristan DANIEL, 68, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.65.20**

Vds sur ST, orig. à bas px. De 10 à 100 F. 3 D Pool, Robocop 3, Epic, Cisco Heat, Captive, Maniac Mansi. **Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds Atari 1040 STF, TBE + joys + souris px : 1 700 F (bte orig.). **Laurent LOPEZ, 4, square de la Chamoie, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.67.80**

Vds Atari 520 STE + 20 jx orig. + 2 souris + 2 joys + livres. Px : 2 000 F. **Hervé HEYDT, 16, rue des Frênes cidex 343, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.78.15**

Vds Atari STF 1040 2 000 F + modem 500 F + nbx jx 50 F ou le tt : 3 000 F à déb. **Nicolas BRUNNER, 1, rue du Comte de St-Cricq, 64000 Pau. Tél. : 59.30.16.41**

Vds 1040 STF + souris + joys + rallonge + lect. ext. + 200 disks + bte rgt + livres + magazines + Free Boot. Px : 3 000 F. **Ahmed RAZZAK, 15, allée des Moineaux, 78955 Carrières-sous-Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.22.21**

Vds 1040 STE + 85 disks + 2 btes de disk + souris + 2 man. : 2 000 F. Vds MD + 2 man. + Menecer (6 jx) + 10 jx : 2 500 F. **Frédéric PELIN, 3, rue Jean Moulin, 77610 Fontenay Tresigny. Tél. : (16-1) 64.25.23.85**

Vds orig. ST jamais ouvert : Robocop 3 100 F. Cher. contacts sur ST et Musiciens pour éch. modul. **Yann LESCURAT, 24, bd de la Mondiale, 40000 Mt-de-Marsan.**

Vds Atari 520 STF + souris + joy + prolongateur + jx. Px : 1 300 F. **David BEGHIN, 254, rue d'Ypres, 59237 Verlinghem. Tél. : 20.78.94.06**

Vds jx Atari ST. D-Day, Double Bug, Larme Fatal. **Nicolas WARRETI, 29, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Vds pour Atari, Falcon FL, Sim F29 + util. orig. + doc. moitié px + megafile 44 : 4 000 F. Super chargeur : 1 000 F. **Alain MELLET, Quartier Saint Jean, 84850 Travaillan. Tél. : 90.37.78.96**

Vds pour ST jx : Epic, Elvira, The Killing Cloud, Kick Boxing, Fire and Forget 2, etc. : 50 F pce. Lect. ext. : 400 F. **Robert ACIN, 5, av. Corentin Cariou, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.34.62**

Vds Atari 520 STE 1Mo + 10 jx + le Rédacteur 3 + Deluxe Paint : 2 200 F. **Geoffroy LAHON-GRIMAUD, 22, av. des Charmettes, 31500 Toulouse. Tél. : 61.54.51.08**

Vds Atari 520 STE 1 Mo + souris neuve + 100 disks vierges et nbx orig. Px : 3 000 F. **Christophe COURTOIS, 166, rue des Bouleaux, 76510 St-Nicolas d'Aliermont. Tél. : 35.85.36.64**

Vds 1040 STF + 300 disks + 2 joys + souris + scanner Golden Images. Jamais servi. Px à déb. 3 990 F. **Frantz OLIVIER, Geranium A5, Parc St-Cyr, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.81.44.79**

Vds Atari ST + log. Amstrad CPC + livres orig. ZX 81. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix-sur-Guiers.**

Vds Atari 520 STE + 43 jx orig. + 1 joys + souris + livres tbe : 4 000 F. **Philippe LEROUX, 24, rue Jacques Monos, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.76.85**

Vds Atari 520 ST écran coul. + 2 man. + souris + 63 jx. Px : 1 000 F. **Grégory DUTRONC, 1, rue Hemingway, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.53.05.10**

Vds jx sur Atari ST 50 à 100 F (F29, Venus, Chambers of Shaolin...) **Marc CHARRIER, 34, bd Cointet, 06400 Cannes. Tél. : 93.48.10.07**

Vds jx Atari 520/1040 STF/E bas px. Liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds Atari 520 ST + meuble, 50 jx, souris, bte de rgt, livres, tbe 2 100 F. **Emmanuel PRIVAT, 10, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.31.92**

Vds 520 STE + écran coul. 1425 + souris + joys + nbx jx + revues + bte de rgt 3 000 F à déb. **David LEMACON, 119, av. du Plateau des Glières, 86000 Poitiers. Tél. : 49.51.59.38**

Vds Falcon 3 complet (disk 3 1/2 + doc.) 220 F, joy PC Top Star 120 F. TBE. **Pascal ROCA RIPOLL, 44, rue du Théâtre, Bat Elgar, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.98.69.30 (H.B.)**

Vds Atari 1040 STE + jx + utils + Super Board. Px : 3 500 F. **Nicolas CHODKISWICHZ, St-Léons, 12780 St-Léons. Tél. : 65.61.84.85**

Vds jx orig. Atari ST. Elite 50 F, Starglider 2 50 F, Sherman M4 100 F, F1 100 F, The Games 99 200 F. **Ernest COMBE, 15, bd Paul Doumer, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.52.14**

Vds 520 STF + écran coul. SC 1425 + 2 joys + souris + tapis + 2 btes rgt + disks (Lemmings 3, Ck Vroom) + docs. TBE. Px : 2 000 F. **Guilhem FOUETILLOU, Campugnan Bouscape, 33390 Blaye. Tél. : 57.64.73.07**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + souris + 2 joys + log. Px : 2 300 F. **Carlo PALMIERI, 25, rue Marie-Laure, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.80.16**

Vds 1040 ST + moni. coul. + souris + joys + nbx jx et util. (GFA, Dessin...). Px : 2 700 F. **Khaled DELILLE, 43, rue de Clichy, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.95.45**

Vds 520 ST + 200 jx + 2 joys + souris + moni. coul. + journaux : 3 500 F à déb. **Ulrich CROS, 13, place Adolphe Chemioux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.78.69**

Vds 520 STE 1Mo + écran coul. SC1435 + 2 joys + souris + nbx jx orig. (Vroom, Robocop III). Val. : 9 500 F. Px : 4 200 F port. compris. **Christophe DAVY, 39 bis, rue Bonhomme, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.53.08.99.**

Vds 1040 STF + 2 lect. + 4 joys + 3 souris + câble Blitz + docs + 16 jx orig. + disks. Px : 3 900 F. **Olivier SIGOGNE, 6, rue Fabre, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.38.47**

Vds STE 4 Mo + écran 1084, SM 124 + imp. Laser, SLM 804 + PPM + nbx jx util. TBE. Val. : 27 000 F. Px : 15 000 F. **Arnaud JEAN-JOSEPH, 1, place Léo Lagrange, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.26.46**

Vds jx pour Atari ST et PC. Liste sur demande. **Bruno DUGAS, rue du 18 juin, 82350 Albias. Tél. : 63.31.13.52**

Vds jx sur 520 STE à petit prix. Liste sur demande. **Laurent BARDOR, route Nationale Douvrend, 76630 Envermeu.**

Vds 1040 STF + souris + Cyber Studio + Degas + jx de rôles, etc. Px : 1 500 F. **Emmanuel GRAND, 3, av. de la Liberté, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.93.54**

Vds Atari Portfolio 1 300 F + util. **Régis DUBOIS, 8, impasse de Bourgogne, 31170 Tournefeuille.**

Vds 520 STE + moni. coul. + souris + jx orig. Sensible Soccer, Special Forces.. TBE. Px : 2 500 F. **Alexandre BONNOT, 157, rue de la Verte Salle, 78630 Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.60.64**

Vds STE 1Mo moni. coul. + souris + tapis + 4 joys + lect. ext. 3 1/2 GFA util + 18 orig. TBE : 4 500 F. **Dominique ROVERE, Bat K, n° 345 Les Comtes, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.36.55**

Vds 520 STE 1 méga + joys + nbx jx et utils + Docs + livres. TBE Px : 1 200 F. **Dominique ROCHE, Campagne La Galicette, Quartier de Galice, 13290 Les Milles. Tél. : 42.95.09.01**

Vds 520 STE + ext. 2 Mo + moni. coul. + nbx prg (jx, utils, musique, dessin) + souris + joy + câbles. Px : 3 900 F. **Sylvain MAYRARGUE, 70, bd Arago, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.62.48**

Vds 1040 STF + moni. SC 1435 ss gar. + impr. Star LC20 + Handy Scanner + nbx utils + docs. Px : 4 800 F. **Didier CUVELIER, 15, allée du Professeur Monod, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.85.97.50**

Vds STE, 2 Mo + souris + câbles + emb. d'orig. TBE. Px : 1 900 F. **BEAUDEAU. Tél. : (16-1) 39.54.66.46**

Vds 520 STE 1 méga + souris opt. + joy + jx, px : 2 500 F, tbe. **Tél. : 76.35.46.52.**

Vds STE 1040 + moni. coul. 1435 + 2 souris + man. + 65 jx + util. + ext. stéréo, px : 3 700 F, tbe. **Djérémy COURBET, 6, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. (16-1) 45.97.99.71.**

Vds Atari et Amiga, vds log., Educ., util., jx et docs. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazingmien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds 520 STE + joys + souris + jx (Vroom, Cadaver...) + revues (Génération 4, ST Magazine...), ap. 18 h 30. **Emmanuel BÉZY, 22, route de Matheflon « Les Glycines », 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.22.24.**

Vds orig. STE 50 F à 80 F, vds jx de plateau, Wargames, etc... de 30 F à 150 F (liste ctre env. tbrée). **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 Wy-Dit-Joli-Village. (16-1) 34.67.36.27.**

Vds jx orig. sur Atari ST px : 150 F. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. (16-1) 47.50.80.08.**

Vds 520 STF + joy + souris + 400 jx, px : 250 F. Vds lect. ext. : 500 F. Vds S. Nintendo + mario + soccer + FO + SF2, px : 2 200 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue Georges Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds jx orig. ST (Great Courts 2, Kick off 2 + ext., bat. MV16), px : 125 F pce (port compris) ou le tt : 350 F. **Daniel MASSIN, « Le Jardin des Sciences » 4, Porte de l'Europe, n° 3099, 14000 Caen. Tél. : 31.46.48.99 (le soir).**

Vds Hand Scanner pour Atari ST (1 Mo), px : 800 F. **Christophe LEVINE, 44, rue de Mandres, 94440 Villecresnes. (16-1) 45.99.25.56.**

Vds 1040 STE + mon. coul. SM124 + lect. ext. + livres et disquettes, px : 3 500 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. (16-1) 43.30.65.93 (ap. 17 h).**

Vds 520 STE + joy + souris + nbx jx, px : 1 500 F. **Denis ROUSSEL, 46, rue Smith, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.31.66.**

Vds 520 STF (1 Mo) + souris + mon. coul. + 2 joys + livres + nbx jx (Epic, Vroom) + utils + 15 diks vierges, px : 2 990 F. **Stéphane COUTELAS, 44, rue Vitry, 93100 Montreuil. (16-1) 48.59.27.59.**

Vds disquettes pour ST de 50 F à 100 F (Street Fighter, Striker, Popup) etc... **Grégory BIGNON, Ollon St Fraiinbault de Prière, 53300. Tél. : 43.04.26.37.**

Vds 1040 STF + moni. coul. SC 1425, souris, joys, 35 orig., px : 3 000 F. **Quentin DERVAUX, 348, rue Lorthiois, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.27.30.70.**

Vds 520 STE 1 Mo + jx + util. (Quartet + Dali + ST 0530) + joys, tbe, px : 2 500 F. **Hervé MENAGE, Lycée de St. Bonnet, 26330 Chateauneuf-de-Galaure.**

Vds Méga STE 4/48, lect 1, 44 Mo + écran coul. + Cubase + Calamus + Redact 4, 02 + Superbase pro, ss gar. **Bernard RYCHELYNCK, 2 chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.**

Vds 1040 ST + écran coul. + nbx jx, val. : 8 000 F, px : 4 500 F. Vds util. bureautiques + livres. **Jean-Pierre SUPPLISON, av. René Bigand, 04760 Pierrevert. Tél. : 92.72.88.93.**

Vds Atari 520 STF + écra. coul. + 2 joys + souris + docs + disks + jx, px : 3 500 F à déb. **Philippe GUERRIN, 5, rue Alfred de Musset, 91220 Bretigny-sur-Orge. (16-1) 60.84.85.41.**

Vds Atari 520 STF (1 méga) + nbx jx, px : 1 500 F + mon. : 3 300 F. **Patrick BERCHER, 91190 St-Germain-les-Arpajon. (16-1) 64.90.06.09.**

Vds jx pour ST/STE : 100 jx (Z-Out, Scateball, Metal, Mutant, Ballands, Rick Dangerous 1.2.), px : 1 000 F. **Etienne DUROC, 11, allée des châtaigniers, 91940 Les Ulis. (16-1) 69.07.69.51.**

Vds 520 STF + souris + 25 jx, Populous, Explora I et II, Oil, Imperium S Games, px : 1 300 F à déb. **Germain LASCARO, 46, av. de Corbeil, 91800 Brunoy. (16-1) 60.46.42.80.**

Vds 520 STE + souris + tapis souris + joys + jx + livre pour GFA Basic, px : 1 900 F. **Jean-Marie ZIMBAN, 8, place Troisdorf, 91000 Evry. (16-1) 60.79.01.52.**

Vds STF (1 méga) + mon. coul. + jx + joys, px : 2 900 F. **Mauricio RODRIGUEZ, 13, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. (16-1) 48.66.74.85.**

Vds nbx jx à très bas px sur atari ST. **José MUNOZ, BP 3, 89010 Auxerre.**

Vds Atari 520 STF + jx, logic., livres et revues, px : 1 500 F à déb. **Bruno GENTIL, 20, rue de la Pointe Marguerite, 77500 Chelles. (16-1) 64.21.14.30.**

Vds jx sur ST à très bas prix. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

Vds jx pour Atari 520/1040 STE/F (util., docs) à un tout petit prix. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvret, 49800 Brain-sur-l'Authion.**

Vds sur Atari STE, Castles, Stree Fighter 2, No Second Prize, Caesar, Sortgrey, 310 CK 2 etc... très sérieux. **Jean-Luc GEBLEUX, Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.14.06 (H.R.).**

Vds 3 barrettes SIMM 256 K pour STE, px : 300 F. **Laurent TORRESSE, Les Prairies, 14159 CH. Château Gombert, 13013 Marseille. Tél. : 91.72.61.83.**

