

NETTEMENT
MIEUX
3 DISQUETTES
EN 1

TILT



Lemmings 2 vs Tribes

EPILEPSIE !
VIEUX CRABES
CONTRE JEUX
VIDEO,
C'EST LA GUERRE !

QUE VAUT
LA 3DO
FACE AUX PC,
AMIGA ET ST ?

3DO

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



LEMMINGS 2

sur AMIGA (1 Mo)

NICKY BOOM sur ST
LOCOMOTION sur PC



REPORTEZ-VOUS A LA PAGE 154

IMAGES
CHOC

EPIC II dans
MICRO KID'S

AMIGA 1200:
PUISSANT ET ...
COMPATIBLE !



L 2207 - 112 - 32,00 F



"UN JEU DIGNE D'UN DESSIN



LEE EST UN SOMNAMBULE QUI PROFITE DE LA NUIT POUR FAIRE DES EXCURSIONS.

En plein sommeil, LEE court des dangers qu'il ignore. Il se précipite vers la fenêtre, marche sur le toit..... Heureusement son fidèle chien RALPH veille sur son maître et tente par tous les moyens d'éviter le pire. Vous dirigez RALPH à travers 6 niveaux remplis de pièges terrifiants. Ne pouvant pas réveiller son maître, RALPH devra le protéger en le poussant dans la bonne direction, en lui donnant des coups de pattes, en créant des ponts avec ses bras... SLEEPWALKER va devenir une référence des jeux d'action réflexion sur micro. Il propose un scrolling parallax sur 8 niveaux, 32 couleurs sur Amiga, et 256 couleurs sur PC et 3,6 Megabytes de graphismes et d'animations.

ATARI STE
CBM AMIGA
IBM PC

Hi Quality Version Available on AMIGAWORLD.COM



ANIME SUR VOS MICROS!!!*

* LE MAGAZINE JOYSTICK A DIT:

"OCEAN nous a concocté une animation quasi-parfaite"



"UN JEU GENIAL!!!!"

ocean[®]



Edito

Vous l'aurez compris, l'événement majeur de ce début d'année, c'est l'annonce de la 3DO. Tout à la fois micro, CD-I et console, cette nouvelle machine, peut-être devrais-je même dire cette nouvelle norme, fait déjà rêver tous les joueurs, tous les programmeurs et tous les éditeurs de la planète. Certes, nous n'avons vu qu'un prototype et il faudra probablement attendre 1994 avant de voir débarquer la 3DO dans nos contrées. Mais comment rester de marbre devant l'enthousiasme général ?

Vous pouvez donc compter sur nous pour vous informer pas à pas des progrès de cette merveilleuse machine qui marque une évolution très nette de notre univers. Tilt aussi évolue et, dès le mois prochain, passe à la vitesse supérieure pour devenir LA référence des magazines de jeux sur micro. Un Tilt « new look », plus grand, plus beau avec plus de préviews, plus de tests, plus d'infos et plus de photos, sans oublier les disquettes mensuelles. Bref, un gros plus pour tous les fans de jeux micro que vous êtes. Vous n'allez pas en croire vos yeux ! D'ailleurs, je vous laisse, j'ai un magazine sur le feu.

Dogue de Mauve

AVANT-PREMIERES

IMAGES-CHOC :

EPIC II DANS MICRO KID'S

8



Préparez vous à un choc en découvrant Epic II, encore appelé Odyssey I 3D fabuleuse, graphismes soignés et animation hyper-rapide, un futur hit à découvrir dans Micro Kid's, le 7 mars.

STARFIGHTER ACE 15

LA 3D EN RELIEF CREVE L'ECRAN !



Starfighter Ace est le premier jeu en 3D relief et surfaces planes. Un jeu d'action sur PC qui en met pleine la vue !

BODY BLOWS

18

LE SUCCESSEUR DE STREET FIGHTER II

Hi Quality Version Available on AMTICALAND.COM

Sommaire

LA 3DO**46**

Console, micro ou CD-I ? La 3DO est tout à la fois. Voilà la machine événement de l'année. Tilt fait le point sur ses capacités.

AMIGA 1200 **54****PUISSANT ET... COMPATIBLE****VIEUX CRABES
CONTRE JEUX VIDEO** **52****C'EST LA GUERRE !****JEUX D'ARCADE** **56****BIENTOT SUR MICRO****HITS** **74**
LEMMINGS 2 **74****EN TEST !****ET SLEEPWALKER, LIONHEART
ET BATTLECHESS 4000.**

Lemmings 2, la suite tant attendue fait honneur à son grand frère. Le plaisir de jeu est toujours là !

NETTEMENT MIEUX !
3 DISQUETTES EN 1 !
LEMMINGS 2 SUR AMIGA (1MO)
NICKY BOOM SUR ST
LOCOMOTION SUR PC

SOS AVENTURES**92****SPACE QUEST V** **92****LE JEU D'AVENTURE DU MOIS****RINGWORLD, INDY IV SUR MAC, ERIC THE UNREADY,
SHADOW OF THE COMET, BATMAN RETURNS...**

Les amateurs de science-fiction se plongeront avec délectation dans Space Quest V, le dernier volet des aventures de Roger Wilco.

MESSAGE IN A BOTTLE **116****QUEST FOR GLORY III** **116****LA SOLUTION COMPLETE****REX NEBULAR (p. 128) ET BIEN D'AUTRES JEUX...****FORUM** **132****PETITES ANNONCES** **138****INDEX** **152****DISQUETTE TILT** **154****Code des prix de Tilt**

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



Edito

MANIAC MANSION II DAY OF THE TENTACLE

Décidément c'est le mois des suites ! Partez avec nous à la découverte d'*Epic 2*, *Captive 2*, *Chuck Rock 2*, *Prehistorik 2* et *Maniac Mansion 2*. Ne manquez pas non plus *Starfighter Ace*, le premier jeu en relief utilisant la 3D surfaces pleines ou encore *Evidence*, un rival possible d'*Alone in the Dark*. Pour ceux qui aiment l'action, un rival de *Street Fighter II* fait son apparition : *Body Blows* de Team 17 (les auteurs d'*Alien Breed*). Pas mal non plus dans le genre : *Hired Guns* qui permettra à quatre joueurs de jouer sur le même Amiga. Les rôlistes, quant à eux, s'intéresseront à *Blade of Destiny*, un méga jeu de rôles. Sans oublier *El Fish*, *TFX Inferno*, *Battletoads* et bien d'autres...

Eva Hoogh

Cinq années après la parution de *Maniac Mansion*, LucasArts s'appête à lui donner une suite. Après un premier volet bourré d'humour, nous avons tous hâte de voir ce qu'il est advenu du sinistre Docteur Fred.



Les graphismes de *Day of the Tentacle* sont très différents de ceux des précédents jeux de LucasArts - *Indy*, *Monkey Island*... En fait, l'ambiance délirante fait penser aux BD ou aux dessins animés humoristiques américains.

Le scientifique et néanmoins Jou D' Fred s'est passionné pour la technologie génétique. Après un séjour involontaire et prolongé dans une maison d'aliénés, il se met à créer une race nouvelle de monstres animés de tentacules. Mais très vite, ces êtres intelligents échappent à tout contrôle et entreprennent de capturer toute l'énergie de la Terre afin d'en devenir les maîtres incontestés. Le sort des Humains n'est guère enviable : ils risquent d'être rapidement réduits à l'état d'esclaves troglodytes ! Pour empêcher la catastrophe et en finir avec ces monstres,

trois jeunes héros, Hoagie, Bernard et Laverne, se lancent dans l'aventure. Pour cela, ils voyageront dans le temps.

**Dirigez
un trio intrépide,
parti en guerre
contre
des tentacules
vivants
qui convoitent
la Terre.**

Le jeune trio américain embarque donc pour une aventure graphique animée qui reprend l'esprit et l'humour éclatants de la première partie. S'y ajoute le système éprouvé de SCUMM, qui était déjà présent dans *Monkey Island II* et *Indy IV*. *Day of the Tentacle* sortira en VGA, avec un style graphique humoristique très BD. Les textes et les différentes options colleront bien évidemment à





Soyez prêts à faire les rencontres les plus délirantes qu'un jeu d'aventure vous ait jamais proposées. Attention, certaines énigmes seront assez corées.

cette ambiance folle aux perspectives complètement ahurissantes. Attendez-vous à un sacré délire !

Au chapitre des points importants, on pourra changer de personnage à tout instant, et le système SCUMM sera soutenu

par l'ambiance sonore d'MUSE, le générateur de musiques qui faisait un malheur dans *Monkey Island 2*. La musique de chaque milieu évoluera de manière subtile et constante selon la situation et les actions du moment.



Il y a des endroits plus agréables pour stationner, non ? Toutefois ça n'a pas l'air de beaucoup gêner les trois aventuriers de *Day of the Tentacle* qui ont garé ici leur véhicule, la machine à remonter le temps.



Vos personnages vont se retrouver coincés dans les situations les plus incongrues. Il ne faudra pas hésiter à jouer les pers Noël pour visiter les malades racines de cette maison.

Doté de graphismes façon BD et écrit par les auteurs de *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* est un titre très prometteur.

Les héros du jeu, un groupe de trois adolescents, seront amenés à accomplir toutes sortes d'actions délirantes pour venir à bout des tentacules intelligents qui menacent d'invalider la Terre. Ici, l'un d'entre eux a été projeté dans le passé et rencontre Benjamin Franklin.

Tim Delacruz et Dave Grossman, qui ont déjà perdu quelques-uns des meilleurs dialogues des *Monkey Island*, attention, il y a un singe à deux têtes derrière vous-nous ont promis un scénario aussi travaillé que drôle. Espérons donc que *Day of the Tentacle* sera en mesure de nous apporter autant de plaisir que les folles aventures des pirates sournois de *Monkey Island*.

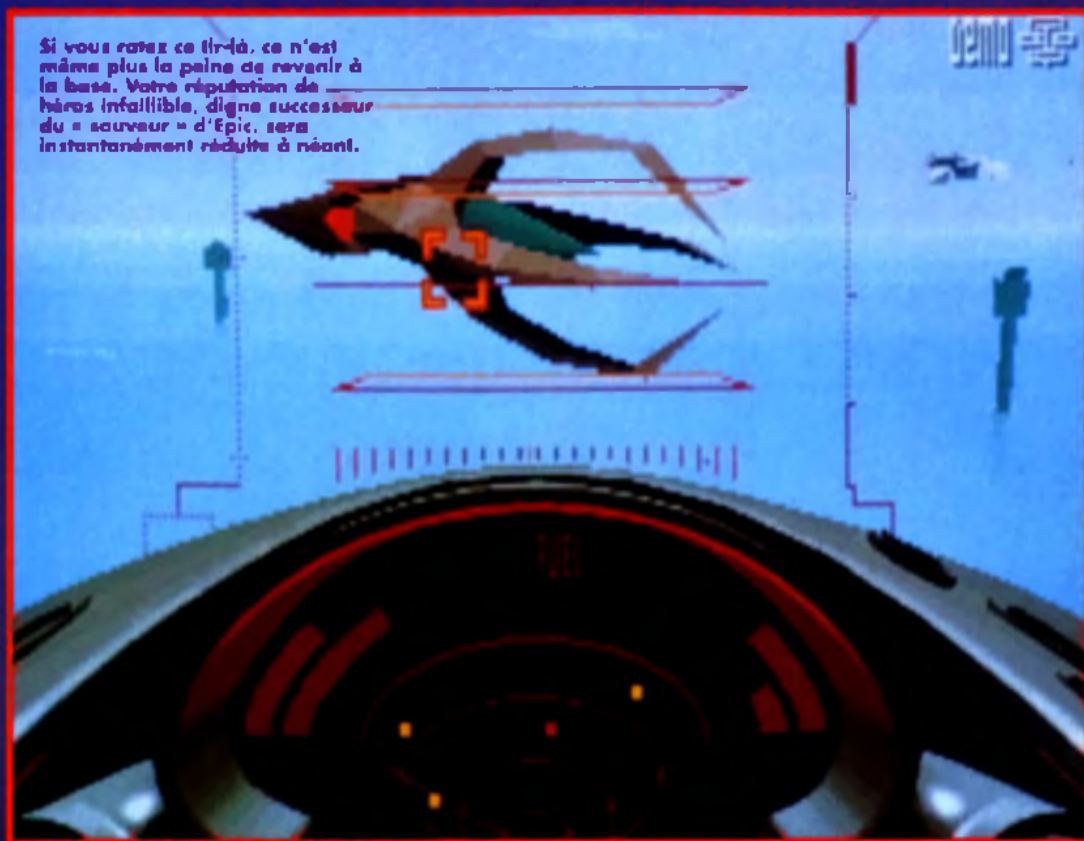
Et, avec toutes ces histoires de voyage dans le temps, qui sait si, un jour, le jeune Guybrush ne fera pas connaissance avec Hoagie, Bernard et Laverne...

Eva Hoogh



Prévu pour
juin sur PC et
sur Amiga 1200.
Les versions ST
et Amiga sont
en projet.

Si vous ratez ce tir-là, ce n'est même plus la peine de revenir à la base. Votre réputation de héros infallible, digne successeur du « sauveur » d'Epic, sera instantanément réduite à néant.



ainsi que *TFX Inferno*, un simulateur de vol. *Odyssey* démarre cent ans après l'exode de la race humaine racontée dans *Epic*. Persuadés que les Flexxons ont péni dans l'explosion de la Super Nova, les Hommes, installés dans le système Ulysse, commencent à poser les bases d'une nouvelle et paisible civilisation. Durant la période difficile qui a suivi l'exode, de nombreuses connaissances scientifiques et technologiques se sont perdues.

Le joueur incarne le meilleur pilote des forces terriennes, un descendant génétiquement modifié du célèbre héros qui pilota le chasseur Epic, il y a un siècle. Et c'est à lui que revient l'honneur d'essayer le nouvel Epic, développé en secret dans une station spatiale de recherche. C'est à ce moment que l'aventure débute, à mi-chemin entre *Elite* et *Wing Commander*. Le joueur va devoir faire face, c'était à craindre, à un ennemi inconnu d'une force incommensurable, et porter sur les épaules le poids du sort de l'Humanité.

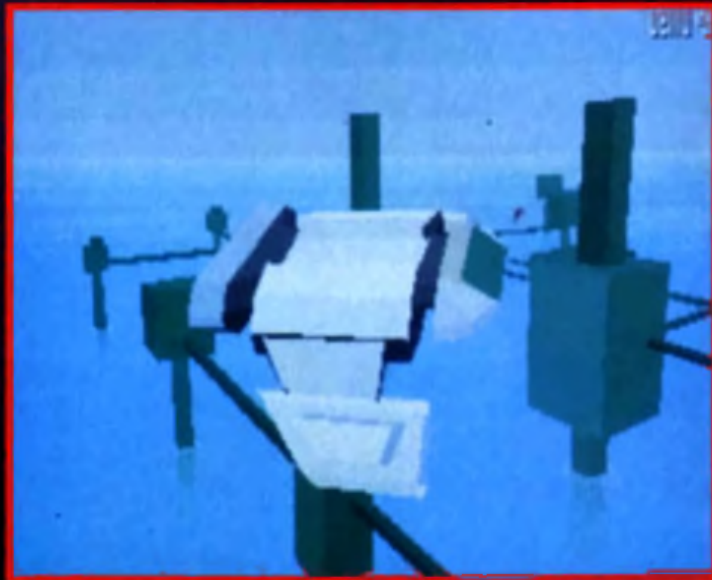
Hi Quality Version Available on AMIGAJAM.COM

Epic II : Odyssey

Elu Tilt d'or Micro par les spectateurs de Micro Kid's, Epic a été l'un des jeux marquants de l'année 92. Aujourd'hui, les talentueux programmeurs de D.I.D développent *Odyssey*, une suite qui pourrait bien renvoyer Epic au placard. Autre surprise, et de taille : le jeu est développé sur PC mais aussi sur Amiga 1200 !

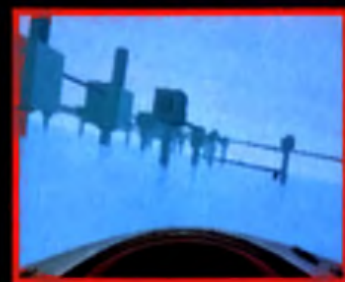


SEQUI



Les concepteurs de D.I.D (Digital Image Design) figurent sans doute parmi les auteurs les plus célèbres du moment. Avec un palmarès de hits comme *F-29 Retaliator*, *Robocop 3* ou encore *Epic*, l'équipe a su gagner les faveurs du public. Après les succès de leurs précédents jeux, ils sont bien décidés à aller encore plus loin. C'est pourquoi ils annoncent aujourd'hui l'arrivée d'*Odyssey*, la suite d'*Epic*,

Comme dans *Epic*, vous aurez accès à une multitude de vues (cockpit, extérieur, caméra-missile), le tout avec une 3D bien plus détaillée que celle du premier épisode.



Les décors d'*Odyssey* sont plus variés que ceux du premier *Epic*. Ici, vous vous glissez entre les piliers d'une cité lacustre à la recherche d'un ennemi.



Pour ce travail à grande échelle, les graphistes 3D de Epic ont dû travailler sur des PC, riches en mémoire et avec une capacité de résolution élevée. Ils ont aussi dû travailler de nuit pour éviter les problèmes de chaleur des cartes vidéo et de l'écran. Ils ont aussi dû travailler de nuit pour éviter les problèmes de chaleur des cartes vidéo et de l'écran.

Un challenge exceptionnel, certes, mais qui ne saurait faire peur au joueur que vous êtes ! A l'écoute des critiques faites à Epic - linéarité, durée de vie trop réduite -, D.I.D a radicalement modifié la structure du jeu pour Odyssey.

D.I.D a tenu compte des reproches faits à Epic.

Plutôt que de devoir s'enfiler une suite de missions routinières, le joueur va décider

librement de ses actes et choisir quand et où affronter ses adversaires. Comme le dit Martin Kenwright, l'un des auteurs :

- Ce qu'il y a de vraiment bien dans Odyssey, c'est que le jeu offre une vraie dimension stratégique. »

Techniquement, on peut s'attendre à un jeu « béton ». Les programmeurs de D.I.D sont passés maîtres en matière de 3D. Et, contrairement à Epic, les graphismes intermédiaires n'ont pas été oubliés : la plupart

d'entre eux sont modélisés à l'aide de logiciels de 3D et de raytracing, ce qui ajoute du cachet au jeu.

La 3D facti pleine semble plus détaillée encore que dans le premier volet (il y a même des mûles dans l'eau !) et les différents vaisseaux sont aussi beaux qu'originaux.

Il est encore trop tôt pour dire si Odyssey sera ou non un grand jeu mais il y a fort à parier qu'il fera beaucoup parler de lui d'ici sa sortie prévue pour juin.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

NCE : UNE ODYSSÉE VRAIMENT EPIQUE



La voile qui se découpe à l'horizon. Votre chasseur zigzague tranquillement au milieu des bâtiments avant de se précipiter sur l'adversaire.



Attention, il vous a repéré ! Et il fonce sur vous toutes griffes dehors. Il semble préférable de prendre de l'altitude pour éviter les collisions lors du combat.



Après un rapide coup d'œil sur votre tableau de bord vous opérez une manœuvre d'esquive qui vous place derrière le chasseur adverse.



Vous enclenchez le système de visée et vous lancez une torpille à glisiers dans sa direction... Damned, 1016 ! Et oui, vous n'êtes pas le seul à bien piloter !

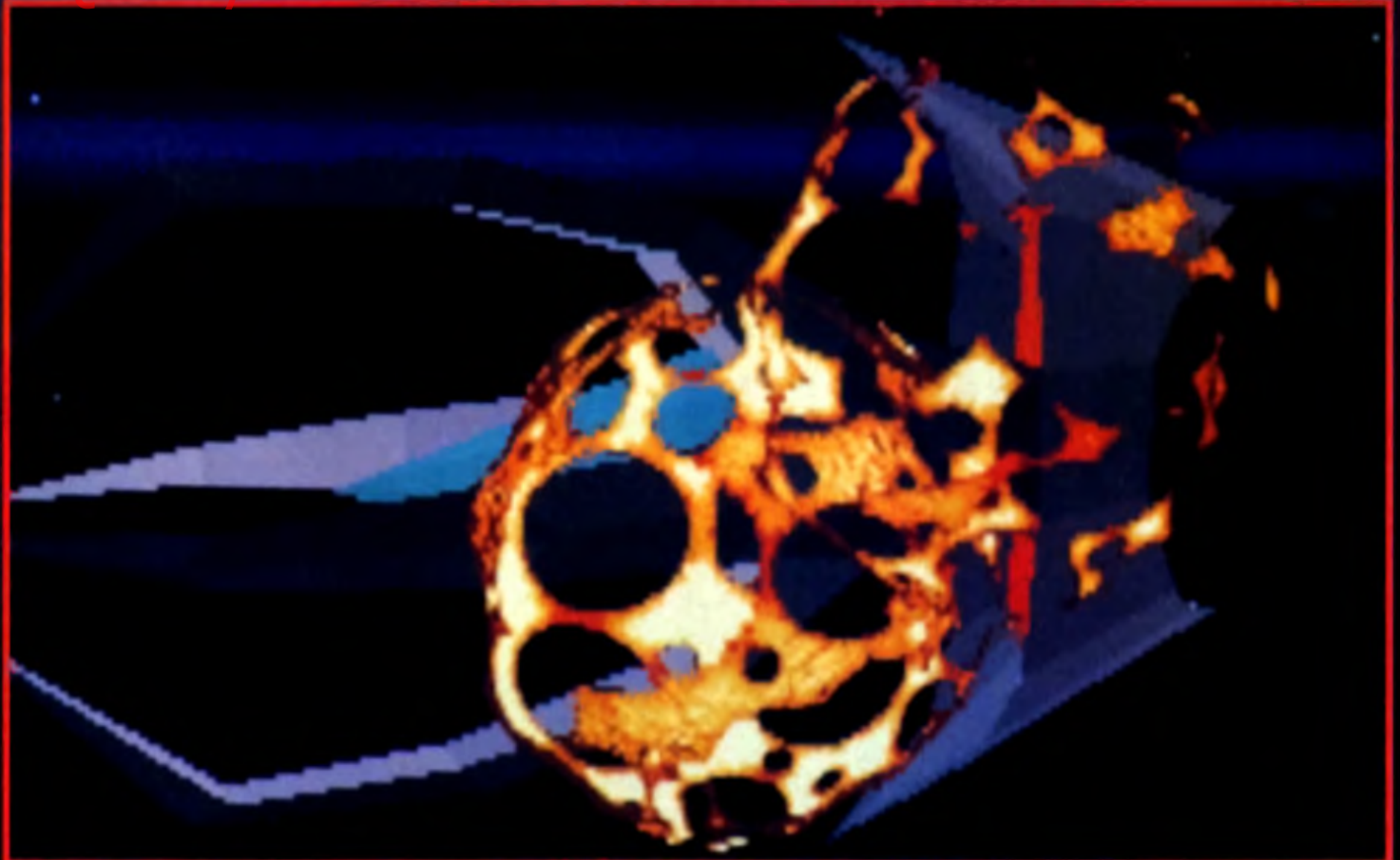


Malgré la ressemblance frappante, il ne s'agit pas de Morgan mais du pilote modélisé pour Odyssey. En utilisant de puissants logiciels de synthèse et de raytracing, les programmeurs de D.I.D ont obtenu de superbes images.



Même en plein cœur de la bataille, il n'est pas inutile de jeter régulièrement un œil au tableau de bord. Ici, un visage se découpe, annonçant un message urgent que vous feriez peut-être mieux d'écouter avant de commencer à tirer.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

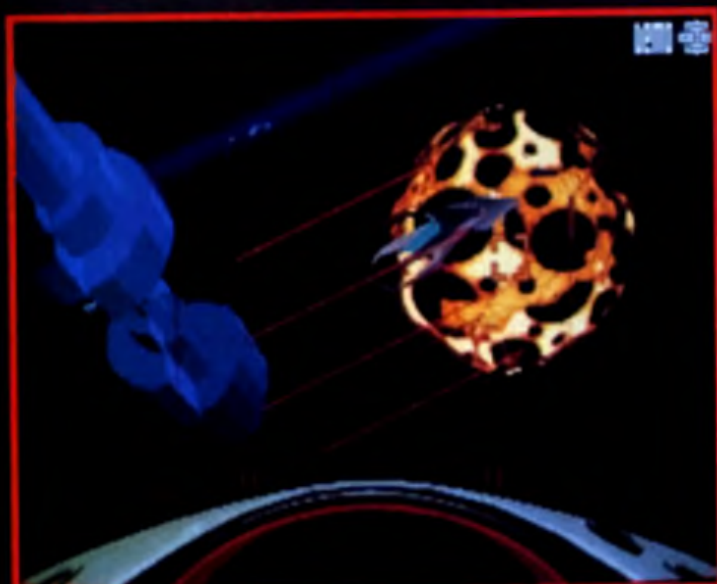


Et pan, dans les dents ! Franchement, c'est le genre d'image qui donne déjà envie de jouer à Odyssey. Le mélange entre le vaisseau en 3D polygonales et les explosions bitmap est franchement réussi.

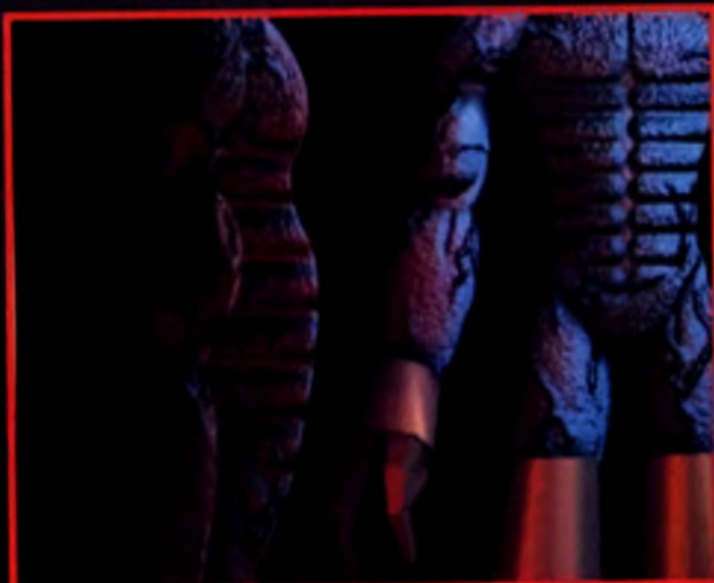


Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Comme si vous n'aviez pas déjà assez à faire en évitant les météorites qui parsement le secteur ! Voilà maintenant que l'ennemi lâche ses chasseurs sur vous. Vous allez avoir besoin d'une bonne dose de chance, de courage et d'habileté pour vous en sortir !



Encore rate ! Mais vous avez eu votre brevet dans une pachetta surprise ! Décidément, il serait souhaitable que vous preniez des cours de fus si vous ne voulez pas terminer en humanburger entre les mâchoires des horribles aliens qui menacent l'Humanité.



Les médecins ne vous l'avaient peut être pas dit mais vous avez été génétiquement modifié pour devenir le meilleur pilote du monde. Je sais, au début, ça gêne un peu, toutes ces côtes. Mais, vous verrez, les filles craquent pour les muscles saillants et les mains métalliques...

avant-premières

Prévu sur PC,
uniquement.
Edité pour mars
par Mirage.

STARFIGHTER ACE

MAELSTRÖM 3D CHALLENGE



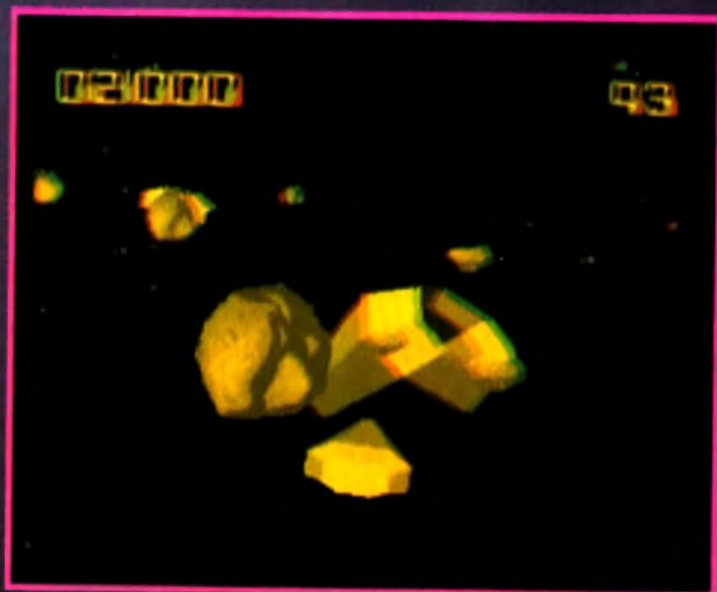
image de base est dédoublée en deux couleurs primaires, bleu et rouge ou vert et rouge. Grâce à des lunettes au verre coloré (cf. notre plan de montage), chaque œil perçoit une image légèrement décalée, ce qui crée un effet de relief saisissant. *Starfighter Ace* utilise des techniques nouvelles de programmation. Tous les graphismes doivent être dédoublés et les angles de caméra judicieusement choisis. Ce n'est pas en soit très difficile mais délicat. Au début, par exemple, les programmeurs avaient conçu le jeu de telle manière que votre vaisseau donne l'impression d'être dix centimètres en dehors de l'écran. C'était épataant... mais totalement injouable.

Hi Quality Version Available on AMIGALIB.D.COM

Les jeux de la nouvelle génération font appel à de nouvelles techniques pour exploiter la 3D en relief. Avec l'émergence des supports interactifs et multimédias, voici venu le temps d'un nouveau monde... en trois dimensions ! La firme Maelström a décidé de se lancer dans la production de ce genre de jeux avec la collection « Maelström 3D Challenge ». Le premier de la série est une bataille dans l'espace, intitulée Starfighter Ace.

Depuis quelque temps, les jeux connaissent une évolution rapide. Les techniques d'animation d'objets en 3D ont fait un bond de géant - cf. *Alone In the Dark* -, les techniques de fractal bitmapé ont donné aux graphismes un vrai réalisme - *Comanche* et *Underworld II* -, et c'est au tour de la

3D en relief de faire son apparition sur nos micros. La technique des lunettes bicolores n'est pas récente, mais continue à être utilisée. Sur un support informatique c'est une grande première (des essais infructueux avaient été faits avec des graphismes en fil de fer). Le principe est simple : une



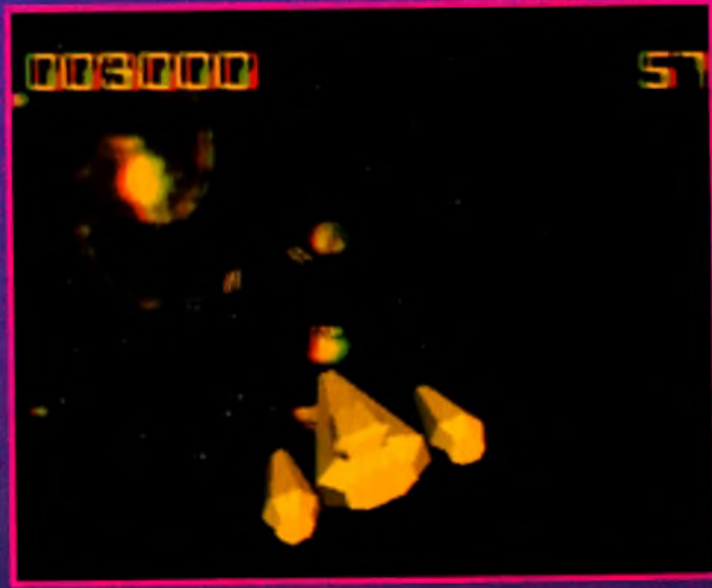
Voilà votre objectif. Votre but est d'y arriver sain et sauf. Pour y parvenir, vous allez devoir traverser un champ d'astéroïdes. Alors, soyez habile car les impacts peuvent être mortels.



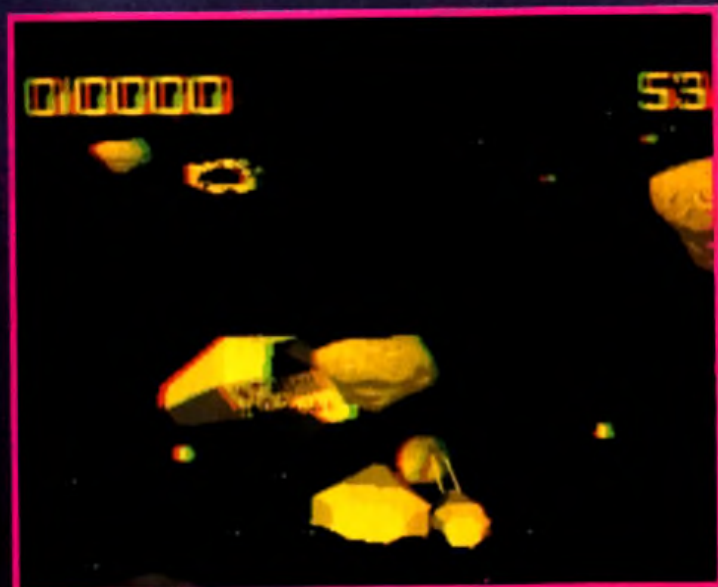
Encore un de ces indésirables rochers de détruit. Votre score augmente au fur et à mesure. Mais n'oubliez pas que le temps vous est compté.

Avec l'apparition d'un tel jeu sur micro, on peut rêver de soft en relief et en couleur. Certaines techniques utilisant des lunettes polarisées parviennent à projeter de nombreuses couleurs. On peut citer le fameux film de Michael Jackson, visible à Euro Disney, entièrement en relief. En attendant, Mike Singleton, le concepteur de *Mindwinter 1* et *2* ainsi que *Lords of Midnight*, a déjà fait du bon travail. Car faire de la 3D, c'est bien mais il faut que le jeu l'exploite intelligemment. Dans *Starfighter*

Ace, le principe est simple mais efficace, il faut arrimer le vaisseau à une aire d'atterrissage. Pour y parvenir, il faut éviter les nombreux astéroïdes dispersés dans l'espace. A chaque collision, vous perdez un bout du vaisseau. Après le module de tir à répétition, vous perdez vos lasers et finirez par exploser. Le jeu est prévu pour tourner avec de nombreuses cartes sons. Le contrôle est assuré par la souris, le clavier ou le joystick. Alors en attendant le test complet, prenez-en plein la vue en regardant



Starfighter Ace n'est que le premier logiciel de la série des Maelström 3D Challenge. Si le jeu a du succès, de nouveaux jeux utilisant la 3D en relief devraient voir le jour rapidement.

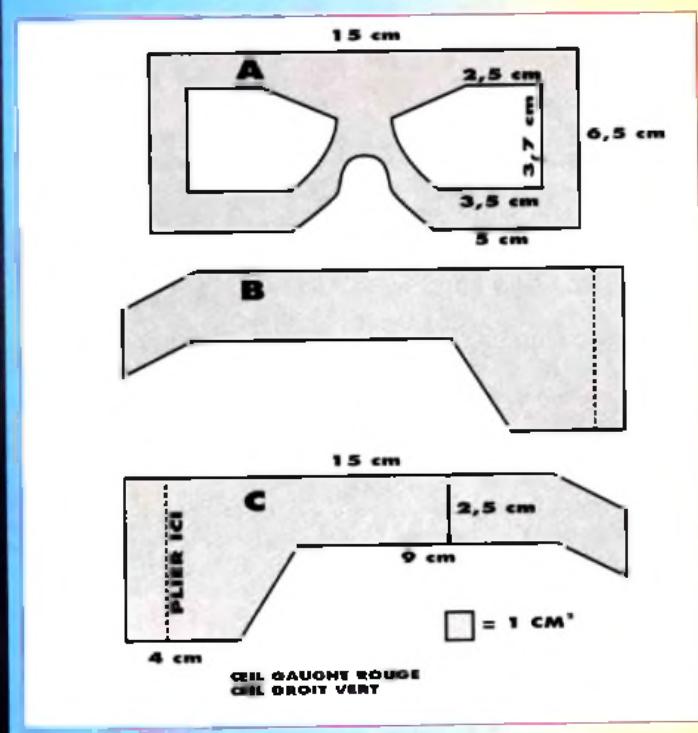


La technique des lunettes bicolors n'est pas récente mais continue à être utilisée. Sur un support informatique c'est une grande première (les premières expériences en fil de fer avec *Armour Geddou* ou *Bad Max* ne donnaient pas grand chose).