Vds jx STE liste sur demande, env. timbre. **Mardi MICHEL, 6, rue des Tulipes, 91390 Morsang-sur-Orge. (16-1) 60.15.01.12.**

Vds 600 XL Atari 64 Ko + lect. K7 + TV NB + nbx jx + 3 joys + livres + revues, px : 1 200 F à déb. **Olivier DREZET, 67, rue Pierre de Coubertin, 70400 Héricourt. Tél. : 84.46.34.54.**

Vds 520 STF (tbe) + moni. coul. SC 1425 + souris + Free Boot + revues + nbx jx, utils + joys, px : 2 500 F. **Stéphane BLANDIN, 5, rue Jean Jacques Rousseau, 44220 Coueron. Tél. : 40.86.54.37.**

Vds Atari 1040 STF, tbe, nbx Softs + 2 joys, px : 2 000 F. **Olivier DE FASSIO, 170, av. de Verdun, 06190 Roquebrune Cap Martin. Tél. : 93.35.18.86 (le soir).**

Vds jx orig. sur ST : Data Vroot, Gunship..., px : 150 F. **Jean-Marc GAMBIER, 36, rue Marcel Semblat, 59272 Don. Tél. : 20.58.54.46.**

Vds STE 1 Mo + joy + souris + 100 disks + mag + manuels avec ou ss mon. coul., cher. cont. sur ST-Amiga. **Anthony BRAULT, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél. : 47.38.46.67.**

Vds 1040 STE + moni. coul. SM124 + impr. laser LC10 + livre GFA Basic 3.0 + 20 disquettes, px : 4 000 F. **Jean-Louis BIONVILLE, 37, rue Sylla Declemy, 95140 Garges-les-Gonesse. (16-1) 39.86.32.17.**

Vds imp. laser Atari SLM 804 avec tonner neuf, px : 4 000 F, logic. le Rédacteur 3.10, px : 500 F. **Olivier DEHAN, 62, rue du Colonel de Rochebrune, 92380 Garches. (16-1) 47.01.27.24.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 2 jx, px : 300 F à déb. **Jonathan LIMOUZINEAU, 66, route de Créon, 33670 Sadirac. Tél. : 56.30.62.40.**

Vds 1040 ST + moni. mono + moni. coul. + epson LQ500 (24 aiguilles) + nbx disks + jx + livres, px : 5 000 F. **Christophe DIDIER, 75004 Paris. (16-1) 48.87.37.50.**

Vds nbx jx sur 1040 ST (Tranartica, Midwinter, Campaign). **Olivier CRASTES, 6, square Rivoli, Résidence Louvre Rocquencourt, 78150 Le Chesnay. (16-1) 39.54.00.02.**

Vds Atari 520 STE 2 mo + moni. coul. + NB + joys + jx + util. + floppy ext., px : 3 000 F. **Fabienne CHAPUS, 92, bd Barbes, 78018 Paris. (16-1) 42.52.56.97.**

Vds Atari 520 STE 1 méga, 50 diks, souris, joys, DCK, carte MVIG, px : 2 100 F port inclus. **Patrice PLAA, Chemin du Salish, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.**

Vds Atari 520 STE + man. navigateur + souris + cartouche pour 1 mo suppl. + moni., px : 2 500 F. **Yann MORICO, 23, rue Antoine Heroet, Le Shangrica, 04000 Digne. Tél. : 92.31.40.91.**

Vds pour 520/1040 STE, px bas, liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds jx pour Atari ST à px très raisonnables. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds jx et util. sur Atari STF et STE, liste sur demande. **Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude-St-Laurent.**

Vds ou éch. jx sur Atari ST. Débutants bienvenus, px très intéressants. **Laurent VAISSIERE, 44, rue du Théâtre, 75015 Paris.**

Vds Atari 1040 STE neuf + moni. coul. + jx + souris + joys + nbx logs + doc + bte rgt, px : 4 000 F + vds imp. Star LC200 : 1 000 F. **Alexia BLIME, 14, rue Angélique Verien, 92200 Neuilly-sur-Seine. (16-1) 46.37.53.04.**

Vds Atari 520 STE + 4 még. + DD 20 még. + mon. HR N & B + logs, tbe, px : 4 500 F. **Cédric CHABRELY, 25, av. du Maréchal Joffre, 93160 Noisy-le-Grand. (16-1) 43.05.33.07.**

Vds 520 ST étendu à 1 Mo + écran coul. + nbx jx + joys + 2 souris (1 optique), px : 5 000 F. **LEFAURE, PARIS. (16-1) 40.54.97.99.**

Vds STF 1 M + moni. coul. + 100 disks + joy, px : 2 600 F à déb. mon. mono SM 124, px : 600 F. **Sébastien CABEL, 6, av. de la Porte de Vincennes, 75012 Paris. (16-1) 43.43.06.16.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + lect. ext. + impri. + Blitz + 400 dks, px : 4 000 F à déb. **Nicolas SIMONET, 9, rue Francis Carlo, 78760 Jouars-Pontchartrain. (16-1) 34.89.34.86.**

Vds 520 STE 1 Mo + lect. ext. + 200 Softs + 3 joys + livres + docs + souris +..., px : 1 900 F + imp. ST/PC DMP 4000-136COL, px : 1 100 F. **XAVIER NANTES. Tél. : 40.89.21.45 (le soir).**

Vds orig : Simpsons : 100 F ; Robocop 3 : 100 F ; sur Atari ST (btes + not. + disks). **Arnaud BOISGILLOT, 9, rue des Rosiers, 14000 Caen. Tél. : 31.86.13.45.**

ST confirmés vds jx bas prix sér. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre-Médoc.**

Vds impri. HP Deskjet 500 + câble pour Atari, Amiga et PC, px : 3 100 F. **Vincent LAPORTE, 2, av. de Lamballe, 75016 Paris. (16-1) 45.25.95.94.**

Atari ST : vds jx + util. orig., px intéressant, liste sur demande. **Jean François TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds jx, démo, utils, Dompubs sur STE/STF + console Lynx 2 + 2 jx + adapt. sect. ss gar. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.**

Vds Atari 520 STE + jx, px : 1 800 F. **Michèle CHARLES, 39, c hemin de Belleface, 73700 Bourg-St-Maurice.**

Vds 2 jx orig. Atari ST : neuf, Robocop 3 et Compil Arcade 1 : 140 F, les 2 : 250 F + 1 jeu SFC Road Runner, px : 350 F. **Xavier BRIOL, La Bayanne, Bât K5, appt. 360, 13800 Istres. Tél. : 42.55.24.42.**

Vds Atari STE + 80 disks + 3 joys + D. Paint 1992 + jx + D. vierges, px : 2 500 F livré. **Sébastien CHARREIRE, Lanau, 15260 Neuveglise. Tél. : 71.23.56.49.**

520/1040 STF, vds nbx jx, docs, utils éduc., démo, bas prix. Orig. à 50 F à 80 F. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds sur Tours 520 STF étendu à 2,5 M, px : 1 600 F ; vds jx orig. : Epic, Vroom, Transarctica, An. World..., px : 50 F à 200 F. **Christophe LE CORRE, 7, allée des Sapins, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.25.15.74.**

Legend of Djel pour ST les 3 disks + bte + doc pour 100 F. **Fabien BALAVOINE, 9, villa Mérimée, 95210 Saint-Gratien. (16-1) 34.28.06.32 (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 ST lect. ext. + nbx jx + joys + revues, px : 1 900 F avec TV, px : 6 000 F. **Steeve COUGOULIC, Le Grand Moustoir « Prad Lanec », 56890 Vannes. Tél. : 97.63.09.11.**

Pour Atari vds émul. Macintosh Spectre GCR complet, px : 1 700 F. DD 42 Mo, px : 1 700 F. **Philippe DUCHAMPT, 3, rue Edmond Valentin, 75007 Paris. (16-1) 47.53.39.23.**

Vds nbx jx orig. (Epic, Robocop 3...) sur Atari ST, px : 100 F à 150 F pce. **Geoffroy LAHON-GRIMAUD, 22, av. des Charmettes, 31500 Toulouse. Tél. : 61.54.51.08.**

Vds 1040 STF + 40 jx orig. (Epic, Ultima 6, Pacific Island, Vroom,...), val. : 14 000 F, px : 3 800 F. **Patrice FUSTER, 29, Domaine Bel Abord, 91380 Chilly-Mazarin. (16-1) 69.34.21.73.**

Vds 1040 STE + moni. coul. SC1435 + nbx jx, px : 3 500 F. **Hanifi YAVUZ, 5, place Albert Camus, 95210 Saint-Gratien. (16-1) 34.17.39.89.**

Vds 520 STF, moni. coul., man. souris, nbx jx, btier rgt, disquettes, tbe, px : 3 200 F. **Sébastien RING, 6, rue du Versoir, 91430 Igny. (16-1) 60.19.10.61.**

Vds 520 STE (1 Mo) + mon. coul. + impr. + joys + souris + tapis + câbles + nbx jx et utils + btes px : 5 000 F. **Michael PERROT, 360 B, la Draillette, 13160 Châteaubriand. Tél. : 90.94.36.13.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) 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 pirates. **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. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 113

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

PC

Vds carte son PC covox sound master 2 reconnaissance vocale : 750 F. Imprimante HP thinkjet : 1 500 F. **Julien GUERBÉ. Tél. : (16-1) 42 64 01 01.**

Vds 2 jx sur PC 150 F pce : Ween et Kyrandia originaux + orig. sur Amiga. **Georges OLIVEIRA, 10, allée des Œillets, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66**

Vds AT TT 4Mo + DD 48Mo + écran coul. + log. orig. Px : 10 000 F. **Yannick ROYER, 8, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.37.26 Ap. 19 h.**

Vds 386 SX Ram 2Mo SVGA, souris, 31/2 disk 40Mo : 3 000 F + 150 log. **Eric CHESNIER, 10, rue Barbusse, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.27.79.77**

Vds 286/12/EGA DD 20Mo 640 Ko, util., jx : Dune, Willy, SQ4, F15 2... Ech. KGB, Commanche, WC2, KQ6... **STEPHANE. Tél. : 83.28.75.93**

Vds impr. Brother 9 aig. mono : 500 F + lect. ext. PC HD 51/4 Bull : 500 F. Cher. cont. Amiga PR. Ech. DPT 59-80. **Vincent RODZKO, 19, rue Jean Moulin, 59231 Gouzeaucourt. Tél. : 27.82.18.38**

Vds CE 161 pour Sharp mem. 16 Ko, batt., joys. ST 100 F + moni. coul. 1 300 F + PC 386 DX 33 4Mo 85Mo SVGA 12 Ko : 7 500 F. **Charly MARTIN, Quartier Lt Moyne, 84106 Orange Cedex. Tél. : 90.51.15.28**

Vds lect. ext. DF PC 720B pour Atari : Boot From B, Antivirus, copier Blitz en Hard. Val. : 780 F. Px : 600 F. **Pierre-Olivier LHOMEL, 5, rue des Thermes, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.93.60.38**

Vds Sound Blaster 2 neuve emb. orig. : 800 F. Cher. contact PC. Vds Rex Nebular 300 F. **Fabien VERMEERSCH, 46, citée Bacquet, 170, rue Dellannoy, 59800 Lille. Tél. : 20.04.23.54**

Vds DD GVP 52Mo Autoboot 2 000 F. Carte contrôleur A2090 seul : 150 F. Lecteur PC 31/2 720 Ko : 300 F. **Kersten EMMRICH, 401, av. de la Gaule, 78955 Carrières-sous-Poissy. Tél. : (16-1)39.70.94.58 Ap. 18 h.**

Vds jx pour PC 31/2. Grand Prix 2 : F15 ; Silence Service ; Star Wars ; Tetris ; Gunship ; High Way Patrol CGA et EGA. **François PAYEMENT, 4, rue Berthe Spriet, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.63.49**

Vds jx PC orig. : Lemmings, Simpsons, TV Sport Foot, Falcon, Midwinter, Barbarian 2, etc... de 30 à 150 F. (F. 3.5). **Denis LAFORET, L'étang Magny St-Yan, 71600 Paray-le-Monial ; Tél. : 85.84.96.83**

Vds jx orig. PC 3.5 : Eternam (VF) 150 F ; Legend of Kyrandia (VF) 200 F ou 325 F les 2. **Olivier MARCEL, La Gahete, Mondonville, 31700 Blagnac. Tél. : 6185.25.83**

Vds PC Tandy 256 moni. coul. VGA 2Mz Vive D-51/4 D-31/2 DD 40Mz, impr. Citizen 224 + kit coul. **Daniel DREER, 32, Faubourg du Ménil, 08200 Sedan. Tél. : 24.29.52.29. 12 à 13 h 45.**

Vds PC 386 SX 25 + 2Mo Ram DD 52Mo, 1 lect. 31/2 VGA, IEC Taiwan : 4 900 F + log. jx, utils. **Serge GUIBAL, 8, rés. le Marés, 31290 Villefranche. Tél. : 61.81.26.23**

Vds PC 1512 512 Ko 2 lect. 51/4 écran coul. CGA + joys + carte + nbx log. (jx et utils) : 2 500 F. **Nicolas DE MEZERAC, 25, rue de la Marnière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.86.30**

Vds PC 286 Compaq DD 40 Mo 1,5 Mo + souris + lect. 5,25. Px : 2 500 F. **Claude MOUGIN, 19, rue G. Appax, 92150 Suresnes.**

Vds pour PC Dide 43 Mo tbe 900 F. **Thibault DANGREAUX, 10-16, rue Pierre Guérin, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.15.01.83**

Vds Stunt Car Racer sur PC 31/2, bte + manuel. Px à déb. ou éch. Env. liste. **Cédric GOUSSET, 9, allée du Petit Pré, 24750 Champcevinel. Tél. : 53.04.63.96**

Vds C.M. Evolutive 486 SX 20 + 8 Mo Ram + C. CTRL 2 HDD + port + Video Sugar 512 Ko ext. 1Mo : 3 000 F. **Gilles MARECHAL, 2, rue de l'Eglise, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.01.14.59**

Vds PC 486 DX 33, 4Mo Ram, DD 120, 40, 2 lect. VGA Sony, SB PRO 2, nbx log. orig. (WC2, FS4, etc.) px : 9 000 F. **Olivier SEGOUIN, 10, bd de l'Ile de France, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.92.59**

Vds PC 286 16 Mhz, DD 40Mo, 1 lect. Multi VGA, jx, utils, impr. : 6 000 F. **Jean-Luc BRELEUR, 33, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.33.53**