FABRIQUEZ VOS LUNETTES 3D

Pour visualiser ces photos et les voir en 3D relief, il faut posséder des lunettes spéciales. En cherchant un peu, vous risquez certainement d'en retrouver une paire dans vos tiroirs. Dans le cas contraire, vous pouvez en fabriquer. Le principe est simple, il suffit de filtrer une couleur pour que l'œil interprète le message correctement. Découpez dans du carton rigide les modèles ci-contre. Puis, évidez la partie centrale pour y placer les « verres ». Coller ensemble les trois parties. Des intercalaires, les plus transparentes possibles, rouges et vertes feront office de filtres. Découpez-les et collez-les sur les lunettes. Voilà ! C'est fini. Maintenant vous pouvez apprécier ces photos.

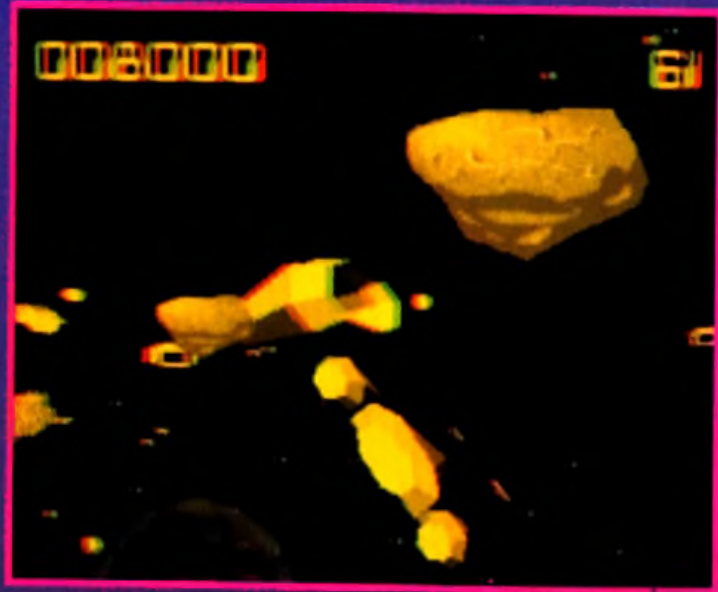
ATTENTION : la finesse des intercalaires et la pureté du rouge et du vert sont primordiales. Il faut aussi que les verres rouge et vert correspondent respectivement aux yeux gauche et droit.



RETROUVEZ STARFIGHTER ACE DANS MICRO KID'S

Certes, les photos qui émaillent ces pages permettent déjà de se faire une bonne idée sur cette nouvelle technique de 3D. Mais si vous voulez vraiment vous rendre compte du résultat, ne manquez pas l'émission Micro Kid's du 7 mars. Vous pourrez assister à une démonstration « live » de *Starfighter Ace*.

A chaque collision, vous perdez un bout du vaisseau. Après avoir perdu le module de tir à répétition vous perdez vos lasers et finirez par exploser.



Starfighter Ace utilise des techniques nouvelles de programmation. Tous les graphismes doivent être doublés et les angles de caméra judicieusement choisis pour que l'œil croit voir du relief.

EXCLUSIF :

LE «COMANCHE» DE MAELSTRÔM

Plus détaillé et plus rapide encore que *Comanche*, le projet de Maelström est tout simplement incroyable. Jamais je n'avais vu une animation pareille. Il ne s'agit pour le moment que d'une carte de déplacement en 3D fractal. Le contrôle à la souris est impressionnant ! Au moindre éternuement tout se met à bouger. Les déplacements sont si sensibles qu'à une certaine vitesse on ne voit quasiment plus la terre bouger. Cette technique nouvelle d'animation, bien qu'encore incomplète, devrait servir pour une simulation. On contrôlerait un avion à décollage vertical pour des missions à basse altitude. Au nombre des adversaires, des tanks, des hélicoptères et des lance-roquettes mais aussi des bateaux de guerre ou de transport. Mais avant que ce jeu ne voit le jour, *F15 III* a encore de beaux jours devant lui.



Ce projet d'un jeu tout en fractal comme *Comanche* est un vrai chef-d'œuvre pour sa fluidité et son extrême rapidité. Espérons que ce genre de projet sortira un jour en 3D relief 256 couleurs. On peut toujours rêver...

Si le jeu ressemble effectivement beaucoup à *Comanche*, il faut savoir que Mike Singleton et les programmeurs de Navalogic ont développé leurs routines chacun de leur côté. Si la technique de base ainsi que les contraintes sont les mêmes, il se peut que des différences notables apparaissent au niveau de la vitesse et de l'animation.

Annoncée
pour juin-juillet
sur PC et
Amiga 1200.



L'air est fier, les cheveux au vent, les pilotes de TFX Inferno sont parmi les plus prestigieux du monde. Réussirez-vous à ajouter votre nom à la liste ?

le jeu). On peut donc s'attendre à une simulation pointue dans des décors variés (plaines, déserts, villes, montagnes). Enfin, le jeu offrira plus d'une centaine de missions et il sera possible de déterminer soi-même ses objectifs et le déroulement des opérations.

Connaissant le talent de D.I.D pour la 3D, il y a beaucoup à espérer de TFX Inferno

Vous vous demandez certainement quel chasseur sera à l'honneur ? Eh bien, le jeu vous laissera le choix entre plusieurs avions hyper-sophistiqués développés par l'armée américaine (Eurofighter, F-22, F-117). Voilà qui va enthousiasmer les amateurs de haute-technologie ! Il faudra attendre cet été avant de déchirer la stratosphère à quelques Mach 3, dans le vombrissement des missiles et la déflagration des explosions.

Rémi Le Penne

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

TFX Inferno

conçu une méthode à la fois simple et géniale pour obtenir des cartes extrêmement réalistes. A l'heure actuelle, près de 30 % de la surface terrestre du globe a été mémorisée (même si tous ces éléments ne se retrouveront peut-être pas dans

Non contente de développer Odyssey, la suite d'Epic, l'équipe de D.I.D s'attelle à la création d'un nouveau simulateur de vol futuriste qui devrait satisfaire les fans d'action autant que de réflexion.

TFX (Tactical Fighter eXperiment) Inferno est en fait la concrétisation de deux idées en une seule. Après le succès de F-29 Retaliator, Epic et Robocop 3, les auteurs de D.I.D avaient envie de créer un nouveau simulateur. Certains d'entre eux concurent un projet de jeu stratégique et réaliste (nom de code : TFX) tandis que les autres préparaient un soft bourré d'action (nom de code : Inferno). Finalement, après quelques mois de travail, ils décidèrent de faire fusionner les deux programmes pour n'en faire qu'un : TFX Inferno, un simulateur de vol réaliste et

complexe doublé d'un jeu d'action à la 3D sans pareil ! Certes, ce n'est pas la première fois que l'on nous promet ce genre de chose. Mais, lorsqu'on connaît le talent de D.I.D en matière de 3D, on sait que ce ne sont pas des promesses en l'air. Et la démo que nous avons pu voir nous a conforté dans cette idée. Sans attendre le réalisme visuel d'un Strike Commander, TFX Inferno s'annonce néanmoins comme l'un des grands simulateurs à sortir cette année. Enfin, que les stratèges se rassurent : la 3D n'a pas monopolisé toute l'attention de l'équipe. Les programmeurs ont



Une chose est sûre : après F-29, Epic et Robocop, les programmeurs de D.I.D sont des habitués de la 3D. Résultat : TFX Inferno est l'un des simulateurs les plus rapides à l'heure actuelle.



À grande altitude, votre super-chasseur s'apprête à larguer
à l'ennemi une bombe dévastatrice !



Hou là ! Pas sympas, les adversaires. Heureusement que le pilotage à
Mach 3 n'est pas un jeu d'enfant pour vous !

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



D'accord, le graphisme ne vaut pas celui de Comanche ou de Strike Commander mais la rapidité est au rendez-vous. A la fois jeu stratégique et jeu d'action, TFX Interne devrait satisfaire tous les amateurs.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Il n'y a pas que de la 3D dans TFX Inferno. Les écrans intermédiaires n'ont pas été oubliés et ils sont particulièrement soignés. Enfin, ça me donne l'idée d'un slogan, « TFX Inferno : Dieu que c'est beau ! ».



Ils avaient déjà prouvé leur talent en réalisant F29 Retaliator il y a près de deux ans. Avec TFX Inferno, ils ont bien l'intention de se surpasser et de créer le meilleur simulateur de val militaire du moment. Y réussiront-ils ? Ça reste à voir !



En piqué dans l'azur ! Les ailes chargées de missiles, vous lancez droit vers l'objectif, un pont que l'ennemi utilise pour faire convoyer ses ressources militaires. Mais, pas de chance pour lui : dans quelques secondes, il ne restera plus qu'un grand cratère...

avant-premières

Prévu sur
Amiga
(1 Mo de RAM)
pour mars-avril.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Le Ninja affronte Dan sur son propre terrain. La version finale de Body Blows comportera des animations en arrière-plan et plus de 10 lieux différents. C'est carrément copié sur le modèle de Street Fighter II mais, c'est tellement bien fait... qui s'en plaindra ?

BODY BLOWS

Le nouveau Street Fighter II

Adapté avec brio sur Amiga et PC, le Street Fighter II édité par US Gold a ouvert la voie à un nouveau genre de jeu sur micro : le jeu de combat. Toujours sur le pied de guerre, la créative équipe de Team 17 se lance dans l'aventure avec Body Blows, un clone de SFII qui s'annonce très prometteur.

Un peu d'histoire... Auparavant les jeux de combat étaient le terrain de chasse privilégié des Megadrive, Super Nintendo et autres Neo Geo. Toutes les consoles ou presque peuvent se vanter d'avoir un jeu de combat qui tient la route. Aujourd'hui, *Street Fighter II* (SFII) est considéré à juste titre comme le meilleur dans son genre. Son adaptation sur Super Nintendo a connu un grand succès et a relancé la mode des jeux de combat sur console. A l'époque, on pensait qu'il était impossible de voir un jour une version micro de *Street fighter II*, du moins une version qui soit digne de porter cet illustre nom.



L'épée pointée vers le ciel, le Ninja fait appel à ses pouvoirs magiques. Bien que cette attaque demande un temps de préparation, elle lui permet de disparaître sous la terre pour réapparaître derrière son adversaire en un clin d'œil.

Montés sur ressort, les protagonistes passent la moitié de leur temps en l'air. L'attaque aérienne permet de déstabiliser l'adversaire. Seul parade : la garde haute en faisant reculer votre personnage.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

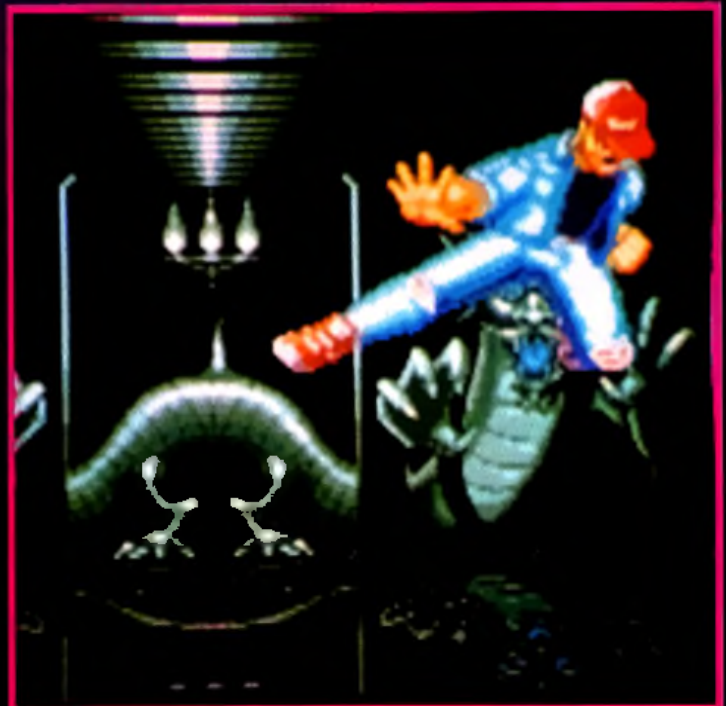
Les supporters des consoles riaient haut et fort en prédisant la mort prochaine de nos micros, incapables d'égaliser techniquement leurs belles machines.

Pourtant, US Gold relève le défi et sort *SFII* sur Amiga et PC (testé dans notre dernier numéro).

Par rapport à la version Super Nintendo, le scrolling vertical a disparu mais les graphismes sont excellents et l'ensemble reste très jouable. N'en déplaise aux consolomaniques, les possesseurs d'Amiga et de PC peuvent désormais s'éclater sur un *Street Fighter II* plus qu'honorable.

Le pari d'US Gold est gagné.

L'adaptation micro réussie de Street Fighter II, considéré comme le meilleur jeu de combat, permet désormais tous les espoirs. Team 17 prend bonne note et s'attelle à la tâche avec Body Blows.



Dan est adepte du dicton « deux c'est mieux qu'une ». Plutôt qu'un simple coup de pied sauté il préfère doubler son attaque en lançant son poing en avant. Un coup classique dans les combats de rues.



Alors là, voici le genre de coups qui relève de la dévotion pure : en plein saut, il concentre toutes ses forces et libère un cercle d'énergie qui ira rebondir sur le sol avant de frapper son adversaire. Qui dit mieux ?

car, après tout, mieux vaut un jeu sur lequel on s'éclate mais imparfait techniquement que le contraire. Evidemment de tels résultats ne peuvent être visibles sur de simples photos cependant, croyez-moi sur parole, *Body Blows* n'en « jette » peut-être pas autant que *SFII* mais les combats sont carrément déments.

Par son excellente jouabilité, *Body Blows* s'annonce d'ores et déjà comme un sérieux concurrent à *Street Fighter*. Une fois de plus Team 17 est à la hauteur de sa réputation.



En faisant appel à son Chi (énergie vitale), le Ninja est capable d'effectuer des troncées en l'air en dérivant de grands cercles avec son épée. Mieux vaut ne pas se trouver sur son chemin quand il commence à s'élever.

Toujours sur la brèche, la talentueuse équipe de Team 17 nous concocte donc actuellement *Body Blows*, un jeu de combat à la *SFII*. Deux modes de jeu seront offerts : le mode arcade – un seul joueur uniquement –, dans lequel quatre personnages vous sont proposés : Dan, le guerrier des rues, Nik, son frère, Lo-Ray, le moine combattant, ou Junior le boxeur professionnel. Le second mode permet de jouer à deux simultanément, vous aurez alors le choix entre dix personnages différents. Le principe de jeu reste très semblable à celui de *SFII* : outre une panoplie d'attaques normales, bien souvent communes à tous les personnages, comme le coup de poing, le coup de pied et autres « balayettes », chaque combattant dispose de coups spéciaux qui lui sont propres et qui font sa force. Pour l'instant, la version qui nous a été montrée ne comportait que deux personnages, Dan et le Ninja. Cela suffisait cependant largement pour se faire une idée claire et précise de la qualité du jeu. Les graphismes en 32 couleurs plein écran sont animés à une vitesse de 50 Hz pour le scrolling en arrière-plan tandis que les sprites tournent à 25 Hz. Les mouvements sont très rapides, les programmeurs

ayant sacrifié le nombre de positions à la vitesse d'exécution. Les sons stéréo sont du plus bel effet avec des voix digitalisées superbes. L'*Amiga* ne pouvant rivaliser sur tous les plans avec les consoles – qui sont, il faut le rappeler, des

machines dédiées uniquement au jeu –, les programmeurs ont su sacrifier certains aspects du jeu lors de la programmation, comme la souplesse d'animation, afin de faire un jeu jouable et rapide. Initiative très intelligente de la part de Team 17,

Contrairement à *Street Fighter II*, la majorité des coups spéciaux ne s'effectue pas à l'aide d'une combinaison de boutons et de mouvements à la manette. Dans *Body Blows*, ils correspondent tout simplement à une position du joystick, avec ou sans le bouton appuyé. Les puristes crieront au scandale mais avouez que, dans la pratique, cela permet de faire des combats très amusants. Pas besoin de s'acharner sur son joystick à la recherche d'une combinaison peu précise, un simple clic et hop ! la boule de feu de monsieur est avancée. Pas besoin, donc, d'apprentissage besogneux des coups spéciaux, vous pouvez directement devenir un dieu du ring. Mais le jeu n'en est pas plus facile pour autant ! Il vous faudra faire preuve de beaucoup de tactique pour gagner car il ne suffit pas de frapper comme une brute pour sortir vainqueur. A l'instar de *SFII*, on peut bloquer les coups en mettant la manette en arrière. Bien que ce soit un jeu



Ce guerrier mystique n'hésite pas à utiliser son Ninjato, même face à des adversaires désarmés. Remarquer la technique de « motion blur » utilisée pour simuler l'effet de mouvement de l'épée.



Body Blows ne nécessite aucune combinaison particulière au joystick pour faire des coups spéciaux. Chaque attaque se fait suivant une des huit directions de la manette, avec ou sans le bouton appuyé.

brutal, il faut néanmoins savoir quand frapper et quand se défendre. Les deux personnages que nous avons pu essayer sont vraiment prometteurs...

Dan est un combattant doué d'un style que l'on pourrait appeler très « classique ». Il est capable de lancer une boule de feu qui traverse tout l'écran.

C'est une arme destructrice, certes, mais avant de la déclencher il faut garder le bouton appuyé jusqu'à ce que la jauge de puissance soit à son maximum. C'est donc une attaque puissante mais également lente qui vous laisse sans défense pendant un court moment. Il est aussi excellent dans les coups de pieds sautés circu-

laire. Son adversaire, le Ninja, dispose de techniques de combat très spectaculaires. Flanqué avec les anciennes traditions, il est capable de devenir invisible (on aurait bien aimé vous le montrer, mais...) et de disparaître totalement dans le sol pour réapparaître à un autre endroit. En combinant ces deux pouvoirs, vous obtenez le

guerrier parfait, qui sera très difficile à atteindre. Les programmeurs ont fait preuve de beaucoup d'imagination pour les coups spéciaux et, si tous les personnages sont aussi bien pensés que le Ninja, *Body Blows* s'annonce comme la nouvelle référence en matière de jeu de combat sur Amiga.

Marc Menier

COUP SPECIAL : LA BOULE DE FEU



Voici le coup le plus spectaculaire de Dan. En gardant le bouton appuyé jusqu'à ce que sa jauge de puissance soit au maximum, il libère une boule d'énergie pure qui file frapper son adversaire. Une attaque aussi lente que puissante inspirée de *Street Fighter II*.

Microfolie's

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM
**Tomorrow is
now !**

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos



**Printemps 93,
déjà trois lieux à surveiller de près ...
Soyez les premiers !**

Découpez ces coupons !

VOUS SAUREZ BIENTÔT POURQUOI ...

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

| A | B |
|---------------------------|---------------------------|
| Nom : | Nom : |
| Prénom : | Prénom : |
| Adresse : | Adresse : |
| Téléphone : | Téléphone : |
| Date de Naissance : | Date de Naissance : |

avant-premières

Prévu sur PC,
PC CD-ROM
et CD-I pour
l'automne 93.

Evidence

Mieux qu'Alone in the Dark ?

Scoop ! Tilt vous présente en avant-première l'un des prochains grands titres à sortir chez Microïds. D'accord, Evidence n'arrivera qu'à l'automne, mais la beauté des premières scènes et l'extrême fluidité des animations 3D nous ont tellement impressionnés que nous avons tenu à vous le présenter. Alone in the Dark n'a qu'à bien se tenir !

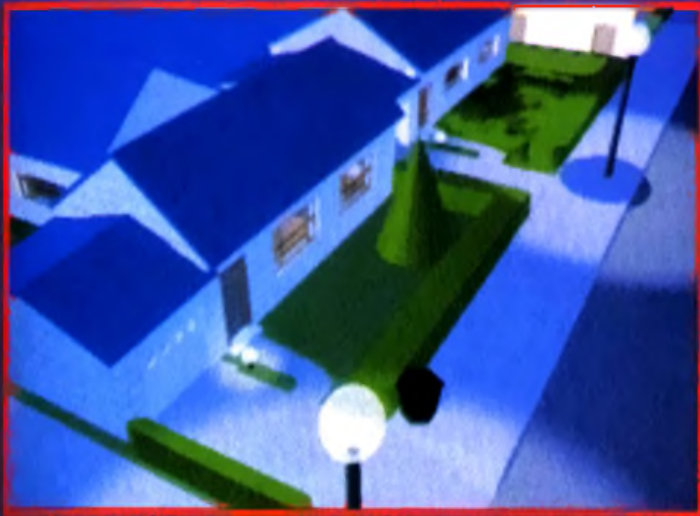
LA GROSSE AMERICAINE SURGIT DANS



Faisait-il une petite promenade du soir ? Il aurait mieux fait de regarder « Sacrée soirée » à la TV.



Ou écouté sa maman : « il faut regarder avant de traverser ». Car, dans quelques secondes, cet imprudent piéton sera rayé des cadres.



Un petit pavillon de banlieue bien tranquille, comme il en existe des milliers autour des grandes villes américaines.



Silencieusement, une voiture glisse le long du trottoir, se gare devant un pavillon et de... ombres en surgissant.

L'histoire pourrait être celle d'un journaliste de *Tilt*. Disons Dogue de Mauve, rédacteur en chef adjoint émérite du journal susnommé. Un soir, alors qu'il termine de rédiger un article sur le Milieu, deux hommes à la mine patibulaire s'introduisent chez lui et l'assomment. Inconscient, Dogue est chargé dans sa propre voiture et emmené pour une destination inconnue. Quelques heures plus tard, l'automobile fait le grand saut : trente mètres de falaise et, à l'arrivée, un Dogue de Mauve, toujours inconscient, mais salement esquiné. Un peu plus tard, une patrouille de

police le retrouve inanimé et imbibé d'alcool. Lui qui ne boit jamais... Incroyable ! A son réveil, il est reconnu coupable de conduite en état d'ivresse avec délit de fuite et d'homicide involontaire. En effet, des témoins ont vu sa voiture, quelques heures plus tôt, renverser mortellement un homme appartenant aux hautes sphères du pouvoir. Malgré ses virulentes protestations, Dogue est condamné à trois mois de prison ferme. Après cette introduction animée du plus bel effet (zoom, changement de caméra...), le jeu peut commencer. Dogue de

Mauve va tout mettre en œuvre pour découvrir la vérité et les personnes qui se cachent derrière ce sombre complot dont il est victime. Pour cela, il doit être libre de ses mouvements et s'échapper de la prison. Comme tout bon journaliste qu'il est, il va mener sa propre enquête aide d'un collègue et de son rédacteur en chef. L'interface du jeu reprend le principe bien connu des jeux d'aventure. Le personnage à l'écran est piloté soit au clavier, soit au joystick ou encore à la souris. Un click sur une partie du décor ou un objet affiche une fenêtre composée des

classiques verbes d'action. C'est simple et efficace. Entre les différentes versions, on souligne des différences sensibles comme l'absence de zoom et de rotations pour la version PC, alors que les supports CD (CD-ROM, CD-I...) utilisent au maximum tous les changements de plans et de caméras afin de diversifier le plus possible les nombreuses vues. On nous promet un festival de couleurs et un feu d'artifice de séquences animées. On pourra tirer les premiers feux de Bengale en automne, lors de sa sortie.

Laurent Defrance

LA NUIT : LE THRILLER PEUT COMMENCER



Aveuglé par les puissants phares de la grosse américaine, il est comme le moustique attiré par la lumière. Et il subira le même triste sort.



Pourquoi l'automobiliste devrait-il s'arrêter ? Sa voiture n'a même pas été abîmée. Vous serez condamné pour homicide involontaire.



Dans quelques instants, la vie paisible du tranquille de Dogue de Mauve va basculer dans le cauchemar le plus épais. Sale temps pour les clébards !

3D ET CINEMA

Evidence utilise une technique de 3D très proche de celle mise au point par Infogrames pour *Alone in the Dark*. La mise en scène d'*Evidence* s'inspire des techniques cinématographiques : zoom, changements de plans, caméras placées à différents endroits dans l'espace... Olivier Rogé, chef de projet et scénariste (*Nicky Boom 2*, *Secret Mission*) nous renseigne sur la méthode utilisée pour l'élaboration de ce produit : « Première étape : le story-board. Chaque scène est représentée et dessinée grossièrement sur papier sous la forme d'un story-board. Les événements principaux et l'enchaînement y prennent aussi place. La seconde étape consiste à obtenir une visualisation de la scène en fil de fer. Cela permet de placer rapidement les objets, les décors et les personnages dans leur nouvel univers et de simuler leurs mouvements. Enfin, ces squelettes en fil de fer seront habillés et recouverts d'une texture. L'animation est alors retravaillée. Une fois la scène acceptée, elle passe dans une « moulinette » pour la compacter. Au niveau du moteur, il a fallu trois années pour mettre sur pied les principales routines qui ont servi au jeu ».

Assis à son bureau, il entend la sonnerie de la porte d'entrée. Pourtant, il n'attend personne ce soir.



LE MODELAGE 3D D'EVIDENCE... LE MOD



Chaque objet est représenté en fil de fer. Cette voiture ainsi mise à nue sera plus facile à travailler notamment pour ses déplacements.



Chaque objet est réalisé séparément puis intégré dans un ensemble. Grâce à des caméras, cette scène sera visualisée sous tous les angles.

L'ANNEE MICROIDS

La société française Microïds a le vent en poupe. Depuis *Dominium* et *Nicky Boom*, elle est toujours en pleine créativité. Ces prochains produits ne passeront pas inaperçus. Tout d'abord, *Super Sport Challenge* sera enfin disponible en février sur PC et Amiga. Cette cartouche proposera aux nostalgiques des Jeux olympiques de Barcelone, les principales épreuves qui ont fait vibrer le monde entier. En mars, place au jeu de stratégie à la *Populous* avec *Genesis* (avant-première dans *Tilt 111*). En mars, *Nicky Boom 2* (PC et Amiga) saura vous faire oublier le stress de la vie moderne. Le héros est un joyeux bambin qui passe son temps à manger des pommes. Il est vraiment trognon ! D'autres titres sont à venir, mais ils n'en sont qu'au stade de projets :

Secret Mission, le premier jeu d'aventure de Microïds, et *V10 F1 Simulateur*, une simulation de F1 qui semble partie sur les chapeaux de roue. Elles devraient voir le jour entre septembre et décembre 1993.

Mais, comme si tout ce travail ne suffisait pas, Microïds vient de signer un contrat de développement avec la société de dessins animés Saban. A eux deux, ils vont adapter le dessin animé *Carlos*, diffusé actuellement sur Canal +, et *Corentin*, une célèbre bande dessinée signée Couvelier. Microïds est maintenant un des partenaires privilégiés de Philips, et la plupart de ses projets seront disponibles sur CD-I et CD-ROM. Enfin, Microïds se charge de distribuer en France les jeux anglais de l'éditeur ICE (*Abandoned place 2*, *Piracy*, etc.) et de Turcan Research (*Dreadnought*).



Les os blancs, machines à découper et temps de bureau alloués, le journaliste se préparait à passer une longue nuit de travail.



ELAGE 3D D'EVIDENCE



Le squelette et les os blancs terminés, le graphiste passe à la séquence habillage.

Au résultat final, on a un personnage « vivant » qui reprendra son costume de squelette uniquement si il meurt lors du jeu.

avant-premières

BLADE OF DESTINY

Annoncé
sur PC
pour avril.

Blade of Destiny est le premier jeu de rôle sur ordinateur de la série allemande L'Œil Noir. C'est Sir-Tech, l'éditeur de Wizardry, qui s'occupera de la traduction en anglais. Un système de jeu hyper-détaillé et un scénario comportant des centaines de dialogues s'appêtent à conquérir les écrans des aventuriers confirmés.

Le royaume d'Arkania est en danger. Et, plus précisément, la province de Thorwal (c'est aussi le nom de la capitale), connue pour ses immenses richesses naturelles. Les trésors du pays cachés au creux des fjords profonds, des montagnes escarpées et des forêts denses sont légion. Pirates, brigands et aventuriers de tout poil hantent le pays à la recherche d'un butin. Thorwal est également objet de convoitise pour les ennemis jurés de l'Homme : les orcs. Depuis des centaines d'années, ils ont tenté d'envahir le nord-ouest d'Arkania, terrifiant le peuple et ravageant les terres. Jusqu'à présent, heureusement, l'esprit chaotique des orcs et leur manque total



Cette « peinture » de grande qualité ne manquera pas de rappeler aux adeptes de jeux de rôles, les plaisirs des quêtes épiques des plus grands romans d'heroic-fantasy. Cette farouche équipe trouvera-t-elle l'épée du destin pour délivrer le royaume d'Arkania des orcs ?

d'organisation les a empêchés de mener à bien leurs invasions. Depuis quelque temps, cependant, les attaques n'ont cessé de redoubler et les orcs font désormais preuve d'une discipline qui n'a d'égale que leur férocité. Quelque chose d'important doit s'être passé pour que les orcs sauvages se soient rassemblés en une espèce de structure militaire. Des milliers de ces guerriers au poil noir se rassemblent à la frontière. Les Thorwaliens ne pourront

pas résister longtemps à une telle menace. Quels sont les plans des orcs ? Qui tire la ficelle au-dessus de ces brutes ? Un groupe d'aventuriers aux talents complémentaires se met en route afin de découvrir la stratégie de l'ennemi et tenter de récupérer une arme mythique : la lame du destin. Cette arme légendaire serait une épée des Cyclopes aux pouvoirs incroyables. Le groupe d'aventuriers cherchera l'arme et son porteur,

disparus il y a longtemps dans le pays des orcs. Tout au long de leur voyage, la compagnie devra démêler toutes sortes d'énigmes et d'intrigues. Ils seront aidés (et parfois gênés) par des Thorwaliens plus ou moins coopératifs. La diplomatie est tout aussi importante ici que dans les autres jeux « made in Sir-Tech ».

La province de Thorwal est menacée par une armée d'orcs manipulée par une force inconnue. Arriverez-vous à retrouver l'épée du destin pour sauver le pays ?

L'action de *Blade of Destiny* se déroule en 3D classique dans les cités et les donjons, tandis que les longs voyages entre les villes peuvent être raccourcis à l'aide de la carte du pays. Lors des situations de combat, celle-ci laisse place à une vue isométrique. Très stratégique, le jeu vous permet de distribuer des points de mouvement pour des actions diverses. Les impatientes confieront le maniement des combats à l'ordinateur mais ils n'auront pas le plaisir d'exploiter à fond les capacités de leurs personnages. Il est possible de jouer avec le clavier mais la souris se révélera nettement plus pratique. Fort utile, la carte automatique décrit les lieux visités à l'aide de différentes couleurs, ce qui facilite beaucoup les déplacements effectués.



Dans *Blade of Destiny*, les rencontres priment sur les combats. Qui sait quels mystères se dissimulent à l'intérieur de ce temple apparemment paisible ?



Certains trouveront peut-être que les textes sont trop longs (d'autant qu'ils sont extraits de la version allemande !) mais les amateurs de scénario recherché et d'énigmes touffues sauront apprécier.

La partie débute à Thorwal, une ville théoriquement paisible. Mais des personnages sinistres guettent déjà dans les donjons locaux et les habitants de la ville, dominée par la tour noire, révèlent peu à peu de terribles secrets. Les dialogues sont longs et fréquents, ce qui contribue énormément à l'ambiance mystérieuse. Au lieu de vous infliger des milliers de combats sans pitié, *Blade of Destiny* vous donnera de quoi réfléchir des heures durant. Chaque endroit marqué sur la carte topographique est pourvu d'un commentaire et toutes les structures remarquables sont

également décrit avec précision. Malgré la présence d'une option « novice » qui permettra aux joueurs débutants de s'y retrouver, *Blade of Destiny* s'adresse véritablement aux passionnés. D'un abord agréable (mais sans valoir *Might and Magic IV* ou *Wizardry VII* en ce qui concerne les graphismes), le jeu vaudra principalement par son scénario, ses rencontres et sa grande profusion de détails. J'entends déjà les rôlistes se lécher les babines mais il faudra attendre cet été pour pouvoir sauver Thorwal.

Eva Hoogh



Les déplacements en ville se font à la manière de *Bard's Tale* ou encore de *Wizardry*. Ah, on est loin du réalisme d'*Underworld II* mais les graphismes sont quand même agréables.



Diabre ! Ce grand escogriffe n'a pas l'air commode. Il vous met dehors en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Revenez avec de quoi l'amadouer, il vous laissera peut-être entrer.



Bien entendu, tout n'est pas que souterrains et donjons. Vous allez trouver de nombreuses échoppes dans lesquelles vous pourrez récupérer toutes sortes d'équipements.



N'hésitez pas à consulter les personnalités importantes de Thorwal avant de vous lancer à corps perdu dans l'aventure. Leurs conseils vous seront précieux pour affronter les orcs et leur mystérieux meneur.



Dans les endroits stratégiques de la cité, vous aurez toujours à choisir entre plusieurs options qui détermineront la suite des événements. A vous de ne pas vous tromper...

ET LA SUITE ?

A l'heure actuelle, l'équipe de programmation prépare la deuxième partie de ce qui deviendra une trilogie intitulée *Realms of Arkania*. Espérons que la réalisation de ce second volet saura séduire un public encore plus large grâce à une réalisation top niveau (la conception de *Blade of Destiny* étant un peu ancienne face à un jeu comme *Underworld II*). Un autre projet se concrétise : le premier jeu sur la série SF *Perry Rhodan*, très connue outre-Rhin. Malheureusement, la distribution internationale n'a pas encore été décidée. Il faudra donc attendre quelques mois avant que nous puissions vous donner plus de détails sur ce nouveau jeu.



Les graphismes de *Blade of Destiny* ne sont pas sans rappeler ceux de *Wizardry VII*. Il ne s'agit évidemment pas d'un hasard car c'est la même maison d'édition qui commercialise ces jeux. Les menus accessibles mentionnés sont assez pratiques et donnent une bonne impression de la gestion de votre équipe d'aventuriers.



Les graphistes d'Atic Software ont fait du bon travail. Comment résister à l'appel de l'aventure lorsqu'elle prend l'apparence d'un bel aventurier à l'air décidé ?



Comme dans *Dungeon Master* et *Chaos Strikes Back*, vous pouvez ouvrir des portes dont vous n'avez pas la clef. La solution ? Une bonne hache manéo avec habileté. C'est un peu violent mais ça permet toutefait de ne pas ruster bloqué des heures dans le jeu.



Ces superbes écrans graphiques vous mettent tout de suite dans l'ambiance. L'équipe d'aventuriers que vous dirigez n'est pas là pour plaisanter mais bel et bien pour sauver le royaume. Toutefois il ne suffira pas d'être farouche car votre réflexion sera mise aussi à l'épreuve.

L'ŒIL NOIR, KESAKO ?

L'Œil Noir est toute une série de jeux de rôles sur table, développée par Fantasy Productions et publiée par Schmidt en Allemagne. Face au grand succès remporté par le jeu, les programmeurs de chez Attic Software (déjà connus pour avoir réalisé *Ooze* et *Dragons de Laas* sur PC) se sont portés acquéreurs des droits pour réaliser une adaptation de L'Œil Noir sur ordinateurs. Ceux qui connaissent le jeu original seront étonnés par la fidélité et le souci du détail qui caractérisent cette adaptation. La création des sept personnages nécessite l'affichage de onze écrans successifs. Des dizaines de compétences, caractéristiques et une pléthore de sorts sont à choisir. Notons, entre autres, que vos héros auront un certain poids, une déité protectrice et des résistances spécifiques. Les amateurs de réalisme vont adorer !

El-Fish
sortira
en mars 93
sur PC.



Quoi de plus reposant que le mouvement coulé de jolis petits poissons d'aquarium ? Les aquariophiles apprécieront, d'autant qu'ici, nul besoin de nettoyer le filtre ou de procéder à la réfection complète régulière !

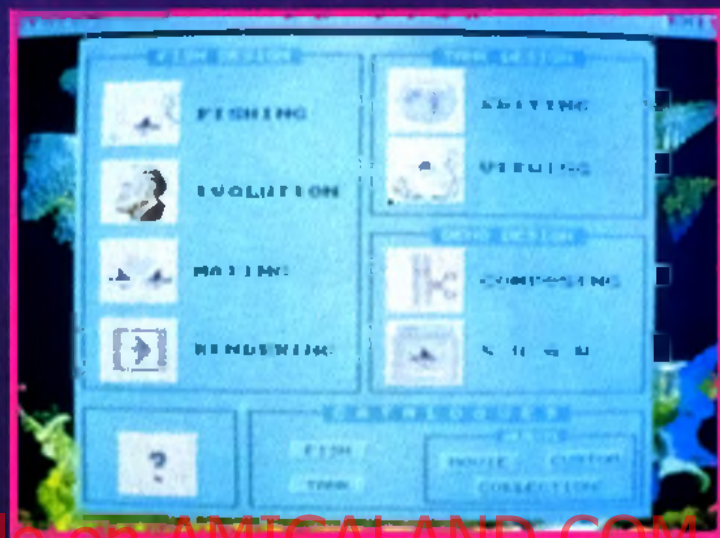
El-Fish

Après les fourmis, c'est au tour des poissons d'aquarium d'être mis en algorithmes.

El-Fish, simulation dont l'auteur n'est autre que celui de Tetris, est d'ailleurs autrement plus ambitieux puisqu'il pénètre au plus profond des mécanismes de la création et de la génétique.

Avec la montée en puissance des ordinateurs, les amateurs de simulation en tout genre ne savent plus où donner

de la tête. Ils peuvent gérer une ville terrestre ou une colonie, présider au destin d'un peuple, se prendre pour un dieu,



Les options de paramétrages sont particulièrement complètes, concernant les poissons, l'aquarium lui-même ou le « film » que vous allez tirer de vos expériences.

se perdre dans les arcanes des écosystèmes, se transformer en fourmi pour régler des problèmes de territoire, faire croître et fructifier un empire ferroviaire ou plus prosaïquement gérer le réseau lui-même.

Et bien d'autres choses encore. *El-Fish* mise sur l'originalité, offrant toute simplement une simulation d'aquarium. Mais quand on sait que l'équipe de développement est russe et qu'elle comprend 15 programmeurs dirigés par Vladimir Pokhilko et Alexey Pajitnov – auteur de *Tetris* et autres *Welltris* –, on ne peut manquer de se pencher sur ce programme. *El-Fish* est annoncé comme une véritable révolution dans le domaine des simulations. A vous de juger. Chaque poisson « électronique » est porteur de son propre code génétique. Ce code contrôle l'aspect et le comportement du poisson. Vous pouvez le faire reproduire et même procéder à différents croisements interspécies pour créer une forme de vie entièrement originale.

Les techniques les plus avancées seront mises à profit pour donner vie au programme. Les dernières technologies d'animation 3D sont utilisées pour animer les poissons, plus vrais que nature.

**El-Fish
est le nouveau
jeu des auteurs
de Tetris !
Une future
révolution ?**



Les mystères de la création n'auront bientôt plus de secret pour vous. Le résultat du croisement entre cette perche miniature à gauche et ce pseudo poisson valant à droite risque d'être pour le moins original. Et il peut aussi se révéler une réussite complète tant sur le plan esthétique que celui du comportement.

Algorithmes génétiques et reproduction en raytracing renforcent le tout. Alexey Pajitnov a déjà stupéfié le monde avec son *Tetris*, il se pourrait bien qu'il recommence son exploit avec *El-Fish* – édité par Mindscape. Wait and see !

Jacques Harbonn

SO FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE



Sopwith Camel



Fokker Dr. I Triplane



Messerschmitt Bf109E



MK.II Supermarine Spitfire



F-86E Sabre



MiG-15



MiG-21F 'Fishbed'



F-4J Phantom II



FRS 1 Sea Harrier



Mirage IIIE



MiG-23S 'Flogger'



F-16A Fighting Falcon

Combat Aérien Rapproché

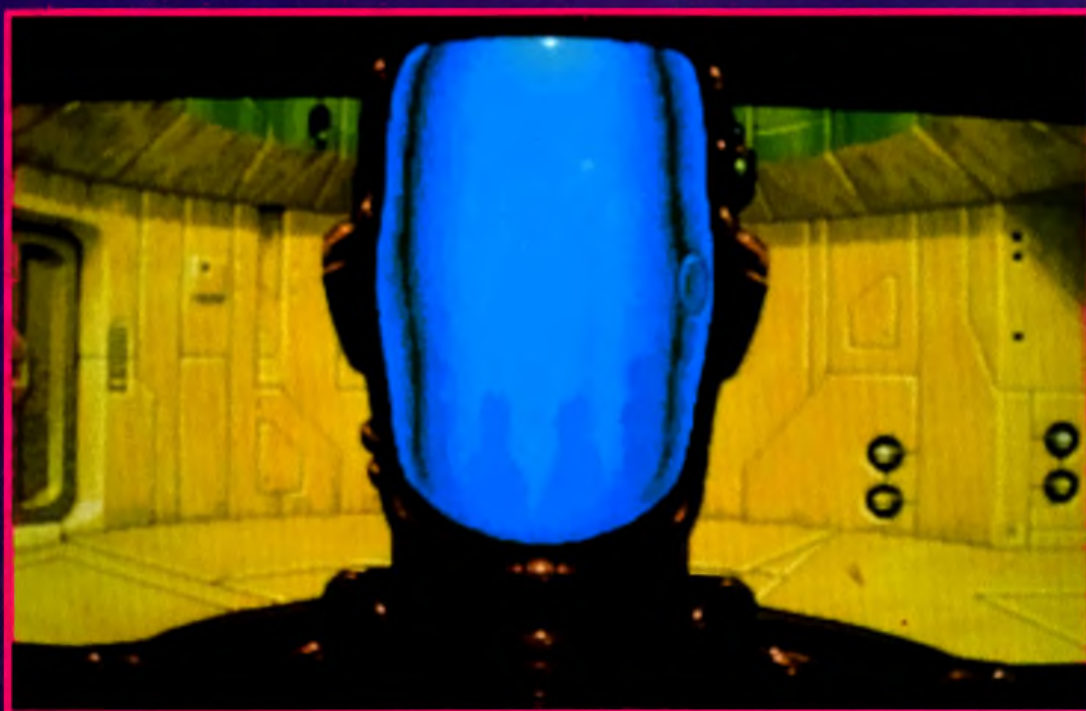
Disponible pour les compatibles IBM PC

MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, UK. Tel: (+44) 666 504 326.

DISPONIBILE LE 3615 MICROPROSE

MICROPROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Sortie en mars 93 sur PC et Amiga. Une version A 1200 est envisagée.



Que cache donc cette tête sans visage dans laquelle quatre ombres se reflètent ? Vous remarquerez l'évolution des décors par rapport au premier volet, beaucoup plus adaptés, ici, à la SF.

Captive 2

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Captive a été le premier jeu de rôles assez solide pour être comparé à l'illustre Dungeon Master. Cela lui a d'ailleurs valu en son temps d'être élu Tilt d'or.

Son auteur, Tony Crowther, a voulu aller encore plus loin et établir une nouvelle référence. Y parviendra-t-il ?



Avec *Captive 2*, Mindscape délient sans nul doute un hit en puissance, les programmes de Tony Crowther laissant rarement indifférent. Le thème SF, rarement abordé en jeu de rôles, apporte un attrait supplémentaire.

Le monde de *Captive 2* est aussi gigantesque que celui du premier volet. L'histoire se place au XXIX^e siècle. L'univers se compose de gigantesques cités futuristes, reliées entre

elles par un réseau complexe de routes de communication. Chaque cité se subdivise en neuf quartiers, comprenant la bagatelle de plus de mille immeubles chacun !



On retrouve quelques réminiscences du premier volet, avec ses robots et ses caméras multiples. Mais celui-ci devrait aller beaucoup plus loin.

Fort heureusement un faisceau d'indices vous sera fourni pour éviter de vous perdre dans cette immensité. Et si cela ne vous suffit pas, sachez que même si vous avez exploré complètement la première cité et fini le jeu, 4 096 autres cités établies au hasard n'attendent que votre bon vouloir !

La quête est un peu différente. Si vous incarnez toujours Trill et contrôlez encore quatre droïdes, il s'agit ici de prouver l'innocence de malheureux citoyens accusés à tort de meurtres causés en fait par des robots déréglés.

Ces robots appartiennent à la toute puissante société « Blo-Corp ». Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous

empêcher de la démasquer. De grands changements en ce qui concerne les graphismes grâce à l'usage poussé du procédé vectoriel.

Tony a d'ailleurs avoué qu'il s'était lassé de dessiner des murs, préférant mettre l'ordinateur à profit pour le faire à sa place ! Les résultats sont tout à fait réussis et parfaitement adaptés au scénario de SF. La version Amiga tirera profit des 32 couleurs tandis que la version PC misera sur le MCGA - 256 couleurs.

Fans de *Captive*, plus que quelques semaines avant de vous replonger dans l'univers délirant de Tony Crowther avec *Captive 2*, édité par Mindscape.

Jacques Harbonn

STAR X WING WARS.

SPACE COMBAT SIMULATOR

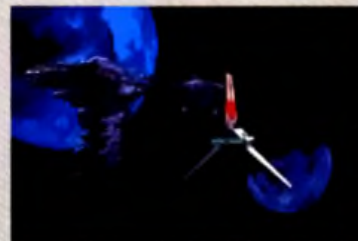
By
Lawrence Holland &
Edward Kilham

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Retrouvez dans cette superbe simulation les
grands frissons cinématographiques de la
saga de la guerre des étoiles

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois



™ & © 1993, Star Wars, X-Wing and all other elements of the
cinema fantasy are registered trademarks of Lucasfilm Ltd.
Used under authorization. All rights reserved. X-Wing game
© 1993 LucasArts Entertainment Company. IBM is a registered
trademark of International Business Machines, Inc. LucasArts is a
trademark of LucasArts Entertainment Company.

ATARI ST/STE - AMIGA

**THE DREAM TEAM
249/249F**

+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

**SUPERFIGHTER
249/249F**

+ WWF Wrestlingmania + Final Fight
+ Pitfighter

**PSYCHO'S SOCCER
275/275F**

+ International Soccer Challenge + Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester United

MANETTES

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

**NOUVEAUTES
A NE PAS MANQUER**

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

AUTRES NOUVEAUTES

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

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

1 ANNE GARANTIE SUR TOUTES LES LOGICIELS

MICROMANIA

TOP 20 ST/AMIGA

| | | | | | | | | | |
|--------------------|----------|-----------------------|----------|------------------|----------|-------------------------|----------|---------------------|----------|
| Air Support | ND/259F | Hook | 249/249F | Premier Manager | 225/225F | Street Fighter 2 | 249/249F | Transarctica | 299/299F |
| Aquatic Games | 299/249F | Indy IV (Action) | 225/225F | Risky Woods | 225/225F | The Manager | 275/275F | D Day | ND/369F |
| Black Crypt | ND/225F | Ishar | 299/299F | Road Rash | ND/199F | Sensible Soccer N2 | 225/225F | Best of Best Karaté | 269/269F |
| Bunny Bricks | 229/229F | Jaguar | ND/225F | Robosports | ND/259F | Legends of Valour | 275/275F | Zool | ND/225F |
| Castles | 249/299F | Joe and Mac | 225/225F | Shuttle | 275/275F | Wing Commander | ND/299F | Project X | ND/225F |
| Castles data disk | ND/149F | L'arme Fatale | 249/249F | Sim Earth | ND/349F | Indy IV (Aventure) | ND/325F | WWF N2 | 249/249F |
| Cool World | 249/249F | Links | ND/359F | Striker | 225/225F | Flashback | 299/279F | EPIC | 249/249F |
| Crazy Cars 3 | 299/299F | Lord of Rings | ND/225F | Super Tetris | ND/299F | Civilization | ND/299F | Fire and Ice | 225/225F |
| Curse of Enchantia | ND/299F | Monkey Island 2 | ND/349F | Superski 2 | ND/299F | Grand Prix (Microprose) | 299/299F | Dominium | 299/299F |
| Doodlebug | 225/225F | Nicky Boom | 279/279F | The Games España | 299/299F | Pinball Fantasies | ND/275F | Shadow of Beast 3 | ND/275F |
| Eye of Beholder 2 | ND/325F | Pool | 225/225F | Ween | 299/299F | | | | |
| Global Effect | 299/299F | Populous N2 Plus | ND/325F | Wizzkid | 225/225F | | | | |
| Goblins 2 | 299/299F | Powermanger Data Disk | 119F/ND | | | | | | |

PC COMPATIBLE

**NOUVEAU THE DREAM TEAM
299F**

+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

**NOUVEAUTES
A NE PAS MANQUER**

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

MANETTES

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

AUTRES NOUVEAUTES

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

| | |
|------------------------|-------|
| A-Train | 399 F |
| A-17 Fortresse Valente | 399 F |
| Best of Best Karaté | 299 F |
| Birds of Prey | 349 F |
| Bunny Bride | 279 F |
| Captive 1.1 | 299 F |
| Castles 2 | 349 F |
| Castles Data Disk | 149 F |
| Cool World | 295 F |
| Crazy Cars 3 | 299 F |
| Curse of Enchantia | 299 F |
| D Day | 369 F |
| Dark Queen of Krynn | 299 F |
| Dominium | 329 F |

| | |
|------------------------|-------|
| Dungeons Moberet | 299 F |
| Eye | 299 F |
| 17A Nighthawk | 399 F |
| Falcon Miss Disk 1 | 225 F |
| Force of Virtue | 175 F |
| Gods 2 | 349 F |
| Gunship 2000 Unlimited | 299 F |
| Gunship 2000 Scam Disk | 225 F |
| Harpoon | 399 F |
| Heroes of the 357th | 299 F |
| Hook | 349 F |
| Inca Speech Disc | 249 F |
| Indy IV (Action) | 275 F |
| Indy IV (Aventure) | 325 F |

TOP 20 PC COMPATIBLE

| | | | |
|--------------------------|-------|-----------------------|-------|
| Comanche | 389 F | Inca | 399 F |
| Grand Prix (Microprose) | 395 F | Civilisation | 349 F |
| Crusader of Dark Savant | 399 F | AV8B Harrier Jump Jet | 425 F |
| The Manager | 275 F | Aces Mission Disk | 225 F |
| King Quest VI | 399 F | Transarctica | 299 F |
| Task Force 1942 | 399 F | Aces of the Pacific | 349 F |
| Laura Bow 2 | 425 F | Quest for Glory 3 | 349 F |
| F15 Strike Eagle N3 | 349 F | Ultima Underworld | 349 F |
| Legends of Valour | 395 F | Wing Commander 2 | 349 F |
| A-Train | 359 F | Falcon 3.0 | 399 F |
| | 349 F | | |
| Ishar | 299 F | Robosports | 299 F |
| Jetfighter 2 + Mis Disc | 475 F | Rome | 349 F |
| RGB | 325 F | Sherlock Holmes | 375 F |
| Links Mouna (Lea Course) | 229 F | Sim Ant PCW | 299 F |
| Links Pro | 399 F | Sim Earth PCW | 345 F |
| Lord of the Rings 2 | 369 F | Sim Life | 375 F |
| Lord of Tempress | 299 F | Super Cauldron | 299 F |
| Monkey Island 2 | 299 F | Super Tetris | 349 F |
| Moanstone | 275 F | The Games España 92 | 375 F |
| Nicky Boom | 299 F | The Seige | 275 F |
| Pacific War | 375 F | The Summoning | 325 F |
| Powermanger | 349 F | Theater of War | 325 F |
| Prophecy of Shadow | 329 F | Ultima VII | 349 F |
| Rampart | 299 F | V Far Victory | 325 F |
| Red Baron Miss Disk | 225 F | Ween | 349 F |
| Red Nebular | 399 F | WWF N2 | 299 F |
| Risky Woods | 275 F | | |
| Robocop 3 | 299 F | | |

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

SPECIAL VACANCES

Des promotions d'été pour
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE, GAME BOY
GAMEGEAR, MASTER SYSTEM
PC COMPATIBLES
ATARI ST, AMIGA



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-Élysées - 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 Miroirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 23

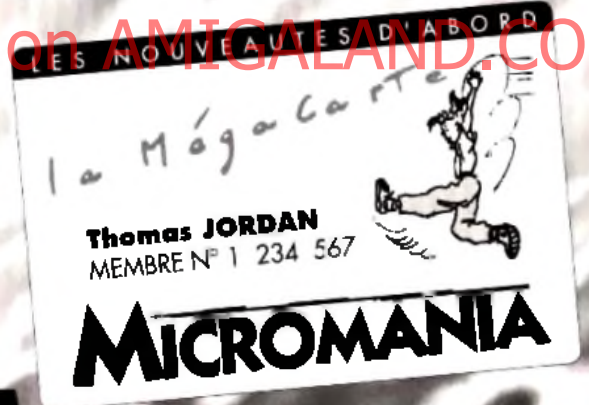
MICROMANIA NICE
 Centre Commercial Nice-Etoile
 Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

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

MICROMANIA

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

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



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

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
 Attention : les Nouveautés et les produits à portée ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphoner nos lignes 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 SOINIE-ANTIPOIS CEDEX

| N° | Titres | PRIX |
|---|--|--------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F | | |
| Précisez | Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> | Total à payer = F |

Nom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Tél. _____
 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 **26 F**) pour frais de remboursement

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

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

avant-premières

HIRED GUNS

Annoncé
pour mars 93
sur Amiga
et PC.

D'accord, sur micro, ce ne sont pas les jeux d'aventure qui manquent, mais si je vous dis que celui-ci est réalisé par Psygnosis, la curiosité devrait vous chatouiller les neurones. Et si j'ajoute qu'on peut s'éclater à quatre joueurs simultanément, vous allez foncer à la ligne en dessous... Alors à tout de suite !

Ah, vous voilà... Je savais bien que *Hired Guns*, le nouveau jeu de chez DMA Design/Psygnosis vous attirerait immanquablement. Bande de petits « petits curieux » ! Et maintenant, vous allez me supplier à genoux de vous en dire un peu plus ! Yark ! Yark ! Non, laissez tomber, c'est pour rire, mais si quelqu'un veut bien m'envoyer un T-shirt des Simpsons ou un poster de Julia Roberts...

**Le premier jeu
d'aventure pour
quatre joueurs
simultanés**

Bon, tant pis, allons-y : *Hired Guns* est un jeu d'aventure novateur au scénario futuriste. Il vous propose d'incarner les rôles d'une bande de mercenaires sans foi ni loi. Ce ne sont pas des enfants de chœur et encore moins de cœur : ils sont recherchés par toutes les polices de la galaxie ! Mais le Gouvernement les a officieusement chargés de délivrer des otages retenus par un groupe terroriste, alors... Les quatre héros de *Hired Guns*, prononcez « Haireud Gounz », disposent de caractéristiques différentes et peuvent être dirigés indépendamment les uns des autres par le même joueur ou par quatre joueurs qui devront alors se partager le clavier, les souris ou les joysticks. La distribution étant faite, commençons la partie. L'écran se divise en quatre fenêtres qui montrent ce que voit chacun des personnages. Elles contiennent également



En haut à gauche :
Cette vue subjective montre ce que voit le personnage. Elle permet de se déplacer et de tirer sur les ignobles monstres qui ne manqueront pas de surgir devant vous.

En bas à gauche :
Si vous disposez d'un scanner, celui-ci tracera pour vous le plan des lieux que vous aurez déjà explorés. Au passage, admirez la finesse des détails du plan.

En haut à droite :
En faisant apparaître l'écran d'inventaire, vous pouvez fouiller dans votre sac à dos pour examiner des objets, clés, armes, scanners, etc, puis les utiliser.

En bas à droite :
Chaque personnage dispose de ses propres caractéristiques : physique, sa force ; fitness, son état de santé ; expérience ; psionnic, ses pouvoirs psychiques.

trois menus permettant de fouiller dans l'inventaire, d'examiner les caractéristiques de chacun des personnages, ou encore de consulter le plan des lieux déjà visités. On retrouve, bien sûr, tous les éléments d'un jeu de rôle traditionnel : création des personnages, sauvegarde, portes, clés, téléporteurs, coffres... Deux grands attraits à ce soft : tout d'abord, le fait de pouvoir

agir en groupe. En effet, vous pouvez désigner un leader que les autres personnages suivront « intelligemment » en évitant les nombreux obstacles et en se tenant à bonne distance. Et surtout, vous pouvez envisager toute sortes de tactiques : séparation des membres du groupe, envoi d'éclaireurs, encerclement... De quoi s'éclater entre copains !
Marc Lacombe

HIRED GUNS EN CHIFFRES !

Le jeu occupera 8 Mo répartis sur 5 disquettes et réclamera au minimum 1 Mo de RAM. Vous pourrez sélectionner un des 12 personnages déjà créés, affronter 24 types d'ennemis différents, et il vous faudra plus de 80 heures de jeu avant d'arriver au bout !



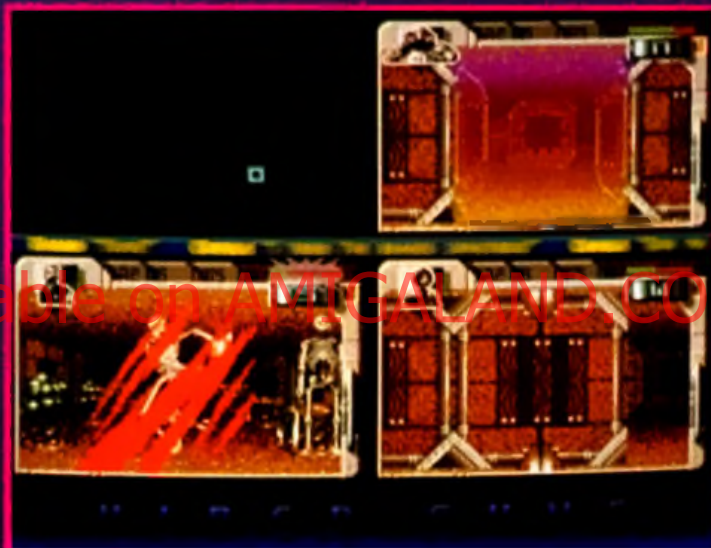
Tous les personnages ont accepté de poser pour cette photo souvenir en se regardant mutuellement dans le blanc des yeux...



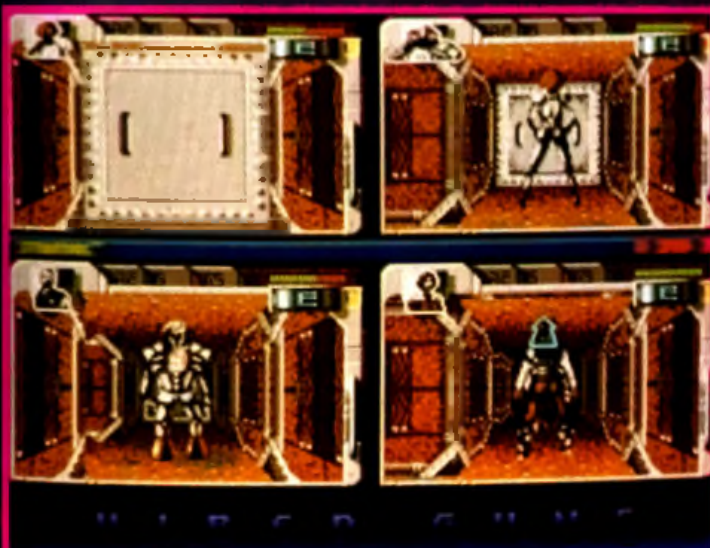
Deux personnages sont entrés dans le complexe tunnel que les deux personnages ont traversé les premiers débris.



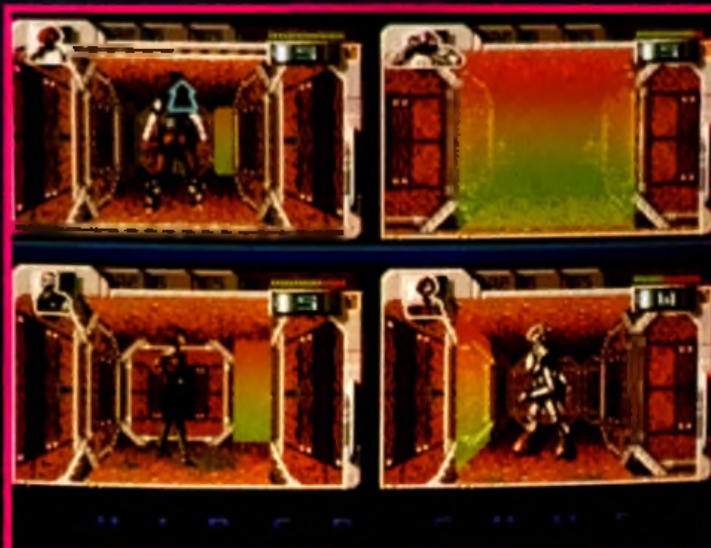
Dommage que vous ne puissiez pas entendre le bruitage des tirs et du chargement des armes, on s'y croirait !



Cette salle est remplie d'œufs qui ne demandent qu'à éclater pour libérer de monstrueuses créatures... Alien que pourra !



Dans Hired guns, il est possible de déplacer certains blocs pour dégager des passages secrets.



Le complexe souterrain est équipé de téléporteurs qui vous obligeront à faire des plans précis si vous ne voulez pas vous perdre.

Disponible incessamment sous peu sur PC, Atari ST et Amiga.



La situation n'est pas rose. Suspendu à une liane et attaqué par une pluie de boules de neige, vos possibilités de mouvement sont limitées. Mais vous trouverez bien un moyen de vous en tirer!



Continuez à monter, le salut se trouve vers la lumière.

Battletoads

Après les Tortues Ninja, c'est au tour des « Crapauds de Combat » d'envahir nos micros... Les animaux mutants et guerriers inspirent certains programmeurs. Mais qui croassent ainsi le soir, au fin fond des marécages ?

Battletoads a été un grand succès sur console NES. Le voici désormais traduit sur micro. Vous incarnez Rash, Zitz et Pimple, les Battletoads. Ce sont en fait de pauvres testeurs de jeu transformés en amphibiens de combat par un dangereux virus informatique (vous rendez-vous compte des risques que l'on prend pour écrire nos articles ?!). Défenseurs de la veuve et de l'orphelin, ils doivent tout tenter pour délivrer la princesse Angelica et la ramener à son père, l'empereur de la Terre. Mais la Reine Noire veille, prête à tout pour réaliser son terrible forfait. Parviendrez-vous à la contrecarrer en dépit des énormes moyens dont elle dispose ? Toute la question est là ! Jeu d'action édité par Rare Software (des petits nouveaux), Battletoads mise sur une réalisation alerte. Le programme accepte deux joueurs simultanés, ce qui est assez rare pour être souligné. Il faudra en découdre pendant douze niveaux semés d'embûches et de pièges de

toutes sortes pour espérer réussir votre quête. Vous pourrez heureusement compter sur quelques objets pour vous aider un peu : le « Turbo Jet », le « Space Board » ou même un « vélo de l'espace ». L'animation devrait être d'un bon niveau, les héros disposant de 92 poses différentes, ce qui assure en théorie une animation variée et réaliste.

Jacques Harbonn



Voilà que même les bonhommes de neige s'en mêlent, vous bombardant de boules de neige. Mais un crapaud tel que vous, n'a peur de rien.



Changements de décors et d'atmosphère. Au froid et à la glace succèdent la chaleur et le désert. Avec tout ça, comment ne pas attraper un « chaud et froid » ?!

HISTORYLINE

1914-1918

**TOUT A COMMENCE A SARAJEVO LE 28
JUN 1914 AVEC L'ASSASSINAT DE
L'ARCHIDUC FRANCOIS-FERDINAND...**

HISTORYLINE 1914-1918


AOUT 1914

Mobilisation Générale

Le 1er Août 1914, à 17h00, l'empereur Guillaume II ordonne la mobilisation générale des troupes allemandes. Peu après, il déclare la guerre à la Russie et à la France.

Rupture des relations diplomatiques

Le Reich allemand et la Grande Bretagne sont en état de guerre. Le président américain, Woodrow Wilson, proclame la neutralité des Etats-Unis et propose d'entamer des négociations pour la paix.



HISTORYLINE 1914-1918 est un wargame relatant les événements de la première guerre mondiale. Ce jeu se joue à un ou deux joueurs. Vous endossez le rôle des alliés ou de l'armée allemande et vous surveillez le déploiement de vos troupes et les contre-attaques de l'ennemi grâce à une vue aérienne des combats.



Pour vaincre, il faudra tenir compte de nombreux facteurs tels que les changements de saison, la qualité du terrain, le contrôle des points stratégiques, tout en planifiant bien vos attaques. N'oubliez pas que l'objectif est de se montrer toujours plus habile que l'ennemi !



HISTORYLINE 1914-1918 reprend tous les faits historiques de l'époque, animés de magnifiques illustrations. Un manuel très bien documenté et très complet vous servira de guide tout au long de vos missions.

Facile à jouer, HISTORYLINE 1914-1918 est un must pour tous les passionnés de jeux de stratégie et de simulations historiques. Des heures de jeu passionnantes en perspective !



"Sans conteste le meilleur wargame du moment"
Génération 4, 90%

"Vous craquerez complètement pour cette merveille"
Joystick

"Historyline est un excellent jeu" Tit. 16/20

Disponible sur PC et AG en version française
En vente dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

© 1992 by Blue Byte All rights reserved



Blue Byte

3615 UBI

Distribué par
UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tel : (1) 48 57 65 52

avant-premières

PREHISTORIK II

Annoncé pour PC sur mars. Une version Amiga est à prévoir.



Prehistorik n'arrête pas de se faire le public. Il se présente dans plusieurs formats lorsque il est à plusieurs mètres de soi.

Prehistorik peut même utiliser un deltaplane. Anachronique, certes, mais tellement pratique !

L'une des particularités du jeu est de pouvoir piloter un engin volant identifié mais complètement anachronique : un deltaplane ! Le déplacement dans les airs demande un certain apprentissage. Pour décoller, Prehistorik doit « gonfler » la voile du delta. Il prend son élan et pousse le joystick à fond vers le haut. Une fois dans les nuages, le contrôle de l'engin peut se révéler périlleux. Il faut sans cesse veiller à ce que la voile du delta soit gonflée. Pour cela le héros doit piquer vers le sol et remonter brusquement vers les cieux. Au début, les crashes sont fréquents. Mais cela rend la partie très intéressante et originale une fois que le joueur parvient à maîtriser les commandes.

Prehistorik, l'un des titres phares de Titus, connaît une seconde jeunesse. Cet autre volet s'annonce plus passionnant que le premier et techniquement de bien meilleure qualité.



L'utilisation du deltaplane n'est pas obligatoire. Les branches d'arbres servent de plates-formes. A vous de voir si vous êtes assez bon pour jouer les « aviateurs ».

Groummf... fait l'homme des cavernes au moment de son réveil ! Une nouvelle journée de dur labeur commence. Avant toute chose partir à la recherche de nourriture. Monsieur Frigo n'ayant pas encore inventé le réfrigérateur, Prehistorik, le héros, doit quotidiennement faire son marché. Au menu, des animaux de toutes tailles qui ont le malheur de croiser sa route. Ours, dinosaures, guêpes, araignées, plérodactyles... vont tâter de son gourdin ou de sa double hache. Pour l'aider dans sa rude tâche, de nombreux bonus sont mis à sa disposition. Faut-il encore pouvoir les attraper. Ils sont, ou cachés, ou à des hauteurs que même un agile primate ne peut atteindre. Mais Prehistorik a trouvé la parade : il saute sur le crâne des animaux et rebondit dans les airs. De plus, après plusieurs sauts, la bête est terrassée et les bonus sont multipliés par deux, trois, voire huit dans certains cas.

Techniquement, Prehistorik II s'annonce excellent. Le programmeur Eric Zmiro, a vraiment mis le paquet.



Le gardien est l'ennemi principal du héros. Il n'a fait que mal dire à Moktar, mais c'est lui qui est le danger à ce moment de choc. Un peu partout, de nombreux bonus sont dissimulés. Il faut frapper sur les moindres blocs de pixels qui composent le décor.



L'une des différences entre Prehistorik 2 et le premier jeu est le nombre de cavernes. Ici, elles sont beaucoup moins nombreuses. De plus, certaines vous ramèneront au début du niveau. Dur, dur !!!

Le jeu se compose de dix niveaux. D'un point de vue technique, Eric Zmiro, le programmeur, à qui l'on doit Moktar, a fabriqué une petite merveille. Un triple scrolling en 16 couleurs, encore inconnu sur PC, anime les niveaux. Des éléments passent au premier plan, les personnages se déplacent au second et les décors du fond scrollent sur un

troisième. L'effet est superbe ! Autre trouvaille : un niveau vertical avec un scrolling « force ». Le joueur ne doit jamais cesser de courir au risque de sortir de l'écran. D'autres surprises et pas des moindres attendent le futur homme des cavernes. Vous les découvrirez lors du test complet qui paraîtra courant mars.

Laurent DeFrance



Attaque dans les airs. Malheureusement Prehistorik ne peut pas se servir de son arme. Il lui faudra donc éviter le combat ou rebondir plusieurs fois sur la tête de ce ptérodactyle.

avant-premières

CHUCK ROCK II

SON OF CHUCK

Prévu sur
Amiga (1 Mo)
pour mai.

Vous vous souvenez sans doute de Chuck Rock, l'homme « préhistoricomique » qui jouait de la bedaine pour aller délivrer sa femme ? Depuis, Chuck a eu un fils et – tel père, tel fils –, cette fois, c'est le bambin qui part à la rescousse de son papa.



Avec un bon coup de massue bien appliqué, Chuck Jr. peut utiliser ce petit dinosaure comme une plate-forme pour passer les précipices. Une méthode délicate pour un jeu qui ne l'est pas moins.

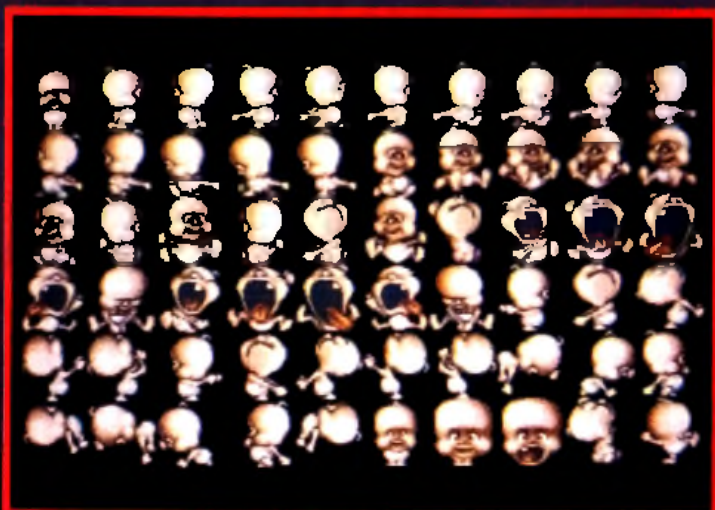
Quelques années après la grande aventure de *Chuck Rock*, celui-ci a fondé l'empire automobile Fjord. Il s'est marié et a eu un bébé, Chuck Junior. Mais un jour, le grand concurrent de Chuck, un certain Brick Jagger, de la Dalstone Car Company, le fait enlever. Junior, très précoce pour son âge, part à la rescousse de son père... Six grands niveaux et quatre mini-jeux sont à résoudre. Vous visiterez la jungle, des cavernes volcaniques, une montagne enneigée, des faubourgs préhistoriques (sur le dos d'un dinosaure géant !) et, enfin, l'usine du « super-vilain ». Les niveaux, divisés en plusieurs zones, contiennent bien sûr des ennemis et également des pièges parfois fort dangereux, ainsi que des biberons énergétiques pour ce bébé fort tonique.