Vds PC-PCE cordons PC, Minitel neufs 50 F pce en 9DB ou 25DB. **Ludovic CARUZZO, 11, la Vigne Mère, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.54.72 Ap. 18 h.**

Vds jx sur PC : Dune, Inca, Civilisation, Commanche, KQ5, Street Fighter 2, ect. Liste sur demande. Px : 50 F pce. **Franck MURET, 7, Hameau Lagravette, 33450 St-Sulpice et Cameyrac. Tél. : 56.72.93.92**

Vds jx orig. PC 31/2P. Alone in the Dark, Darkseed VF, Ultima Underworld 2 : 200 F pce. **Frédéric DIOT, 180, rue Diderot, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.37.48**

Vds PC 1512 CGA + DD + 8 jx + utils + souris + impr. LQ 3500 + 2 lect. 51/4 + manuel : 2 000 F. **Adrien SAUVAGET, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.32.35 De 18 h à 20 h.**

Vds port. 286 SX 16 DD 20 2M VGA Retro 2 ser. 1 Par. : 4 500 F. Scanner coul. 1 500 F. Coll. St Mag. + log. ST. **Robert VIGEAN, 11420 Belpech. Tél. : 68.60.67.13**

Vds PC Amstrad 1512 coul. 2 lect. 51/4 tbe + souris + manuel + housses + jx + integral PC : 3 000 F. **Philippe TASSIN, 10, square des Dimes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00**

Vds PC Olivetti, 386 SX 16, 4Mo, 40Mo, VGA coul., souris, Dos 5, SB, nbx jx : 7 500 F. **Baptiste MORAINE, La Serrailière, 38610 Venon. Tél. : 76.89.66.02**

Vds PC 1512 coul. CGA 2 lect. 51/4, nbx jx et log., joys, souris, manuel. Px : 4 500 F tbe. **Olivier CLIPET, Lot. St Pierre, 2, rue Marcel Pagnol, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.05.00**

Vds PC XT IBM + souris optique + écran CGA + log. PC Paint + Sprint + Basic + Dos etc. : 1 500 F. **Jean-Philippe SABOY, 48, route de la Crau, 13280 Raphèle. Tél. : 90.98.30.29**

Vds orig. sur PC. 150 F. Redbaron, WC2, Secret Weapon, Tetfighter 2. **Bernard SAMPOL, 4, rue des Œillets, 66350 Toulouges. Tél. : 68.55.44.34**

Vds pour PC : Car and Driver 160 F, Goblins 2 150 F. **Jean-Philippe CHEVALIER, Saint Honoré, 76590 Longueville-sur-Scie. Tél. : 35.83.36.60**

Vds Alone in the Dark sur PC 31/2 px à déb. **Nicolas DUTEIL, 10, place de l'Eglise, 44260 Maluille. Tél. : 40.56.48.60**

Vds PC 386 SX 10Mo Ram HDD 100M. Carte SB Pro + carte SVGA 1 Mega + écran SVGA 14" + Moyen Tower : 10 000 F. **Frédéric BAILLY, 41, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.91.96**

Vds Amstrad PC 1512, coul. DD 30 Mo, DD 51/4, impr. DMP 3000 : 1 800 F. **Thierry SMOLEN, 18, av. des Lilas, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.47.04**

Vds jx orig. sur PC : Laura Bow 2 VF, Alone in the Dark, Monkey Island 2 VF, 180 F pce. Commanche 200 F. **Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57**

Vds PC Compatible IBM/PC/XT/AT 1Mo de Ram, souris, clav. 102 touches. Ecran VGA, carte Joy, joys DD 20 Mo. TBE. Nbx prog. **Benjamin MARTINETTI, 16, Fontaine des Bornes, 13430 Eyguières. Tél. : 90.57.80.42**

Vds PC portable Toshiba 1Mo Ram, 1,44 DD 35Mo + nbx log. (Works 2, Word 5). Val. : 15 000 F. Px : 9 000 F. **Thomas GILLON, 256, rue Chalant, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.13.98**

Vds IBM PS2 286 12Mhz Ram 1Mo, DD 60Mo, lect. 1,44 VGA coul., clav., souris, Dos 5, Windows 3.1, jx. TBE. Px : 6 000 F. **Karine GOBERT, 77000 Seine-et-Marne. Tél. : (16-1) 64.34.52.58**

Vds PC 1512 640 Ko DD 20Mo, lect., écran CGA coul., jx, utils : 3 000 F. **Jean-Robert TRAOUEN, Kergoulet, 2340 Riec-sur-Belon. Tél. : 98.06.05.49**

Vds jx orig. sur PC : Kings Quest 6, Sherlock Holmes VO, B17 FF : 200 F pce. **Christophe LANDES, 21, rue du Repos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.42.58**

Vds 286 16Mhz VGA coul. 1Mo 40Mo + souris + joys + C. Son 2 Drive Docs + 20 Softs : 3 000 F + Lx 800 800 F, Sega MS 200 F. **Stéphane KELCHE, 57, av. Pierre Semard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.03.25**

Vds Carte SVGA 1Mo 600 F. Carte Sound Master 2 : 1 000 F. **George DUBOIS, 122, quai Claude, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.86.44**

Vds Alone, Commanche, Star control 2, Populous 2, Cher, Police Quest 1, Full Metal Planet, Links Pro. **Jean-Charles FACCIO, 17, rue Raynal, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.21.98**

Vds PC 386 DX 40 DD 120 4Mo SVGA 31/2 : 7 500 F. Carte mère 386 DX 33 64 Ko : 800 F. **Pierre HUREAU, 17, av. Jean Jaurès, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.83.15.96**

Vds PC 286 SX 20 Philips DD 40Mo + Carte Son + 2 joys + nbx utils + jx : 6 000 F + impr. 1 000 F. **Emmanuel GUERRIERO, Chemin des Négades, 84100 Orange. Tél. : 90.34.45.44.**

Vds Mega Fortress et les Aventures de Moktar sur PC. Px : 100 F pce. (Val. : 300 à 400 F.) **Fabien TORRES. Tél. : (16-1) 64.00.17.29**

Vds PC 31/2 jx orig. Moktar 200 F. **Nicolas PRUNEL, 3, allée de Prémol, 38320 Poisat. Tél. : 76.24.21.13**

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + integral PC + manuel. TBE px 1 700 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41. (H.R).**

Vds jx orig. pour PC Utilma Under World : 150 F. Ultima 7 : 150 F. **André VERGE, 7, rue du Brandon, 91750 Champweil. Tél. : (16-1) 64.98.04.89**

Vds PS1 IBM 286 C DD à 10Mhz + souris + modem + unité d'extension + nbx jx + écran VGA : 7 000 F. **Jean-Robert SCHULZ, rue Eugène Berthier, 73800 Montmelian. Tél. : 79.84.02.61. Le soir.**

Vds PC 2086 2 drives, VGA coul. (256) HR 14" + Dos + Windows + Works + souris + Doc + jx. Cher. tout matériel (Panne). **Yann GORMARD, 36, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.72.99**

Vds orig. PC : Legends of Valour 300 F, Ultima 7 200 F, Martian Dreams 180 F, WC15, M2 100 F. Px à déb. **Julien MARC, 10, square du Bourbonnais, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.43.16.11**

Vds ens. IBM PC 386 SX PS Dos 5.0 DD Window 3.0 + Pack + Mickey + Modem + jx + Sound 2Mo 40M. Px : 7 000 F. **Jean-Marie MAUTRE, 73, av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.30.55**

Vds jx PC 31/2 orig. : Alone in the Dark, The Manager, Maupiti I, Champion Schip Manager. Px : 100 à 200 F. **Vincent LIEVRE, 80, rue Rouget de l'Isle, 92014 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.05.59**

Vds orig. PC 31/2 : EOB 2, KGB, Perf. General, A-Train, ADS, Trolls, Dune 2... Rech. SF2, Bridge, Shangai 2, H.Line... **Gabriel KELLER, 38, quai de Dogneville, 88000 Epinal. Tél. : 29.31.97.33**

Vds PC Portable 286/16, 2Mo, DD 20Mo, lect. 31/2 + Windows + Excel + Works + jx + souris + impr. : 3 500 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06**

Vds PC 386 SX 20 DD 42Mo, 2 lect., écran coul. 512 Ko VGA, 2 Mo Ram, souris, joys, Dos 5, nbx log. Px : 7 000 F. TBE. **Michel MARECHAL, 1, av. de l'Enclos, 95800 Cergy-st-Christophe. Tél. : (16-1) 30.32.45.77**

Vds jx PC orig. : Bargon, Eternam, Monkey Isl. 2, Crois. pour 1 cadavre, Larry, Another, Lure, Indy, Voyag, etc... **François ALBERS, lot. Malpertuis, 25190 Liebvillers. Tél. : 81.96.54.32**

Vds orig. pour PC : Ultima, Underworld (200 F) et 3D construction Kit 2 (300 F). TBE. **LAURENT. Tél. : 90.42.67.83**

Vds orig. PC : WC2, Red Baron, Siège 100 F pce. **Tél. : (16-1) 42.58.53.86**

Vds jx PC et Amiga à bas prix. **Didier TERNOIS, 35, rue de la Villette, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.06.07**

Vds log. PC orig. : Castle 2, TF1 942, Great Naval, Victory, Monker 2 VF, Siege, Legend of Valour. 190 F avec port. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 34.64.34.37**

Vds PC Victor 286 DD 52 Mo SVGA 2Mo Ram + nbx log. + impr. Bull 180 colonnes, 24 aiguilles. **Michèle BAUDRY, 58, rue des Bourbottes, 60129 Bethancourt-en-Valois. Tél. : 44.88.65.13**

Vds carte mère 386 SX 16, carte Son Sound Master + jx : WC 1 et 2 ; Alone in the Dark ; Underworld ; F-117 A etc... **Bin ZHANG, Appt 75, 87, chemin Salade Ponsan, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.76.72**

Vds 386 DX 33 64 C 4Mo Ram 2 FD HD 120Mo SVGA 1Mo Mon SVGA 14 NE Adlib + Epson FX 850 24 aig. + nbx log. 10 000 F. **Erwan HARDY, 38, rue des Tamaris, 97700 Coupvray. Tél. : (16-1) 60.04.26.24 ou 60.04.24.24**

Vds carte mère PC 386 DX 25 Mhz : 700 F. **Romain RABILLARD, 2B, route de Rambouillet, 78125 Vieille-Eglise-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 30.41.78.80 Ap. 18 h 30.**

Vds carte mère 386 SX 16 (Kenitec) : 500 F. **Nicolas FOURNIS, 3, rue M. Kapferer, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.53.52.27**

Vds carte mère 286 16 Mhz 300 F. **Bruno SITBON, 21, bd de la Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.05.46 (Ap. 21 h.)**

Vds carte Son Adlib + hauts-parleurs 700 F. **Karim CHERIFI, 121, rue du Madrilet, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.65.49.89**

Vds jx PC 31/2 : Red Baron VGA 200 F, Willy Beamich (franç.) 200 F, Monkey Island I VF 100 F. **David STREC, 17, rue de la Gare, 57420 Coin-sur-Seille. Tél. : 87.36.11.81**

Vds pour PC 31/2 Wing Commander 2 (franç.) 150 F. Ach. jx et utils. **Bernard SAMPOLT, 4, rue des Œillets, 66350 Toulouges. Tél. : 68.55.44.34**

Ech. vds, acn. jeu PC (poss. Alone, D-Day, Commanche...) Env. enveloppe timbrée. **Yves DUMONT, 26, rue de Rome, 94510 La-Queue-en-Brie.**

Vds jx PC orig. : Kyrandia, A-Train, ATP, F54, F54 Designer 200 F. IPS East et West pour ATP et F54 : 350 F pce. **Olivier LE FAUCHEUR, 32, av. Robert Soleau, 06600 Antibes. Tél. : 93.34.09.41**

Vds nbx jx orig. pour PC à très bas px. (Atac, Inca, Falcons, U7...). **François LECA, Hameau de Cannelle, 20238 Centuri. Tél. : 95.35.61.21**

Vds pour PC DD 40Mo. TBE. Px : 800 F à déb. **Sébastien PAUL, 612, les Andelys, rue Réaumur, 59800 Lille. Tél. : 20.06.62.74**

Vds jx PC orig. 5 pouces : Ducktales, PGA, Golf, Wolf Pack, Maupiti Ild. 3 pouces : GP 500-2, Croisière, Grand Prix, Unlm. **Thierry CAZENAVE, 4, av. Corneille, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.64.13. Ap. 20 h.**

Vds jx sur PC. Ach. ou éch. éduc. avec Docs. **Ghislain LETELLIER, 1, rue St Antoine, 53100 Mayenne. Tél. : 43.04.83.35**

Vds PC portable Laptop 20 Halikan + écran CGA + jx + batterie. Vds jx Heimdal PC. **Sébastien DUBUISSON, chemin du Château Maison Rose, 77230 St Mard. Tél. : (16-1) 60.03.01.38**

Vds PC 386 DX 33 SVGA DD 106 4Mo Ram + souris + nbx jx et utils (XL4, Works 3...) TBE. Px : 7 290 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77**

Vds sur PC orig. : GP, Unlim., A-Train, Champion Manager 150 F pce. Carte SVGA Trident 250 F. DD 120Mo 1 200 F. **Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.29.06.83**

Vds PC 386 SX 16 Copro 387 4Mo DD 42Mo VGA, SoundBlaster Pro 2. Px : 7 000 F. Amiga Scanner Golden Image 1 000 F. **Daniel POUSSARD, 4, allée Anatole France, Appt. 156, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.65.85.21**

Vds pour PC 286 ou 386 SX carte d'ext. mém. Bocaram ATP EMS et XMS avec 0 Ram, ext. à 8Mo 800 F. **Laurent MOISO, 12, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.98.98**

Vds PC 1512 SD MM CGA + carte joy + 2 joys + Calcomat + Evolution + nbx log. + jx + livres + souris. Px : 3 500 F. **Manuel RIBEIRO, 2, allée des Lilas, BP 66 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.60.82**

Vds PC 2086 HQ 14 HRCD VGA Haut Resolution + nbx jx (A-Train, Flight Simulatore, etc..). Px : 8 500 F à déb. **Salvatore PREVITERA, 11, place de la Convention, 83340 Le Luc. Tél. : 94.47.95.61**

Vds Tandon 386 SX 20 VGA coul. Ram 2Mo HD 40mo ADLBB + souris + Windows + Dos 4. ss gar. Px : 5 000 F. **Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86**