Avec sa massue, le super-bébé peut se battre, pousser des rochers et neutraliser certains pièges. Il peut également grimper sur sa massue (elle est aussi grande que lui !) ou l'enflammer afin d'illuminer les endroits sombres. Si le petit héros libère un dinosaure, celui-ci le protégera parfois des coups des adversaires. Dans cet univers préhistorico-délicat, les animaux servent de plate-forme, d'arme, d'ascenseur, d'escalier ou encore de pont. Les animations seront encore plus fines que dans *Chuck Rock*, et le maniement paraît assez intuitif. Il y aura trois degrés de difficulté. Le mode le plus facile augmentera la résistance du bambin et vous indiquera à l'aide de flèches les actions à effectuer. De plus, lorsque Junior mourra, il pourra reprendre son voyage à partir du même endroit. Il ne sera pas nécessaire de recommencer tout au début du niveau. Très bien conçu, *Son of Chuck* est un jeu de plate-forme prometteur même si le thème n'en est pas vraiment original (il n'est pas sans rappeler *Humans* ou encore les héros juvéniles de *Brat* et *Baby Jo*). Entre *BC Kid* et *Son of Chuck*, le duel risque d'être serré !

Eva Hoogh



Chuck Junior huele en tombant sur ces pieux effilés. C'est bien connu que la peau des bébés est plus sensible que celle des adultes...



Voici les 60 positions qui composent les mouvements principaux de Chuck Jr. Une chose est sûre : les graphistes n'ont pas chômé !



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Une astuce bien pratique : Chuck Jr. utilise la queue de certains animaux comme liane pour survoler les pièges qui parsèment le sol. Quel gamin prodigieux ! Ne serait-il pas, en fait, le fils de Tarzan ?



Chuck Jr. est petit mais costaud. Pour ce qui est de la barge, il en a à revendre. Les deux sbires de Brick Jagger vont-en-faire les frais.



Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, Son of Chuck propose un choix très complet de boss.



Edito

Le Tilt Journal bouillonne ! La grande découverte du moment, c'est la 3DO, une machine-événement qui risque de révolutionner le monde de l'informatique ludique. Mais attention : avec ses animations ultra-rapides, les risques d'épilepsie s'accroissent !!! Alors, pour savoir, ce que nous, à Tilt, pensons de cette affaire dont les médias font leurs choux gras, ne manquez pas l'article de notre humoriste en chef, j'ai nommé Marc Lacombe. Ne manquez pas, non plus, le déjeuner de six programmeurs de génie, ni la présentation des derniers jeux d'arcade qui seront bientôt adaptés sur micro. Bonne lecture !

Morgan Feroyd



Voici la machine du futur ! Encore, me direz-vous ? Cette fois, il semblerait pourtant qu'un vrai système ait été développé par la firme 3DO. Ce prototype a été construit par Panasonic.

3DO

LA MACHINE-EVENEMENT

Que vaut la 3DO face aux PC, Amiga et ST ?

Présentée au CES de Las Vegas en exclusivité, la 3DO est un support interactif multimédia. Le principe est le même que celui du CD-I mais avec un hardware d'une puissance dix fois supérieure. On obtient ainsi une machine située entre la console 32 bits et le CD-Rom. Un nouveau standard est né et il sortira en Europe en 1994.

L'Interactive Multiplayer, IM, ou plus simplement 3DO, du nom de la société qui l'a créée est sans doute le support multimédia du futur. Associant les technologies les plus récentes, la machine est impressionnante. L'idée d'élaborer un tel produit n'est pas nouvelle. D'autres sociétés, comme Philips avec son CD-I, ont créé des supports interactifs. Ce qui est différent avec le système 3DO, c'est la puissance offerte qui permet d'atteindre un nouveau stade dans le réalisme interactif. Ce système est basé sur une architecture 32 bits révolution-

naire. Au dire de ses concepteurs, elle effectue certaines tâches 50 fois plus vite que les ordinateurs « classiques » ou les consoles de jeu. Ses capacités permettent la création d'images très réalistes, de graphismes en 3D et d'animations utilisant de nombreuses techniques de cinéma (ombres, transparence, effets spéciaux). Pour mettre toutes les chances de succès de son côté, la société 3DO s'est associée avec de nombreuses entreprises : Matsushita (créateur du VHS), AT&T (la plus grosse société de télécommunication au monde), Time Warner, MCA (producteur de films et d'émissions de télé), Electronic

Arts (éditeur de jeux vidéo), Kleiner et Perkins Caufield & Byers (fabricants de Silicon Valley). De même, l'équipe de création est constituée de certains programmeurs ayant travaillé à la conception des Apple, du Commodore Amiga et de la console Lynx d'Atari. Ça promet ! Comme le CD-I, la 3DO est capable de lire les CD de toute sorte : audio, photo et vidéo. Un CPU de type 32 bits RISC est le centre vital du système. Il est associé à deux coprocesseurs. Un pour les graphismes et les animations et un pour les sons, ce dernier permettant de

transcrire un signal digital de la même manière que les CD. Ce procédé multitâche permet d'accélérer l'analyse et le traitement des données.

Les graphismes sont en plein écran et la vidéo est en temps réel (30 images par seconde - la norme américaine). La 3DO est équipée d'un lecteur de CD-Rom à double vitesse pour accélérer les accès et les transferts de données. De nombreux périphériques sont prévus : joystick et trackball, clavier et souris, modem, lunettes 3D haute technologie (polarisées), carte mémoire pour la sauvegarde de données, connecteurs pour caméra vidéo et prise MIDI. Rien que ça !

Les séquences animées sont stockées et compressées au format MPEG. Par exemple, ce genre de compression permet d'obtenir une image haute définition en 16 millions de couleurs, en 60 Ko. C'est actuellement l'un des meilleurs taux de compression. Cela permet d'enregistrer sur les lasers 12 pouces de 660

Rotations, scrolls en tout sens, image en 16 millions de couleurs... De quoi vous faire tomber dans les pommes. La qualité de la photo n'est pas géniale mais je vous garantis que c'est impressionnant !



Mo des heures de film, 60 heures de musiques, 20.000 bruitages, 20.000 photographies (images fixes) et d'innombrables pages de texte.

Les sujets exploités seront nombreux. On trouvera des jeux d'action, des jeux en 3D avec lunettes spéciales, des simulateurs de vol, des « bibliothèques » sur les animaux, l'architecture ou le sport, par exemple.

Les graphismes de fond utilisés pour la démo sont impressionnants. Les 4096 couleurs (au moins) donnent aux dessins le réalisme d'une photo. C'est plutôt appréciable.

LA DEMO SUR 3DO

Les démos présentées au CES sur le stand 3DO étaient impressionnantes. Les nombreux effets préprogrammés du processeur permettent l'utilisation intensive d'effets spéciaux : des effets de transparence, de torsion, d'animation d'objets en 3D, d'images digitalisées, etc. Toutes ces opérations étaient effectuées avec une vitesse d'exécution et une fluidité plus qu'honnêtes. Mais attention ! les boîtiers présentés étaient vides et un ordinateur bien plus volumineux pilotait en réalité toutes ces séquences préprogrammées.

A côté de l'écran de la 3DO, la même démo tournait sur un PC 486. Le but de la manœuvre était de montrer la différence de qualité entre les deux machines. Autant vous dire tout de suite que le PC se faisait « écraser » ! D'ailleurs, cette pseudo-démonstration sonnait faux. Il est certain que le PC est moins puissant mais de là à passer pour un ZX 81... Il aurait sans doute été préférable d'optimiser la version PC pour que la comparaison soit valable. Mis à part ce détail, les démos vont certainement franchir un grand pas et ce, grâce à la 3DO !



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Trip Hawkins, président de la société 3DO, montre un prototype de l'IM durant le CES de Las Vegas 1993.



Cette photo prise dans une des démonstrations permet de constater la grande qualité de l'image.

Un des gros atouts de la 3DO tient au fait qu'il n'y a pas d'exclusivité de développement. Ainsi, 3DO propose à tous les éditeurs de créer sans réserve leurs produits.

Aussi de nombreuses sociétés s'intéressent déjà à l'IM. Citons, entre autres : Bullfrog Production, Storm, Core Design, Dynamix, Electronic Arts, Gremlin Graphics, Loriciel, MCA, Microprose, Ocean Software, Origin Systems, Paramount, Psygnosis, Spectrum HoloByte, Virgin Games, Westwood Studios. On peut donc s'attendre à ce

quepromettre à la machine une évolution rapide et efficace. Après le magnétoscope VHS, le Laser Disc, le CD Audio et les consoles 16 bits, la 3DO Interactive Multiplayer cherche à s'imposer s'imposer comme un nouveau standard. Vu les capacités que nous avons décrites, on ne doute pas un seul instant qu'elle fera un gros boom ! Espérons que la logithèque sera à la hauteur d'une telle machine. Le prix de vente se situera approximativement entre 700 et 1 000 \$, soit environ 5 000 F.

Morgan Feroyd

3DO : CONSOLE OU MICRO ?

A l'époque où les micro-ordinateurs et les consoles font une gigantesque percée dans les foyers, on peut se demander si ces « machines du futur » se dirigent vers un créneau commercial bien défini. Que cherchent-elles à remplacer ? Il semble que ces produits soient destinés à des applications très variées : jeu, loisir, éducation, etc. Reste qu'un produit trop « ouvert » risque de ne pas parvenir à s'implanter. Alors que que la spécialisation permet de faire un travail de qualité et nettement plus pointu. 3DO semble bien gérer cette difficulté. La plupart des extensions et périphériques peuvent rendre la machine aussi variée qu'il y a d'applications possibles : clavier, souris, joystick, joypad, imprimante, synthétiseur, etc. C'est à la fois une console et un micro. Mais la 3DO saura-t-elle trouver un créneau à cheval entre ces deux domaines ? Elle est trop chère pour une console et ne propose pas de programmation directe comme un micro. A l'heure actuelle, il est difficile de tirer une conclusion.

INTERVIEW CE QU'ILS EN DISENT...



C'est certain, la 3DO provoque un fort engouement de la part de tous les partenaires plus ou moins proches du projet. Voici quelques réactions « à chaud ».

TRIP HAWKINS, PRÉSIDENT DE THE 3DO COMPANY (ex-fondateur d'Electronic Arts) :
« Le but de 3DO est de créer un nouveau standard multimédia interactif. Nous n'allons construire ou commercialiser aucun produit. Mais nous allons vendre notre technologie à des sociétés qui, elles, le feront. Notre idée n'est pas nouvelle. D'autres compagnies ont lancé des systèmes interactifs multi-usages. Ce qui est différent avec la 3DO, c'est que notre plateforme est si puissante qu'elle va offrir un niveau de réalisme et d'ergonomie jamais atteint. »

LARRY PROBST, PRÉSIDENT D'ELECTRONIC ARTS : « Nous croyons fermement que la 3DO peut conduire au développement d'un marché grand public similaire à celui de l'audio ou de la vidéo. Cette machine est le résultat d'une technologie extrêmement novatrice. Elle sera néanmoins proposée à un prix accessible pour le consommateur.

Ces atouts vont permettre à notre industrie de s'épanouir au-delà du marché actuel des jeunes adolescents. Un autre point qui compte pour nous est l'aspect financier. Electronic Arts est une compagnie en pleine croissance et nous pensons que la 3DO peut aider à son développement en ce début de XXI^e siècle. En tant qu'éditeur, les bénéfices du développement sur 3DO seront bien plus importants que ceux d'un logiciel classique. »

SKID PAUL, VICE-PRÉSIDENT DE MCA : « Je voudrais expliquer pourquoi MCA est si enthousiaste quant à ce projet. Nous pensons que la 3DO représente une avancée très significative de la technologie moderne. D'habitude, les studios de cinéma ne font que vendre leurs licences de films pour en faire des jeux vidéo. Nous ne participons pas du tout à la création de ces logiciels. La raison principale est que nous sommes avant tout des conteurs, des scénaristes. Nous développons des scénarios, des histoires, des personnages. Mais, avec les capacités limitées du matériel disponible sur le marché, il n'y avait pas vraiment d'autre chose à faire que de vendre nos licences. Avec 3DO, les metteurs en scène, les producteurs de télévision et les musiciens de talent de MCA peuvent enfin raconter leurs histoires. Et cela grâce à la puissance de la machine. On parle beaucoup du rapprochement Hollywood/Silicon Valley, je pense qu'un produit comme la 3DO est le résultat de cette association. »

JLJ



JPEG / MPEG : DE QUOI S'AGIT-IL ?

MPEG et JPEG ne sont pas les dernières invectives à la mode mais les abréviations de Motion Picture Expert Group et de Joint Photographic Expert Group. Ces professionnels ont défini des protocoles de compression d'images animées (MPEG) ou fixes (JPEG), très efficaces, lesquels ont la caractéristique de diminuer plus ou moins la qualité de l'image car ils interprètent les données. Outre les classiques codages de redondances RLE (on signale une zone blanche en définissant sa longueur et son contenu), le JPEG élimine les pixels isolés, ce qui augmente l'efficacité de la compression mais altère l'image. La qualité obtenue est proportionnelle au facteur de compression utilisé. Le MPEG, destiné à compresser les séquences vidéo, ne détecte que les différences entre

des tranches, encore des tranches... Ces images digitalisées sont d'une grande qualité. La puissance du processeur permet de déformer à volonté, sans saccade, ces visages.

deux images (sans cela, on est obligé de coder 24 images complètes pour chaque seconde !). Là aussi, il y a une perte de qualité. Malgré cela, le MPEG est le meilleur format de compression disponible actuellement.

RISC OU CISC ?

Les microprocesseurs à architecture RISC (pour Reduced Instruction Set Computer) sont actuellement très à la mode. L'Archimède, qui les a démocratisés, n'est plus seul. Apple et IBM, pour ne citer que les plus grands, se sont lancés dans la course avec le Power PC, au détriment d'Intel (fabricant des processeurs 80 x 86 qui équipent les PC). Mais pourquoi ces

constructeurs sont-ils si enthousiastes et quelles sont les différences entre le RISC et le CISC ? Il faut

QUI PARLE D'EXCLUSIVITÉ ?

Le principal atout de cette machine est sans aucun doute l'absence de droits d'exclusivité. En fait, la tâche de la firme 3DO consiste surtout à mettre au point un système. Ensuite, n'importe quelle société pourra construire sa console (avec un look différent mais des capacités identiques). C'est le cas des magnétoscopes VHS pour lesquels seul le logo « VHS » est déposé. On peut donc espérer que de nombreuses sociétés japonaises, américaines et taiwanaises (voire européennes) s'intéressent à l'élaboration de la

3DO. Ainsi, les prix devraient vite baisser et devenir réellement intéressants. Pour ce qui est des logiciels, c'est exactement la même chose. Chaque éditeur peut programmer librement et 3DO fournit même à ceux qui le désirent près de 170 gigas de données (musiques, images, routines) pour leur permettre de travailler efficacement. Précisons que c'est l'association avec de nombreuses « super-boîtes », comme Electronic Arts, Warner ou MCA, qui a permis cette politique.

Si tout se passe bien, la 3DO sortira à la fin de l'année aux USA. Il faut compter un an pour voir se développer une logithèque fournie sur la 3DO.



Bonana San essaie ces fameuses lunettes 3D. Elles permettent de voir toutes les couleurs, relief en plus ! Hélas, la démo présentée durant le salon ne démontre pas les toutes possibilités de la technique utilisée.

LE LASERACTIVE DE PIONEER

Au C.E.S. la société Pioneer a présenté son produit du futur. A la fois CD-I et CD-ROM, cette machine appelée LASERACTIVE est assez intéressante. Son principal atout est qu'elle accepte les lasers de format 8 et 12 pouces. Cela permet de profiter d'une grande capacité de stockage. En terme de chiffres, cela permet de passer d'un disque laser classique de 540 Mo à un disque laser de 540 Mo qui peut aussi contenir 60 mn de vidéo (un film par exemple) et de nombreux sons FM. Le deuxième atout du LASERACTIVE est qu'il est proposé avec trois extensions : un boîtier Méga-drive, un boîtier NEC et un boîtier pour lire les disques Karaoke. Outre la reconnaissance des CD-audio, CD-photo, LaserDiscs et des CD-I, il est donc possible de jouer avec des cartouches ou des Méga-CD SEGA, à des cartouches ou des CD-ROM pour NEC et d'écouter des disques Karaoke permettant de mixer sa voix sur n'importe quel disque (Un concert Live en duo avec Patriciick, quel pied !). Le LASERACTIVE devrait sortir en Europe vers la fin de 1994.



plus de temps qu'une simple addition. Et ces instructions ne sont pas toujours parfaitement optimisées pour l'utilisation que l'on veut en faire, alors qu'en associant des instructions de base, on peut parvenir à une optimisation maximale.

En pratique, programmer en assembleur sur un processeur RISC est un véritable cauchemar. A l'arrivée, en revanche, on obtient un gain de rapidité très sensible. Les processeurs RISC

ont plusieurs autres avantages par rapport à leurs homologues CISC (set d'instructions complexes). En premier lieu, ils ne coûtent pas cher, ce qui promet des prix d'ordinateurs hyper-puissants accessibles à tous. Ensuite, il est facile d'associer plusieurs processeurs RISC en parallèle. Le principal incon-

LE CD-I ET LA 3DO

Le multimédia interactif remplacera-t-il nos ordinateurs et nos consoles ? Il semble en tout cas que le futur nous réserve bien des surprises. Depuis la sortie du CD-I en France, ce genre de support a éveillé beaucoup d'intérêt. Ergonomique et simple d'emploi, son champ d'utilisation est très vaste : jeux, utilitaires, bibliothèques. Avec de telles capacités, la 3DO est pleine de promesses et nous rapproche à grands pas de l'ère informatique/domestique.

véminent, la difficulté de programmation disparaît avec un bon compilateur C ou Pascal. Ajoutons que le 586 (Pentium) est doté de processeurs mixtes CISC et RISC. Une révolution est en marche et nous en verrons les résultats dans les prochains mois.

JLJ

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

savoir que dans un 80 x 86 (8086 à 80486), les instructions complexes comme la multiplication ou la division sont câblées. Le processeur RISC, lui, ne comporte que très peu d'instructions prédéfinies et ces multiplications ou divisions sont décomposées en toute une série d'opérations et de décalages de bits qui s'effectue très rapidement. On pourrait penser que l'utilisation d'une fonction prédéfinie est plus rapide. En fait, il n'en est rien, tout simplement parce que ce genre d'instruction prend beaucoup

FAUDRA-T-IL METTRE NOS MICROS A LA POUBELLE ?

Le temps des machines interactives et du support laser est venu. Après le CD-I de Philips, le Laseractive de Pioneer (voir encadré) et la 3DO, on commence à se demander quelle sera vraiment la machine du futur. Elles se suivent et se ressemblent, et tous les journaux les annoncent comme révolutionnaires. Qu'en est-il réellement ? En fait, il est clair que les micros et les consoles seront remplacés par un support multimédia de ce type. Lequel ? Difficile à dire car ils ne sont pas suffisamment « costauds » pour prétendre à quoi que ce soit actuellement. Soit la logithèque est pauvre, soit les capacités techniques annoncées sont insuffisantes, soit, enfin, les périphériques internes et externes sont en nombre trop limité. Tout laisse à penser que la machine la mieux placée est la 3DO. En effet, le regroupement de grosses sociétés comme Matsushita, Electronic Arts et MCA (entre autres) garantit une structure très solide, bénéfique au développement de la machine. Tous les stades de développement sont réunis : étude et construction, apport de documents cinématographiques et de licences de films, programmation et application en logiciels (professionnels, éducatifs et ludiques). Il ne manque que le réseau de distribution. Et celui-ci sera assuré par les constructeurs eux-mêmes. Avec tous ces éléments, on peut supposer que la 3DO connaîtra une évolution rapide et intéressante. Que cela serve d'exemple à tous car, pour une fois, les clients seront les premiers à en profiter, c'est-à-dire nous.

TABLEAU COMPARATIF DE PUISSANCE : COULEUR ET ANIMATION

Nous avons comparé les capacités graphiques de la TV, de micros 8 bits et 16 bits avec celles de la 3DO.

| | TV | 8 bits | 16 bits | 3DO |
|----------------------------------|-----------|---------|-----------|--------------|
| COULEURS | 2.000.000 | 16 | 256 | 16.000.000 |
| ANIMATION (pixels/sec) | 6.000.000 | 100.000 | 1.000.000 | 32.000.000 / |

Comme on peut le constater, les caractéristiques vidéo de la 3DO sont particulièrement impressionnantes. Seront-elles exploitées efficacement ? Espérons-le.

Le Mac nouveau est arrivé !

Apple nous les avait promis, les Mac nouveaux sont là ! Et cette nouvelle fournée très encourageante a toutes les chances de plaire aux ludomaniaques. Tilt vous propose un petit panoramique des six nouvelles machines d'Apple.

Apple vient de présenter ses six nouveaux Mac. A l'image de leurs performances, la fourchette de prix est très étendue - elle s'échelonne de 6 500 F à 40 000 F - et vous permettra vraisemblablement de trouver le Mac de vos rêves pour jouer et travailler.

Commençons par le *Classic Color*. Ses atouts ? La couleur, bien sûr, mais aussi les performances et le prix. En effet, il possède un processeur 68030 à 16 MHz, un écran Trinitron 10" (la résolution 512 x 384 pixels



Le Classic Color est certainement le plus intéressant pour le joueur. Doté d'un écran 10", d'une carte 256 couleurs, de 4 Mo de RAM et d'un disque dur, il offre le meilleur rapport qualité/prix de la gamme Macintosh.



Le LC III est deux fois plus performant que le LC II pour un prix sensiblement équivalent.

correspond à celle d'un écran 12") et 256 couleurs intégrées. Il est livré avec 4 Mo de mémoire vive (extensible à 10 Mo) et un disque dur de 40 ou 80 Mo. Il est aussi puissant que le LC II mais nettement moins cher : 8 500 à 10 000 F HT, selon la configuration.

Le deuxième de la gamme est le *LC III*. Conservant le même look que ses aînés, *LC* et *LC II*, ce petit nouveau est bourré de qualités. C'est un 68030 à 25 MHz et à bus 32 bits, deux fois plus performant que le *LC II*. Il est livré avec 4 Mo de mémoire vive (extensible à 36 Mo), un disque dur de 40, 80 ou 160 Mo et une vidéo intégrée pour tous les moniteurs Apple. Son coût varie de 10 000 à 13 000 F HT.

Et comme les barrettes mémoires ne sont pas compatibles avec celles des anciens *LC*, Apple propose un changement de la carte mère pour environ 5 000 F TTC.

Si vous êtes un peu plus fortuné, vous craquerez peut-être pour le *Centris 610*. Il est équipé d'un processeur 68040 à 20 MHz, 4 Mo de RAM, d'un disque dur

de 80 Mo ou 230 Mo et surtout d'un lecteur de *CD-Rom*. Son coût, 14 000 à 19 000 F HT sans l'écran, est très compétitif mais encore trop élevé pour une machine de jeu.

Et pour le plaisir des yeux, jetez donc un œil sur le

PowerBook 165c, un portable couleur. Son design et ses performances, 68030 à 33 MHz, 6,2 kg, vous feront peut-être oublier le prix, 21 900 F HT. Apple en a profité pour annoncer un changement de politique marketing visant à faire



Les Macintosh Performa sont des modèles « clés en main » destinés aux nouveaux acquéreurs. Proposés dans les magasins grand public à des tarifs intéressants, ils devraient aider à démocratiser le Mac.



logiciels - Une Visite Guidée, ClarisWorks, QuickTime, Echange PC/Macintosh, des Utilitaires. Tout acheteur de *Performa* entre gratuitement au Club Macintosh Performa et bénéficie de goodies, de conseils et d'un support téléphonique.

Le prix des ces Mac-comme-les-autres-mais-différents ? 7 900 F TTC pour le *Performa 200* - 68030 à 16 MHz ; 4 Mo de RAM ; DD de 40 Mo ; écran N&B 10" intégré ; de 10 900 à 12 300 F TTC, en fonction de l'écran, pour le

Performa 400 - 68030 à 16 MHz ; 4 Mo de RAM ; DD de 40 Mo ; vidéo intégrée supportant 256 couleurs ; écran 12" ou 14" ; 16 900 F TTC pour le *Performa 600* - 68030 à 32 MHz ; 4 Mo de RAM extensible à 68 Mo ; DD de 80 Mo ; vidéo intégrée supportant 256 couleurs ; écran 14" ou 19 500 F TTC avec le lecteur *CD-Rom* Apple CD 300i.

Catherine Cornu



Avec le Centris 610 on entre dans le monde haut de gamme. 68040 à 25 MHz, écran 14", disque dur 230 Mo et CD-ROM intégré en font un excellent outil de travail... et une bête de jeu !

entrer le Mac dans les foyers. Dès à présent, on peut acheter, chez certains distributeurs grand public agréés une gamme de machines introuvables chez les revendeurs habituels. Ces *Macintosh* qui ont pour nom *Performa* sont livrés en « bundle ». Le prix d'achat comprend un écran, le système 7.1, un clavier standard, une souris, un microphone et un disque dur interne sur lequel est installé des

Hi Quality Version Available On WWW.ALAND.COM

LES 5 MONDES DE SYLFELINE



Liés entre eux par une force cosmique très puissante, les 5 mondes de Sylfeline ne manqueront pas de vous enchâter. Un scénario prenant et une qualité graphique impressionnante, telles sont les qualités de cet ouvrage.

Les 5 Mondes de Sylfeline, c'est le titre du premier album de Bruno Bellamy. Vous connaissez certainement ce dessinateur pour sa participation à de nombreux magazines informatiques (ST-Mag, Joystick, Gen 4 et Tilt). Les personnages principaux développés dans la BD sont archi-connus : une créature plantureuse comme on aimerait en voir plus souvent et un ours en peluche absolument craquant. Sur cette base finalement classique, le scénariste Marc Bati a su imaginer un univers original, mélange de SF et de

fantasy. Et le célèbre trait de Bruno Bellamy profite d'une belle mise en couleurs. Cette bande dessinée sera bientôt suivie d'un autre volume mais, et c'est une bonne chose, les deux histoires pourront se lire indépendamment. Elles se dérouleront dans le même monde et l'on peut s'attendre à des péripéties mouvementées. Mais je préfère ne pas vous en dire plus et vous inviter plutôt à plonger dans cette BD absolument splendide. Espérons que ce duo de choc nous réservera encore moult surprises de cette qualité.

Morgan Féroyd

ERRATUM

CARTE SON

Au numéro précédent, dans un article sur les nouvelles cartes sons pour PC, nous avons parlé de la Sound Galaxy NX Pro comme étant la carte universelle. Son excellent rapport qualité/prix en fait l'une des cartes les plus intéressantes du marché à l'heure actuelle. Emballés par de tels résultats, nous avons laissé

une malencontreuse erreur se glisser dans nos colonnes. D'après nous, son seul défaut était l'absence d'une prise joystick comme le proposent les cartes Sound Blaster. Or, la Sound Galaxy possède bel et bien une interface joystick. L'erreur étant corrigée, nous ne pouvons que vous encourager à acquérir cette carte absolument géniale. (La carte Sound Galaxy NX Pro est distribuée par ID au prix G).

MF

EN BREF

FESTIVAL CREATION ET INFOGRAPHIE

Du 15 janvier au 21 juin, Apple (et de nombreux partenaires) organise le festival Création et Infographie 1993.

Cette manifestation s'organise autour de l'architecture, du design, de la photographie, de la vidéo, du graphisme et de l'intégration image/texte. Son optique est de créer un véritable forum de rencontres et d'échanges entre les différents acteurs du monde artistique et, plus généralement, de l'art appliqué à l'informatique. Pour concrétiser cette action, un concours est organisé. A l'issue duquel vous pourrez gagner de nombreux prix (entre autres des Macintosh Quadra 950 - de vrais monstres !). Mais faites vite, la date limite d'inscription est fixée au 15 mars.

Le festival comprend aussi des expositions, des conférences, des ateliers et un vernissage. Tous les sujets traités concernent l'art et sa mise en relation avec l'outil informatique. Alors, si vous vous sentez l'âme d'un Michel-Ange futuriste ou si vous voulez juste en savoir plus sur l'infographie en général, ce festival s'annonce très prometteur. (Pour plus de renseignements, contactez le département des actions artistiques d'Apple Computer France ou bien composez le 3615 APPLE).

MF

CODING PARTY

Avis à tous les branchés de la démo, fans de la programmation, aficionados du ST, du TT, de l'Amiga

et du Falcon.

L'association Contact'ST, l'Ecole de commerce de gestion et d'informatique appliquée et le groupe Cybernetics organisent une grande coding party en Seine-et-Marne à la fin du mois de février. Quelques 200 et 250 personnes sont attendus. Si vous voulez en savoir plus, écrivez vite à :

Contact'ST
7, rue Félix-Gaffiot
25000 Besançon

Rémi Le Penneç

FALCON ET JAGUAR : OU EN EST-ON ?

Où est le Falcon ?

Voilà une bonne question et que bon nombre d'entre vous se pose !

Préalablement annoncée pour novembre puis pour décembre, la machine d'Atari s'est quelque peu fait désirer.

Mais, si l'on en croit les responsables d'Atari France, l'attente est enfin terminée : « Le Falcon 030 sera disponible dans les boutiques françaises dès la fin du mois de février », affirment-ils.

D'autre part, la fameuse console Jaguar revient sur le devant de la scène. Elle a été présentée à certains distributeurs lors du Salon du jouet de Nuremberg en Allemagne. Bien que peu d'informations sûres aient filtré à ce sujet, on annonce que la Jaguar (nom de code qui ne sera peut-être pas définitif) contiendrait un 68030 complété par un autre processeur 32 bits pour le son et le graphisme. En plus des cartouches ou des cartes, la machine accepterait aussi les CD. Le lancement officiel est prévu pour l'automne mais il faudra sans doute attendre un petit peu plus avant d'avoir la Jaguar entre les mains...

RLP

TELE CONTRE JEUX VIDEO...

C'EST LA GUERRE !



Si vous êtes un fana de jeux vidéo, ne vous laissez pas avoir par les bruits qui courent en ce moment ! Et que la télé se charge de propager insidieusement ! Il ne se passe pas une semaine sans qu'une chaîne diffuse un reportage sur les risques de crises d'épilepsie provoquées par les jeux vidéo. Ou qu'un éminent psychiatre vous explique que votre passion vous entraîne vers la maladie ou la débilité ! Et pourquoi pas le Sida, tant qu'on y est ?

« Eteins-moi ton jeu vidéo, ça abîme l'écran de la télé. » Il y a quelques années, qui d'entre nous n'a pas été victime de cette rumeur colportée par des parents indignes, uniquement soucieux

de leur tranquillité ? Maintenant, le refrain a changé, mais croyez-moi, l'idée reste la même : nous empêcher de jouer... Et certains sont prêts à toutes les bassesses pour y parvenir...

A en croire la télé et les psychiatres, l'amateur de jeux vidéo est un pauvre gogo associatif et un peu attardé qui se replie sur lui-même comme un escargot dans sa coquille pour s'adonner à son vice favori...

Et voilà qu'on apprend aujourd'hui que le bougre est, en plus, capable de se mettre à baver et à hurler comme un loup-garou pour peu qu'il s'excite un peu trop sur son joystick ! Au secours ! Mon petit est possédé par Sonic ! Il bave et il parle des langues inconnues (« Tips », « Joystick », « Scrolling », « Warp zone ») ! Vite, un exorciste ! Décidément, la télé ne sait plus quoi inventer pour affoler les

foules... Après les élucubrations de « La Grande Famille » sur Canal +, voilà que le journal de 20 heures de France 2 s'y met aussi... Dans l'édition du 13 janvier, certains d'entre vous ont peut-être été surpris de découvrir un reportage qui dénonçait les risques de crises d'épilepsie provoquées par les jeux vidéo avec, à l'appui, le témoignage bouleversant d'une mère de famille britannique qui décrivait ainsi l'état de sa fille après une crise survenue en pleine partie de *Super Mario* : « Elle était toute bleue et elle ne bougeait plus, j'ai cru qu'elle était morte ». On imagine aisément la panique dans les rangs des mères de France,

EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES OU SUPER NES

Peu de personnes seulement sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Cependant, ceux qui n'ont jamais fait de crise peuvent être atteints sans que leur maladie n'ait été détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

Un avertissement qui figure depuis quelque temps sur les notices de jeux et qui fait froid dans le dos !

soudain horrifiées de voir leurs rejets jouer avec de véritables bombes à retardement... Merci France 2 !

Une mère témoigne :
« Elle était toute bleue et elle ne bougeait plus, j'ai cru qu'elle était morte ».
Boulevardier !

Dans les jours qui suivirent, les autres chaînes, de même que la presse, se ruèrent à leur tour sur le filon... C'était à qui en rajouterait le plus ! Certains affirmaient que les jeux vidéo étaient également responsables de la désaffection des jeunes pour la lecture, d'autres se lançaient dans des analyses psychanalytiques douteuses : d'après le magazine « Le point », *Super Mario* est une représentation de l'Œdipe puisque Bowser, le méchant, incarne le père, celui qui détient la mère, et blablabla... Remarquable analyse pour une notice de jeu rédigée en 20 secondes par un programmeur japonais sans imagination !

Psychiatres, sociologues, mères de famille et spécialistes se succédaient pour enfoncer le clou jusqu'à ce que le ministère de la Consommation se décide enfin à désigner une commission d'enquête chargée d'étudier les risques éventuels.

C'est vrai que l'avertissement qui figure sur les notices des jeux pour consoles a de quoi faire frémir, mais rapellons ce que déclare le corps médical, à savoir que ce genre de crise est extrêmement rare et peut tout aussi bien être provoquée par un écran de télévision branchée sur n'importe quelle chaîne (surtout TF1, tiens !). Car c'est le clignotement des images (ou celui des lumières d'une boîte de nuit, par exemple) à une fréquence plus ou moins élevée qui peut déclencher une crise chez une personne atteinte d'épilepsie photosensible.

Non, Mario et Sonic ne sont pas des tueurs ! Seuls quelques rares sujets prédisposés devront faire attention à ne pas abuser des jeux vidéo.

Rassurez-vous, si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous avez bien peu de chances de vous rouler par terre en pleine partie de *Super Mario Kart* (à moins de vous faire doubler à deux centimètres de la ligne d'arrivée !). Si vous êtes épileptique, il existe effectivement un risque intime, mais si vous ne l'êtes pas, vous ne risquez en aucun cas de le devenir en jouant à un jeu vidéo.

Alors que faire pour éviter tout risque éventuel ? Pas la peine de mettre un préservatif à votre moniteur, un peu de modération suffira ! Si vous avez une tendance à l'épilepsie, évitez simplement de jouer trop longtemps sur votre console favorite. Encore faut-il savoir ce que l'on entend par « longtemps »... Rassurons tout de suite les mères qui s'affoleraient de voir leurs rejets jouer plus de deux heures par jour sur leurs consoles, les testeurs de *Tilt* passent en moyenne plus de 8 heures par jour devant des écrans de jeux vidéo et aucun ne s'est encore jamais mis à baver au milieu de la salle de rédaction (si ce n'est devant une démo particulièrement alléchante !).

Si un jeu vidéo peut déclencher une crise, il ne peut en aucun cas rendre épileptique quelqu'un qui ne l'est pas.

Il n'y a donc pas de quoi plonger toute la France dans l'angoisse ! Mais peut-être qu'en s'en prenant aux jeux vidéo qui, ne l'oublions pas, monopolisent l'écran du téléviseur aux dépens des délires mégalomaniaques de Thierry Ardisson ou des japonaises de Dorothee, les chaînes espèrent récupérer une petite part

d'écoute... Car, ce que la télé se garde bien de dire, c'est que les jeux vidéo réduisent le temps passé à regarder la télévision. En un mot comme en un article, ça fait baisser l'audimat ! Aux Etats-Unis, les jeux vidéo sont d'ailleurs en passe de battre les taux d'écoute de la télé ! Désolé, messieurs de la télé mais pour nous dégouter de notre loisir préféré, il faudra trouver autre chose !

Les testeurs de Tilt passent en moyenne 8 heures par jour devant des écrans de jeux vidéo... Ils vont très bien, merci !

Pour le moment, on compte seulement une dizaine de cas d'épilepsie de ce genre en France, et il serait aberrant d'accuser les jeux vidéo d'être une cause de maladie. Si un jeu vidéo peut déclencher une crise, il ne peut en aucun cas rendre épileptique quelqu'un qui ne l'est pas.

Par contre, je dois bien reconnaître que, curieusement, certaines émissions comme « La Nuit des blaireaux » ou « J'ai marché dans la gloire » provoquent chez moi des nausées et des vomissements. Je crois que je ferais mieux d'arrêter la télé !