Vds PC 386 SX 16 Intel 3.5 HD 4M Ram DD 80M + souris + écran VGA Sony + Windows + nbx jx : 9 000 F. **Laurent VOYER, 19 bis, rue Noyer Mulot, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.59.52**

Vds sur PC orig. Alone in the Dark, Commanche, Inca, Epic, SA2, Ultima 7, etc... 100 à 200 F. **Philippe MONJARET, 2, Villa Sisley, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44**

Vds 2 000 F PC 1512 mono Obles Drives + souris + manuel + log. ou éch. ctre MD + 4 jx. **Linette DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.10.72**

Vds PC 3286. DD 40, 2Mo Ram. VGA coul. + nbx log. Px : 5 000 F. **François PAULIN, rue de l'Ancien Collège, 37140 Bourgueil. Tél. : 47.97.85.73**

Vds PC écran coul. VGA, clav., 2 lect., 3 Py 2, impr., souris, joys : 2 500 F. TBE. **Jean-Pierre LOCQUET, 16, allée des Peupliers, 59190 Morbelque. Tél. : 28.41.06.25**

Vds PC 386 4M DX 33, SVGA, S.Blaster, 130Mo DD, lect. 31/2 et 51/4. TBE avec Softs au choix. **Olivier DE FASSIO, 170, av. de Verdun, 06190 Roquebrune-cap-Martin. Tél. : 93.35.18.86. Soir.**

Vds Sound Blaster 2, 750 F. (Plus port) + Cartouche Vectrex 100 F. **Laurent MALLET, 16, rue des Capucines, 95310 St-Ouen l'aumône. Tél. : (16-1) 34.64.68.69**

Vds impr. NEC P6 Pinwriter 24 aiguilles. Px : 1 000 F. **Bruno LEFEBVRE, 203, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.09.97**

AMSTRAD

Vds digitaliseur Ara pour CPC 464 ou 6128 490 F. Vds clavier CPC 464 200 F. **Alexandre LESAFFRE, 12, rue Litré, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.00**

Vds CPC 464 K7 moni. coul. + jx orig. 1 000 F. **Philippe LEDUC, 22, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.37.28**

Vds pour CPC 1 lect. 51/4 + nbx disks 600 F. Scanner Dart 300 F px à déb. **Nicolas BRUNNER, 1, rue du comte de St-Cricq, 64000 Pau.**

Vds PC 464 Plus + man. + 120 jx K7 + 4 cart. Amstrad 1 500 F. **Ludovic DUPUIS, 22, rue de Franière, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.62.48**

Vds CPC 464 coul. + 60 jx + joy + pist. Phaser + kit de téléch. + livres 1 800 F. **Jean-François CESARI, av. du Mont Thabord, Propriété Figlié, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.22.05.58**

Vds CPC 6128 coul. + jx orig. (Blood, Batman, Savage, etc.) + utils (OCP Art Studio Assembleur) + livre 1 000 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle, commune d'Aussac, 16560 Tourrières. Tél. : 45.20.66.46 (W.E.).**

Vds CPC 464 + écran mono + jx + manuel + utils. Px : 1 000 F à déb. **Eric DECARSIN, rés. Fougères A8, rue de Guyennes, 78840 Freneuse. Tél. : (16-1) 30.93.30.47**

Vds CPC 464 + moni. coul. TBE 1 000 F + jx. **Willy NOEL, 4ç, rue de Mazières, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.36.78**

Vds 44 jx orig. pour CPC 6128 de 30 à 100 F ou le tt 1 000 F. **Pierrick LECOMTE, 12, rue Octave Longuex, 91170 Viry-Châtillon.**

Vds CPC 6128 coul. + Tuner TV + Radio Réveil + jx + Joys + Kit Téléch. + 22 revues. Bon état 3 200 F à déb. **Sofiane HERIDA, 18, rue Beaumarchais, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.98.39**

Vds CPC 6128 + coul. + Rick Dangerous 2, Prince of Persia, Batman, Robocop etc. Px : 2 500 F. **Yves FOUNIER, 54, quai de l'Abbaye, 43190 Behugency. Tél. : 38.44.02.07.**

Vds sur CPC jx orig. K7 de 20 à 40 F. D7 de 50 à 70 F. Radio-Réveil 200 F. Meuble CPC 400 F. Revues 10 F. **VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47**

Vds CPC Plus 6128 coul. + 25 jx + 2 man. + 2 disks vierges. Val. : 5 500 F. Px : 4 000 F. **Jean-François BELLANGER, Le Casseau, 72330 Yvré-le-Pôlin. Tél. : 43.87.41.29**

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx + impr. + 2e lect. + revues : 1 800 F. **Julien URBAUER, 30, av. Gauge, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.08.45**

Vds 44 jx orig. pour CPC 6128. Val. : 4 000 F. Px : 1 200 F à déb. **Pierrick LECOMTE, 12, rue Octave Longuet, 91170 Viry-Châtillon.**

Vds CPC 464 + impr. DMP 2000 + nbx jx et utils + joys + manuels + revues + cordon : 2 000 F à déb. **Bruno SENTIER, 111, rés. Pompidou, 59111 Bouchain. Tél. : 27.35.87.44**

Vds CPC 6128 tbe + 10 disks + revues + joys. Vds 31/2 pour CPC : 600 F. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derode, 59800 Lille. Tél. : 20.56.04.23**

Vds Bat. 120 F, Aigle d'Or 2 110 F, Simulation's Best 130 F sur 6128 Plus. **Rillian PERANI, 3, rue des Pins, 67190 Dinsheim. Tél. : 88.50.15.00**

Vds CPC 6128 Plus + moni. coul. + jx + 2 joys. TBE. Px : 200 F à déb. **Benjamin BOUCARD, 3, allée Albert Camus, 27140 Gisors. Tél. : 32.27.16.72**

Vds 6128 moni. coul. + 3 joys + nbx jx + utils + Doc. Px : 1 900 F à déb. **Christophe POTEL, 4, rue Verte Balagny, 60305 Chamant. Tél. : 44.54.41.94**

Vds jx orig. sur CPC 6128 : E-Motion 60 F, Chuck Yeager's Aft 100 F. TBE. **Julien GRASSOT, Les Channetons, 26120 Upie. Tél. : 75.84.45.54**

Vds Tandy tout équipé 640 Ko CGA-TGA + nbx jx + CPC 464 + clavier. Px : 2 500 F. **Hervé RIDARCHI, 1, rue Jacques Prevert, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.13.85**

MMPF 7, Fanzine Disc sur CPC 128 K, avec un ton nouveau et franç. Env. un disque et un timbre à 4,20 F. **Antoine PITROU, 4, rue d'Amsterdam, 59700 Marcq-en-Barœul.**

CPC 6128 + FD1 + interface MNTL + RS 232 C + 170 prog. orig. + 400 disks + moni. coul. + joy. Px à déb. **Franck PIGNARD, 281 C, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.41.66 (H.B).**

Vds CPC 6128 coul. discology 6.0, câbles, joys, jx (T2, Prince, Defender, Turrican, Sim City) 3 000 F TBE. **Fabien FONTAINE, Imm. Picardie, B12, av. Boucher de Perthes, 76200 Dieppe. Tél. : 35.84.44.23**

Vds disks Amstrad CPC à bas px + nbx orig. Liste pour demande. **Mathias HAVET, Chemin Vincent La Crèche, 59270 Bailleul.**

THOMSON

Vds T08D + crayon optique + 15 jx + utils + 2 joys + impr. TBE. Px : 1 300 F à déb. **Jérôme MANCEAU, 89, bd Alsace Lorraine, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.41.79**

Vds T08 + moni. **Jérôme HOULLE DAUDIN, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09**

Vds log. pr Thomson, doc. gratuite ctre 2 timbres. **LEON, Le Hameau d'Etienne, 30600 Vauvert.**

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

petites annonces

CONSOLES

Vds SFC + 5 jx + adapt., tbe, prx : 2 800 F. **Benoit DUPARCQ, Bois d'Epainchen, 62130 Rœulle-Court. Tél. : 21.03.42.63.**

Vds SMS + 7 jx : Thuderblad, Blad, Alexkios 2 man. + câble péritel, val. : 2 500 F, px : 700 F ou sép. **Yoam HADDAD, 4, rue du Maréchal Maison, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.56.88.**

Vds ou éch. MD + 8 jx, px : 2 100 F ou ctre A500 ou 600 F + souris ST joys + jx. **Sylvain DIDIOT, 38, allée René Peters, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.29.35.05.**

Vds SFC + 2 man. + Street Fighter D. Dragon + adapt. **Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77.**

Vds SFC + 3 jx (SFII, Road Runner, S. Double Dragon) + 2 adapt. uni., px : 2 000 F TTC. **Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77.**

Vds coregraf + Powers Sport (18 épreuves) Hcyber core + PCK D2, px : 600 F, vds CD I220 + flipper, px 3 000 F, tbe ; ach. neo-geo. **Bruno PIERRE, 1/115, Résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds Nintendo + 5 jx (Kid. Icarus, Faxanadu, Bad Dudes, Mario Bros, Duck Hunt + pist., px : 600 F. **Stéphane RIBASSIN, 18, rue Marceau, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.83.49.**

Vds MD + 2 man. + 11 jx 2 MS + adapt., px : 3 500 F. **François BREANT, 61, avenue Jean-Jaurès, 51100 Reims. Tél. : 26.40.43.77.**

Vds jx MD de 200 F à 250 F : Street of Rage, Devil Crash et Mickey jap. **Jean-Philippe CABAROC, 38, rue Auguste Renoir, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 30.53.57.17.**

Vds SMS 2 + 2 man. + wimbledon, Alex Kid D4, Fantazy, Zone E, Wonderboy 3. Val. : 2 100 F, px : 1 800 F ou 250 F le jeu. **Rodolphe GARNIER, 3, rue des Arcs, 86280 Saint-Benoît. Tél. : 49.53.16.22.**

Vds 13 jx NES et 2 jx NES US 150 F pce ou 1 500 F les 13 (à déb.) **Jonathan GOLDNADEL, 204, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.42.58.**

Vds GG tbe + sacoche + 6 jx : Sonic, Donald, Ninja Gaiden, Mickey, Colums et Wonderboy, px : 950 F. **Nicolas AIMÉ, 46, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.21.22.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx (SMBB, DD3, Gud Smoke), tbe, val. : 1 670 F, px : 800 F. **Cyril MARQUÉ, 25, rue Lucien Clément, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.32.04.**

Vds S. Nintendo + 3 jx : Street Fighter 2, Pilot Wings et Turtles 4, ss gar., px : 2 000 F. **Frédéric MARCHAND, Montagaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

Vds S. Nintendo + 4 jx + 2 man. + magazines, ss gar. + adapt., px : 2 000 F à déb. **Jérôme BACI, 8 bis, rue de Perrecy, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.72.19.**

Vds GG, tbe + Shinobi 1 + adapt. 220 V, px : 200 V, px : 800 F ou contre MD jap. **Thomas et Adrien SAUVAGET, 84 Cavaillon. Tél. : 90.78.32.35 de 18 h à 20 h).**

Vds jx SFC et jx neo-geo ; Art of Fighting, px : 1 000 F etc. **Frédérick LEBOUE, 10, rue Paul Lorillon, 95440 Ecouen. Tél. : (16-1) 39.92.13.93.**

Vds GG + Shinobi + Devilish + Mickey + adapt. sect., px : 1 000 F, val. : 1 700 F. **Sébastien BOUDOU, 2, résidence du Cottage, 95390 St-Prix. Tél. : (16-1) 39.59.76.31.**

Vds sur PC engine triple Battle F1 + Tale of Monster Path : les 2 jx, px : 340 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frut, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds scanner + ext. 2 Mo Golden Image, px : 3 000 F, vds MD + 6 jx, px : 2 000 F, vds CBS + Atari 2600 + Turbo + 9 jx. **Hervé SEGUIRAN, Madrague Vill. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds JX 2 Philips + jx Rambo, Nemesis etc, px : 800 F + vds K7, NES, px : 200 F. **Jérémie GRENIER, 26260 Bren. Tél. : 75.45.11.86.**

Vds jx S. Nintendo, px : 350 F pce : Road Runner, Dino City, F. Zero, Lastelvania 4. **Pierrick FROMI, 344, rue Henry Barbusse, 60230 Chambly. Tél. : 30.34.85.18.**

Vds NES + 3 jx (Punch Out, Tecmo World, Tortues) + 2 man., px : 600 F. **Eric ROUSSET, 42 bis, rue Hippolyte de la place, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.14.54.**

Vds GB + écout. + sacoche + 7 jx, px : 1 500 F à déb. **Guillaume ROBERT, 75, square Ronsard, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.45.48.**

Vds jx S. Nintendo : Turtles 4 : 350 F, val. : 595 F ; Zelda 4 : 250 F, S. Mario 4, px : 200 F. **Emmanuel GOUTIERRE, 67 bis, rue G. Pompidou, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.63.27.85.**

Vds GB + Tetris + Tinytoons + Light Master + adapt. sect., tbe, px : 700 F min. **Gianni CARDIA, 39, rue de la Loire, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.31.71.**

Vds 9 jx GB (Popeye 2, Addams Family Dodge Ball, Ultra Man, NBA, WWF, Track Meet...), px : 700 F à déb. **Tian-Long BAI, 3, rue Jean-Jaurès, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.11.78.**

Vds GB + 6 jx (Kick off Winbledow) + adapt. sect. FT SMS + sonic 2, px : 1 500 F. **Jean-Nicolas LASSUS, 16, rue Alsace Lorraine, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.84.97.**

Vds MD jap. + pad + pro 2 + 8 jx (T2, Mickey 2, European Club Soccer, Last Battle, Street of Rage), px : 2 600 F. **Franck DESBŒUFS, 160, bd Théophile Sueur, 93100 Montreuil.**

MD + 9 jx, NES + 10 jx et C64 + 1571 + nbx jx ou vte sép, px inté. **Laurent LAROYE, Saint-Pierre de Manneville, 76113 Sahurs. Tél. : 35.32.07.75.**

Vds S. Nintendo franç. + 2 man. + 2 jx (STF 2 + SP Mario World), tb, px : 1 200 F. **François GUILLET, 41, rue Albert Lacour, 76120 Le Grand Quevilly. Tél. : 35.68.23.03.**

Vds GB + 11 jx : Tetris, Boxxle, SML 2 World Cup, RC Proam, Tennis, Hockeyice Moto, Basket... + câb. Link + écout., px : 1 500 F. **Frédéric MASSIF, 13, rue Boucher de Perthes, appt A 302, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.58.52.**