Marc Lacombe
Le 5/02/93.

L'AMIGA 1200 :

COMPATIBILITE ET GRANDE PUISSANCE

L'Amiga 1200 apparaît comme une évolution en puissance de la gamme 500 et 600 grâce à une excellente compatibilité, tant sur les périphériques que sur les logiciels.

Quand les programmeurs audacieux libéreront toute la puissance que renferment les entrailles de l'A1200, mille merveilles s'offriront alors à nos yeux éblouis...

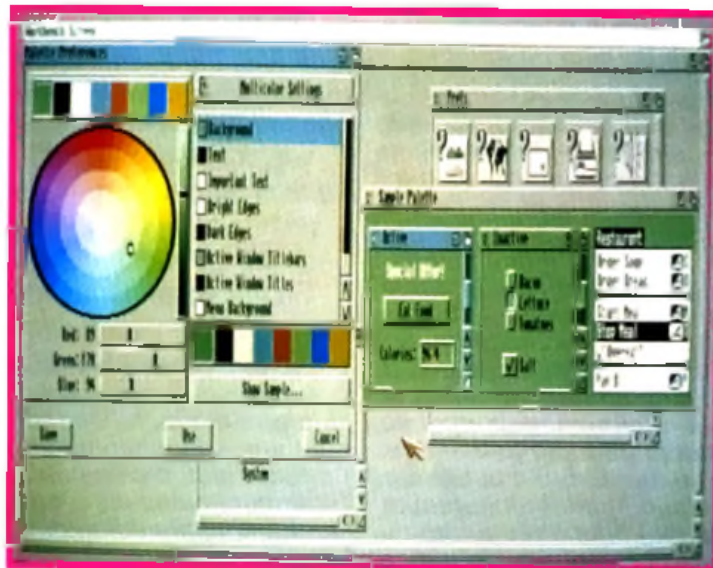
L'Amiga 1200 a un avantage immédiat et déterminant sur tous ses concurrents annoncés : il est là !

Cette machine, qui succède à l'Amiga 500, tient ses promesses en présentant un microprocesseur Motorola 68EC020, dérivé du 6802 et travaillant à la vitesse de 14,3 MHz. Ce processeur, dont la fréquence est deux fois supérieure à celle du 500 de base, permet au 1200 d'avoir une puissance assurant un très bon confort d'utilisation pour tous usages. La mémoire vive, étendue à 2 mega-octets, permet de profiter réellement du multitâche dans la configuration de base. Toutefois, on peut regretter que Commodore n'ait pas intégré directement un lecteur haute densité, comme c'est le cas depuis longtemps dans le monde des compatibles PC, puisqu'il ne fournit qu'un lecteur de disquette interne de 880 Ko.

Un connecteur CPU, 32 bits, est caché sous la machine dans une trappe similaire à celle du premier A500. Un deuxième connecteur est assez particulier : il s'agit du port PCMCIA, une norme de connection d'avenir pour le branchement de périphériques divers.



L'Amiga 1200 présente un aspect assez semblable à celui de l'Amiga 500. Il est légèrement moins volumineux et cache dans ses entrailles son disque dur d'origine.



Le Workbench et la palette en mode 1280 x 256 couleurs non entrelacées. Un exploit graphique pour une machine au si petit prix.

Les connecteurs vidéo du 1200 vont ainsi permettre de brancher indifféremment un moniteur RVB (VGA, SVGA ou Multisync), un moniteur composite, un téléviseur par sa prise d'antenne, une prise jack « RF MODULATOR » ou, enfin, un téléviseur doté d'une prise Péritel.

Sur tous les écrans couleur (moniteur ou téléviseur), on passe de 256 à 256 000 couleurs affichables simultanément (sur un choix de 6 millions) selon le mode qui a été choisi.

Un nouvel ensemble de coprocesseurs chipset AA permet d'utiliser les modes graphiques spécifiques de l'Amiga 1200 et remplace les anciens chips dans leurs modes respectifs, assurant la compatibilité théorique du 1200 avec ses petits frères.

VOICI QUELQUES-UNS DES JEUX FONCTIONNANT SANS PROBLEME SUR L'AMIGA 1200.

| | |
|------------------------------|------------------------------------|
| <i>Airbus A 320</i> | <i>F15 Strike Eagle</i> |
| <i>Arme fatale 3</i> | <i>Gobliins 2</i> |
| <i>Assassin</i> | <i>Indiana Jones 4 action</i> |
| <i>Bat 2</i> | <i>Indiana Jones 4 aventure</i> |
| <i>BC Kid</i> | <i>Motorhead</i> |
| <i>Shadow of the beast 3</i> | <i>Nicky Boom</i> |
| <i>Bill's Tomato Game</i> | <i>No second Prize</i> |
| <i>Billard Américain</i> | <i>Ork</i> |
| <i>Civilization</i> | <i>Perfect General</i> |
| <i>Cool World</i> | <i>Project X</i> |
| <i>Dungeon Master</i> | <i>Push Over</i> |
| <i>Dyna Blaster</i> | <i>Road Rash</i> |
| <i>Epic</i> | <i>Sabre Team</i> |
| <i>Eye of the Beholder 2</i> | <i>Silly Putty</i> |
| <i>Fire & Ice</i> | <i>Space Shuttle</i> |
| <i>Flash Back</i> | <i>Super Tetris (trop rapide).</i> |
| <i>Zool</i> | |

LES JEUX SUIVANTS NE FONCTIONNENT QUE SI L'UNE DES OPTIONS DISABLE CPU CACHE OU CHIP TYPE ORIGINAL EST SELECTIONNEE.

Doodle Bug
Dune
Joe & Mac
Lemmings/double pack
Lure of the Temptress
Grand Prix
Megalomania
Monkey Island 2.

CES JEUX NE FONCTIONNENT PAS

Bonanza Brothers
Carl Lewis Challenge
Elvira (arcade)
Fire Force
First Samourai
Jaguar XJ220
Lotus 3
Humans
The Legend of Kyrandia
Vroom.

Grâce aux options de démarrage des *Amiga 1200*, vous pouvez désactiver les caches des processeurs, soit pour ralentir la machine, soit pour ramener les processeurs graphiques au niveau des *Amiga* de la génération précédente.

**BILAN SUR UN PEU PLUS DE 50 JEUX :
 ENVIRON 65% DES JEUX
 FONCTIONNENT SANS PROBLEME;
 15% FONCTIONNENT
 EN DESACTIVANT UNE OPTION;
 20% NE FONCTIONNENT PAS.**

Hi Quality Available on AMIGALAND.COM



Quel plaisir de casser du nuisible dans *Street Fighter II* sur un *Amiga 1200* ! On y castagne deux fois plus vite deux fois plus de méchants. Kai ! Kai !



! Sur votre *Amiga 1200*, *Project X* fonctionnera sans aucun problème et réagira au quart de tour à vos sollicitations.

La compatibilité matérielle avec les précédentes machines de la même gamme est excellente. En effet, rien n'empêche un heureux utilisateur d'*A500* d'acheter un *1200* et de réutiliser ses joysticks, sa souris, son trackball, ses lecteurs externes 3 1/2 ou 5 1/4, son moniteur, son imprimante et même son alimentation secteur. Par contre, pas question de réutiliser le disque dur précédemment

installé en externe sur les *500* ou *500+*. Pour connecter un disque dur, on trouve un contrôleur IDE interne comme sur le *600*. La compatibilité logicielle est bonne aux deux tiers environ pour les jeux. Quant à la compatibilité avec les jeux existants, on peut d'ores et déjà affirmer qu'elle est très satisfaisante. Proche de 100% avec les jeux récents qui respectent

les directives des constructeurs, elle atteint plus de 60% avec les logiciels antérieurs. Pour les jeux d'action, on gagne non seulement en vitesse pure mais aussi, et surtout, en fluidité (fini ces ralentissements désagréables qui font mouvoir des *Lotus* à la vitesse d'une *R5 1*). Maintenant, les personnages et les vaisseaux spatiaux réagissent plus rapidement aux sollicitations des joueurs. Pour les autres jeux (simulation, réflexion, aventure, rôles), on gagne énormément en jouabilité car les délais d'attente pour passer au tour de jeu suivant, comme dans *Civilization*, par exemple, sont passablement écourtés. Quant aux utilitaires, ils fonctionnent presque tous très bien. Il est vrai que beaucoup d'entre eux ont déjà été prévus pour des processeurs plus puissants que le 68 000 de base (68 020, 68 030 ou 68 040). Quand on verra apparaître des programmes spécifiques à l'*A1200*, exploitant au mieux le

nouveau chipset AA, l'amélioration sera sans doute plus sensible pour les jeux d'action que pour les utilitaires. Si vous possédez un jeu que vous aimeriez bien conserver sur votre *Amiga 1200* tout neuf, n'hésitez pas à demander un test à votre revendeur *Amiga*. Il en va de même si vous utilisez un périphérique particulier (modem, genlock ou autre). Si l'on peut regretter le lecteur (un peu juste !) de 880 Ko et l'absence de DSP, deux péchés de jeunesse, l'*Amiga 1200*, en revanche, représente une net progrès par rapport au *500* et au *600*, apportant une réserve de puissance appréciable qui améliore grandement la jouabilité. De plus, il promet énormément grâce à son chipset AA. En tout état de cause, cette machine, disponible immédiatement, possède un grand potentiel et un excellent rapport qualité/prix.

Patrick Eymard
 et Vic Ventura

JEUX D'ARCADE

BIENTÔT SUR MICRO!

Les jeux de café ont toujours été à l'avant-garde des jeux micro et représentent une source constante d'inspiration. Leur évolution, très rapide, en fait les jeux du futur. Mais aujourd'hui, sont-ils adaptables sur Atari, Commodore et autres PC ? Tilt répond.

VIRTUA RACING de SEGA

Révolutionnaire : le simulateur automobile de l'extrême est enfin là ! Entièrement conçu en 3D formes pleines, c'est aussi le premier jeu du monde à se servir d'un moniteur 16/9". Avec une largeur d'écran qui correspond à l'angle de vision de l'être humain, on ne peut qu'en prendre plein la vue. Ici, les polygones se meuvent avec une vitesse et une sou-

pleine poire. Ce réalisme fou, on le doit au CG Board -pour Computer Graphics Board- que Sega a mis au point pour ce jeu, l'ultime évolution en matière d'animation vectorielle. Justement, ça fait partie des points forts du Falcon 030 qui, grâce à son 68030 et surtout à son DSP, peut réaliser des prouesses en rapidité de calcul : l'idéal pour une conversion d'un



Le Virtua Racing version Compétition permet de réunir jusqu'à huit joueurs en même temps mais sans le 16/9°, une largeur d'écran qui donne l'angle de vision de l'œil humain.



Le jeu en 4/3, le format habituel... Ou en 16/9, la largeur Cinémascope.

plesse qu'aucun autre jeu n'avait atteintes, ni le *Winning Run* de Namco, ni les *Hard Drivin'* d'Atari. On est emporté par la course ; le siège est hydraulique et des souffleurs vous balancent de l'air en

jeu aussi ambitieux. Ainsi, le VR serait peut-être le jeu qui lancerait le Falcon et montrerait en pratique ce dont il est capable ! Cette remarque est aussi valable pour l'Amiga 1200 qui, même s'il n'a

pas de DSP, est capable de bien belles choses en matière de 3D (voir *Epic II* dans nos avant-premières). Mais les éditeurs sont-ils prêts à relever le défi ? Car, en dehors de ces toutes nouvelles machines, les PC se révèlent les plus doués pour ce type de jeu : sur un 486DX en VGA, le résultat approcherait la qualité des graphismes originaux, la 3D surface pleine étant la spécialité des PC. On verra bien... Quant à l'Amiga 600,

on peut s'attendre à une conversion honnête : même chose sur Atari STE, si les éditeurs se décidaient enfin à user du Blitter. Bien sûr, il ne sera pas facile d'égalier la CG Board de Sega, faite sur mesure. Pour que le plaisir soit total, il restera à ajouter un volant et un pédalier comme périphé-



Ça virevalte grâce au siège hydraulique et ça décoiffe grâce à une soufflerie intégrée.

riques. Ces accessoires serviraient pour bien des jeux ! Quant aux souffleurs, les programmeurs peuvent toujours essayer de gérer deux ventilateurs, non ?

DRAGONGUN de Data East



Que vous avez les ongles longs... Cela s'appelle se retrouver entre de bonnes mains, pardon, de bonnes griffes !

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Yaaah ! On ne discute pas, on ne réfléchit pas, on ne pense plus. On balance ses boules d'énergie concentrée garantie 100 % pure dans la paillasse de tous les nuisibles qui montrent le bout de la papatte !

Dernier-né des jeux de tir, *DragonGun* emmène les joueurs dans un monde du plus pur style héroïc fantasy, où des créatures de tout poil s'animent avec frénésie devant le pistolet du joueur qui ne sait bientôt plus où placer son viseur ! Heureusement, des super-pouvoirs peuvent être récupérés au cours du jeu.

Quand on les utilise, les énergies se déchaînent et des éclairs balayent le ciel où des boules de feu surgissent de partout !

Le plaisir de jeu est intense et on est surpris à chaque nouvelle apparition. Les zooms hard sont légion ici, les ennemis se déforment sous vos yeux avec une fluidité à peine croyable !

Les monstres de fin rivalisent de gigantisme et de complexité. Pour une conversion approchant le feeling du jeu original, il faudrait la puissance d'un *Falcon 030* qui, grâce à son DSP, pourrait obtenir des animations suffisamment rapides des sprites. Mais, dans ce domaine, l'*Amiga 1200* est



C'est à deux que le jeu révèle ses aspects les plus plaisants. Un pistolet-dragon chacun, on va s'éclater de la racaille à qui mieux mieux !

peut-être mieux équipé, la force du *Falcon* étant les calculs rapides et non la gestion de sprites. Sur l'*Amiga 600*, la conversion perdrait beaucoup en fluidité, et donc en intérêt. Alors sur *Atari ST*, n'en parlons même

pas ! Quant aux *PC 486* ou *486DX*, même si, graphiquement, ils sont à la hauteur en SVGA ou éventuellement en VGA, les jeux d'arcade, à cause de leurs animations, ne seront jamais leur fort : ils rament.



Ce géant d'acier balance sans pitié ses boules de feu. Il faut le détruire petit à petit.



Si le ciel est pavé de bonnes intentions, celles de ce monstre ailé consistent uniquement à vous lacérer menu, menu...

ARM CHAMPS II de Jaleco



Très novateur, *Arm Champs II* est un croisement réussi entre un écran vidéo et un jeu de foire très prisé qui permet de tester sa force musculaire : le bras de fer. On empoigne le bras qui sort de la machine et l'épreuve de force peut commencer. Neuf adversaires sont disponibles, neuf gueules incroyables qui vous font des sourires de satisfaction quand vous commencez à flancher ou qui se tordent dans tous les sens quand vous reprenez le dessus. Délirant ! Chacun a un niveau dif-

férent et il faut trouver de bonnes tactiques pour battre les plus coriaces. Attention ! le jeu est difficile. Il faut avoir le bras solide ou être passé par quelques séances de muscu' avant. L'adaptation d'*Arm Champs II* semble possible sans trop de difficultés sur toutes les machines. Il faudra juste ajuster la taille de l'écran (celui du jeu est plus haut que large) et retirer le scrolling de fond. Mais sans le bras mécanique, le jeu perdrait beaucoup d'intérêt. Et un système à la *Decathlon* (agiter le joystick de gauche à droite) n'a jamais fait de bien ni au manettes, ni aux poignets. A moins de sortir un accessoire qui permettrait de mesurer sa force de pression, et qui servirait alors pour tous les jeux sportifs ? Avec tous les accessoires que sortent les constructeurs de consoles, pourquoi pas ?

Pour une fois que c'est une nana qui gagne ! Pas évident d'affronter Trixie, surtout si l'on se laisse distraire par sa beauté...

férent et il faut trouver de bonnes tactiques pour battre les plus

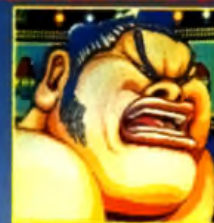
Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Arm Champs II est l'un des premiers jeu d'arcade qui innove en matière d'interaction homme-machine. Avec ce genre de système (bras hydraulique, senseurs infrarouges, etc.), on se rapproche indéniablement d'un maniement « naturel ». Et nous, les possesseurs de micro ? Allons-nous bientôt nous mettre à nous agiter comme des sportifs devant nos machines ou à tenter des coup de pieds sautés pour jouer aux beat'em all ? Ça reste à voir... Mais une chose est certaine : la réalité virtuelle sur micro, c'est pour très bientôt. Vivement demain !

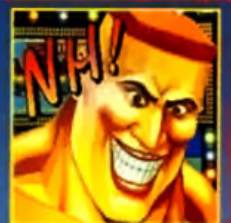
La faune complète des sauvages qui veulent massacrer vos phalanges. Ces rigolos ricanent méchamment quand vous commencez à succomber à leurs poignes de fer. Vengez-vous après avoir découvert leurs points faibles et voyez les se tortiller de douleur. Bien fait !



Specks



Shibayama



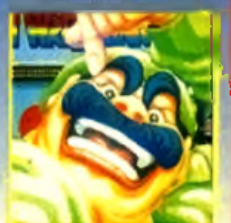
Gollath



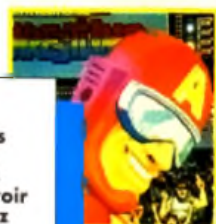
The Rock



Duke



Turk



Atlas



Chang



Trixie

MAD DOG II : THE LOST GOLD

d'American Laser Games



La bande de Mad Dog au grand complet. Ils sont bien mignons. Et pas agressifs du tout après deux attaques du train et un vol de chevaux...

Amiga Games, qui n'a plus aucun lien avec Atari Computers, vient de sortir en Europe le dernier-né des jeux à Laserdisc interactif : *Mad Dog II* ! Toujours armé d'un colt à rayons infrarouges, vous êtes de nouveau sur les traces de Mad Dog et de sa bande. Après l'épisode de l'enlèvement du maire, il a décidé de s'emparer de l'or perdu du trésor espagnol... L'interaction est toujours aussi réussie, on est happé par l'image et on devient acteur à part entière du film qui se déroule sous nos yeux. Une suite bourrée d'action, de l'attaque des Indiens renégats au train regorgeant de bandidos, sans parler du duel à cheval ni des beautés de saloon à sauver... Le tir à outrance en devient moins répétitif, même s'il faut toujours penser à recharger son flingue. Le budget a dû gonfler, les cascadeurs sautent dans tous les sens et ça n'arrête pas de péter le feu de partout ! L'adaptation micro paraît impossible, à moins que...

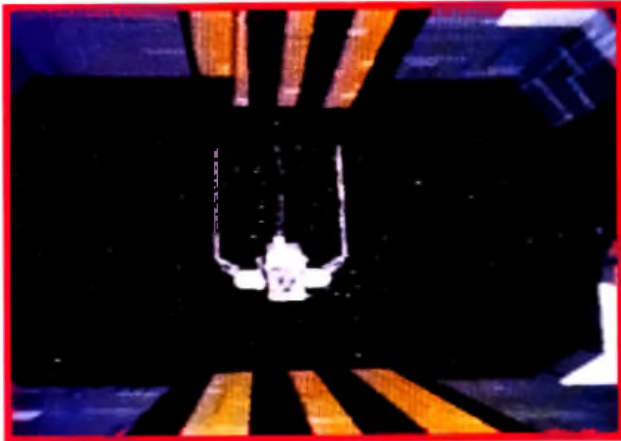
Yvan Elbaz



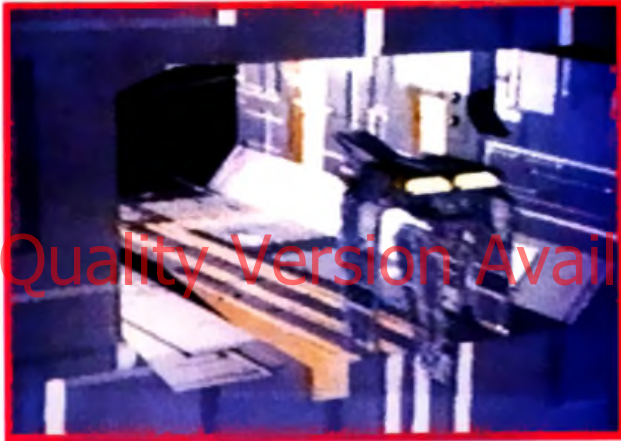
La règle du jeu : on pointe et on tire. Il n'y a pas plus simple.

MAD DOG II CHEZ VOUS ?

C'est possible ! Comment ? En possédant d'abord un *Amiga*, et même pas un 600 ou un 1200; n'importe quel 500 ou 500+ peut faire l'affaire. En effet, au cœur de *Mad Dog McCree II* et de tous les jeux d'American Laser Games, on trouve... un *Amiga*. C'est lui qui gère la totalité du jeu : il pilote le Laserdisc, s'occupe des incrustations des scores et des tirs à l'écran, gère le pistolet lumineux... En fait, ses capacités propres sont peu mises à contribution. A l'intérieur, c'est le laserdisc qui, sous les directives de l'*Amiga*, fournit les séquences vidéo préenregistrées en fonction du déroulement de l'action. Pour espérer jouer à *Mad Dog II* chez soi, il faut donc posséder un lecteur de CD du style du Sony utilisé et qui puisse être piloté par un micro. La plupart des modèles existants ont le connecteur en standard : il peut être intéressant de se renseigner. Mais il faut surtout un lecteur qui lise les Laserdisc NTSC, le jeu étant pressé dans la norme américaine. En France, on trouve chez Sony et Philips quelques modèles PAL/NTSC avec sortie RVB qui évitent l'emploi d'un moniteur vidéo. Ou bien il faut un lecteur NTSC seul, à faire venir d'Amérique ou du Japon, ou à se procurer dans des magasins spécialisés tel V.O. Only à Paris. Restait le pistolet lumineux : pourquoi ne pas utiliser le Phaser que Loriciel avait sorti, il y a trois ans, pour tous les micros ? Ou bien détourner un Light Phaser de console Sega ? Le principe reste le même. Bref, tout est possible, avec peu de moyens et de la bidouille... Mais ce serait quand même plus simple si Software Corner établissait un accord avec American Laser Games pour sortir leur jeu avec leur solution d'interface micro/LaserDisc (voir le *Tit Journal* du 108). Surtout que le boulot est déjà mâché sur *Amiga*.



L'une de nos scènes favorites : la navette impériale s'apprête à aborder un croiseur interstellaire. Malheureusement, l'aile arrière va heurter la paroi. Décidément, les pilotes de l'Empire ne sont pas doués !



ORIGIN SAUVE NOS ECRANS !

Après le lancement de jeux aussi connus qu'Ultima Underworld, Wing Commander et la préparation du futur Privateer, Origin a décidé de se diversifier un peu. Ils proposent avec Origin Screen Saver F/X, un économiseur d'écran en Super-VGA sous Windows. Partons à la découverte du nouveau produit de ceux qui créent des mondes...

mier permet de voir une succession d'images fixes tirées des plus grands jeux d'Origin. Le deuxième propose 26 animations. On peut citer entre autres : des champs d'astéroïdes, des dessins animés, des séquences tirées de Wing Commander II. Tous ces outils sont fournis sur la disquette de base. De plus, le programme ira automatiquement chercher certaines séquences des jeux Origin que vous pourriez avoir sur votre disque dur. Et à l'avenir, tous les jeux Origin seront reconnus par Screen Saver F/X. Underworld III en screen saver, la classe ! Tout est paramétrable. Ainsi, vous pouvez sélectionner une carte son pour profiter des nombreuses musiques fournies. Bref, voici un économiseur d'écran très intéressant. On peut cependant regretter l'énorme place mémoire prise par le logiciel (5,5 Mo !). (Origin Screen Saver F/X est distribué par Exasoft - Prix C.)

Morgan Feroyd

Voici le plus beau screen saver que l'on ait jamais vu. Il se décompose en deux modes : slideshows ou animations. Le pre-



L'Avatar regarde son émission de télé préférée. On y passe une séquence du jeu Wing Commander! Il faut avouer que cette animation en Super-VGA est splendide !

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

La rédaction de *Tilt* en est restée « baba » et tire son chapeau à Tobias Richter, célèbre concepteur de démos en 3D, pour ce nouveau chef-d'œuvre. *Space Wars* est disponible au format PAL (119 F) et SECAM (129 F).

Pour toutes commandes ou renseignements, contactez :
Phoenix DP
BP 801
64008 PAU CEDEX
tél : (16) 59.82.95.00.
Rémi Le Pennec

EN BREF

IMAGES DE SYNTHESE POUR L'AMIGA !

L'association Atacom Ile-de-France organise à Paris le 27 mars prochain un séminaire d'une journée ayant pour thème : l'Amiga et l'image de synthèse. Parmi les conférenciers, on comptera Frédéric Boullier (Infographiste), les sociétés Tecsoft Images, E.V.S., Atelier Numérique, Vitepro, Avancée et bien d'autres...

Vous y trouverez aussi tous les logiciels 3D et les cartes graphiques du marché à des conditions préférentielles. L'inscription pour cette journée sera de 90 F (moitié prix pour les adhérents d'Atacom). Attention, le nombre de place est limité à 100 ! Pour s'inscrire, il suffit d'envoyer un courrier accompagné de votre règlement et de vos coordonnées à l'adresse suivante :

Atacom Ile-de-France
Pascal Kazmierczak
3, Mail-des-Corses
77100 MEAUX
Rémi Le Pennec

Dieu a sa Bible,
l'Amiga a son Guide

PASSEPORT AMIGA

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



Votre "Passeport Amiga"
est aussi en vente chez
votre revendeur micro.



- tous les Amiga,
- les logiciels,
- les périphériques,
- des configurations,
- des reportages,
- des glossaires,
- des annuaires, ...

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 79^F, frais d'envoi compris.

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

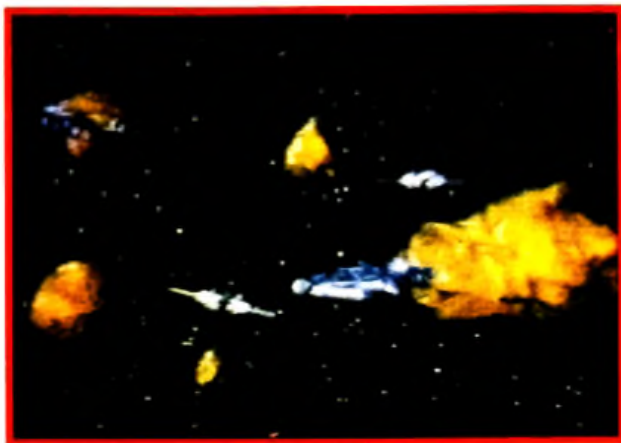
Nom & Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : / / / / /

SPACE WARS

Le premier film de synthèse sur Amiga



Space Wars est évidemment très inspiré de *Star Wars* (la Guerre des étoiles). Mais, au lieu de se contenter simplement de copier leur modèle, les auteurs ont eu la bonne idée d'y ajouter une bonne dose d'humour.

Ainsi, on voit passer l'Enterprise, tout droit surgi de *Star Trek*, et un chasseur Zylon qui a pris le mauvais virage en sortant de Galactica. Les vaisseaux pilent

comme des voitures de course, bruitages des pneus compris, et les rebelles détruisent l'Etoile noire avec une canette de Coca ! Je pourrais parler de *Space Wars* pendant des heures mais il faut le voir pour le croire.

Et vous aurez certainement beaucoup de mal à vous persuader que TOUT, absolument TOUT, a été fait sur *Amiga*.

Et pourtant, c'est vrai !

Non, il ne s'agit pas de la célèbre scène du champ d'astéroïdes de l'Empire contre-attaque mais bel et bien d'un extrait de *Space Wars*. Difficile de faire la différence, n'est-ce pas ?

Le produit le plus surprenant de ce mois est... une cassette vidéo ! Elle se nomme *Space Wars*, dure huit minutes et a été réalisée entièrement sur Amiga. A se procurer d'urgence !

En réalisant *Space Wars*, Tobias Richter, Bjorn Lynne et toute leur équipe ont prouvé qu'avec de l'imagination, du talent et des *Amiga* haut de gamme – ils ont utilisés des modèles 2000 et 3000 boostés avec cartes 16 millions de couleurs et autres cartes accélératrices –, il est possible de créer un véritable film de synthèse, digne d'Imagina.



Alors que les Rebelles sont en mauvaise posture, Enterprise surgit de nulle part et envoie quelques coups de blaster pour faire fuir les Impériaux.

Les vaisseaux de l'Alliance s'apprêtent à passer en hyperspace. Pour obtenir un tel réalisme il a fallu utiliser des Amiga surpuissants (processeurs 32 bits, cartes 16 millions de couleurs, disques durs amovibles), mais le résultat n'en est pas moins stupéfiant.



Une navette chère au cœur de Daguy, lui qui n'arrête pas de chanter le thème de Dark Vader en arpant les couloirs. Elle est plus vraie que nature.



Fi. LE CATALOGUE

ATTACHEZ VOS CEINTURES ! VOTRE ORDINATEUR VA S'ENVOYER EN L'AIR

PLUS DE 15000 LOGICIELS
PLUS DE 2000 DISQUETTES AU PRIX DE **30** Frs

36.15 DPPLUS

36.15 FITEL

PLUS DE 5000 LOGICIELS EN TELECHARGEMENT SUR NOS SERVEURS

**JEUX
DEMOS
GRAPHISME
MUSIQUE
BUREAUTIQUE
EDUCATION
UTILITAIRES
Enfin tout quoi...**

**PC
MAC
ATARI
AMIGA**



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

AVEC CHAQUE CATALOGUE, **Fi.** VOUS OFFRE UNE DISQUETTE DE JEUX



COUPON REPONSE à retourner à FLOPPY INTERNATIONAL CEDEX 1605 54740 SAINT-REMIMONT

| | | | | | | |
|---|--|----------------|--|---|--|-------------|
| NOM : | | PRENOM : | | <input type="radio"/> Je désire recevoir votre catalogue et le jeu en cadeau (25 francs par catalogue) pour | | frs |
| ADRESSE : | | | | <input type="radio"/> AMIGA <input type="radio"/> PC <input type="radio"/> ATARI <input type="radio"/> MAC | | |
| CP : | | VILLE : | | <input type="radio"/> Je souhaite recevoir vos logiciels de téléchargement gratuits pour | | 0 frs |
| <input type="radio"/> CHEQUE <input type="radio"/> CARTE DE CREDIT Nom : <input type="radio"/> MANDAT Numéro de carte : Date d'expiration : | | | | SIGNATURE : | | PORT 15 frs |
| | | | | TOTAL | | frs |

En fin d'après-midi, le photographe avait du mal à assurer. Nous lui avlons pourtant parlé des effets de la Guinness...



Martin Kenwright

Andrew Braybrook

Interview

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Les programmeurs passent à table

Le banquet dans toute sa splendeur. La place inoccupée à droite était réservée à Peter Molyneux. Hélas, il n'avait pu être des nôtres. Une part de dinde en plus.



En ce début d'année, Tilt et les programmeurs les plus célèbres du moment se sont réunis autour d'une table pour discuter et partager un bon repas. L'Amiga, le ST, le PC, le CD-Rom, les consoles et leurs jeux préférés : les commentaires de ces « têtes pensantes » valent leur pesant de cacahuètes. Alors, plongez avec nous dans le monde mystérieux des programmeurs de choc, vous ne le regretterez pas !

Les programmeurs de jeux, s'ils sont souvent injustement méconnus, comptent néanmoins parmi les membres les plus importants de notre petite communauté micro. Cette année, six d'entre eux se sont réunis autour

d'une table pour discuter de l'avenir de notre industrie.

Au menu : Martin Kenwright de D.I.D (*F-29*, *Robocop 3*, *Epic*), Andrew Braybrook (*Rainbow Island*, *Fire and Ice*), Eric Matthews des Bitmap Brothers (*Speedball 2*, *Chaos Engine*), Archer Maclean (*IK+*, *Snooker*, *Billard Américain*), Jon Hare (*Sensible Soccer*), Mev Dinc (*First Samurai*) et Gary Whitta (journaliste de son état). Leur conversation a été retranscrite ici dans son intégralité, à l'exception de

quelques passages jugés trop techniques ou encore « top secret ». C'est parti !

ARCHER : Comme je le disais en arrivant, j'ai travaillé sur sept projets en 1992. J'ai même été obligé de sous-traiter pour certains d'entre eux.

ANDREW : Sept ?

JON : Sept ?

ANDREW : C'est deux fois plus de travail que tout ce que tu as fait ces dix dernières années ! (Rires)

ARCHER : Ecoutez, il y a tout d'abord eu une version améliorée de *Snooker* qui est sortie sur ST et sur Amiga...

ERIC : Les versions améliorées ne comptent pas Archer.

ARCHER : ...ainsi qu'une version de *Snooker* sur PC en 256 couleurs. *Pool* sur ST et Amiga, *Pool* en 256 couleurs sur PC.



Eric
Matthews

Archer
Maclean

Jon
Hare

Mev
Dinc

Dropzone sur *Gameboy* et *Nintendo* et nous sommes en train d'adapter *Dropzone* sur d'autres consoles.

JON : Les jeunes adorent la *Super Nintendo* parce que c'est une machine à la mode.

TILT : La *Mégadrive* n'est-elle pas plus à la mode de nos jours ?

ERIC : Je ne pense pas. Je crois que la *Super Nintendo* a plus de succès. Le duel *Mégadrive/Super Nintendo* me rappelle l'époque où l'on se demandait si le *ST* était mieux que l'*Amiga* ou vice versa. Certes, l'*Amiga* était plus cher et les jeux moins nombreux, mais il est toujours bien présent sur le marché car c'est une très bonne machine.

MARTIN : Et l'on peut jouer à *Mario* sur la *Super Nintendo*.

ARCHER : J'estime que Commodore devrait virer le clavier et le lecteur de disquette de l'*Amiga 1200* et en faire une console.

JON : Parce que c'est une meilleure machine ?

ARCHER : Oui, meilleure que les autres consoles. Elle écraserait tous ses concurrents. Je n'ai aucune idée du prix auquel ils pourraient la vendre, mais sa sortie serait semblable à un véritable raz de marée pour les consoles du moment.

JON : Pour être honnête, c'est un réel problème de programmer un jeu d'abord sur *Amiga* car on sait très bien que les ventes se porteront bien mais que son avenir sera définitivement compromis dès qu'il aura été adapté sur la *Super NES*, car les joueurs se

précipiteront sur la version *Nintendo*.

ARCHER : Tout à fait.

TILT : Avez-vous déjà compromis certains de vos produits en les adaptant sur console ?

« Personne ne parle plus des jeux mais d'argent ! »

ERIC : Non, cela prend beaucoup trop de temps et d'énergie. Si nous programmons un jeu qui utilise toutes les possibilités de l'*Amiga*, c'est sacrément difficile de l'adapter sur la *Super NES* par la suite.

ARCHER : Est-ce que vous vous pliez aux restrictions imposées par les consoles pour ensuite faire une version *Amiga* ?

JON : A mon avis, c'est ce qu'il faut faire.

ARCHER : Non. Ce que je veux faire, c'est commencer par utiliser toute la puissance de l'*Amiga* et surtout ne pas me limiter aux consoles.

MARTIN : Je ne comprends pas pourquoi vous vous plaignez de

l'utilisation des sprites sur les consoles. Vous devriez essayer la *3D* ! A côté, les sprites, c'est de la gnognote !

ARCHER : C'est ce qui va m'arriver avec l'adaptation de *Snooker* et *Billard Américain*.

ANDREW : Alors, qu'en va se décider à me dire quelles sont les capacités hardware de l'*Amiga 1200* en matière sprites ?

ARCHER : Tu n'as pas besoin de sprites hardware ! Tout va si vite ! La machine crée des mondes à ses heures perdues... (La conversation entre Andrew et Archer devient alors très technique et dure plusieurs minutes. Nous les rejoignons alors qu'ils reviennent sur Terre.)

ANDREW : Je ne crois pas qu'aucun d'entre vous connaisse

réellement les capacités des sprites de l'*A1200*.

TILT : Je ne suis même pas sûr que Commodore les connaisse.

ARCHER : Bon, alors vas-y ! Quelle sont ses spécificités techniques exactes ?

ANDREW : Je ne sais pas car personne ne me l'a dit. En fait, je n'ai pas encore eu l'occasion d'en avoir un entre les mains. Les gens de Commodore m'ont promis qu'ils allaient m'en faire parvenir un, mais...

ARCHER : D'après ce que j'en sais, il est 400 % à 500 % plus rapide que l'*Amiga 500*. Non pas 20 % mais bel et bien 500 % !

TILT : J'ai entendu dire que de nombreux éditeurs s'étaient plaints car ils n'avaient pas encore reçu les spécificités techniques de l'*Amiga 1200*.

MARTIN : Nous en avons un depuis plusieurs mois,



Martin Kenwright de Digital Image Design dans une pose qui lui est habituelle. Admirez son sourire et sa manière très élégante de tenir le verre.

mais nous n'avons pas le droit d'en parler.

ANDREW : On pourrait peut-être couper le magnétophone car tu m'intéresses.

MARTIN : OK, arrêtons le magnéto.

(Le magnétophone est arrêté pour quelques instants, alors que Martin et Andrew entrent en grande conversation technique. Zzzz...)

ANDREW : C'est bon, j'ai pris quelques notes sur la nappe.

MARTIN : Tu peux rigoler, mais en travaillant avec un gros éditeur tu recueilles souvent des informations avec six mois à un an d'avance par rapport aux autres éditeurs et au public en général.

ARCHER : Quoi par exemple ? Des choses qui concernent Madonna ?

MARTIN : Oui, qui couche avec qui... *(Rires.)*

(La nourriture arrive et tout le monde se jette dessus. Quelques discussions qui ne nous intéressent pas ont alors lieu. Par exemple, Andrew demande pourquoi il n'a pas été servi le premier.)

ARCHER : Excusez-moi, mais je défaits mon bouton de pantalon.

TILT : Raconte ton histoire, Archer.

ARCHER : Oh, c'est là... d'accord. Durant un bon repas

comme celui-ci, je défaits toujours mon pantalon afin de ne pas mourir étouffé. Je me trouvais donc dans un restaurant lorsque le serveur me renverse du vin sur le pantalon par inadvertance. Instantanément, par réflexe, je me lève pour lui dire « Regardez un peu ce que vous avez fait » et, là, mon pantalon me tombe sur les chevilles *(Rires.)*

ERIC : Non !

ARCHER : Heureusement, la bête dormait. Je n'en dirais pas plus.

ANDREW : Revenons-en plutôt à *Dropzone* sur Amiga. Allez Archer, on t'écoute.

ARCHER : Eh bien, il se peut que je fasse une suite de *Dropzone* ou un jeu tout nouveau qui reprendrait juste le même paysage lunaire.

JON : Cela sonne comme une excuse à mon avis.

ANDREW : Il faut que tu viennes voir Datastorm.

TILT : Est-ce que tout le monde a eu de la dinde ?

JON : Mev attend toujours sa part.

ARCHER : Gary, Eric en a eu plus que moi.

TILT : Eric, donne à Archer un peu de ta viande. *(Une petite discussion sur les gros mangeurs occupe tout le groupe pendant*

quelques instants.)

MARTIN : As-tu été em...rdé lorsque Mirrorsoft s'est cassé la figure ?

JON : Tu m'étonnes ! Mev et Eric aussi !

MARTIN : J'ai entendu parler de certains qui s'en sont très bien sortis car ils ont été payés le double.

ERIC : Des noms !

MARTIN : Eh bien...

MEV : Il vaudrait mieux couper le magnéto.

(Une fois de plus, le magnéto est coupé dans le seul but de protéger les innocents.)

MEV : Bon, quelle est la prochaine maison d'édition qui va fermer ses portes ? Il y a déjà eu Activision puis Mirrorsoft...

ANDREW : Il semblerait que ce soit tous ceux pour qui nous avons travaillé.

TILT : Renegade ! *(L'éditeur attiré de Sensible Software et des Bitmap Brothers - NDLR.)*

ERIC : Oui, et nous serons les prochains. En fait, nous avons déjà fermé la semaine dernière mais nous ne l'avions dit à personne.

TILT : Et le magnéto tourne, quel scoop ! *(Les rires fusent de part et d'autre de la table.)*

TILT : Avez-vous déjà vendu *The Second Samurai* à un autre éditeur ?

MEV : Oui... mais ça n'est pas Virgin. L'heureux éditeur n'est autre que Psygnosis.

MARTIN : Ian Hetherington de Psygnosis en parle beaucoup...

MEV : Je sais qu'ils n'ont pas de yacht, alors je ne risque rien chez eux.

ARCHER : Virgin n'en a pas non plus.

MEV : Ah, mais le boss a un ballon, pas vrai ?

TILT : Virgin a repris de nombreux jeux après que Mirrorsoft eut disparu.

JON : Oui, Virgin est un éditeur de poids. Ce qui est ennuyeux, c'est qu'ils ont trop de jeux et donc beaucoup de travail. Il devient difficile de savoir si ton jeu

sera bien soutenu ou non.

ARCHER : C'est vrai, cela m'inquiète.

JON : Je ne dis pas cela parce que Eric est à cette table, mais lorsque je faisais *Soccer* pour Renegade, nous en avons préalablement discuté avec eux et nous savions à quoi nous attendre. Mais en travaillant sur *Wizkid* pour Océan, nous n'avons jamais su de manière certaine à quelle date il serait distribué. Nous l'avons fini en mai et il n'est sorti qu'en octobre.

TILT : Pourquoi l'ont-ils reporté ?

JON : Je pense que c'était à cause de la version PC.

ERIC : De toute façon, ils avaient lancé la campagne de presse dès avril.

TILT : Cela a dû gêner les ventes du jeu.

JON : Ça l'a détruit, tu veux dire !

ARCHER : N'oubliez pas que rares sont les jeux qui sont sortis cet été.

JON : *Soccer* est resté classé premier pendant plusieurs semaines.

ARCHER : Oui, c'est un très bon jeu.

(Une petite discussion d'ordre général sur les charts, les contrats avec les éditeurs... Bizarrement, personne ne parle du ST.)

TILT : Vous êtes en train de travailler sur une version ST de



Voilà un homme qui ne fait pas le bonheur des coiffeurs. Lui arrive-t-il de se laver le bas du cou ? Mystère.



Mais qu'y a-t-il de si drôle ? Gary se démène autant qu'il le peut pour payer l'addition. Notez le tas de bouteilles vides.



Eric Matthews et Mev Dinc en grande discussion. Derrière, Gary Whitta paye l'addition.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Chaos Engine. Croyez-vous toujours en cette machine ?

ERIC : Oui, nous continuons à développer pour le ST, comme nous avons toujours essayé de le faire. En moyenne, les ventes sont de cinq contre un en faveur de l'Amiga.

ARCHER : Je ne suis pas d'accord.

ERIC : Eth bien, en fait, cela dépend. Des jeux comme *Gods* et *Speedball 2* se sont vendus à deux (Amiga) contre un (ST). Néanmoins, de nos jours, on en arrive à cinq contre un. Cela s'est produit en l'espace d'une année. JON : C'est un changement catégorique, non ?

ARCHER : Lorsque j'ai fait *Snooker*, je l'ai développé sur le ST en premier parce que graphiquement, le ST permettait des choses formidables à l'époque. Maintenant, alors que je travaille sur *Pool*, je le développe sur Amiga et je l'adapterai sur le ST par la suite. Si nous arrivons à vendre entre 10.000 et 20.000 exemplaires, nous aurons atteint notre objectif.

(Quelques phrases hautement techniques et nous en arrivons au PC.)

TILT : A quoi ressemblera un jeu comme *Chaos Engine* sur PC ?

ERIC : Oh, ce sera nul. Oh non, ce sera très bon. IL n'y a aucune raison à ce que l'on n'arrive pas à faire d'excellents jeux d'arcade sur PC.

MEV : *The First Samurai* était très bon sur PC.

JON (regardant Mev) : Oui, mais qui donc a commis une telle horreur ? (Rires.)

MARTIN : *The Chaos Engine* est un bon produit qui se vendra très bien.

TILT : Oui, mais peux-tu nous dire à quelle date il sera disponible ?!

ERIC : Théoriquement, dès la première semaine de janvier.

MEV : Tu es sûr ?

ERIC : Aussi sûr que tu l'es à propos de *The Second Samurai* (Rires.)

MARTIN : Revenons-en à Océan. Nous leur avons bien précisé que nous désirions plus que des

« Dans quelques années, on ne jurera plus que par le CD »

paroles en ce qui concerne nos produits.

TILT : Et ils sont d'accord ?

MARTIN : Oui ! De toute façon, c'est dans leur propre intérêt.

ERIC : Est-ce grâce à Gary Bracey ?

JON : Gary Bracey est un type très correct.

ANDREW : Ouaf-ouaf ! Je meurs ! (Rires.)

JON : Il l'est ! Sérieusement !

(Après quelques notes d'humour, la discussion revient à un débat plus terre à terre et nous en venons à parler de l'argent.)

MEV : Je ne m'inquiète pas pour les droits d'auteur. Néanmoins, que se passera-t-il si l'éditeur se casse la figure ?

JON : Voilà ce qu'est devenu le marché informatique de nos jours. De toute façon, personne ne parle plus des jeux mais d'argent.

ARCHER : En réalité, nous sommes une partie infime de l'iceberg. Année après année, les mêmes gens travaillent chez les

mêmes éditeurs et nous ne voyons jamais de sang neuf. Même pas de nouveaux programmeurs.

TILT : Est-ce plus difficile, aujourd'hui, pour un jeune programmeur de se faire une place dans le monde des jeux informatiques ?

ERIC : Oui, qu'il s'agisse d'un programmeur ou d'une équipe entière, c'est vraiment très, très difficile.

JON : C'était beaucoup plus facile à l'époque du *Spectrum*, lorsque nous avons débuté.

ERIC : La première chose que l'éditeur vous demande est : « Etes-vous connu dans le métier, qu'avez-vous fait dans le passé, où est le reste de votre équipe ? »

JON : Tout n'est plus que licences et grands programmeurs de nos jours.

MARTIN : Plus question d'arriver en disant « Je suis le programmeur et voici mon graphiste ».

ERIC : Les éditeurs se réfèrent toujours au passé de la personne qu'ils ont devant eux.

ARCHER : Les éditeurs deviennent de plus en plus importants. Ils sont motivés par l'argent et ne sont plus des pionniers de l'ère informatique. Les éditeurs ont pris tellement d'importance qu'ils sont plus intéressés par

le taux de bénéfice qu'ils feront en fin d'année que par la qualité des jeux qu'ils mettent sur le marché.

MARTIN : Si je devais donner un conseil à quelqu'un qui désire mettre les pieds

dans l'industrie des logiciels informatiques, je lui dirais de bien s'informer sur ses droits avant de faire quoi que ce soit.

JON : Heureusement, le vent tourne en notre faveur en ce moment.

MARTIN : C'est encore très frais. Quelqu'un a finalement décidé de donner enfin aux programmeurs le respect qu'ils méritent. Dorénavant, nous sommes reconnus dans l'industrie informatique. Les gens vont voir un film parce qu'il est de James Cameron et ils achèteront un jeu parce qu'il a été réalisé par les Bitmaps Brothers ou par Sensible.

TILT : Parlez-nous de vos débuts, alors que vous étiez encore inconnus de tous.

ERIC : Ça a été vraiment difficile pour nous.

TILT : Est-ce que *Xenon* avait été refusé par d'autres compagnies avant que Virgin ne l'accepte ?

ERIC : Oui.

MARTIN : C'est vrai ?

ERIC : Bien sûr que c'est vrai. Individuellement parlant, nous étions tous connus pour avoir travaillé sur des 8 bits, mais personne ne nous connaissait comme étant les Bitmaps Brothers. Même après *Xenon*, *Speedball* a été refusé par Virgin. Nous avons eu



En fin d'après-midi, Andrew Braybrook était le seul à avoir gardé son chapeau de Noël. Chapeau Andrew, ça c'est du sport !



Andrew Braybrook et Jan Hara, les créateurs de deux des jeux sortis sur Amiga en 1992. Les voilà surpris en train de digérer la dinde et les litres de bière qu'ils ont ingurgités.

AVIS A LA POPULATION : Si jamais vous invitez ces deux individus à une soirée, votre bar risque d'en prendre un coup.

beaucoup de difficulté pour éditer ce jeu. Nous avons même failli faire un jeu de Squash à la place ! JON : *Méga-lo-Mania* a aussi été refusé par Virgin.

(Les bouteilles de vin et de bière ayant toutes été vidées, tout le monde refuse de parler tant que des munitions ne sont pas arrivées. Ils entament une conversation sur Oliver Reed en attendant.)

JON : Pour être honnête, je pense que le projet le plus dur sur lequel nous avons travaillé est la version améliorée de *Sensible Soccer*. Nous avons un jeu qui est déjà une réussite et il faut encore l'améliorer.

ARCHER : Comment s'appelle-t-il ?

Encore *Plus Sensible Soccer* ? *Très Main Soccer* ?

MARTIN : Je pense que nous allons faire un *Silly Soccer* rien que pour rivaliser avec vous !

ARCHER : C'est comme avec *Pool*. *Pool* est une version améliorée de *Snooker* et il lui est largement supérieur. Hélas, superficiellement, il ressemble beaucoup au premier et nombreux sont ceux qui disent : « Oh, c'est la même chose que *Snooker*. »

MEV : Mais c'est vrai, non ? (Rires.)

TILT : Est-ce que l'un d'entre vous se souvient avoir été forcé à développer une suite à l'un de ses jeux qui avait eu beaucoup de succès ?

MARTIN : Bien sûr ! C'est souvent le cas !

ANDREW : Miam miam !

TILT : Tu as mangé tout le gâteau au chocolat ?

ANDREW : Ouaip.

ERIC : Gros bouff !

TILT : Archer veut parler !

ARCHER : J'aimerais changer complètement de sujet. Pensez-vous que les consoles auront toujours autant de succès d'ici deux à trois ans ?

JON : Les consoles sont juste une mode.

MARTIN : Tout le monde ne jurera plus que par le CD dans quelques années.

TILT : Pourquoi le CD ?

MEV : Parce que l'on peut le brancher sur n'importe quoi. Un PC, une chaîne hi-fi... Nous travaillerons sur des mini-films dans quelques années, du moins je le crois.

ERIC : Non, je ne suis pas d'accord avec cela.

TILT : Que veux-tu dire par des mini-films ?



Eric expose ses opinions pendant que Archer et Martin s'amuse comme des fous.

MEV : Eh bien, les jeux vont devenir extraordinairement compliqués dans le futur. Vous aurez un réalisateur...

MARTIN : La télévision deviendra interactive.

TILT : Qui, autour de cette table, a réellement l'intention de développer des jeux sur l'*Amiga 1200* ?

ARCHER : Sérieusement, j'aimerais m'y mettre mais il faudra que la machine se vende bien. Je reste persuadé que c'est une machine très brillante.

MARTIN : Nous programmons actuellement sur PC deux produits pour l'*Amiga 1200*. Il ne fait aucun doute que nous tirerons pleinement parti des capacités de cette machine.

TILT : L'un d'entre eux serait-il *Epic II* ?

MARTIN : Cela ne s'appelle pas vraiment *Epic II* mais *Odyssey*.

ERIC : Nous avons un *Amiga 1200* et nous sommes en train de le tester. Nous attendons de savoir l'utiliser parfaitement. Il se trouve sur le bureau de Mike (*l'un des fondateurs des Bitmap - NDLR*), qui ne laisse personne le toucher. L'important, comme le disait Andrew, est la façon dont est géré son mode 256 couleurs. C'est vraiment très important car cela signifie que si l'on a un jeu PC en 256 couleurs, on peut arriver au même résultat avec un *Amiga*. ARCHER : Ce serait vrai-

ment le rêve. J'aimerais tant arriver à faire une version de *Pool* en 256 couleurs sur l'*Amiga 1200*. Imaginez un peu, le jeu tournerait plus vite et les boules se déplaceraient comme dans la réalité.

MARTIN : Nous ne savons pas si nous allons continuer à travailler avec l'*Amiga 500/600* dans l'avenir. Il commence à devenir dépassé. Il se peut que nous convertissions des jeux dessus par la suite, mais notre principal intérêt se dirige vers l'*Amiga 1200*.

JON : Quand penses-tu que votre prochain produit sur l'*Amiga 1200* sortira ?

MARTIN : Dans à peu près quatre ou cinq mois.

MEV : Je crois que Commodore a beaucoup de pain sur la planche. Ils ont eu de la chance avec l'*Amiga 500* - je sais que je vais me faire des ennemis - ils ont eu beaucoup de chance. Cela a demandé pas mal de temps avant que l'*Amiga 500* ne soit reconnu.

MARTIN : 1993 sera une année décisive pour l'avenir de Commodore, du genre « ça passe ou ça casse ».

MEV : Ils ont tout intérêt à se démener pour que l'on développe des jeux sur l'*Amiga 1200*. Ils devront faire plus que dire : « Oh, ne vous inquiétez pas, Océan est en train de nous préparer un superbe jeu. »

TILT : Assisterons-nous à la mort de l'*Amiga 500* si l'*Amiga 1200* arrive à décoller ?

« Nous développons les jeux par plaisir. Pas comme les Japonais... »

ERIC : Non, cela n'arrivera jamais car il y a beaucoup trop d'*Amiga 500* sur le marché.

MARTIN : Commodore compte encore sur trois bonnes années pour l'*Amiga 600*. 1995 sera l'année du déclin.

TILT : Aimerais-tu développer *Urduim 2* pour l'*Amiga 1200* ?

ANDREW : Tu parles.

TILT : L'un d'entre vous pense-t-il avoir atteint les limites de ce qui pouvait être fait avec la technologie de l'*Amiga 500/600* ? ARCHER : Non, je ne crois pas. JON : Il n'existe pas de limites. Même après que nous ayons cessé de programmer sur le *Commodore 64*, d'autres ont prouvé que cette machine en avait dans le ventre. Je me souviens des tout derniers logiciels qui ont vu le jour sur le C64. Ils étaient époustouffants pour l'époque.

MARTIN : C'est une obsession pour certains de tirer le maximum d'un ordinateur.

ERIC : Oui, mais je trouve que cela devient vite ennuyeux.

ARCHER : Chacun de nous, ici présent, cherche toujours à savoir ce que fait son voisin pour arriver à faire encore mieux. C'est humain. Personnellement, je pense que l'*Amiga* n'a pas encore été utilisé au mieux de ses possibilités.

(Les boissons manquent à nouveau et il faut retourner en chercher. Les temps qu'elles arrivent, la conversation s'est aiguillée sur les consoles.)

MEV : Je pense que ce qui nous sépare des Américains et des Japonais, c'est que nous développons des jeux par plaisir, par passion. C'est un hobby.

TILT : Mais êtes-vous aussi enthousiastes pour les jeux que vous l'étiez il y a quatre ou cinq ans ?

ARCHER : Je ne pense pas, non. JON : Probablement pas, mais je reconnais encore un bon jeu lorsque j'en vois un.

ANDREW : Il n'y avait pas une telle compétition à l'époque. Lorsque j'ai débuté sur le *Commodore 64*, il était facile de se surpasser. Maintenant, nous avons affaire à de grandes équipes de programmeurs ici et dans d'autres pays. La concurrence est plus que jamais omniprésente. Nous essayons toujours d'innover dans le scénario, dans les graphismes, dans l'ergonomie... C'est vraiment devenu très dur.

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

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

AMIGALAND.COM

Si c'était le cas, je connais quelqu'un en Angleterre qui ferait un jeu jamais vu auparavant.

TILT : Quels sont les jeux qui vous ont impressionnés en 1992?

ARCHER : *Monkey Island 2*.

TILT : Sur Amiga?

ARCHER : Bien entendu!

MARTIN : J'ai aimé *Pinball Dreams*.

TILT : Tout le monde aime *Pinball Dreams*.

ANDREW : Taisez-vous! Taisez-vous!

TILT : Quel est ton problème avec *Pinball Dreams*?

ANDREW : C'est « LUI » (souvenir d'un patron d'Hewson qu'il vaut mieux ne pas nommer.)

MARTIN : J'ai adoré *Snooker*.

ARCHER : Joue à *Pool*, il est mieux.

ANDREW : Voilà qu'il se fait un petit coup de pub.

TILT : Et toi Mev?

MEV : Oh... Hum... *Contra 3*? Je ne joue pas beaucoup. Oh, *Monkey Island 2*.

ERIC : Je dirais aussi *Monkey Island 2*. Bien que la version Amiga soit de la m..., le jeu sur PC est extraordinaire.

MEV : En partant de ça, l'un des domaines dans lequel nous pourrions améliorer nos jeux concerne l'accès disque.

ARCHER : Je n'en ai pas l'utilité.

MARTIN : Nous disons à Océan combien de disquettes il nous faut pour un jeu et nous les obtenons sans problème.

ARCHER : Qui ici a fait un jeu qui nécessite obligatoirement 1 Mo?

ERIC : Nous venus juste de commencer.

TILT : Tout le monde a suffisamment de mémoire de nos jours.

ERIC : Actuellement, je sais bien qu'il est de Jon, mais je dirais que mon jeu préféré de 1992 est *Sen-*

sible Soccer. Il est très bon et j'y joue encore.

MARTIN : Et toi, Jon?

JON : Je ne me souviens pas avoir joué à un seul jeu. Je n'ai fait que tester *Soccer*...

ANDREW : J'ai aimé le jeu... «*Fire et quelque chose*»...

ARCHER : Ah oui, et qui a écrit ça? (Rires.)

Actuellement l'Amiga 1200 est la machine qui retient le plus notre attention

MARTIN : Quel est ton jeu de l'année Gary?

TILT : Ohh... certainement *Wizard*.

MARTIN : Je l'ai bien aimé, mais je n'ai pas tout compris. Je n'avais aucune idée de ce que je faisais.

TILT : Quand sortira *The Second Samurai*, Mev?

ERIC : Après *The Chaos Engine*. (Rires.)

TILT : Alors, que va devenir ce bon vieux Amiga? Allons-nous tous devoir acheter un disque dur?

ARCHER : Je ne pense pas.

ERIC : Non.

ARCHER : Si je devais dépenser de l'argent, j'achèterais un PC. Je n'investirais pas dans un Amiga avec disque dur.

MARTIN : On peut trouver un 486 pour quelque chose comme 6000 F maintenant.

TILT : L'Amiga 1200 peut être

connecté à un disque dur IDE. Ils sont vraiment bon marché. Le CD ne fera pas une grande différence en ce qui concerne les jeux d'arcade, n'est-ce pas?

ERIC : C'est vrai, rares sont les jeux d'arcade qui occupent beaucoup de place.

MEV : La question n'est pas là. On se moque de savoir si le CD fera ou non une diffé-

rence. C'est plutôt le fait d'accepter une nouvelle machine, un nouveau moyen de stocker des données.

ARCHER : Prenons un jeu comme *Seventh Guest* sur PC. Vous imaginez le nombre de disquettes qu'il faudra et la capacité du disque dur nécessaire! Alors que sur un CD, il y a tout de même l'équivalent de 3000 disquettes qui contiennent des graphismes, des sons...

MEV : C'est pour cela que le CD ne marche pas, tout simplement parce que les programmeurs le boudent.

JON : Pour moi, le CD c'est l'avenir. Actuellement, nous en sommes à l'époque des consoles,

mais cela va changer. Nous attendons de voir ce qui va se passer avant de réagir parce que nous ne voulons pas nous mouiller.

TILT : Alors, que faut-il faire si l'on veut assister au décollage du CD sur Amiga? Le CDTV n'a pas connu un grand succès jusqu'à présent et cela laisse planer le doute sur le CD.

ERIC : Je pense que la première utilisation du CD sur Amiga devrait concerner la beauté des jeux, des séquences de fin de jeu magistrales... un peu comme sur PC. Avec l'Amiga 1200 et ses 256 couleurs et le fait que les PC disposent d'un disque dur, on pourra arriver à concurrencer sérieusement le PC lorsque l'on comprendra l'utilité du CD.

ANDREW : Mais tu parles de l'Amiga 1200 maintenant.

ERIC : OK, mais même sans les 256 couleurs tu peux stocker le même nombre de données.

ANDREW : Le CD est très lent. Il est presque aussi lent qu'un lecteur de disquettes.

ERIC ux CD qui tourneraient vite. (Pour une raison indéterminée, la conversation commence à dériver sérieusement...)

ARCHER : L'un d'entre vous a-t-il vu ce film de 1942? J'ai été le voir. La photographie

est formidable mais j'ai été emballé par cet acteur français qui joue le rôle d'un portugais (NDLR : Gérard Depardieu).

TILT : Dans *Highlander*, un Français (NDLR : Christophe Lambert) joue un Ecossais et

un Ecossais (NDLR : Sean Connery) joue un Espagnol. Et ils ne s'occupent même pas de l'accent!

MARTIN : Oui, mais c'est un excellent film (NDLR : merci, Martin!).

J'ai vraiment aimé *Highlander*.

TILT : As-tu vu *Highlander II*?

MARTIN : C'est vraiment nul. Bon, avez-vous d'autres questions?

Archer quel va être ton prochain jeu sur Amiga?

ARCHER : Eh bien, j'aimerais bien développer *Dropzone* mais avant, je pense m'atteler à une version en 256 couleurs de *Snooker* et de *Pool* en un seul jeu pour l'Amiga 1200.

TILT : Et pour *Epic*, Martin? Après toutes ces controverses...

MARTIN : Nous avons été primés par les Français en recevant le Tilt d'Or Micro Kid's du meilleur jeu micro et c'était le genre de soutien dont nous avions besoin.

TILT : Mais étiez-vous contents du jeu?

MARTIN : J'ai été une victime de mon propre succès... Oui, j'ai aimé le jeu.

TILT : As-tu trouvé que, parmi ceux qui l'ont acheté, il y a eu plus d'heureux que de mécontents? MARTIN : Oh oui! Nous avons reçu des centaines de lettres nous disant que le jeu était génial...

A ce moment, nos six superprogrammeurs sont éjectés hors du restaurant et partent finir la nuit dans un pub non loin de là, nous laissant méditer sur la profondeur de leur réflexion.

Propos recueillis par Gary Whitta

Traduction : Thomas Alexandre

Archer Maclean est connu de tous pour être un bavard invétéré. Il détient le record de mots débités à la minute. Il vaut mieux s'accrocher lorsqu'on l'écoute.



Mev en train de nous faire une petite démonstration de ce qu'il aimerait faire à Robert Maxwell, si le gros banhammé était toujours en vie. Eric, Jon et Andrew ont eu du mal à le désapprouver.



DU 3615 TILT

LANGAGES

FORUM Amos & Stos
Animateur : Point

*AMO

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
Animatrice : Cigale

*PIX

FORUM Démo
Animateur : Gluev

*DEM

MICRO KID'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

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Sous le haut patronnage du
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,
MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
TILT et CONSOLES+. Deux catégories sont en
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les « seniors » (à
partir de 16 ans) devront absolument propo-
ser 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 Joffa, avec une réalisation d'Alfred Elter, en

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES+

UR FRANCE 3 CONSOLES + 3

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



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 !

à 10H05



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 Cedex 15

Je désire participer au match des champions:

Nom: Prénom: Age:

Adresse:

Code postal: Ville: ☎

Machine:

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



MICROMANIA

BIENTOT DANS

MICRO
KID'S

hits



Edito

Ce mois-ci le sommaire des Hits ressemble à celui de *30 Millions d'amis...* Au menu, un reportage saisissant sur les hommes-lions de *Lionheart*, l'émouvante histoire d'un brave toutou qui se porte au secours de son maître somnambule, *Sleepwalker*, et surtout le second volet de notre grande série consacrée à la protection des espèces en voie d'extinction, aujourd'hui : le Lemming!

On aurait pu penser qu'au milieu de toute cette ménagerie seul *Battle Chess 4000* (un superbe jeu d'échecs animé en SVGA) était digne d'un sommaire de magazine micro, mais même pas... Ça grouille de bestioles là-dedans ! Mais que fait la police ?

Marc Lacombe



LEMM THE TRIB

Après avoir vécu pendant plus d'un an au milieu d'une tribu de Lemmings sauvages, notre explorateur nous revient, très marqué par son expérience (le pauvre est désormais incapable d'éviter de tomber dans une bouche d'égout et fait demi-tour devant le moindre obstacle !). Extrait de son journal.

Extrait du carnet de notes du Dr Lemmingstone.

Lemming Island, le 20 février de l'an de grâce 1993 : «Vu leur nombre impressionnant, je me doutais que les Lemmings étaient capables de se reproduire avec une rapidité stupéfiante... Mais j'étais loin d'imaginer la vitesse à laquelle ces bestioles évoluent ! Il y a à peine un an, leur cerveau leur permettait tout juste d'accomplir huit actions différentes. **Et voilà qu'aujourd'hui les bougres sont capables d'en effectuer plus d'une cinquantaine** (certaines peuvent même être utilisées de façon différente selon les coutumes locales !). Ces activités varient en fonction de l'appartenance des individus à chacune des douze tribus qui peuplent l'île natale de l'espèce : lanceurs de

LES LEM

Vous avez envie de vous défouler ? Faites donc sauter ces cabines de plage au bazooka !

Ce superbe château de sable, sous le cocotier, est en fait la sortie du niveau !



Cette fois, certains lemmings savent nager et n'hésiteront pas à mouiller le maillot !

LEMMINGS 2

17
INTERET

AMIGA

Editeur: Psygnosis. Distributeur: Psygnosis.
Conception et programmation: DMA Design.

grappins, remplisseurs de trous, parachutistes, creuseurs en tout genre (avec une pelle, en cognant les murs à coups de gourdin ou d'épée), nageurs, skieurs, surfers, conducteurs de tapis volant, sauteurs à la perche, kayakistes, acrobates, lanceurs de boules de neige, joueurs de cornemuse, escrimeurs,

soldats armés de lance-flammes ou même de bazookas... **Les Lemmings ont su parfaitement s'adapter à leur milieu naturel, mais sont toujours aussi stupides.** C'est pourquoi j'ai dû me porter à leur secours en leur indiquant comment utiliser leurs compétences pour franchir les

AVIS **MARC: OUI, MAIS...** En plus d'une réalisation technique impeccable, ce nouvel épisode fourmille de trouvailles ingénieuses et de nouveautés. Le principe du jeu reste à peu près le même, mais c'est un véritable plaisir de voir ces petites bestioles se déchaîner dans tous les coins de l'écran. Le jeu est plein d'humour et les animations rendent les Lemmings encore plus adorables... Bref, vous allez vous régaler car il vous faudra un bon moment pour découvrir toutes les options offertes par le jeu. Mais passé le plaisir de la découverte, vous risquez d'être un peu déçus. En effet, le fait de n'avoir à sauver qu'un seul Lemming pour passer au niveau suivant facilite singulièrement les choses et la variété des actions disponibles permet de finir chaque tableau de plusieurs façons différentes sans avoir vraiment à réfléchir... Les filles vont adorer ça ! (Aie ! Aie ! JLJ va encore recevoir des lettres de protestation).

Marc Lescroble

AVIS **NOELLE: OUI !** Non seulement *Lemmings* est un classique du genre mais, en plus, il se modernise. *Lemmings 2* nous fait découvrir plus d'une cinquantaine de nouveaux Lemmings, de l'Écossais au Super-Lem qui vole au secours de ses petits copains. Si l'idée du super-héros ne vous branche qu'à moitié, essayez le musicien et vous verrez vos petits Lemmings stopper net leurs occupations pour se mettre à gigoter sur un pas de danse. Dément, non ? Il se sert aussi de rendre très utiles, comme ouvrir un passage avec un gourdin, ce qui est tout de même nettement mieux qu'avec les mains. La possibilité d'accélérer le temps est aussi très pratique. Bref, j'ai adoré et je vous recommande de découvrir par vous-même ce chef-d'œuvre.

Noëlle Béronie

obstacles naturels. J'ai passé de longs mois dans chaque tribu afin de retrouver les douze morceaux d'un talisman ancien dont la reconstitution semblait être vitale pour la survie de l'espèce. Lorsque j'ai quitté l'île, j'étais le seul humain à avoir approché et apprivoisé des Lemmings sauvages. J'espère que les professionnels du tourisme et les promoteurs ne s'empareront jamais de ce lieu enchanté...».

Dr Jonathan Lemmingston

LEMMINGS A LA PLAGE

Malgré leurs courtes pattes, les Lemmings sont capables d'effectuer des bonds prodigieux !

Pour franchir les précipices, équipez vos Lemmings de ballons et utilisez le ventilateur.

Attention, vous êtes prêt ? Parce que c'est par ici que les Lemmings vont débaucher !



Retour à la tradition avec un lemming «poseur de marches» tout à fait classique !

Pour franchir des obstacles de hauteur moyenne, utilisez plutôt des grappins.

Ce sympathique Lemming est capable de creuser en taillant le sol sous ses pieds !

hits



Seuls survivants de temps révolus, les Lemmings préhistoriques qui habitent cet endroit en sont encore à chasser le dinosaure à coups de gourdin !



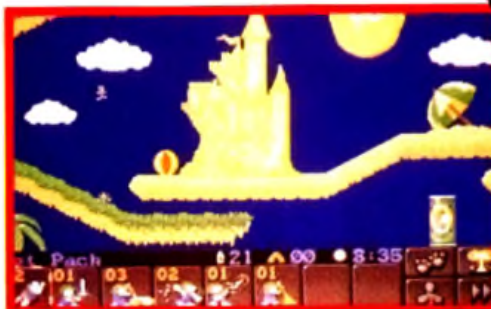
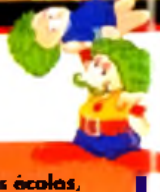
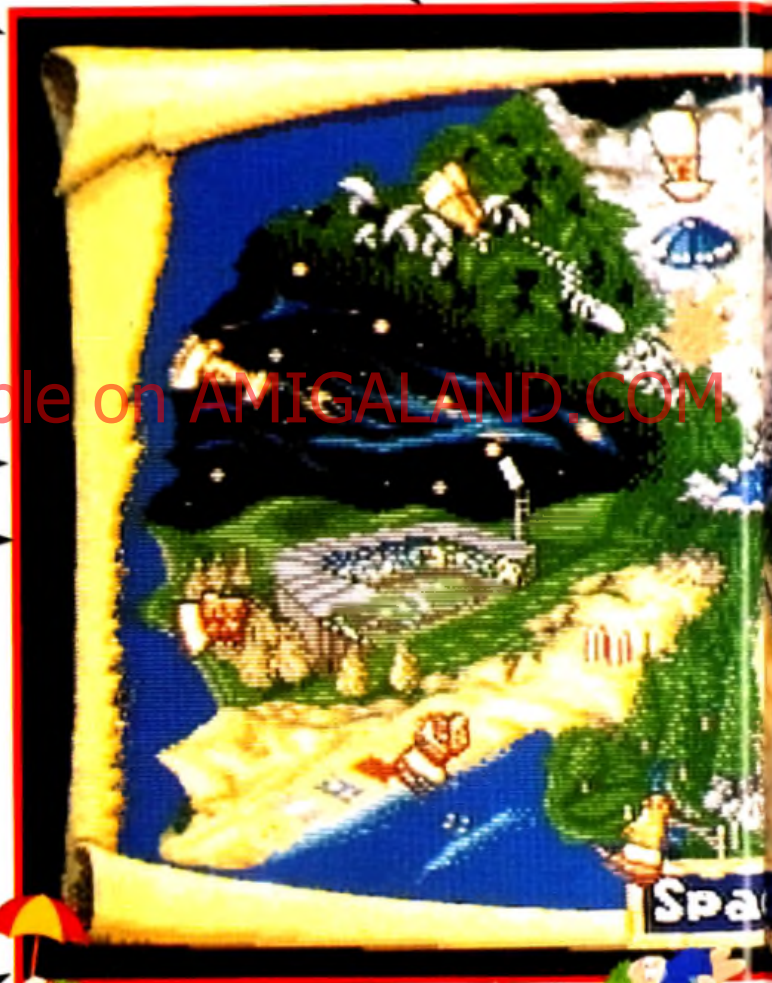
Les Lemmings de l'espace sont de loin les plus avancés.
Les bougres travaillent en swingant sur l'air de 2001 L'odyssée de l'espace !