Vds MD jap. + 2 man. + 7 jx, px : 1 600 F. **Davy EA, 12, clos du Syltmes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

Vds GG + 4 jx + adapt. sect. + adapt. SMS, px : 1 200 F à déb. **Franck MARTIN, Lyonne, 03110 Cognat-Lyonne. Tél. : 70.56.53.03.**

Vds NEC S Grafx FX + 1 man. + 7 jx (1941 : Magical Chase ; Parasol Star 2 ; Veigues, etc...), px : 1 850 F. **GARABEDIAN, 1, place du Petit Pont, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.78.28.**

Vds NES + 7 jx + NES Advantage + Family Fun Fitness (Tapis), tbe + 17 revues, px : 5 000 F, val. : 8 125 F. **Olivier DELHOMME, 760, Chemin du Grand-Tertre, 18200 Drevant. Tél. : 48.96.21.64 (W.E.).**

Vds SFC + 7 jx + adapt., px : 2 800 F. **Régis WASYLEC, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

Vds GB + 13 jx + adapt. pile + Loupe, px : 1 800 F, MD jap. + adapt. jx + 6 jx + 2 joyst, px : 1 600 F. **Alain CHALEUNSINH, 2, allée des Patres, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.44.57 (ap. 19 h).**

Vds MD + 6 jx, ss gar. **Jean-Marc BRIFFOTEAUX, 35, rue Jean Gerson, 08300 Rethel. Tél. : 24.38.45.11.**

Vds neo-geo + 2 jx (Magician cord, Burninght Fight) + man., px : 2 500 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds GG + mickey + Wonderboy 3 + sonic + Columns, px : 990 F, tbe (btes, not.). **Laurent LECLERC, 9, rue du Capitaine Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.22.56.**

Vds NES + 1 jx, px : 300 F à déb. Cher. contacts Atari, cher Stos + ach. MD ss jx, px : 600 F à déb, vds mag. Tilt. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25.**

Vds MD jap. + Pro 2 + 7 jx, vds GG + 7 jx, vds jx SFC. **Olivier FOURNIER, BP 147, 79303 Bressvire. Tél. : 49.65.01.10 (19 h 30 à 20 h)**

Vds SNES + 2 jx (SF2 ; Soccer) : 1 500 F ou + téléviseur, tbe, px : 3 200 F. **Pascal MILLET, Le Petit Bois, 44830 Bouaye. Tél. : 40.65.44.62.**

Vds GG + 17 jx + loupe, px : 1 500 F (N. Gaiden + Donald + out Run + Monaco GP + Wonderboy...). **Sandy BILLIET, N° 18, Groupe Scolaire d'Auteuil, Nouméa. Tél. : 41.24.46.**

Vds MD + 6 jx px : 1 600 F, vds NEC GT + 4 jx, px : 1 400 F. **Stéphane PELEGRIN, Castillon, 32360 Massas. Tél. : 62.65.57.84.**

Vds Lynx + adapt. sect. + câble com lynx + Pack batterie + 4 jx (Califorhig Games, Xybots, Zalord, Stun Runnen), val. : 1 850 F, px : 800 F. **Jérôme GAUTIER, 2, Clos de l'Ermitage, 86130 Jauny-Clan. Tél. : 49.62.04.03.**

Vds cartouches de jx S. Nintendo (Axelay, Street Fighter II) et jx Amiga. Vds Atari 1040 STE. **Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendès-France, 62160 Bully. Tél. : 21.29.26.62.**

Vds MD tbe + 5 jx + Game adapt. tbe, val. : 2 850 F ou éch. ctre neo-geo + 2 jx + 2 man. **Stéphane PASTOR, route d'Alata, les Sept Ponts, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.**

Vds jx sur MSX2 Contra : 150 F, vds magazine micro News n° 11 à 55 et Player One n° 1 à 25, px : 10 F. **Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille.**

MSX2 8255 Philips + impr. + music Module + 9 cart. + 8 livres + 250 disks + 2 000 PGRS, px : 3 500 F à déb. **Philippe GONDA, 80, rue Roger Salengro, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.43.04.**

Vds Super Vision + 2 jx (Hero Kid SSS Nake), px : 350 F. **Jean-François BOULLIAT, 20, rue Pierre Bourgeo, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.23.67.79.**

ACHATS

A500 rech. jx, utils. Env. liste et px (éduc., aventure) impr. inf. 500 F code Indy 3. **Gérard NERVEGNI, 6, rue du Docteur Joseph Bouvier, 51100 Reims.**

Ach. jx SMS et MD. Env. liste et px. **MEGA CLUB SEGA, 108, rue Marceau, 59280 Armentière.**

Cher. jx sur PC (Alone I.T.D., Red Baron, WC2, 4D Sport Boxing, Civilization...). Format QCQUE. **Cyrille MAILHE, Savarthes, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.95.09.15**

Ach. jx sur A500 Plus. Contacts sérieux. Env. liste. **Eric LHOTE, 8, allée des Chênes Verts, La Jaurelette, 13015 Marseille.**

Ach. logs T. de Texte, tableur et système d'exploitation CPM + impr. Commodore 128D. **Guy COSTA, 16, rue Goncourt, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.73.11**

Ach. PC 386 SX 4 Ram 80 DD lect. 31/2, log., impr., utils, écran CLR. **STEPHANE, (92). Tél. : (16-1) 47.21.27.99**

Cher. Extension mémo 1Mo ST à bas px. **Fabien BALAVOINE, 9, villa Mérimée, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 39.28.06.32**

Rech. jx de rôles simul., wargames sur Atari (orig.). **Bruno ANDRIS, 299, rue d'Ocre, 59500 Douai. Tél. : 27.96.16.09**

Ach. les voy. du temps sur Atari ST. **François DEVAUX, 117 bis, rue de Boisdenier, 37000 Tours. Tél. : 47.05.39.97**

Ach. notice (franç.) de Amor Gedon. Global Efet. Ashes of Empire. Transartica. AV 8B Massault. Populous II, A-Train. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 45.73.01.11**

Cher. sur PC jx : Death Knight of Krynn et Dark Queen of Krynn. Sur Amiga : Death Knight of Krynn. **Didier LALLEMENT, 29, rue des Alijiens, 57000 Metz. Tél. : 87.63.81.34**

Cher. pour T08 impr. 80 CLS Pr90-600 ou PR90-612 M + câble 500 F. Modem MP90-333 500 F. Liv. Logo des L pour l'Esprit. **PIERRE. Tél. : (16-1) 46.22.07.22**

Rech. jx bas px sur ST/STE. Env. liste. **Guillaume JUSTIER, 22, chemin de la Borne Grise, 78800 Houilles.**

Cher. contacts pour ach. jx sur CPC 6128. **Eric GILLET, 70, rue Gambetta, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.62.29.36**

Ach. lect. disk pour C64 (1541 ou autre). Ach. jx GB. **Patrick DOSSINGER, 45, rue de la Garenne, 67590 Schweighouse-sur-Moder.**

Rech. Landstalker et Ringside Angel, Road Rash II sur MD et jx Nec-PC engine. **Michel DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97**

Ach. jx et utils Amiga à bas px. Cher. contacts Modem. Vds impr. matricielle mono ou coul. **Cédric DE CROZANT, 47, bd Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.30.83**

Ach. cartouche Atari VCS et Mattel. Ech. sur GB et Amiga. **Laurent SAUREL, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ach. jx sur Amiga à bas px. **Xavier SAGOTOVA, 1, rue Carnot, 95840 Villiers-Adam. Tél. : (16-1) 34.08.08.98**

Ach. Softs PC à bas px. **Didier JANER, 37, bd des Ecoles, 31370 Rieumes.**

Ach. livres, schémas, montages électroniques sur C64. **David KAYAN, 15, rue Henri Louisette, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.30.56**

Cher. désespérément pour Amiga 600 programme radio RTTY SSTV, Paket, Fax-Similé. **Gérard RACLIUS, 8, rue des Cèdres, rés. St Géry, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.88.41**

Ach. jx sur PC. **Joël LAGAUDE, 102 bis, rue Stalingrad, 78500 Sartrouville.**

Cher. pour PC multiplan 3.00 ou Superieur Window 3.1. Jeu Lode Runner 2. Format 31/2. **Jacques WIOTTE, 6, rue des Frères, 67540 Ostwald. Tél. : 88.28.15.27**

Ach. PC 386 A 33/40 Mhz 4Mo Ram avec écran et carte VGA/SVGA + souris + joys. Px maximum 5 200 F. (avec port). **Damien BOULAY, 12, rue des Violettes, 53960 Bonchamps. Tél. : 43.90.32.32**

Ach. sur Amiga : Gengis Khan et Bandits Anciens Kings of China + manuel et docs. **André A-PAN-HUREL, 15, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.04.46**

Ach. jx d'aventure orig. sur Amiga. Env. liste et px. Ach. Drive externe. **Frédéric DURAND, 2, place de la Plataneraie, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Ach. CPC 464 ou 664 en panne ou à bas px (pour pce du clavier). **David DOOM, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.94.33**

Cher. PC + moni. VGA mono + lect. 31/2 + DD 20Mo à 40Mo maxi : 3 600 F. **Michaël TREVES, 21700 Villebichot. Tél. : 80.61.02.47**

C64 Passion : rech. tout ce qui se rapporte au C64 (perifs, log., etc...) sauf jx. Dons ou bas px. **Jean-Louis BOULESTEIX, La Campagnarde, 11, rue Amédée Huon, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.60.11.12**

Ach. DD 40 à 60Mo sur PC. 500 à 700 F. Faire offre. **Vincent DORLEANS, PZBS CP 13, 56018 Vannes. Tél. : 97.47.49.81. Ap. 18 h.**

Ach. Solution (la plus complète du jeu Dungeon Master). **Alain BOUTONNET, 6, rue Jean Queirry, 03460 Trévol. Tél. : 70.42.62.97**

Ach. jx Amiga : Colorado. Lost Butchman Mine, orig. avec Doc. Faire offre. **Alfonso CETTA, 105, rue J. Wauters 6020 Dampremy. Belgique.**

Rech. moni. 1084 S 800 F à déb. Rech. impr. tbe et pas chère. **Pascal MEYROU, BP 33350 Castillon-la-Bataille.**

Rech. lect. int. (H.S.) A500 pour pces. Faire offre. **Gilles RAMAIN, La Boulonnerie, 18250 Neuilly-en-Sancerre. Tél. : 48.79.00.57**

Ach. orig. sur Amiga Feary Tale. **Arnaud RODDIER, 10, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.11.53**

Ach. M06 Azerty et Qwerty. **Jacqueline HYPELEC, 6 bis, rue Moc Souris, 78470 St-Rémy-les-Chevreuses. Tél. : (16-1) 30.52.53.55**

Cher. Ram Simm pour PC 386. **Vincent MAUVIEL, 43, chemin des Joncherolles, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.27.06.01**

Cher. pour A.500 : The Manager A-Train, Road Rash, Civilization, Populous avec notice. 70 F maxi. **Patrice COUTIN, 49, le Clos des Cerisiers, 69730 Gemay.**

Rech. Eye Beholder 1, 2 ; Ultima Underworld ; Black Crypt 200 F pce. **Bernard GUILLOU, 5, rue Montaigne, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.11.45**

Ach. orig. sur PC : WC1 et 2, Swotl, Chuck Yeager Air Combat, Great Naval Battle, B17, Carrier Strike. **Richard GORA, 391, rue Morel, 59500 Douai. Tél. : 27.99.07.92**

Pour PC 31/2 jx de Basket-Ball, Foot, Rugby, etc. Env liste. **Nicolai BRUNNER, 1, rue du Comte de St-Cricq, 64000 Pau.**

PC 31/2 et 1040 STE ach. jx à petit px. Faire offre. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72**

Ach. sur STE Compil 3.1 pour Omikron Basic 3.0 et/ou Deluxe Paint 4 (bas px). **BLAT, rue du Ballon, 68220 Hegenheim.**

Ach. Amiga 600 + jx : 1 000 F + écran 400 F. Ach. jx S.Nintendo 200 F. **Michel CONTASSOT, 11, rue Jean Baptiste Semanal, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82. de 18 à 19 h 30.**

Ach. Thomson TO 80. Ordinateur MS X2 Philips 825 Dual Euro PC II, Commodore 64 New ou C128 D. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 Saint-Genix.**

Ach. jx Amiga px sympa. **Michaël PICARD, 16, rue de Seine Port, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.39.91**

Ach. jx sur STE. Lotus 3, Zool, Magic Pocket, Elf, Inca, Crasy Cars 3 : 30 F pce maximum. **David CARRONNIER, 15, rue Nicolas Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.67.99**

CLUBS

Vds jx Amiga à très bas px. Cher. coders, musiciens, graphistes pour créer groupe de Demo. **Vivien LAROSE, La Cour Hebert, 50200 Heugueville. Tél. : 33.46.72.54**

Nouvelle Crew sur Amiga. Vous êtes un fana de la bidouille, vous passez votre temps à coder. Ecrivez-nous. **Raphaël MATTE, 8, square Paille Maille, 57000 Metz. Tél. : 87.32.55.08**

Cher. Fanzines (pour PC) ayant besoin d'un journaliste. **Emmanuel BOUSIGNAC, 18, impasse des Noisettes, 49112 Pellouailles-les-Vignes. Tél. : 41.76.57.29**

Cher. CTC sur ST. Poss. : NO 2 Prize DDay, S.Soller 1-1, Doodle Bu 6, Indy 4, Dynablaster, Risk Woods, Globlins 2. Vds orig. **Aurélien PUECH, rue des Lavandes, 38500 Coublevie. Tél. : 76.05.47.63**

Cher. infographiste pour rejoindre équipe de développement de jeux d'aventures animées. **FABIEN (91). Tél. : (16-1) 69.09.96.20**

Ech., vds Dompubs ST (10 disks 90 F port inclus). Cher. Images GIG, PCX, IFF, Mac Paint. **Sébastien CROES, 14, rue de Bailleul, 59200 Tourcoing.**

Amiga éch. Demos X, joindre 1 disk pour liste. Cher. contacts. Vds orig. C64 30 F port compris. **Pascal GUILLOT, Poste Restante, 06000 Nice.**

Rech. contacts sur ST. Région Lorient ou dépt 56. **Didier LE CALLOCH, 6, rue Edgar Degas, 56600 Lanester. Tél. : 97.76.16.08**

Handicapés cher. log. utils, jx. Demos pour PC 51/4 et 31/2. **Patrick TAVERNIER, 32, rue Lucien Moreau, 59119 Waziers.**

Le meilleur du DP pour Atari et Amiga (Cat. ctre 8 F en timbre). Rép. rapide. **DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

AMCLUB éch. jx dans l'Europe (liste sur demande). **DAMAND, 20, rue Jean Romain, 14000 Caen. Tél. : 31.72.52.60**

Sharewares français-allemands-Anglais disquette, catalogue ctre 2 timbres à 2.50 F. **CLUB EUROPEAN COMPUTER USER-FAN, 10, rue du Mont Alaric, 11800 Trèbes.**

Tu veux les meilleurs Demos sur Amiga. **EXODE FRANCE, n° 2032, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup. Tél. : (16-1) 39.70.59.03**

Groupe rech. contacts (musicien, graphiste, programmeur...). Env. liste. **Sébastien FRESSE, route de Saujon, 17600 Nanvras. Tél. : 46.94.41.88. Ap. 19 h.**

Vds jx et utils sur Amiga PC. Envoyez disk pour liste. **Patrick LEGARD, 44, rt d'Asprémont, 06690 Tourrette-Levens.**

Club PC à Dijon éch. idées, Demos, etc. **Geoffroy BEAUDOIN, 7 bis, Place Darcy, 29000 Dijon. Tél. : 80.30.30.14 La semaine 18 h.**

Rech. contacts club pour éch. jx, utils (Lure Ween Lotus 3) Simu-Action. **Guillaume GIRARD, 47, av. Général de Gaulle, 78290 Croissy. Tél. : (16-1) 34.80.02.98**

Nouveau Fanzines Amiga Dreams (Test, Proa, Pokes). Env. 4 timbres à 2.50 F + coordonnées. **Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Merce, 44100 Nantes.**

Club sur PC rech. membres, début acceptés, inscription gratuite, éch. log. jx, Demos. **Laurent QUINTTARI, 72, Traverse des Vagues, 83740 Six-Fours. Tél. : 94.07.03.76. Ap. 15 h.**

Ach. toutes bandes dessinées jap. Vds jx Amiga bas px. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Vds DP ST : 10 D 7.90 F tt compris. + Interface Pr enregistrer sur magnetoscope (ST ou Amiga). **Sébastien CROES, 14, rue de Bailleul, 59200 Tourcoing.**

PC Fanzine, tests, dossiers sur les jx et societes ctre 5 F en timbres. **James FEUILLET, 121, rue Gabriel-Péri, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.39.42**

HYDROXID (ST) et Arkham (Amiga) rech. News members. **DJAM. Tél. : (16-1) 30.32.12.69 JIMMY. Tél. : (16-1) 34.43.13.97**

Club CPI (Lot 1901) diffuse 200 Demos et 250 modules sur ST(E). Vds et éch. Dis kmag. **Thomas VOLPONI, 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.23.50**

Ach., éch. et vds cartouches SMS et MD. **MEGA CLUB SEGA, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

CLI : Nouveau Club sur disk gratuit (Amiga) vous informe sur tous les loisirs. Joindre 1 disk + 1 timbre. **Cyrille JURDLIAK, 3, rue Ambroise Croisat, 57525 Talange.**

Graphiste amateur sur STE, cher. groupe pour creer jx (ou Demos). **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74**

Assoc. de développeurs ludiques, rejoignez des passionnés. Ouvert à tous. **TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91 Fax : 68.66.92.58**

Nouveau club Amiga cher. membres (France) déb. acceptés. Projet Fanz' sur disk. **DETRECK, 41, rue de Chartres, 78610 Le Perray-en-Yvelin.**

10 pages pour votre pocket (PC-E500 ou autre) ctre 3 timbres à 2.50 F. **Werner LFS chez KLINGER, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.**

Découvrez NTEL, le serveur minitel nantais 24 h sur 24 ! Thèmes : micro, musique, JDR et C64. **NTEL. Tél. : 40.80.76.89**

Chromagraphics, groupe sur l'image de synthèse PC (Povray/DKB...). Attends vos créations (Doc. Env. + timbres). **Denis OLIVIER, 60, rue fbg du Pont Neuf, 86000 Poitiers. Tél. : 49.45.55.30**

Clubs Wisdom : Dédié au C64, gratuit ! Vds jx diskt-Mag., Dom-Pub... Joindre 2.50 F. **CLUB WISDOM, 2, imp. des Courlis, 44118 La Chevrolières. Tél. : 40.80.76.89. (Minitel)**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 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
Guillaume Le Pennec (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Laurent Jeanneau (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Currot, Laurent Decombe, Eve Detever, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Emmanuel Hermelin, Olivier Hauteteuille (chef de rubrique PC), Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Philippe Kaiser, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Vic Ventura, Emmanuel Vigier.

Rédacteurs-Réviseurs :
Maria Renata Barcilon, Pap Niang.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00.

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Revel

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse : Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F.
Etranger (tarif bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F.
(tarifs avion : nous consulter)
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 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 Micrologisirs est un mensuel édité par
TILT DSNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel.

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite. les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Micrologisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le numéro, à Tilt Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 1er trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Falcon — Amiga 4000 — PC N°107, p. 110
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT N°87, p. 82
Supergrafx N°76, p. 28

DOSSIERS

3615 Ludiques N°108, p. 102
Cartes graphiques N°106, p.112
CD ROM N°98, p. 94
Comparatif Amiga 600 N°103, p.102
Démos N°91, p. 94
Fanzines N°106, p. 118
Jeux de rôles N°105, p. 112
Mac face au PC et aux 32 bits N°110, p. 82
Micro Kid's N°99, p. 90
Micros et camescopes N°96, p. 92
PC N°102, p. 98
Réalité virtuelle N°92, p. 96
Scanners N°90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac ? N°84, p.140
Scénario de jeux N°93, p.100
N°94, p. 93
Tilt 10 ans N°100, p. 116
N°101, p. 106
Virus N°95, p.108

CHALLENGES

Golf N°91, p. 82
Jeux de plates-formes N°92, p. 82
Jeux de réflexion N°90, p. 86
Les meilleurs jeux d'aventure N°88, p. 82
Simulations de combats navals N°89, p. 82

HITS

A-Train N°104, p. 62
AV-8B Harrier Assault N°111, p. 84
Aces of the pacific N°105, p. 52
The Addams Family N°103, p. 70
Advantage Tennis N°99, p. 48
L'Aigle d'Or 2 N°98, p. 59
Aldynes N°90, p. 66
Alien Breed N°98, p. 61
Alien Breed 92 N°110, p. 52
Apidya N°102, p. 66
Aquaventura N°104, p. 64
Armour-Geddon N°92, p. 62
Ashes of Empire N°107, p. 76
Assassin N°108, p. 64
ATAC N°108, p. 52
ATP N°90, p. 61
Augusta Golf N°92, p. 60
Les Aventures de Moktar N°96, p. 54
B17 N°105, p. 78
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or N°100, p. 72
Battle Isle N°101, p. 66
BC Kid N°110, p. 66
Best of the Best, Championship Karate N°110, p. 60
Big Run N°100, p. 69
Bill's Tomato game N°110, p. 46
Billard Americain N°108, p. 86
Birds of Prey N°99, p. 62
The Blue Max N°84, p. 78
Booly N°91, p. 66
Brat N°92, p. 66
The Brainies N°95, p. 68
Cadaver N°83, p. 72
Captain Planet N°94, p. 66
Captive N°84, p. 92
Car and driver N°108, p. 78
Car-Vup N°88, p. 49
Cardiaxx N°99, p. 49
Castle of Dr. Brain N°98, p. 55
Castle of Illusion N°88, p. 54
Castles N°102, p. 70
Castles 2, Siège & Conquest N°110, p. 54
Castlevania N°89, p. 58
Celtic Legends N°95, p. 76
Championship Run N°89, p. 61
Chaos engine N°111, p. 44
Charrier Strike N°105, p. 68
Chess Champion N°82, p. 53
Chess Master 3000 N°100, p. 71
Chip's Challenge N°91, p. 60
Comanche N°108, p. 50
The Complete chess system N°110, p. 74
Contraptions N°111, p. 72
Crazy Cars N°105, p. 72
Creepers N°111, p. 60
Creepy Castle N°107, p. 70
Crime Wave N°86, p. 37
Cyber Lip N°90, p. 64
Cytron N°110, p. 70
D-Day N°108, p. 58
D-Generation (PC) N°102, p. 60
D-Generation (ST) N°105, p. 64
Darius Twin N°91, p. 56
Das Boot N°84, p. 84
David Leadbetter's Golf N°108, p. 60
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
Dominum N°106, p. 62
Doodlebug N°107, p. 72
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
N°101, p. 78
Dyna Blaster N°101, p. 76
Dynasty Wars N°80, p. 54
Elf N°94, p. 68
Epic (ST) N°100, p. 78
Epic (PC) N°104, p. 58
ESS N°75, p. 49
Eswat N°83, p. 65
F-15 Strike Eagle 3 N°110, p. 42
F19 Stealth Fighter N°81, p. 70
F117A N°94, p. 46
Falcon 3.0 N°101, p. 56
Final Fight N°88, p. 50
Fire and Forget 2 N°84, p. 90
Fire and Ice N°102, p. 68
First Samurai N°96, p. 46
First Samurai (PC) N°106, p. 72
Flashback N°108, p. 48
Flight of the Intruder N°83, p. 66
Flight Simulator 4 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
Front Page Sports Football N°111, p. 52
Full Contact N°90, p. 57
Gauntlet 3 N°93, p. 61
Genghis Khan N°86, p. 36
Ghost Battle N°92, p. 53
Ghouls'n Ghosts N°82, p. 56
Global Effect N°103, p. 64
Go Player N°90, p. 59
Gobliiins N°98, p. 50
Gobliins 2 N°108, p. 56
Gods N°90, p. 63
Gold of the Aztecs N°82, p. 55
Golden Axe N°86, p. 48
Grand Prix N°98, p. 53
Grand Prix (ST) N°103, p. 68
Grand Prix 500 2 N°88, p. 62
Grand Prix Formula One N°110, p. 56
Grandmaster chess N°106, p. 78
Great Courts 2 N°87, p. 53
Gunship 2000 N°94, p. 58
Gynoug N°89, p. 62
Hare Raising Havoc N°98, p. 58
Harlequin N°100, p. 64
Heroes of the 357th N°103, p. 58
Hill Street Blues N°91, p. 58
Hole in One N°92, p. 60
Hong Kong Mahjong Pro N°105, p. 66
Horror Zombies N°88, p. 56
Hoverforce N°92, p. 54
Hudson Hawk N°96, p. 42
The Humans N°110, p. 58
Hyperspeed N°99, p. 55
Icerunner N°91, p. 55
Incredible machine N°111, p. 68
International Soccer Challenge N°82, p. 62
Jackie Chan N°89, p. 52
Jaguar XJ-220 N°104, p. 53
James Pond N°84, p. 72
Jetfighter 2 N°92, p. 59
Jim Power N°103, p. 76
Jimmy White's Whirlwind Snooker N°96, p. 40
Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N°107, p. 74
Jupiter's Masterdrive N°86, p. 50
Kick Off 2 N°81, p. 62
Killerball N°99, p. 51
Killing Cloud N°91, p. 62
Killing Game Show N°83, p. 80
Knights of the Sky N°86, p. 34
Last Ninja 3 N°96, p. 50
Leander N°99, p. 66
Legend of Hero Tonma N°90, p. 72
Legend of Ragnarok N°111, p. 76
Lemmings N°89, p. 50
Life and Death 2, the Brain N°88, p. 57
The Light Corridor N°84, p. 61
Links : The Challenge of Golf N°89, p. 60
Logical N°93, p. 63
Lorna N°90, p. 62
Lotus Esprit Turbo Challenge N°83, p. 90
Lotus 2 N°95, p. 84
Lotus 3 N°106, p. 90
Magic Pockets N°94, p. 62
The Manager N°107, p. 66
Many faces of Go N°93, p. 66
Märchen Maze N°88, p. 55
MarvelLand N°93, p. 56
Mean Streets N°86, p. 44
Mega Man 2 N°89, p. 53
Megafortress N°95, p. 72
Mega lo mania N°103, p. 73
Merchant Colony N°91, p. 54
Metal Mutant N°91, p. 53
Mickey Mouse : Castle of Illusion N°87, p. 61
Microprose Golf N°94, p. 48
Midnight Resistance N°82, p. 78
Midwinter 2, Flames of Freedom N°89, p. 56
Monster Business N°94, p. 52
Moonwalker N°83, p. 70
Motörhead N°110, p. 50
Nasar Challenge N°95, p. 64
Navy Seals N°86, p. 52
Nebulus 2 N°95, p. 78
New York Warriors N°84, p. 82
Nicky boom N°106, p. 82
Nigel Mansell's WC N°108, p. 90
Ninja Spirit N°81, p. 68
No second prize N°108, p. 66
Omar Sharif's Bridge N°110, p. 62
Onslaught N°93, p. 55
Ork N°101, p. 80
Oxyd N°108, p. 74
Over the Net N°86, p. 38
Pang N°82, p. 60
Panza Kick Boxing N°84, p. 60
Paragliding Simulation N°100, p. 74
Parasol Stars N°102, p. 72
The Perfect General N°103, p. 66Pick'n Pile N°86, p. 58
Pinball Fantasies N°108, p. 68
Plague N°81, p. 80
Populous 2 N°100, p. 76
The Power N°90, p. 65
Powermonger N°83, p. 82
Prehistorik N°92, p. 57
Première N°105, p. 80
Prince of Persia N°84, p. 74
Prince of Persia (MAC) N°104, p. 66
Project-X N°102, p.56
Pushover N°104, p. 50
Putty N°107, p. 68
Puzznic N°84, p. 96
Quadrel N°87, p. 55
Quick and Silva N°92, p. 56
Raguy N°95, p. 63
Rampart N°103, p. 80
RBI 2 Baseball N°93, p. 57
Reach for the skies N°108, p. 82
Realms N°99, p. 56
Red Baron N°88, p. 53
Revenge of Shinobi N°81, p. 63
Rick Dangerous 2 N°82, p. 74
Risky Woods N°104, p. 74
Road and track N°105, p. 55
Road Rash N°108, p. 70
Robocod N°100, p. 67
Robocop 2 N°86, p. 41
Robocop 3 (Amiga) N°98, p. 52
Robocop 3 (ST) N°102, p.76
Rocketeer N°100, p. 84
Radland N°94, p. 56
Rolling Ronny N°96, p. 48
R Type 2 N°93, p. 59
Rugby The World Cup N°96, p. 39
Saint Dragon N°83, p. 88
S.C. Out N°108, p. 62
Secret Weapons of the Luftwaffe N°95, p. 66
Sensible soccer N°106, p. 65
Shadow Dancer N°87, p. 54
Shadow of the Beast 2 N°82, p. 76
Shadow of the Beast 3 N°108, p. 54
Shadow Warriors N°81, p. 76
Shuttle N°101, p. 72
Siege N°106, p. 74
Silent Service 2 N°82, p. 50
Sim Earth N°89, p. 64
Simulcra N°82, p. 54
Sliders N°84, p. 76
Son Shu Si N°98, p. 54
Sonic the Edgehog N°93, p. 68
Speedball 2 N°86, p. 42