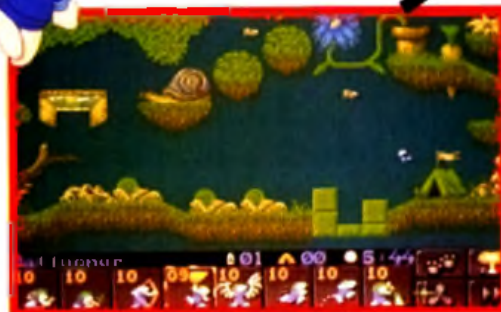
Les amateurs de frissons découvriront avec volupté la sinistre ambiance victorienne de cette petite ville perpétuellement plongée dans la nuit.



Les sportifs ne sont pas oubliés et vous pourrez vous livrer avec des autochtones à de nombreux sports tels que la course à pied ou le saut à la perche.



Rajoutez vos amis les Lemmings pour des parties de ballon endiablées et laissez-vous aller à bâtir quelques châteaux de sable en leur compagnie.



Amis écolos, vous vous sentirez ici comme chez vous... Vous retrouverez la beauté de la nature et vous pourrez assister les Lemmings planteurs de graines dans leur tâche.

High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Bienvenue au club Lem' ! Offrez-vous un séjour de rêve dans cette île enchantée, et partez à la rencontre des peuplades indigènes à travers de multiples activités ! Notre guide est entièrement en français et un plu's vous sera remis des l'ouverture de la boîte de jeu.



Dans cette région très froide vivent des Lemmings esquimaux qui passent leur temps à faire du ski et à se bombarder de boules de neige.



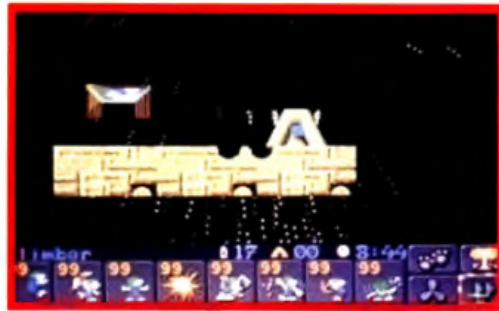
Ces Lemmings écossais sont de véritables virtuoses de la cornemuse... Leur sport favori est le folklorique lancer de troncs d'arbre.



Entrez ! Entrez ! Sous le plus petit chapiteau du monde, vous pourrez admirer les cabrioles de nos Lemmings acrobates et le courage de notre Lemming-canon.



Les nostalgiques du premier épisode retrouveront avec plaisir et émotion la simplicité et la sobriété du Lemming traditionnel.



On prétend que cette région médiévale abriterait encore quelques dragons, mais n'ayez crainte, messires, les Lemmings sont passés maîtres dans le maniement de l'épée !



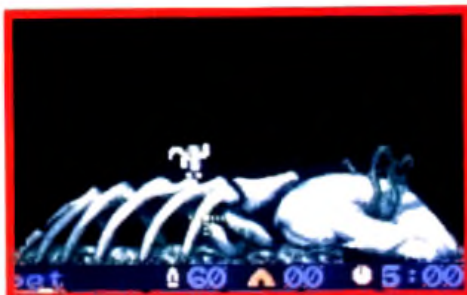
Venez admirer les merveilles de l'Égypte ancienne ! Vous y découvrirez des sphinx à tête de Lemming et des hiéroglyphes étranges.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

LES NOUVELLES COMPETENCES

Tout l'attrait de ce nouvel épisode réside dans la variété des nouvelles actions que sont capables d'effectuer les Lemmings. Parmi nos préférés...



Le «Super-Lemming» se transforme et virevolte avec sa cape autour du curseur de la souris !
Mais c'est bien sûr ! C'est Superman !



Mais aussi le «Lemming de Tasmanie», qui se déplace comme une tornade (que vous guidez à l'aide du ventilateur) en démolissant tout sur son passage.



Tout droit sorti d'un Tex Avery, ce Lemming sort de sa poche une perceuse géante pour creuser les plafonds !

LE DECOR EN ACTION !

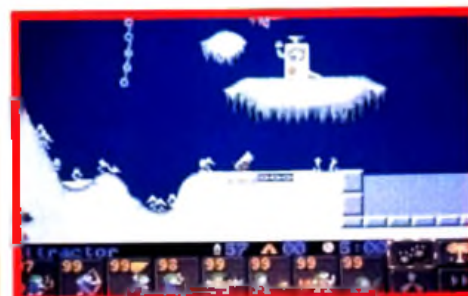
Contrairement au premier épisode, où le décor était toujours un obstacle, certains éléments du décor peuvent ici vous être utiles...



Vos Lemmings pourront se balancer à ces chaînes pour prendre de l'élan...



...ou bien utiliser des canons pour se propulser à l'autre bout du tableau.



Les Lemmings musiciens remplacent les «blockers» de la première version en jouant un petit air qui stoppe leurs camarades... Ces derniers entament aussitôt une danse folklorique, différente dans chaque tribu !



MATERIEL NECESSAIRE

Machine : Amiga tous modèles.

Mémoire requise : 1 Mo.

Contrôle : souris.

Média : 2 disquettes 3 1/2.

Jeu en anglais.

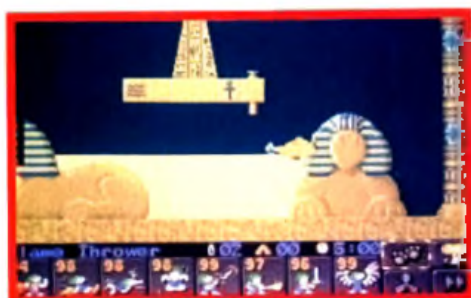
Manuel en français.

VERSIONS

La version PC ne saurait tarder... Alors, ouvrez l'œil ! La version ST est envisagée mais aucune date n'a été arrêtée.

COLLECTOR !

La boîte du jeu contiendra un pin's, mais comme il en existe douze différents (un par tribu), il vous faudra acheter douze fois Lemmings 2 pour avoir une petite chance de réunir la collection complète... A moins d'être un collectionneur fêlé ou un joueur richissime, il vaut mieux laisser tomber !



Animal facétieux, le Lemming adore chatouiller les oreilles des sphinx à coups de lance-flammes !



Non, vous ne rêvez pas, ces Lemmings se déplacent bien en tapis volant !

COMPARATIF

LEMMINGS CONTRE LEMMINGS

Contrairement au premier Lemmings qui proposait différents niveaux de difficulté, Lemmings 2 est divisé en douze niveaux de difficulté à peu près égale (un par tribu), composés chacun d'une dizaine de tableaux de difficulté progressive. Il n'est plus nécessaire de sauver un certain pourcentage de Lemmings pour passer au tableau suivant, un seul Lemming suffit, ce qui rend le jeu beaucoup plus facile. Il n'est plus possible de changer d'icône au clavier (la tactique des vrais pros de Lemmings !), et le plan général qui permettait de parcourir rapidement l'ensemble d'un tableau a disparu. En revanche, vous disposez d'un icône qui vous permet de transformer le curseur en ventilateur afin de pousser certains Lemmings (parachutistes, ballons, etc.) dans la direction de votre choix. Les programmeurs ont aussi eu la bonne idée d'inclure un «accélérateur de temps» qui vous évite d'avoir à attendre que tous les Lemmings soient sortis, une fois que vous avez préparé le terrain. La richesse et la variété des options de Lemmings 2 sont très séduisantes, mais j'avoue avoir personnellement un petit faible pour la simplicité et la

SUPER CONCOURS LEMMINGS 2

Après avoir survécu aux périls de plus de 100 niveaux de cavernes dangereuses et de plates-formes escarpées, nos petits Lemmings se sont réfugiés sur Lemmings Island. Sous la protection de leur antique talisman magique, les adorables créatures se la coulaient douce... Jusqu'au jour terrible où la puissante relique fut brisée en douze morceaux provoquant la séparation des Lemmings en douze tribus. Aujourd'hui, nos chères têtes vertes ont décidé de construire un immense vaisseau qui doit les emmener vers un monde meilleur. Mais une très ancienne prophétie gravée dans la lemmignite annonce qu'une seule des douze tribus guidera les autres vers la Terre promise. Qui sont les Lemmings élus ? Nul n'a encore été en mesure de déchiffrer le message sibyllin inscrit dans la pierre. Et vous ? Serez-vous désigner la tribu sacrée en décryptant l'énigme de la prophétie ?

De quelle tribu s'agit-il ?

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| A - Lemmings de l'espace | E - Lemmings de la plage | I - Lemmings des cavernes |
| B - Lemmings polaires | F - Lemmings médiévaux | J - Lemmings du cirque |
| C - Lemmings de l'ombre | G - Lemmings écossais | K - Lemmings classiques |
| D - Lemmings sportifs | H - Lemmings égyptiens | L - Lemmings du grand air |

Vous avez trouvé ? Envoyez votre réponse sur carte postale uniquement avant le 5 mars 1993 en écrivant lisiblement le nom de la tribu ainsi que vos nom et adresse.

Ecrivez à :

Concours Lemmings 2
Exasoft
12, rue du Château-d'Eau
69410 Champagne-au-Mt-d'Or



1er Prix
Un week-end à Londres
pour 2 personnes

2e au 10e prix
Le jeu Lemmings 2 sur
Amiga ou PC

11e au 50e prix
Un T-shirt Lemmings 2

51e au 100e prix
Un pin's Lemmings 2

Les gagnants seront tirés au
sort parmi les bonnes réponses.

Ils vont toujours nu-pieds sans crainte du siffant,
Ils fendent sans coup férir l'air glacé et brûlant,
Aux croisements de la vie, ils marchent, clairvoyants.
De leurs dieux silencieux enterrés dans le temps,
Leur vient une terre aride balayée par le vent

17

INTERET

ACTION REFLEXION

Moins de stratégie et de finesse que dans le premier volet, mais l'avalanche de nouveautés a de quoi séduire même les plus blasés.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

Les programmeurs ont eu la très bonne idée d'inclure dans le jeu un mode d'entraînement pour se familiariser avec les nouvelles compétences des Lemmings.

GRAPHISMES 15

Les décors sont remarquablement variés, mais les lemmings gardent pratiquement toujours le même look, ce qui déçoit.

ANIMATION 17

Bien vivants, ils effectuent une cinquantaine d'actions spectaculaires et hilarantes... Avec des sprites aussi petits, c'est un exploit ! Les scrollings sont impeccables.

MUSIQUE 16

Chaque niveau dispose de sa propre musique. Les thèmes sont variés et participent pleinement à l'ambiance.

BRUTAGES 14

Les bruitages sont très réussis. Toutefois, les punistes regretteront le « Oh ! no » déchirant du Lemming à l'article de la mort.

JOUABILITE 16

Au début, vous vous sentirez un peu perdu devant la cinquantaine d'actions disponibles ! Pas de panique, on s'habitue vite !

DIFFICULTE FACILE

Le foisonnement d'options rend le jeu un peu plus facile que ne l'était son prédécesseur.

DUREE DE VIE 14

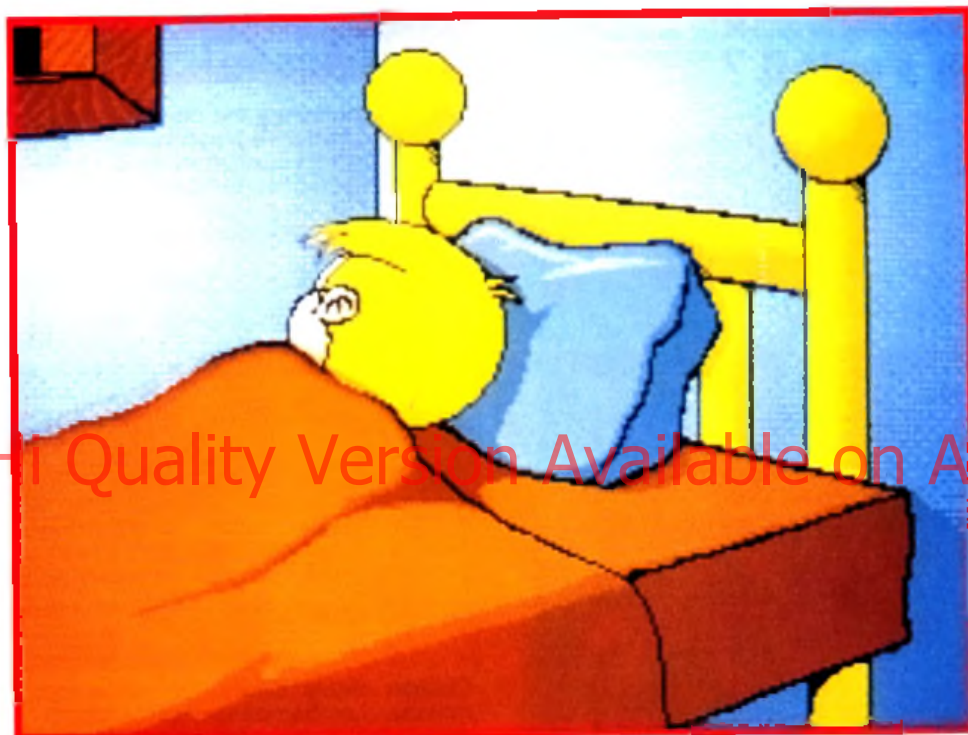
Le jeu est un peu trop simple et l'attrait de la nouveauté ne dure qu'un temps. Vous risquez de vous lasser, mais les 120 niveaux du jeu vous auront tout de même donné énormément de plaisir !

SLEEPWALKER

Rompant avec ses habituelles adaptations cinématographiques, Ocean nous propose cette fois un jeu original, centré sur l'action mais laissant aussi une petite part à la réflexion. Le jeu est certes difficile, mais sa réalisation de qualité, ses nombreux aspects « dessin animé » et la diversité de ses pièges captiveront plus d'un joueur.

Amiga

16
INTERET



Un petit dessin animé de présentation vous situe l'action, et de courtes séquences animées émaillent chaque changement de niveau.

Editeur : Ocean :

Développement : CTA Developments.

Etre le compagnon à quatre pattes d'un petit garçon somnambule, voilà qui n'est pas de tout repos. A peine notre brave toutou s'est-il endormi du sommeil du juste qu'il est réveillé par les escapades nocturnes de son petit maître. A lui de le protéger et de lui éviter tout réveil brutal qui ne pourrait que lui être préjudiciable. Notre héros canin (que Doguy ne renierait certes pas !) va devoir explorer les lieux tout en gardant un œil sur son maître. Il peut bloquer son avance, lui faire faire demi-tour et même le propulser à l'étage supérieur d'un coup de pied bien appliqué. Il lui faudra également en régler bien d'autres. La bougeotte incessante dont son petit maître est atteint n'étant d'ailleurs pas le moindre. Il ne cesse de marcher, allant au devant de tous les dangers et faisant de lui-même demi-tour dès qu'il heurte un mur. Une technique intéressante consiste à trouver une zone amicale pour

abandonner quelque temps le somnambule et en profiter pour explorer plus avant le niveau.

Outre la complexité de certains labyrinthes, notre ami devra affronter et régler bien des problèmes : créatures agressives à assommer d'un bon coup de gourdin, pièges divers à déconnecter - faire tomber des poids suspendus, boucher un trou rempli de pointes ou un orifice de sortie de vapeur brûlante -, actionner des interrupteurs pour couper l'alimentation dans des ventilateurs, des câbles dénudés des générateurs et bien d'autres choses encore. A mesure de la progression, les difficultés deviennent de plus en plus sérieuses, certaines pouvant demander une bonne dose de réflexion pour être vaincues.

La réalisation est d'un bon niveau, avec de nombreux clins d'œil au dessin animé. Les graphismes sont variés et bien adaptés aux différents lieux : ville, zoo, cimetière, chantier de construction et usine. Les personnages sont très bien dessinés, le héros canin bénéficiant en outre d'une large panoplie de mimiques et d'attitudes inspirées des dessins animés. Ainsi il bat des bras avant de tomber dans un trou, essayant même de se raccrocher aux bords quand il le peut. Certains coups du sort lui font voir 36 chandelles. Pour se débarrasser de ses ennemis, il sort inopinément de derrière son dos un énorme gourdin et l'assène sur le crâne de ses adversaires. Cet aspect « dessin animé » est renforcé par les intermédiaires animés de présentation et surtout l'usage volontaire de



L'idéal est de trouver comme ici un lieu sans danger pour y abandonner provisoirement votre ami, le temps de repérer les prochains niveaux à traverser.



Il est impératif de rabattre les couvercles des bouches d'arrivée d'eau pour interrompre le flux liquide qui aurait raison du sommeil du somnambule.



Le serpent guette, prêt à capturer tous ceux qui passent à sa portée. Mais un bon coup de gourdin calmera ses ardeurs belliqueuses au moins quelque temps.

phases floues pour accentuer le mouvement de certaines séquences. L'animation « de base » est tout aussi performante, le scrolling induit par certains sauts spectaculaires (trampolines ou équivalents) étant rapide et sans le moindre à-coup. Les rasters enrichissent considérablement les dégradés de ciel et le scrolling différentiel apporte une profondeur supplémentaire aux décors. Les bruitages sont moins bien peaufinés mais restent suffisants pour renforcer l'ambiance.

Sleepwalker est un jeu difficile, vous obligeant à prendre de nouvelles habitudes – il ne faut pas seulement éviter vous-même les dangers, il faut aussi en protéger votre compagnon. Fort heureusement les options continues vous permettront d'aller toujours un peu plus loin et de découvrir ainsi la technique gagnante pour chaque passage. Un excellent jeu, qui vous tiendra de longues nuits en haleine.

Jacques Harbonn



La plate-forme supérieure est trop haute pour sauter dessus. Mais la girafe, en détendant brusquement son long cou, va constituer un tremplin idéal.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tout modèle.
Mémoire requise : 512 ko.
Contrôle : joystick.
Média : 3 disquettes 3"1/2 DD.
Installation disque dur : non.
Jeu international (pas de texte !).
Manuel en français.
Protection : diaquette.

QUELLE FOLLE NUIT !



Le saut est ici insuffisant pour franchir cet espace. Il faut donc recourir au baril flottant et y pousser votre ami, sans oublier de le récupérer au plus vite à la sortie.



Le moindre contact avec l'eau va réveiller très rapidement notre dormeur. Ici c'est même plus grave, car il tombera dans des déchets radioactifs mortels.



Vous risquez fort de devoir recourir à l'option continue une ou plusieurs fois pour venir à bout du premier niveau. Imaginez donc ce qu'il en sera pour les autres...



VERSIONS

Les versions Atari ST et PC devraient suivre de peu cette version Amiga.



Outre ses pièges redoutables et ses créatures de la nuit qui vous guettent derrière chaque croix, le cimetière est un labyrinthe complexe, n'offrant que peu de zone de sécurité pour se reposer.

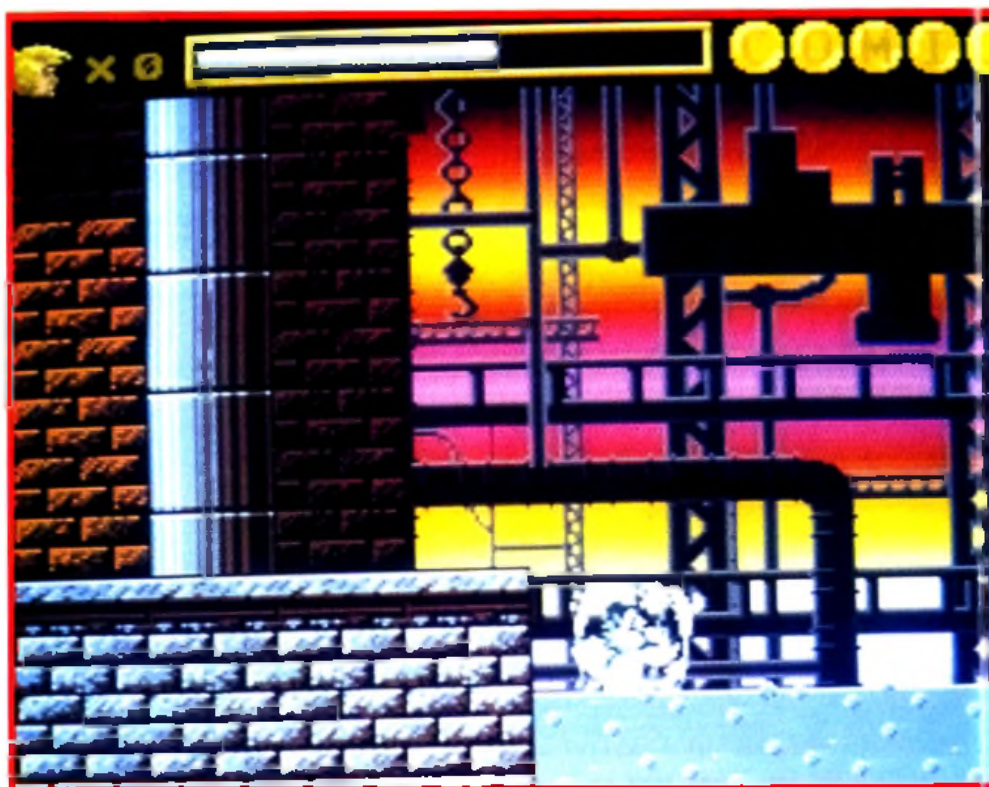


Notre toutou n'est pas de force à lutter « crocs nus » contre ce terrible molosse qui va le ballotter de droite et de gauche. Le gourdin fera merveille pour s'en débarrasser.

AVIS

Spirit : oui, mais... Je ne reviendrai pas sur la qualité de la réalisation de *Sleepwalker*, qui est bien telle que Jacques vous l'a décrite. Cependant, il me paraît important de préciser que le jeu est vraiment difficile, et cela dès le premier niveau. Certes le système de jeu y est pour quelque chose et il faut dans un premier temps s'habituer à garder un œil sur son compagnon tout en réglant les problèmes. Après avoir acquis le principe le jeu demeure ardu. Même en utilisant la technique proposée par Jacques, il vous faudra de nombreux essais, ne serait-ce que pour parvenir à finir le premier niveau. Je ne doute pas qu'un tel challenge stimule certains, mais les moins doués risquent aussi de se laisser en dépit des options continues répétées. *Sleepwalker* est sans nul doute un bon jeu, mais essayez-le avant de l'acheter pour savoir si vous en êtes digne !

Spirit



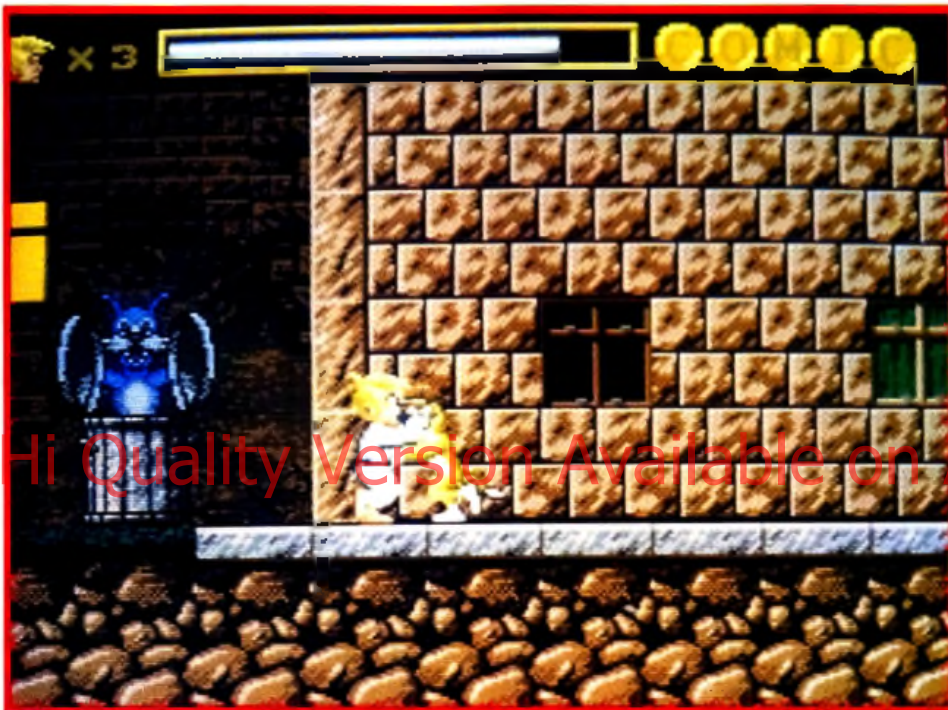
L'usine pose un problème majeur dès les premiers instants. Comment diable franchir cette « mare » glacée qui vous congèle en un instant.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

AVIS

PASCAL : OUI ! Pas de doute, *Sleepwalker* est un bon jeu, répartissant avec succès réflexion... et réflexes. La prise en main n'est pas simple : Médor a la fâcheuse manie de bondir et de galoper un peu partout mais avec un peu de pratique, on s'y fait très bien. Attention ! Partir à l'aventure ne vous mènera qu'à l'échec. Toute la stratégie consiste à faire une reconnaissance du parcours avant d'y guider votre petit maître. Les pièges et autres embûches sont riches et diversifiés et vous tiendront éveillés une bonne partie de la nuit. Graphiquement très réussi - il faut voir les mimiques du sac à puces -, le jeu aurait mérité une ambiance sonore un peu plus riche. Si vous avez aimé vous casser la tête sur *Lemmings* et *Push-over*, ce jeu est fait pour vous ! Les fanas du beat'em all n'y trouveront certainement pas leur compte.

Pascal Blanché



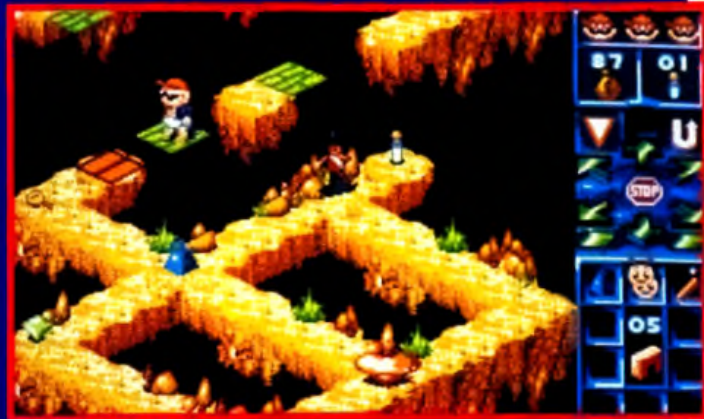
Ce chat sort brusquement de sa poubelle pour jouer des cymbales avec ses couvercles. Il ne craint pas les coups de gourdin et vous devrez donc profiter d'un moment où il se repose.

COMPARATIF

PETIT SOMNAMBULE CONTRE AFFREUX JOJO

Bien qu'il s'apparente par bien des côtés à un beat'em all/plates-formes, *Sleepwalker* rappelle aussi par d'autres côtés *Brat*. Dans les deux cas, il faut sauver un enfant inconscient des dangers qui le guettent. Le mode de contrôle est en revanche complètement différent.

Dans *Brat*, vous agissez un peu à la manière de *Lemmings* en modifiant le décor sans y participer vous-même. Dans *Sleepwalker*, en revanche, notre chien va affronter toutes les difficultés pour les aplanir pour son maître. Les deux jeux sont difficiles et prenants mais *Sleepwalker* l'emporte largement par la qualité de sa réalisation.



16

INTERET

PLATES-FORMES

Jeu d'action original, varié et captivant, *Sleepwalker* est fort bien réalisé. Seul regret : sa difficulté semblera un peu trop élevée pour les novices.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 14

Les commandes se maîtrisent en un clin d'œil mais il faut longtemps pour acquérir la tactique de base pour progresser.

GRAPHISMES 16

Les personnages sont très bien dessinés et les décors, variés et adaptés à chaque lieu visité. De superbes dégradés de ciel complètent certains niveaux.

ANIMATION 17

Elle est excellente, avec un déplacement fluide des personnages, un scrolling multidirectionnel et différentiel parfaits pour compléter le tout. Ajoutez à cela des animations de style « cartoon ».

MUSIQUE

-

Elle était tout simplement absente de notre version quasi finale, et pourrait bien le rester dans la version commerciale.

BRUTAGES 12

Les bruitages manquent de densité mais ont au moins le mérite d'être suffisamment suggestifs.

JOUABILITE 15

Contrôler votre toutou devient très vite instinctif, mais le passage de certains endroits avec votre compagnon demande coup d'œil et dextérité.

DIFFICULTE DIFFICILE

Moins d'être un expert, il faudra plusieurs parties pour terminer le premier niveau. Et c'est, pourtant, de loin le plus facile !

DUREE DE VIE 15

En dépit du nombre limité à six niveaux, la durée de vie est importante, tant par la longueur de chacun que par leur difficulté élevée. Cependant, les moins doués risquent de décrocher avant.

LIONHEART

16
INTERET

Valdyn à plusieurs cordes à son arc. Il peut s'accrocher à certaines passerelles pour éviter d'être transformé en poulet rôti.

Thalion Software confirme tout le bien que l'on pensait d'eux. Après l'excellent *No Second Prize*, voici venir *Lionheart* ! Les amateurs de plates-formes/aventure et les fanas de l'excellent *Leander* ne vont pas être déçus.

Lionheart est à la fois le surnom du héros (une sorte de Conan le Barbare) et un magnifique joyau, symbole de la puissance royale. Sans ce blason la légitimité du souverain est nulle. Il redevient un simple mortel. Et ce qui devait arriver arriva : le Lionheart vient d'être dérobé par Norka, un sombre magicien dont l'ambition est de détrôner le roi et d'agrandir son territoire. En volant le Lionheart, Norka a visé juste. Dans trois jours aura lieu une cérémonie très importante. Si le roi y assiste sans le Lionheart, il sera aussitôt détrôné et sûrement tué à cause de sa négligence. Valdyn, le héros, accepte de partir à la recherche du symbole volé et de braver tous les dangers. Pourquoi ? Pour deux très bonnes raisons. La première est qu'il est difficile de désobéir à son roi. La seconde est d'ordre sentimental : sa fiancée, témoin du vol, a été changée en statue de pierre, et seul un élixir pourra lui redonner vie. Armé d'une petite épée, Valdyn prend le chemin du premier monde. C'est une vaste forêt peuplée d'êtres hideux, mélange d'insectes et de reptiles,

Rapidement, on se rend compte qu'il faudra utiliser davantage la tête que l'épée. En effet, les ennemis sont peu nombreux et, surtout, très faciles à tuer. C'est surtout la diversité des pièges qui rend la partie difficile et passionnante. Des

plantes carnivores aux plates-formes capricieuses, en passant par les pics qui se dressent droit comme des lames sous les pieds du héros, il n'est pas possible de foncer tête baissée dans l'aventure. Il faut prendre son temps et être continuellement sur ses gardes.

Les vies supplémentaires ainsi que les cœurs d'énergie sont les éléments vitaux pour parvenir à la fin de l'aventure. Pour la plupart, ils se trouvent dans des endroits difficiles d'accès ou dans des salles secrètes. C'est une exploration de tous les instants.

Aguermi par les longues années de pratique, Valdyn est capable de combattre dans toutes les positions. En l'air, suspendu à une liane, en grimant à un arbre... L'un des coups les plus spectaculaires est son tour complet à la Michael Jackson. Les commandes au joystick sont très précises mais difficiles à maîtriser. En gardant le doigt appuyé sur le bouton de feu, le héros sort son épée. Il suffit alors de déplacer le manche du joystick dans les huit directions pour obtenir huit techniques de combat différentes.

Graphiquement *Lionheart* est somptueux. Les dégradés dans le ciel sont de grande qualité. Le monde du château est, à mon goût, le plus réussi. Côté animation, on est sous le charme du scrolling parallaxe, l'un des plus beaux sur Amiga. Mais on est déçu des nombreux ralentissements lorsqu'il y a plus de cinq sprites animés à l'écran.

L'équipe de Thalion a fait du très bon travail même si le thème du jeu n'est pas d'une grande originalité. Il semblerait qu'elle soit partie pour réaliser de bonnes choses cette année. C'est avec impatience que j'attends leurs prochains jeux.

Laurent Defrance

PIEGES ET ASTUCES... PIEGES ET



Le héros est monté sur une plate-forme qui bascule horizontalement. Il faut sauter au bon moment (elle se stabilise pendant quelques secondes) et surtout ne pas prendre racine !



Ces scarabées agissent comme des ascenseurs. Elles vous transportent vers des lieux plus élevés. Mais elles font toujours le même trajet.



Le bourreau n'y va pas avec le dos de la cuillère. Il lui faudra plusieurs coups d'épée bien placés pour qu'il cesse de vous faire perdre la tête !



Un monstre de fin de niveau qui n'a pas froid aux yeux. Soit vous lui tombez dessus en vous servant des plates-formes situées à droite de l'écran, soit vous lui passez sous le corps et lui décochez des coups d'épée bien sentis.



Même suspendu à une liane, le Canan de chez Thalion peut combattre. Il peut aussi jouer les équilibristes en montant sur la corde.

AVIS
MARC : NON. Franchement *Lionheart* ne dispose pas d'outils suffisamment solides pour se démarquer du lot. Malgré quelques idées intéressantes comme le mode hard qui propose carrément de nouveaux monstres et des niveaux plus grands, le jeu en lui-même reste bien trop classique. Les graphismes manquent de couleur à mon goût et la maniabilité du personnage laisse à désirer, je pense en particulier aux attaques. Quelle idée de devoir garder le bouton appuyé pour frapper ! Cela étant dit, il est vrai que les niveaux sont très grands et qu'ils ont la particularité d'être non linéaires. Il vous faudra beaucoup de temps pour explorer tous les niveaux de long en large. *Lionheart* n'est pas mauvais mais face à des jeux tels que *Gods*, *Zool* ou encore *Doodlebug* ou *Assassin II* ne fait pas le poids.

Editeur : Thalion Software. Distributeur : Ubi Soft. Design : Erik Simon. Programmation : Erwin Kloibhofer et Michael Bittner. Graphisme : Henk Nieborg. Musique : Matthias Steinwach.

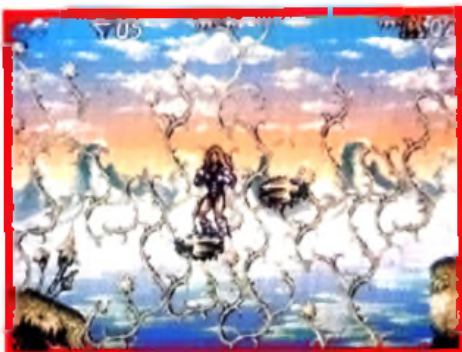
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Joystick seulement.
 Média : 4 disquettes 3"1/2 DD.
 Manuel en français. Jeu en anglais.

VERSION

Lionheart ne sera disponible que sur Amiga, avec 1 Mo de mémoire.

ASTUCES... PIEGES ET ASTUCES...



Arrivés à une intersection, ces blocs à première vue, inoffensifs, pivotent et vous font tomber. Il faut donc sauter sur place lorsque le carré est sur le point de disparaître.



Dans le monde de la lave, les blocs de pierre disparaissent sous vos pieds. Vous devrez sauter de rocher en rocher tel un kangourou moyen.



Le gouffre est trop large pour sauter. Pousser avec les pieds un gros bloc de pierre qui se trouve, comme par miracle, près de vous. Une fois dans la lave, il servira de plate-forme.

PLATES-FORMES

Un bon dosage entre combats et exploration rend la partie très intéressante. Techniquement, c'est du très bon travail malgré de forts ralentissements de l'animation dans certaines scènes.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 15

Les écrans d'introduction sont soignés. On rentre très vite dans le jeu.

GRAPHISMES 17

Hauts en couleur, les décors sont finement dessinés. Les monstres sont variés et certains n'ont pas oublié d'être laids ! Les dégradés du ciel sont superbes.

ANIMATION 16

Le scrolling, parallaxe et plein écran, est superbe, et les personnages sont bien animés. Malheureusement, de nombreux ralentissements sont à déplorer.

MUSIQUE 14

Les musiques changent suivant les mondes que vous parcourez mais elles ne sont pas assez variées. Dans l'ensemble, la bande musicale colle bien à l'action.