Spindizzy Worlds N°87, p. 60
Starush N°96, p. 34
Street Fighter 2 N°111, p. 48
Strider N°83, p. 78
Striker N°105, p. 74
Stunt Island N°111, p. 80
SU-25 Soviet Attack Fighter N°83, p. 64
Supaplex N°96, p. 36
Super Monaco Grand Prix N°82, p. 72
Super Off Road N°84, p. 70
Superski 2 N°102, p. 63
Super Volleybal N°82, p. 80
Superstar Soldier N°82, p. 52
Swap N°87, p. 62
Switchblade 2 N°92, p. 50
SWIV N°89, p. 59
Team Suzuki N°87, p. 56
Team Yankee N°87, p. 57
Teenage Mutant Hero Turtles N°98, p. 57
Terminator 2 N°93, p. 72
Terminator 2029 N°111, p. 64
Theatre of war N°105, p. 60
Think Cross N°98, p. 62
Thunder Force 3 N°81, p. 58
Tilt N°91, p. 52
The Tinies N°107, p. 82
Tip Off N°99, p. 53
Toki N°88, p. 58
Tournament Golf N°89, p. 55
Toyota Celica N°86, p. 54
Trex Warrior (Amiga) N°98, p. 68
Trex Warrior (ST) N°104, p. 60
Troddlers N°106, p. 86
Trolls N°111, p. 56
Turrican 2 N°88, p. 51
Ultimate Ride N°84, p. 62
Utopia N°95, p. 80
Vaxine N°87, p. 52
Venus N°81, p. 78
Verytex N°91, p. 57
Vroom N°94, p. 50
N°101, p. 60
Wardner N°92, p. 51
Welltris N°81, p. 61
Wing Commander N°83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions 2 N°92, p. 52
Wing Commander 2 N°95, p. 60
Wings N°82, p. 68
Wizkid N°104, p. 56
Wolfchild N°99, p. 46
Wolfenstein 3D N°105, p. 58
Wolfpack N°80, p. 50
Wreckers N°93, p. 64
World Class Chess N°99, p. 58
World Class Rugby N°98, p. 65
Wordtris N°104, p. 70
WWF N°98, p. 64
Yeager Air Combat N°93, p. 52
Z-Out N°86, p. 46
Zero Wing N°93, p. 53
Zool N°106, p. 70

SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood N°94, p. 104
AGE N°96, p. 105
Alone in the dark N°107, p. 124
Amazon : Guardians of Eden N°108, p. 136
Amberstar N°108, p. 126
Another World N°96, p. 112
Armaeth 1 N°93, p. 116
Bandit Kings of ancient China N°93, p. 110
Bard's Tale 3 N°86, p. 109
Bard's Tale Construction Set N°100, p. 147
Bargon Attack N°104, p. 115
Bat 2 (Amiga) N°105, p. 122
Bat 2 (PC) N°107, p. 132
Battlemaster N°84, p. 156
Battle Isle N°94, p. 102
BattleTech 2 : Crecent Hawk's Revenge N°87, p. 114
Betrayal N°90, p. 107
Black Crypt N°100, p. 143
Buck Rogers : Countdown to Doomsday N°87, p. 112
Campaign N°108, p. 116
Centurion, Defender of Rome N°92, p. 104
Champion of the Raj N°92, p. 106
Champions of Krynn N°81, p. 126
Le Chevalier du labyrinthe N°102, p. 113
Civilization N°98, p. 103
Conan the Cimmerian N°96, p. 110
Conquest of the Longbow N°98, p. 113
Countdown N°89, p. 104
Croisière pour un cadavre N°93, p. 117
Crystals of Arborea N°88, p. 111
Damocles N°81, p. 128
Dark Half N°111, p. 112
Dark heart of Uukrul N°91, p. 106
Dark queen of Krynn N°105, p. 118
Darklands N°105, p. 124
Dark Seed N°102, p. 116
Death Knights of Krynn N°91, p. 108
Dragonflight N°83, p. 152
Dune 2 N°111, p. 98
Dungeon Master (PC) N°106, p. 134
Eco Quest N°102, p. 120
Elvira N°88, p. 104
Elvira 2 N°99, p. 106
Eternam N°103, p. 110
Explora 3 N°86, p. 107
Eye of the Beholder N°90, p. 104
Eye of the Beholder 2 N°99, p. 101
Fascination N°96, p. 118
Fate-Gates of dawn N°95, p. 127
The Final Battle N°83, p. 148
Frederick Pohl's gateway N°105, p. 116
Full Metal Planete N°110, p. 114
Hard Nova N°88, p. 107
Heart of China N°93, p. 106
Heimdall N°96, p. 107
Hero Quest N°92, p. 107
Hero Quest N°100, p. 149
History Line 1914-1918 N°108, p. 124
Hook N°104, p. 112
Hunter N°93, p. 114
The Immortal N°82, p. 132
Inca N°110, p. 104
Ishar N°103, p. 120
KGB N°106, p. 138
King Quest 5 N°88, p. 108
King's Quest 6 N°108, p. 112
Kyrandia N°106, p. 128
Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra N°105, p. 112
Leather goddesses of Phobos 2 N°106, p. 136
The Legacy N°108, p. 128
Legend (PC) N°102, p. 118
Legend (Amiga) N°104, p. 120
The legend of darkmoon, Eye of the beholder 2 N°104, p. 118
Legens of Valour N°108, p. 132
Leisure Suit Larry 5 N°95, p. 125
The Lord of the Rings Vol.1 N°88, p. 110
The Lord of the Rings Vol.2, The two towers N°105, p. 120
The Lost files of Sherlock Holmes N°106, p. 131
Lure of the temptress N°102, p. 110
Les Manley in : lost in L.A. N°101, p. 130
Martian Memorandum N°96, p. 116
Maupiti Island N°101, p. 126
Megalo Mania N°93, p. 108
Megatraveller 1 N°83, p. 150
Megatraveller 2 : Quest for the Ancients N°98, p. 109
Mercenary 3 : The Dion Crisis N°100, p. 146
Might and Magic 3 (PC) N°95, p. 123
Might and Magic 3 (Amiga) N°103, p.122
Might and Magic Clouds of Xeen N°107, p. 128
Mokowe N°88, p. 112
Monkey Island 2 N°99, p. 104
Moonstone N°94, p. 106
Murders in Space N°84, p. 152
Nobunaga's Ambitions 2 N°93, p. 113
Obitus N°89, p. 108
Phantasy Star 2 N°84, p. 154
Phantasy Star 3 N°95, p. 122
Planet's edge N°103, p. 118
Police Quest 3 N°98, p. 104
Pools of Darkness (PC) N°95, p. 121
Pools of Darkness (Amiga) N°103, p.114
Quest for Glory 2 N°86, p. 106
Quest for Glory 3 N°108, p. 118
Rex Nebular and the gender bender N°107, p. 122
Rise of the Dragon N°89, p. 106
Rome Ad 92
Saga N°88, p. 112
Savage Empire N°87, p. 115
Sdaw N°88, p. 112
Search for the King N°82, p. 134
The Secret of Monkey Island N°82, p. 136
Shadowlands N°101, p. 128
Shadow Sorcerer N°95, p. 126
Sherlock Holmes N°104, p. 122
The Shortgrey N°110, p. 108
Sim Ant N°98, p. 111
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants N°94, p. 100
Space 1889 N°98, p. 108
Space Quest 4 N°90, p. 106
Spaceship Warlock N°110, p. 100
Starlegions N°110, p. 112
Star Trek N°101, p. 122
Storm Master N°99, p. 103
The Summoning N°108, p. 122
Super Hydlide N°83, p. 146
Suspicious Cargo N°96, p. 106
Sword of Vermilion N°88, p. 106
Task Force 1942 N°108, p. 140
Transarctica N°111, p. 115
Treasure of the savage frontier N°103, p. 116
Ultima 7 N°100, p. 140
Ultima 7 the Forge of virtue N°107, p. 134
Ultima Underworld N°100, p. 137
Ultima Underworld 2 N°111, p. 104
Waxworks N°108, p. 120
Ween the Prophecy N°107, p. 130
Willy Beamish N°98, p. 106
Willy Beamish (MAC) N°106, p. 140
Wizardry 6 : Bane of the Cosmic Forge N°91, p. 104
Wonderland N°86, p. 104
World of Adventure 2 : Martian Dreams N°93, p. 111
Ys N°82, p. 138

HORS SERIES

Guide 1991 N°85H
Guide 1992 N°97H
Micro jeux : 160 pages de listings N°1
PC Review N°3
PC Review N°4
Tilt Guide 1993 N°109

SOLUTIONS

Addams Family N°107, p. 142
Alone in the dark N°111, p. 124
Another World N°105, p. 131
Bargon Attack N°107, p. 140
Bat 2 N°105, p. 140Chaos strikes back N°99, p. 108
Conquests of the Longbow N°101, p. 153
Croisière pour un cadavre N°102, p. 133
Dark Seed N°108, p. 145
Dune N°108, p. 144
Elvira, Mistress of the Dark N°92, p. 112
Eternam N°106, p. 142
Eye of the Beholder N°93, p. 124
Eye of the Beholder 2 N°103, p. 124
Fascination N°108, p. 152
Fétiche maya N°76, p. 116
Geisha N°108, p. 148
Gobliiins N°103, p. 134
Heart of China N°105, p. 142
Indiana Jones et la dernière croisade N°102, p. 124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis N°105, p. 126
N°110, p. 116
King's Quest 5 N°101, p. 138
King's Quest 6 N°111, p. 118
Leisure suit Larry 3 N°89, p. 112
Lemmings (codes) N°91, p. 113
Loom N°90, p. 113
Lord of the ring N°104, p. 124
N°110, p. 126
Lure of the Temptress N°107, p. 136
Maniac Mansion N°95, p. 132
Maupiti Island N°100, p. 155
The Maze Echo N°108, p. 150
Might and Magic 3 N°110, p. 122
Monkey Island 2 N°101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense N°87, p. 120
Out of the Blues Brothers N°100, p. 152
Police Quest 2 N°95, p. 133
Police Quest 3 N°100, p. 160
Populous N°79, p. 110
et 80, p. 120
Prince of Persia N°95, p. 130
Robocop 3 N°107, p.145
Secret of the Monkey Island N°94, p. 110
Shadow of the Beast N°75, p. 106
Space Quest 3 N°90, p. 110
Space Quest 4 N°110, p. 124
Ultima 5 N°98, p. 116
Ultima 6 N°88, p. 114
Ultima 7 N°105, p. 128
Ultima Underworld (en attendant la solution) N°105, p. 138
Wenn N°110, p. 129
Willy Beamish N°111, p. 127

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la sommme de 32 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

LA DISQUETTE TILT

ZOOL-PC ENTITY-AMIGA LOTUS III-ST

AVANT DE NOUS CONTACTER, SUIVEZ BIEN LA PROCÉDURE DÉCRITE DANS LE TEXTE



Nombreux sont les problèmes que l'on peut rencontrer avec les disquettes de démo. Les utilisateurs de PC y sont principalement confrontés. En effet, la gestion des logiciels sur cette machine n'est pas toujours évidente. Avec la hot-line, nous nous efforçons de vous aider au mieux. Mais essayez deux fois la procédure d'installation avant de nous contacter, car parfois il s'agit seulement d'une erreur d'inattention. Fidèlement vôtre.

Morgan Feroyd

ZOOL SUR *PC*

Ce jeu de plates-formes de Gremlin Graphics est mondialement connu. Avec cette démo jouable, vousdécouvrirez ce dont est capable l'insecte ninja de la énième dimension. Vous traverserez de nombreux mondes avant de retourner sur votre planète.

ENTITY SUR *AMIGA* (1 MO)

A la fois beat-them-all et jeu d'aventures, cette démo jouable d'*Entity* vous constaterez *de visu* la qualité graphique du jeu. Le «gameplay» de cette démo est différent de celui de la version finale (testée dans ce numéro). En attendant, réglez leur compte à toutes ces bestioles pour enfin découvrir le monstre suprême : l'Entity.

LOTUS III SUR *ST*

Voici la troisième version de cette course automobile. Au volant d'une Lotus Esprit, vous accomplirez des tours de circuit pour finir premier du championnat. Prêt ? Go !

COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DEMO

HOTLINE DISQUETTE : LE MERCREDI DE 14H À 18H UNIQUEMENT

Procédez exactement comme suit

ZOOL SUR *PC* (DISQUE DUR, SOURIS ET ÉCRAN VGA)

Allumez votre *PC* et mettez vous sous DOS (une ligne de type «C» doit apparaître à l'écran). Ne pas lancer la démo à partir de *Windows*, *Norton* ou *Pc-Tools*. Introduisez la disquette (protégée en écriture) dans votre lecteur 3" 1/2 et tapez A: ou B:. Pour installer le jeu sur disque dur, il faut taper INSTALL C:. La manœuvre sera exécutée automatiquement. Pour lancer le programme, placez-vous dans le dossier C:\ZOOL (en tapant C: puis CD ZOOL), puis tapez ZOOL. Si vous voyez apparaître un message du genre «memory full», adressez-vous à votre revendeur pour qu'il règle le problème. Il faut un minimum de 560 Ko de RAM libre pour que le jeu fonctionne. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette, du genre «dir», «chkdsk» ou autres. Les cartes sonores Adlib et Roland sont reconnues.

ENTITY SUR *AMIGA*

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0:). Attendez le chargement du jeu. Déplacez-vous avec le joystick et utilisez votre épée en cliquant sur le bouton Fire.

Vous trouverez des armes supplémentaires, des bonus, etc. A vous de collecter un maximum de point et de parvenir à la fin du premier niveau.

LOTUS III SUR *ST* (UNIQUEMENT SI VOUS POSSEDEZ UN LECTEUR DOUBLE FACE)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A:). Le chargement est automatique. Le jeu est jouable au joystick durant une trentaine de secondes.

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOT-LINE.

Deux types de problèmes peuvent survenir.

Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous faut alors nous la renvoyer, en joignant une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser quel ordinateur vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 113, 9-13, rue du Colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cedex 15.

Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hot-line, tous les mercredis de 14h à 18h. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné, et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez.

Appelez le 16 (1) 46 62 21 86. Le préposé à la hot-line fera de son mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE SUR *PC* ?

Attention ! Certains PC de marques (notamment les *IBM PS/1 et 2, Commodore, Bull* ou *Olivetti*) refuseront parfois de lire la disquette *Tilt* (un message apparaîtdu genre «secteur introuvable, échec en lecture sur unité A:»). En effet, c'est une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur *Amiga, ST* et *PC*. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une défectuosité, mais bel et bien d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un *PC* «classique». Dans ce cas, renvoyez la disquette et demandez à recevoir une disquette de démo UNIQUEMENT pour PC. Nous vous ferons parvenir dans les plus brefs délais une démo jouable spéciale PC (il s'agira d'un autre jeu).

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's

Le Tee Shirt

Le CD ou la K7

Et bientôt la cassette de l'émission !



Le colis *Micro Kid's*
Pin's, tee shirt, K7 236f

Pin's, tee shirt, CD 266f

Pin's 85f
Tee-Shirt 65f

CD 120f
K7 80f

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....
CODE POSTAL :..... VILLE :.....
TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....Logo de couleur mauve ou vert :.....
Signature des parents :

BARÊME

92%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■
AVENTURE ■
ROLE
REFLEXION ■
SPORT
3D

X-WING

PC

COMENT DECRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE *X-WING* ? LA SATISFACTION EPROUVEE À COMBATTRE (ET A BATTRE) L'EMPIRE ? CE JEU EST SUPERBE !

78%

GRAPHISMES

S'ils n'égalent pas ceux de *Wing Commander*, les graphismes de *X-Wing* n'en sont pas moins très bons. Seules les scènes intermédiaires sont, pour certaines, décevantes.

85%

ANIMATION

Moins détaillée que pour son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et plus rapide. Les tirs sont particulièrement bien réussis, et le nombre d'objets animés en même temps impressionnant.

85%

MUSIQUE

Tous les grands thèmes de *Star Wars* sont présents. La technologie iMUSE, déjà utilisée dans les derniers jeux LucasArt, les mixe avec bonheur.

90%

BRUITAGES

S'il manque bien un peu de voix digitalisées, les bruitages de *X-Wing* sont proches de la perfection. Zap, Fffffff, Chhhhhh... On retrouve réellement l'ambiance du film !

75%

PRISE EN MAIN

Le jeu, qui n'est pas (pour l'instant) traduit en français, est heureusement accompagné sur papier de tous ses textes, traduits. La manipulation est au départ assez complexe (il y a de nombreuses touches à mémoriser), mais on s'y fait rapidement.

75%

JOUABILITE

Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Seul le joystick est réellement adapté. Choisissez, si vous en avez l'opportunité, un joystick que vous pourrez poser sur votre bureau. Ou mieux, un Thrust-Master ...

90%

DUREE DE VIE

Quand vous aurez essayé *X-Wing*, il sera difficile de vous en détacher. Le nombre de missions et la variété des options disponibles sont impressionnants. En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	D

SYSTEME DE NOTATION

A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barème que nous utilisons.

TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple : un jeu comme *Tetris* aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

PRISE EN MAIN

La note de prise en main est là pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et en (bon) français ? Est-on accroché tout de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

JOUABILITE

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

DUREE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

DIFFICULTE

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

JOUEUR

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

BAREME DES NOTES

90 %-99 %
Attention, chef-d'œuvre ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux au-dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au-delà de 95%, le titre devient une référence (*Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization*).

80 %-89 %
Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courent pas les rues. Si vous êtes un amateur, précipitez-vous dessus !

70 %-79 %
Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

50 %-69 %
Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irréductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30 %-49 %
Soyons clairs : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

1 %-29 %
Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! A éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A	=	jusqu'à 99 F	F	=	500 à 599 F
B	=	100 à 199 F	G	=	600 à 999 F
C	=	200 à 299 F	H	=	1000 à1499 F
D	=	300 à 399 F	I	=	1500 à 1999 F
E	=	400 à 499 F	J	=	2000 à 3000 F

Guide des sorties du mois

Cette nouvelle rubrique vise à vous renseigner le plus précisemment possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix et dans quel numéro de Tilt le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	DISPONIBILITE	TILT N°
BATTLE CHESS 4000	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	112
CHAOS ENGINE	AMI	C	RENEGADE	disponible	111
CIVILIZATION	ST	D	MICROPROSE	11/03/93 /	
DUNE II	PC	D	VIRGIN	disponible	111
F15III	PC	D	MICROPROSE	disponible	111
INCREDIBLE MACHINE	PC	D	SIERRA	disponible	111
LEMMINGS II	AMI	C	PSYGNOSIS	disponible	112
ROME AD 92	AMI	C	ELECTRONIC ARTS	disponible	111
ROME AD 92	PC	D	ELECTRONIC ARTS	disponible	/
SHADOW OF THE COMET	PC	D	INFOGRAMES	disponible	112
SLEEPWALKER	AMI	C	OCEAN	disponible	112
SLEEPWALKER	A1200	C	OCEAN	disponible	/
SLEEPWALKER	PC	C	OCEAN	disponible	/
SPACE CRUSADE	PC	C	GREMLIN	disponible	113
SPACE QUEST V	PC	D	SIERRA	20/03/93	112
STREET FIGHTER II	ST	C	US GOLD	disponible	/
SUPER CAULDRON	ST	C	TITUS	disponible	/
ULTIMA UNDERWORLD II	PC	D	ORIGIN	disponible	111
VROOM MULTI-JOUEURS	ST	B	LANKHOR	disponible	/
XENOBOTS	PC	D	ELECTRONIC ARTS	22/03/93	113
X-WING	PC	D	LUCAS ARTS	disponible	113
ZOOL 1200	A1200	C	GREMLIN	disponible	113

Nous remercions la Fnac Micro pour l'aide qu'elle a apportée à l'élaboration de cette liste.

VEIL OF DARKNESS



Ça y est ! le nouveau jeu de chez SSI est arrivé et nous testerons la version française intégrale dès le mois prochain. Amateurs de vampires, de loups-garous et autres morts vivants, réjouissez-vous : *Veil of Darkness* vous offre un aller-simple pour l'Horreur.

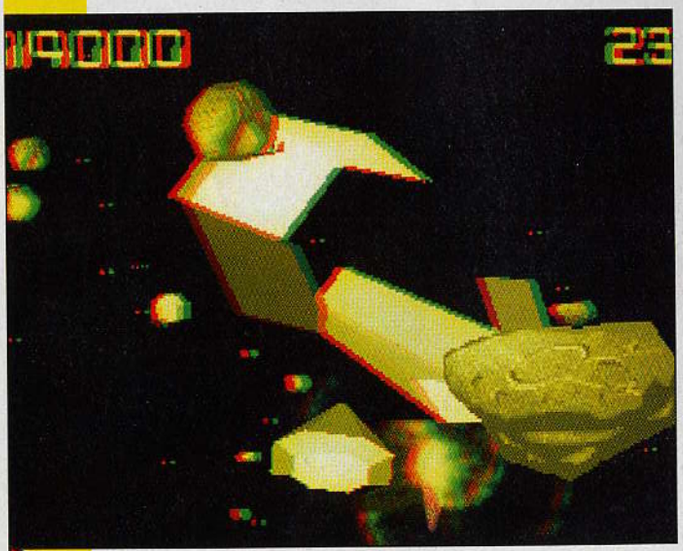
VROOM MULTI-PLAYER



Retardé pour cause d'amélioration constante, *Vroom Multi-Player* s'apprête à subir le « torture test » de la part de tous les membres de la rédaction. *Vroom Multi-Player* sera-t-il meilleur que *Vroom* tout court ? Réponse dans le *Tilt* d'avril.

STARFIGHTER ACE

Le premier jeu en relief 3D surfaces pleines s'apprête à débarquer sur les écrans de nos *PC*.



Si la jouabilité est à la hauteur de la technicité du soft, nous allons en prendre plein la vue ! Découvrez nos impressions dans le prochain *Tilt*.

ULTIMA UNDERWORLD II, LA SOLUTION !



Ne restez pas bloqué dans les méandres des mondes mystérieux d'*Underworld II*. L'équipe de *Tilt* vous livre la solution complète dans le prochain numéro.

STRIKE COMMANDER

C'est promis, Electronic Arts va faire le maximum pour que *Strike Commander* soit prêt pour le prochain *Tilt*. Alors, si tout se passe bien, nous vous offrirons le test complet de ce jeu mythique dans notre numéro 114. On croise les doigts !



HORS SERIE CONSOLES +

SUPER

LE PREMIER MAG DES ACCROS DE LA SUPER NINTENDO

... ET DE LA GAME BOY



PIN'S MARIO KART



SUPER CADEAU

JAMAIS VU

LES DERNIERS NIVEAUX : 10 DES MEILLEURS JEUX POUR SUPER NINTENDO

60 PAGES DE PLANS

NOUVEAU !

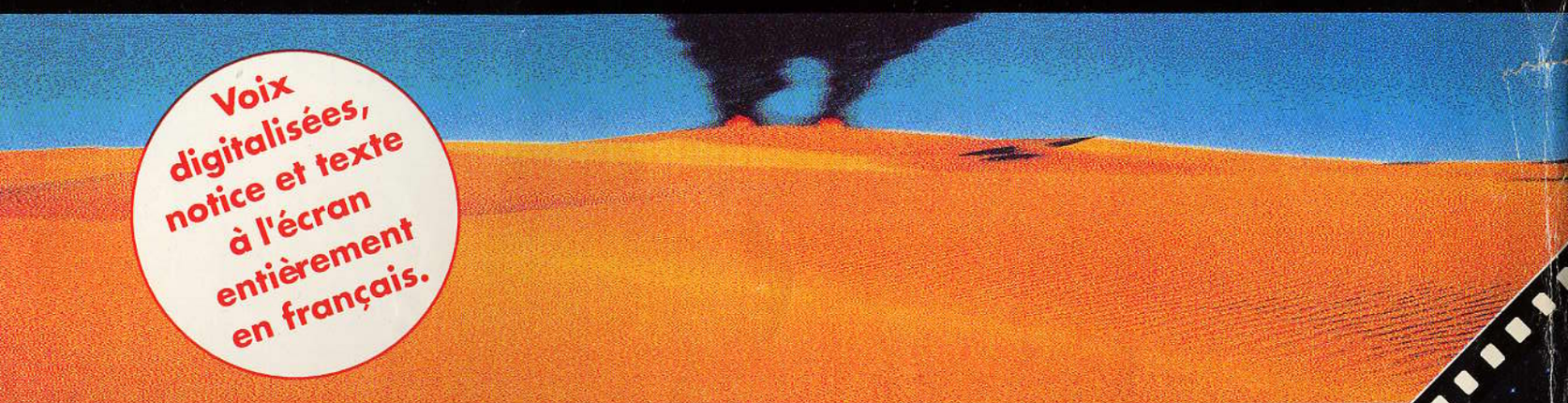
SUPER FX CE QUE LES VRAIS PASSIONNÉS DOIVENT SAVOIR

STARFOX : TOUS LES NIVEAUX DEVOILES

L1725 - 1 H - 32,00 F - RD

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS



Voix digitalisées, notice et texte à l'écran entièrement en français.

CELUI QUI CONTROLE L'EPICE, CONTROLE L'UNIVERS
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES

JOYSTICK N° 35: 'LE JEU SE TRANSFORME RAPIDEMENT EN UNE VERITABLE DROGUE ET ON NE PEUT PLUS S'EN PASSER' -91%

GENERATION 4 N° 52: 'UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL' - GEN D'OR - 91%

UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES

DUNE IS A TRADEMARK OF *DINO DE LAURENTIIS CORPORATION*
AND LICENSED TO *MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.*
© 1984 *DINO DE LAURENTIIS CORPORATION.* ALL RIGHTS RESERVED.
© *WESTWOOD STUDIOS INC.* ALL RIGHTS RESERVED. (P) 1992 VIRGIN GAMES LTD

PRODUCED BY *BRETT W. SPERRY.* DIRECTED BY *AARON E. POWELL, LYLE J. HALL.*
DESIGNED BY *AARON E. POWELL, JOE BOSTIC.*
PROGRAMMED BY *JOE BOSTIC, SCOTT K. BOWEN.*
TEXT BY *DONNA J. BUNDY, RICK GUSH.*
ART & ANIMATION BY *AARON E. POWELL,*
REN OLSEN, JUDITH PETERSON, ERIC SHULTS, ELIE ARABIAN.
MUSIC AND SOUND BY *FRANK KLEPACKI, DWIGHT OKAHARA.*
FOR VIRGIN GAMES UK:
PROJECT CO-ORDINATOR *DAN MARCHANT, PETER HICKMAN.*
QUALITY ASSSURANCE BY *JOHN MARTIN, DARREN LLOYD,*
KEN JORDAN, RICHARD HEWISON, PAUL COPPINS.
MANUAL LAYOUT BY *DEFINITION.*
TRANSLATIONS BY *POLY LANG.*
PACKAGING BY *MICK LOWE DESIGN.*
ARTWORK & CREATIVE CO-ORDINATION BY
ANDREW WRIGHT & MATT WALKER .
MANUFACTURING CO-ORDINATION
BY *ROSEMARIE DALTON.*
EUROPEAN MARKETING: *ANDREW WRIGHT.*
VGA SCREEN SHOTS SHOWN



Westwood STUDIOS

3615 VIRGINGAME

Virgin GAMES

TILT 113

ZOOL

Disquette Tri-Format compatible avec

- AMIGA
- ST
- PC

ZOOL de Gremlin sur PC

Retrouvez la mascotte de Gremlin dans cette démo jouable. Une adaptation sur PC de ce jeu de plates-formes très célèbre.

ENTITY de Loriciel sur Amiga

Découvrez en exclusivité ce jeu de plates-formes / aventure très prometteur. A travers cette démo jouable (béta version) ayez un aperçu de ce que sera Entity. Mais le coté aventure du jeu sera encore plus travaillé.

LOTUS III de Gremlin sur ST.

Au volant d'une prestigieuse Lotus, préparez-vous aux courses les plus folles avec cette démo jouable de Lotus III.

AVRIL 93