BRUTAGES -

Dans cette bêta version les bruitages n'étaient pas encore intégrés.

JOUABILITE 13

La combinaison bouton fire/manette (sortie de l'arme/mouvements) est difficile à maîtriser. Il faut disposer d'un excellent joystick pour contrôler le personnage.

DIFFICULTE VARIABLE

En mode normal, les combats sont assez faciles à gagner. Le plus difficile est de maîtriser parfaitement la manette et tous les sauts de plates-formes. En mode « hard », le jeu se corse très nettement.

DUREE DE VIE 15

Les spécialistes du genre, à l'exception des autres, risquent de trouver le jeu trop court. La présence d'un mode « hard » vraiment différent renouvelle le challenge.

LIONHEART, UN JEU « HARD » !

L'une des particularités de *Lionheart*, ses concepteurs n'en sont pas peu fiers, est la présence d'un mode « hard » unique. Quand la plupart des programmeurs se contentent d'augmenter le nombre, la vitesse ou l'agressivité des protagonistes, l'équipe de Thalion ajoute des niveaux plus longs, des monstres nouveaux et des épreuves plus corsées. Résultat : un jeu DIFFÉRENT. Une grande première en jeu micro, et une idée originale qui augmente la durée de vie de *Lionheart*.



Pour occire cet insecte de taille monstrueuse, il faut sortir tout l'arsenal du parfait combattant. Huit coups différents sont à votre disposition.



Les bijoux, en haut de l'arbre et une fois ramassés, vous redonneront une vie. Mais il faut en avoir au minimum cent pour espérer renaître. Des patiens dissimulées à l'intérieur des niveaux et des salles secrètes augmenteront votre vitalité.

COMPARATIF

LEANDER VS LIONHEART

Le leader de ce type de jeu est sans conteste *Leander* (cf. *Tilt 99*). Le produit de Psygnosis est d'une grande richesse, tant au niveau de l'armement - épée, lame de tempête, bombes... - qu'à celui des nombreux pièges à déjouer. Pour progresser dans le jeu, il faut trouver et ramasser des objets différents tels que des clés ou des couronnes. Si certains passages paraissent inaccessibles, il existe toujours une solution que vous devez trouver. Techniquement, *Leander* est d'excellente qualité. L'animation, surtout, est un modèle du genre. Si vous trouvez l'action de *Lionheart* trop répétitive, tentez votre chance dans l'univers fantastique de *Leander*.



LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME

ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?
A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY



PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

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

Après les films cultes, Le Jeu culte !



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

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

BATTLE CHESS

PC 4000



Reprenant la formule de *Battle Chess* – jeu d'échecs avec combats animés –, cette nouvelle version est vraiment superbe, pleine d'humour et de surprises, et joue, en outre, fort bien. Que demander de plus ? !

Les passes d'armes très habiles du pion semblent bien intriguer le cavalier qui ne voit guère où il veut en venir. Tout à coup, un coup de faucille tranche proprement le cavalier de bas en haut, celui-ci ne tardant pas à se désagréger sous le choc.

quelques allusions à des thèmes célèbres, *2001, Odyssée de l'espace*, par exemple. Chaque pièce procède de sa propre stratégie de combat. Ainsi les pions se servent de leur double faucille ou de leur trompe aspirante. Les cavaliers font un usage intensif de leur pistolet laser. Les fous, appelés par les Anglais évêques, usent de leur crosse épiscopale aux multiples pouvoirs. La reine, pour sa part, met à profit tous ses pouvoirs de séduction, tandis que le roi, quant à lui, fait confiance à l'hypnotisme. La tour est un autre morceau de choix. Sa transformation lors des déplacements est déjà un premier sujet d'émerveillement. Véritable robot « transformé », on la voit se déplier tous azimuts pour devenir un pseudo « Goldorak ». Dans les combats, elle fait preuve de la même diversité, utilisant le tir laser, le rayon pétrifiant, la scie circulaire ou même son poids pour écraser ses adversaires. **L'humour est omniprésent dans les combats.** Il faut voir les mimiques du fou au feu, les attitudes aguicheuses de la reine ou les cris désespérés du cavalier à qui l'on a ôté son arme ! De plus, de nombreux retournements de situation émaillent l'action, la pièce perdue pouvant sembler victorieuse dans un premier temps. **La bande son est à la hauteur de l'animation.** Bruitages des armes, cris de désespoir

Editeur : Electronic Arts ; Conception : Interplay ; Programme, graphismes et bruitages : Chris Morgan.

Battle Chess, à sa sortie, fit l'effet d'une petite révolution dans le monde fermé des logiciels de jeux d'échecs. Grâce aux animations qui réglaient la prise des pièces, ce jeu de réflexion devint un véritable spectacle « son et lumière ». Cette nouvelle mouture reprend le même principe et exploite au mieux les capacités des PC actuels.

Les graphismes du mode 3D sont d'une précision diabolique, grâce à l'adoption du mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), seul capable de rendre à la fois la finesse des détails et la subtilité des dégradés. On retrouve, cependant la perspective trop fuyante qui gêne la reconnaissance des pièces en enfilade.

Les combats sont encore plus étonnants. Les séquences d'animation sont longues et l'on assiste ainsi à de véritables petits dessins animés. L'humour est toujours aussi décapant, avec

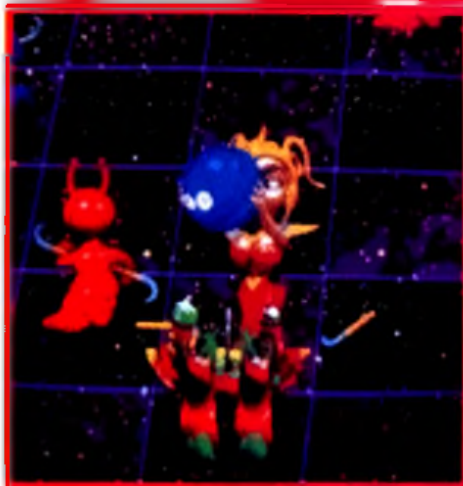
SEQUENCE...



Le fou compte sur son bâton magique pour sortir vainqueur de l'affrontement qui l'oppose au pion. Grâce à son pouvoir, il réduit ce dernier à moins que rien. Mais le sort est instable et quelques instants plus tard, le chef pion se transforme en une gigantesque créature. Un petit coup d'aspirateur et hop, le fou est proprement aspiré !



Combat royal s'il en est : le roi et la reine s'affrontent. En quelques secondes, le roi hypnotise la reine. Il la transforme alors en toupie vivante, s'enfonçant toujours plus profondément dans le sol.



La reine ne fait qu'une bouchée du pion. Après s'être emparée de son arme et l'avoir détruite, elle se saisit du pion lui-même, le roule en boule et s'en sert comme d'un vulgaire ballon !



La reine a transformé le robot en boîte de conserve. Mais deux piliers à roue surgissent et élèvent la tour au-dessus de la reine pour l'écraser. Cette dernière sent alors sa dernière heure venue.

ou de victoire des combattants, chuintement des vérins hydrauliques contrôlant les transformations de la tour. échos des pas d'une pièce dans ses déplacements, tout concourt à renforcer l'ambiance déjà forte du jeu.

Le programme d'échecs est autrement plus fort que celui du premier volet, lequel était bien trop facile à battre. Le module utilisé est celui de *Chess Player 2150*, dont on connaît la qualité. Capable de tenir tête à des joueurs de club de première catégorie, il a cependant tendance à jouer n'importe comment en mode faible. Les options de jeu, sans être exceptionnelles, sont suffisantes : retour arrière sans limitation, évaluation des positions et analyse du programme, aide aux débutants, entrée de problèmes, évaluation du niveau ELO par problème, jeu par modem, etc. *Battle Chess 4000* ne décevra ni les amateurs d'échecs ni les amoureux d'animations fines, et les éclats de rire ne tariront pas grâce à l'humour de ces combats surprenants.

Jacques Harbonn

AVIS

MORGAN : OUI, MAIS... Quelle splendeur ! Vraiment le Super VGA est un mode graphique qui offre une qualité de détails et une finesse inégalées. Mais, bien que *Battle Chess 4000* paraisse posséder les qualités d'un vrai jeu d'échecs, je m'interroge quand même sur un point : quel public vise-t-il ? Est-ce un jeu d'échecs ou un jeu drôle ? Difficile de concilier les deux, non ? Dans un cas l'animation déconcentre, dans l'autre on doit réfléchir pour assister aux combats déconcertants entre les pièces ! Bien que les deux aspects cohabitent sur *BC 4000*, ils prennent une place regrettable sur le disque dur. Alors, cet achat est-il justifié ? Rien que pour les fous rires qu'il provoque, j'aurai tendance à dire oui. Mais je vous conseille tout de même d'essayer avant d'acheter.

Morgan Feroyd

Une fois son sort lancé, le fou n'a plus grand chose à craindre des attaques diverses de la tour. Toutes se solderont par des échecs : envolées de papillons, de bulles ou de fleurs.



Réduit à la taille d'une mouche, le cavalier a perdu de sa magnificence. Le fou n'a plus qu'à s'en débarrasser d'un coup de tapette bien appliqué.



17

INTERET

hits

ECHECS ANIMES

Les premières parties sont sources de franches rigolades devant l'humour et l'inattendu des situations. La force du programme permet de conserver l'intérêt au fil du temps.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 16

L'installation est facile et le manuel, clair. Le mode SVGA (VESA) est géré de manière transparente par le programme d'installation.

GRAPHISMES 17

Les pièces sont vraiment superbes, très finement dessinées, avec un bon usage des ombrages. Un petit regret pour le mode 3D pas assez lisible.

ANIMATION 18

Les animations sont de véritables dessins animés, bourrés d'humour et de retournements de situation. Elles sont très variées, ce qui exclut tout risque de lassitude.

MUSIQUE 12

Les thèmes musicaux sont rares, présents juste dans la présentation et dans l'évocation de 2001.

BRUITAGES 16

Ils accompagnent parfaitement chaque action, déplacement ou combat, et font preuve d'une grande diversité et d'une excellente fidélité (digitalisations).

JOUABILITE 16

Rien à dire, le contrôle souris est parfait, avec en outre le choix du mode de déplacement, « téléportation » ou « glissement » jusqu'à la case d'arrivée.

DIFFICULTE VARIABLE

Parfait pour les joueurs moyen et fort, *Battle Chess 4000* souffre en revanche d'un mode « faible » par trop illogique.

DUREE DE VIE 17

On joue pour découvrir et admirer les animations. Une fois l'aspect découverte épuisé, il demeure un excellent jeu d'échecs, capable de faire « toucher les épaules » à la plupart des joueurs.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum

Mémoire requise : 800 Ko (DOS) + 1 Mo (EMS)

Modes graphiques : SVGA

Cartes sonores : AdLib, Soundblaster 2 et Pro (recommandée), Pro Audio Spectrum normale et 16

Contrôle : clavier, souris (recommandée)

Média : 8 disquettes 3 1/2 HD

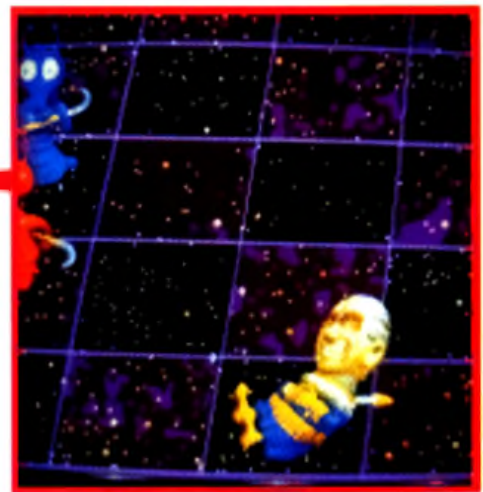
Installation disque dur : obligatoire (10 minutes environ)

Espace requis : 12 Mo

Jeu en anglais

Manuel en français

Protection : par manuel



Dans ce duel tour-fou, le fou réduit la tour à un minuscule robot. Bien mal lui en a pris ! La tour se glisse sous les vêtements du fou et le zhatouille jusqu'à la crise cardiaque.



Le pistolet laser du cavalier peut être à l'occasion une arme de choix. Ici quelques coups suffisent à réduire progressivement le robot en cendres.



Les deux pièces les plus puissantes s'affrontent. Elles commencent par se crêper le chignon sans grand résultat d'ailleurs. La bataille fait rage de plus belle, mais après que la poussière retombe, les deux reines sont toujours vivantes. L'une d'elles va pourtant profiter d'un moment d'inattention et décapiter lestement sa rivale !

VERSION

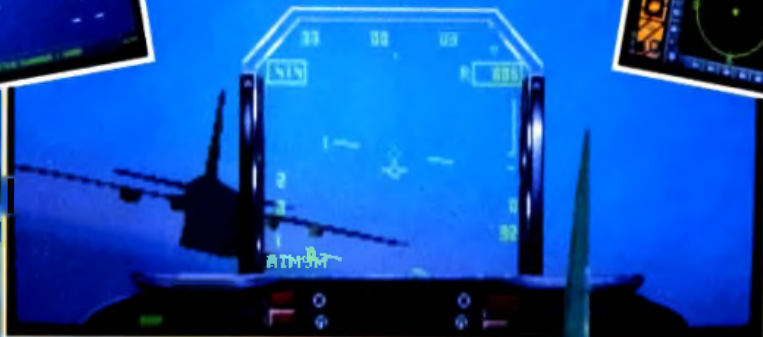
Aucune autre version n'est prévue pour le moment, la taille du programme risquant de limiter une éventuelle conversion aux systèmes muni d'un disque dur.

COMPARATIF LE COMBAT DES MAÎTRES

Face à *GrandMaster Chess*, la référence des jeux d'échecs sur PC, *Battle Chess 4000* est loin de paraître ridicule. Leurs niveaux de jeu sont sensiblement identiques, GMC étant cependant beaucoup mieux adapté aux débutants. GMC dispose aussi d'options qui font défaut à BC 4000 (évaluation permanente des progrès ELO) et d'un mode 3D beaucoup plus lisible. En revanche, GMC est un jeu sérieux, bien loin de la débauche d'humour de BC 4000. GMC semble préférable pour travailler les échecs, mais BC 4000 ne déparera pas votre ludothèque, que vous soyez joueur d'échecs ou non.



PLUS QU'UNE SIMPLE SIMULATION DE VOL !



AV-8B Harrier Assault est le précurseur d'un nouveau style de simulation de vol et de combat combinant à la fois des éléments tactiques, stratégiques et opérationnels.

AV-8B Harrier Assault vous donne la possibilité de contrôler entièrement le déroulement d'une campagne militaire tout en participant à de passionnants combats à bord d'un des avions de chasse les plus performants au monde.

High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Disponible sur ST/AG/PC

"L'animation est très rapide...les déplacements très fluides"
-JOYSTICK-

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



En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente



Programmé par Simis Ltd, Graphies The Kremlin, Scend Martin Walker. Produit par Jim Tripp AV-8B Harrier Assault © 1992 Demark Group Ltd. 1992 PC Screenshots. Edité par Demark Software Ltd, Ferry House 51-57 Leys Road, Putney, London SW15 1PB





Edito

Subjugués par les nouveautés du mois, les journalistes de *Tilt* vivent au rythme des jeux d'aventures. Depuis qu'il a joué à *Space Quest V*, Alexandre Thomas se prend pour un balayeur de l'espace. Quand il ne saute pas de toit en toit comme le héros de *Batman Returns* ! Le teint blafard, l'œil glauque, Jean-Loup marmonne des propos incohérents sur *Shadow of the Comet* et ose à peine sortir de son cercle thaumaturgique. Aux dernières nouvelles, Doguy court encore derrière Jérôme, le maudissant d'avoir introduit *Indy IV* sur *Mac* dans la rédaction (ce qui n'a pas manqué de provoquer quelques retards dans les articles à *Tilt*). Quant à moi, j'essaie vainement d'élever mon humour au niveau de celui d'*Eric the Unready*. N'ayant pas réussi à vous arracher un sourire, je me console avec *Ringworld*, une épopée spatiale inspirée des romans de Larry Niven. Rendez-vous le mois prochain pour de nouveaux dédoublements de personnalité !

Marc Menier



SPACE QUEST THE NEXT MU

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 286 ou supérieur.
 Mode Graphique : EGA 16 couleurs/VGA monochrome/VGA 256 couleurs.
 Médias : 6 disquettes 3^e/2 (1,44 Mo).
 Carte son : AdLib, SoundBlaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, MT-32 et compatibles.
 Contrôle : souris recommandée, clavier.
 Logiciel en anglais.
 Installation disquette dur : 8 minutes, 7,5 Mo occupés.
 RAM minimale : 640 ko.

Édité par Sierra On-Line mais réalisé par l'équipe de Dynamix, *Space Quest V* ne trahit nullement l'esprit des précédents épisodes. Le très célèbre Roger Wilco est enfin de retour dans des aventures dignes de l'un des meilleurs films des ZAZ - « Y a-t-il un pilote dans l'avion ? », « Top Secret », « Y a-t-il un flic pour sauver la reine ? ». Une explosion de gags et de références cinématographiques au service d'une aventure totalement délirante.



Hi Quality Version Available on AMTIGALAND.COM

EST V TATION PC

17
INTERET

Editeur : Sierra On-Line.
Distributeur : Ubi Soft.
Conception : Mark Crowe, David Selle.
Programmation : David Sandgathe, Hugh Diedrichs, Nancy Hamilton, Joe Nelson, Geoff Rosser.
Graphismes et animation : Shawn Sharp, Mike Jahnke, Kerrie Abbot, Ron Clayborn, Rhonda Conley, Jarrett Jester, Sean Murphy, Cyrus Kanga, Peter Lewis, Joel Maritano, David Aughenbaugh, Ian Gilliland, Robert Carracol, Sher Ali Tucker.
Musiques et bruitages : Christopher Stevens, Tim Clarke.

VERSION : Une version est prévue sur Macintosh et sur Amiga.

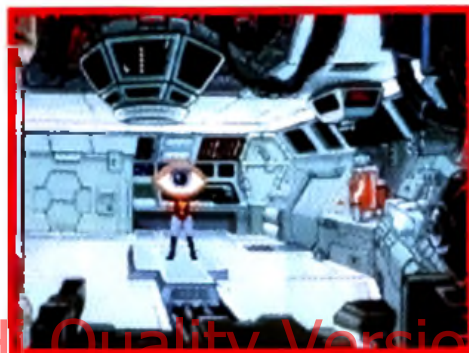
S'il est un héros de jeu d'aventure que l'on n'a plus besoin de présenter, il s'agit incontestablement de Roger Wilco. Qui n'a jamais entendu parler de celui qui a déridé les écrans de nos Apple II, Atari ST, Amiga, PC et plus récemment de nos Macintosh ? Après avoir sauvé l'univers, combattu l'infâme Vohaul, délivré ses créateurs et finalement traversé l'espace temporel, que pouvait-il donc encore arriver à notre Gaston Lagaffe de l'espace ? Allait-il combattre des hordes de crapauds mauves ? Tenter de reboucher le siphon d'une baignoire géante sur le point d'engloutir toute la galaxie ?...

En fait, c'est encore plus génial puisqu'il voit enfin se réaliser son vœu le plus cher : être promu capitaine de vaisseau. Et quel vaisseau ! Eh oui, celui qui débuta comme éboueur galactique se retrouve désormais aux commandes d'une astrobenne à ordures. Mais il faut plus qu'une facétie du destin pour désenliser notre bon vieux Roger. Le voilà donc parti vers de nouvelles aventures avec sous ses ordres un équipage hors du commun. L'officier chargé des communications est une fervente militante du MLF, le pilote passe la plupart de son temps à fainéanter, et le mécanicien répare les machines à grands coups de clef anglaise. Comme dans *Space Quest IV*, une série de coord-

onnées fournies dans la notice - c'est le système de protection - vous aidera à voyager aux quatre coins de la galaxie. Si votre première mission peut vous paraître ingrate et rébarbative - il faut aller récupérer des déchets toxiques qui flottent dans l'espace -, vous serez très vite entraîné dans un tourbillon de mésaventures complètement loufoques. Ainsi, vous devrez affronter un androïde chasseur de prime, combattre un mutant, délivrer votre mécanicien, sauver l'un de vos compagnons en dérive dans le vide sidéral... pour finalement faire échouer un complot visant à déstabiliser le système écologique de la galaxie. Pour ceux qui auraient joué à *Space Quest IV*, Roger rencontrera



Vous donnerez vos ordres à partir du poste de commandement. Surveillez bien les ondes radio car vous capterez des messages fort intéressants. Cet affreux grémlin n'est autre qu'un Pukoid. Arriveriez-vous à démasquer le traître qui coopère avec eux ?



Votre vaisseau est équipé d'un téléporteur semblable à celui de l'Enterprise. Hélas, il vous mettra souvent dans des situations périlleuses. Ici, il y a comme qui dirait un petit problème !

PREMIERS PAS : FÉLICITATIONS CADET WILCO !

Après vous être fait sermonner par le capitaine Quirk, vous sortez du simulateur. Allez dans la salle de cours. Là, répondez aux dix questions. Faites attention à vos réponses si vous voulez continuer le jeu. Lorsque vous avez fini, si vous n'êtes pas éjecté dans l'espace, ressortez. Trouvez le placard de la shampooineuse et les cônes de signalisation dans le couloir circulaire. Allez sur la piste qui porte le logo de l'école. Là, disposez les trois cônes et commencez à nettoyer l'insigne triangulaire. Lorsqu'il est propre, Quirk et l'ambassadrice Wankmeister arrivent. Après leur départ, retournez dans le couloir et filez voir les résultats de l'examen sur le tableau d'affichage. Vous êtes reçu, bravo ! Grâce au petit rat qui s'est introduit dans l'ordinateur et a déclenché un court-circuit, vous venez d'éviter l'échec. Après une autre séquence animée, vous voici à bord de votre nouveau vaisseau. Faites connaissance avec l'équipage puis en route pour de nouvelles aventures...



Tout au long de l'aventure, vous aurez droit à de superbes séquences animées. Sur fond noir, ces écrans sont tout simplement magnifiques et rappellent les comics américains. Comme dans les BD, des bulles apparaissent lors des dialogues.

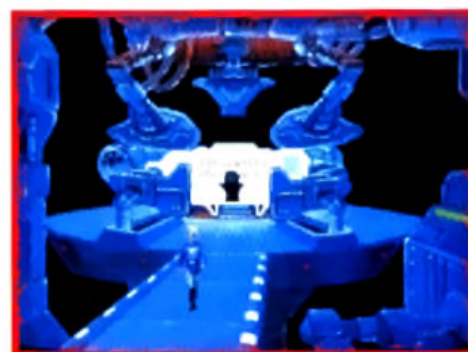
enfin la femme de sa vie dont il avait vu l'hologramme dans Space Quest XII (NDA : cf. Space Quest IV).

Le jeu ne présente aucune nouveauté dans la résolution des énigmes. Comme dans tous les jeux Sierra, vous devrez explorer chaque endroit, ramasser des objets et les utiliser à des endroits bien déterminés. Même si le joueur dispose d'une totale



Le duel qui vous opposera à la Terminatrice n'est pas sans rappeler le film Prédateur. Observez bien chaque écran de cette planète car vous y trouverez deux objets qui vous sauveront la vie.

UN PETIT



Dès le début de l'aventure, le ton est donné. Après un court exercice d'entraînement sur le simulateur de la Starcon, vous vous dirigez à grands pas vers la salle de cours.



Bien que l'image soit superbe, cette androïde sexy n'est autre que la sœur du Terminator que vous aviez détruit dans Space Quest III. Elle ne pense qu'à une chose : vous exploser la tête.



A l'instar de tous les jeux Sierra, attendez-vous à quelques séquences de détente lors de vos voyages. Une bataille spatiale vous opposera au capitaine Quirk. Pensez à utiliser les sondes, elles vous révéleront les positions des appareils ennemis.



Mais où peut donc se cacher notre cher Roger ? Cherchez bien ! La ruse est parfois plus efficace que la témérité, surtout lorsque vous êtes pourchassé par l'un des derniers bijoux de la technologie programmé pour vous anéantir.

liberté d'action, vous vous apercevrez qu'il y a une logique bien établie pour terminer l'aventure.

L'aspect original du jeu vient des multiples gags et références cinématographiques. Bien que le jeu soit un pastiche de Star Trek, il comporte de nombreuses allusions à d'autres grands films. Vous pourrez voir Dark Vader en train de se battre au sabre-laser contre Obiwan Kenobi, vous entendrez la musique de « 2001 Odyssée de l'Espace », vous domestiquerez un alien identique à celui de Ridley Scott, les sonorités de la radio vous rappelleront R2-D2, l'androïde qui veut vous tuer étant un habile croisement entre un Terminator et un Prédateur; vous surprendrez une caricature d'ET accoudée à un balcon, vous serez transformé en mouche... Bref, les cinéphiles ont de quoi se régaler. Et je ne vous parle pas des bruits de frein lorsque le vaisseau s'arrête, des dysfonctionnements du téléporteur et de leurs effets sur notre héros, des sonorités équivoques lorsqu'il s'assoit,

des essuie-glaces du vaisseau spatial en train de balayer des singes écrasés sur le pare-brise.

Les décors en VGA 256 couleurs sont toujours aussi somptueux. Hélas, si Sierra nous avait étonnés avec les personnages de King's Quest VI l'effort aurait été de courte durée. Très mal dessinés, les protagonistes se dandinent lamentablement en avançant.

Les musiques et les bruitages restent excellents et enchanteront les possesseurs de carte sonore. Les inconditionnels de la série retrouveront le célèbre thème des Space Quest. **Certes les énigmes sont loin d'être infranchissables** et vous ne passerez pas plusieurs semaines avant de déjouer le complot des Pukoids, sorte de Gremlins, mais Space Quest V mérite cependant votre attention. Un excellent jeu d'aventure bourré d'humour dont je ne peux que vous conseiller l'achat.

Thomas Alexandre



Le Bar de l'Espace vous réserve une surprise de taille. Votre mécanicien préféré sera mis en prison pour avoir frappé un garde. Le seul moyen de le délivrer est de faire diversion. Un sachet de singes lyophilisés vous y aidera.

XAMEN AVANT LA GRANDE AVENTURE



Les mauvaises nouvelles vont toujours par deux. Le professeur vous ayant sermonné pour votre retard, vous apprenez que l'examen final est pour aujourd'hui.



Rien de tel qu'un peu d'exercice. Avec la shampooineuse et les cônes de signalisation, vous nettoyez l'insigne de la Starcon. Dure la punition, pour une minute de retard !



La grande aventure va commencer. Grâce au petit rat, vous venez d'être reçu à l'examen. Riez comme Arlaban, vous vous précipitez dans votre... astrobenne à ordures.

AVENTURE ANIMÉE

Un jeu d'aventure auquel il est déconseillé de jouer si vous avez les lèvres gercées. Jamais un *Space Quest* n'avait atteint de tels sommets dans le délire. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés.

PRIX

E

PRISE EN MAIN 16

Ceux qui ont été ébahis par la magnifique séquence d'introduction de *King's Quest VI* risquent d'être fort déçus. Le titre « *The Next Mutation* » est un clin d'œil à la série *Star Trek* - « *The Next Generation* ».

GRAPHISMES 17

Les très beaux graphismes, de Sierra. Hélas, vous serez déçus devant les personnages. À noter de superbes écrans intermédiaires lors des discussions.

ANIMATION 14

Les décors sont peu animés et les personnages se déplacent avec difficulté. À la démarche de Roger, on se demande s'il n'est pas atteint d'aérophagie chronique.

MUSIQUE 17

Rien à dire sur les musiques qui restent fidèles aux précédentes aventures made in Sierra. Les possesseurs de carte sonore en prendront plein les oreilles.

BRUITAGES 16

Ils vont du freinage des quatre fers, à l'éruption de la vide-ordures, en passant par les bruits de « lâcher de vents » et les cris de douleur. L'humour est toujours présent.

JOUABILITE 17

No problème quant à la jouabilité. Choisissez l'icône et cliquez. Une interface simple et efficace au service des experts comme des débutants.

DIFFICULTE MOYENNE

Vous devrez respecter un ordre bien précis pour finir vainqueur et conquérir le cœur de votre dulcinée. Des énigmes de qualité mais qui sont loin d'être incontournables.

DUREE DE VIE 15

Une durée de vie moyenne pour les habitués des produits Sierra. Quant aux nouveaux venus, ils ne devraient pas bloquer dessus pendant des mois.



On trouve vraiment n'importe quoi dans l'espace. Heureusement, un essuie-glace géant peut vous rendre une totale visibilité en un tour de bras.



L'atmosphère de cette planète est empoisonnée. Heureusement, votre vaisseau contient un masque à oxygène. Vos explorations terminées, l'ordinateur portable vous aidera à communiquer avec Flo.



À l'inverse de l'alien de Ridley Scott, ce charmant extra-terrestre deviendra un animal de compagnie fort sympathique. Pensez à l'emporter au Spacebar, il vous sortira d'une situation délicate...

COMPARATIF

REX NEBULAR OU ROGER WILCO?

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender de Microprose est l'un des grands jeux d'aventure de la fin d'année 92. Vous y dirigez un mercenaire de l'espace qui ne reculera devant rien pour arriver à ses fins - retrouver un vase rare, en l'occurrence. Comme dans *Space Quest V*, l'humour est omniprésent tout au long du jeu, mais sur un ton beaucoup plus corrosif. Vous aurez affaire à des hordes d'amazones avides de sexe qui n'ont qu'un seul désir : vous transformer en un super géniteur (une ça va, mais trois mille huit cent cinquante-sept, bonjour les dégâts). Techniquement, le jeu est magnifique et les énigmes suffisamment ardues pour vous tenir en haleine pendant de longues heures. Un must !



INDIANA JONES

18
INTERIET

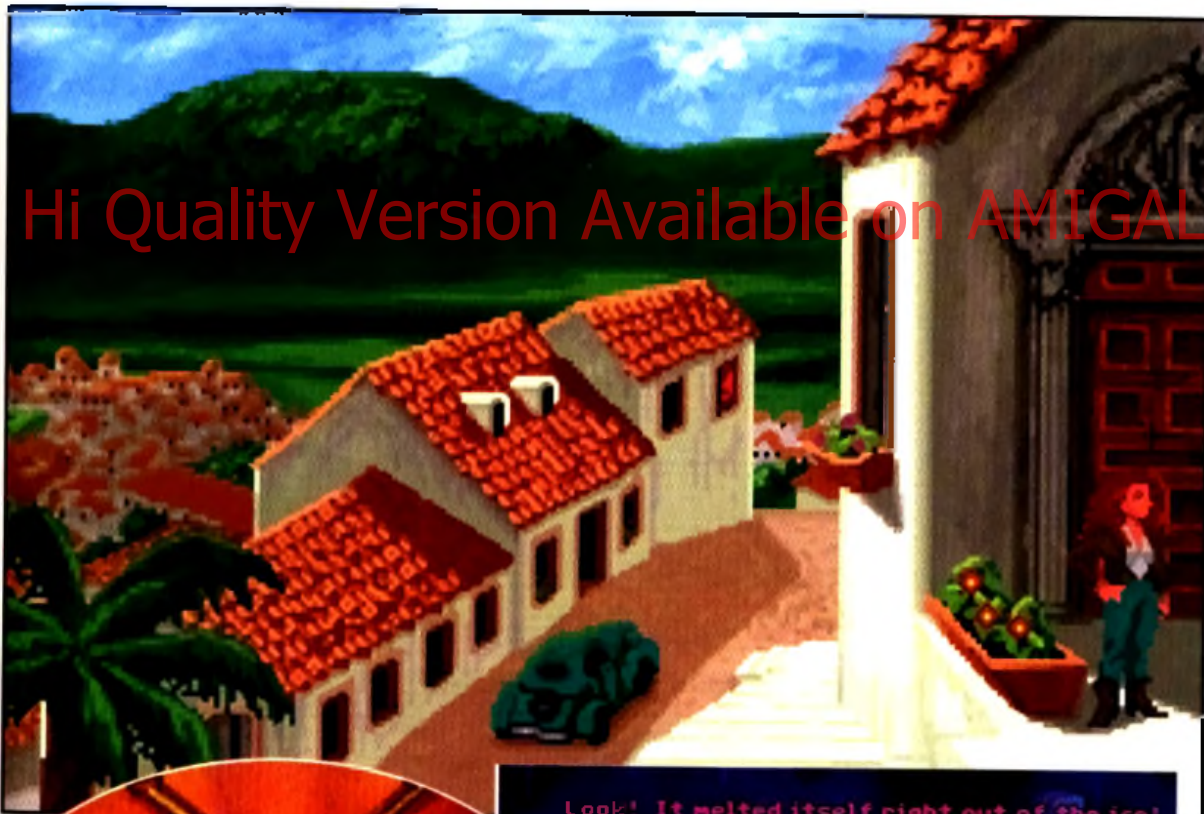


Le point de départ de toute cette rocambolesque aventure se trouve dans une mystérieuse statuette. A l'intérieur, est caché une bille d'orichalque, un matériau aux pouvoirs étonnants.

AND THE FATES OF ATLANTIS

MAC

Ça va barder ! Plus fort que la recherche de l'Arche d'Alliance ou que la découverte du Saint-Graal, voici, sur *Macintosh*, le retour de la très grande aventure ! Cocktail explosif d'humour, d'aventure et de réflexion, ce quatrième épisode, pas piqué des hannetons, des exploits du très illustre professeur Jones, Indy pour les intimes, vous entraînera cette fois-ci à la recherche de l'Atlantide. Il sera aidé dans sa quête par la très belle Sophia Haggood et poursuivi, derechef, par les sbires du parti nazi.



Il serait peut-être bon de laisser Sophia parler au vieux prof qui se cache derrière cette porte. Il détient une information importante.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Ordinateur : *Macintosh* couleur avec au minimum 4 Mo de mémoire et 10 Mo disponibles sur le disque dur, écran 13" couleur, système 6.02 et au-delà.

Graphique : extension mémoire vidéo 256 couleurs.

Média : 5 disquettes 3 1/2 HD.

Jeu en anglais.

Manuel en français.

Editeur : LucasArts Games ;

Distributeur : UbiSoft ;

Producteur : Shelley Day ;

Chef de projet : Hal Barwood ;

Graphismes : William L. Eaken ;

Animation : Avril Harrison, Anson Jew et Jim McLeod ;

Musique : Peter McConnell.



Le mystère de l'Atlantide serait-il contenu dans l'étrange pendentif de la ravissante Sophia ?

COMPARAIF

INDY 4 CONTRE KING QUEST V

Le concurrent le plus sérieux d'Indy est à rechercher dans la famille Sierra, l'autre mastodonte des jeux d'aventure sur Macintosh. Si l'on met de côté le cinquième épisode des aventures de Larry, King Quest V semble le plus proche challenger d'Indiana Jones. On y retrouve un scénario immense qui vous plonge dans un monde imaginaire proche de l'heroic-fantasy. Malheureusement, l'aventure est trop linéaire et laisse peu de liberté au joueur.

Les graphismes et le contexte sonore ne sont pas aussi bons que ceux d'Indy 4. L'interface de King Quest V est plus lourde que celle mise en place par les studios Lucasfilms Games.

Bref, Indy 4 gagne sur presque tous les tableaux, même si King Quest V reste un excellent jeu qu'adorent les adeptes d'histoires médiévales. Indy est plus actuel et plus vivant, chapeau l'aventurier !

objet à votre collègue. Le mystérieux Mr Smith s'empare de la statue et s'enfuit par la fenêtre après une rapide bagarre superbement réalisée. Dans son portefeuille prouvant qu'il est un espion nazi nommé Klaus Kerner. Il y a aussi un magazine scientifique qui vous met sur la piste d'une vieille connaissance : Sophia Hapgood. C'est parti pour

le jeu. vous découvrirez le secret de l'orichalume, une matière provenant de l'Atlantide dont la puissance est équivalente à celle de l'uranium. les radiations en moins. Imaginez les conséquences si les nazis parvenaient, avant vous, à retrouver le continent disparu !

Indy 4 est un superbe jeu qui se hisse par sa richesse à la hauteur d'un film d'aventure. Les graphismes sont splendides ! L'utilisation de la palette de couleurs du Macintosh est parfaite et, pour une fois, on sent que les graphistes ont retravaillé la transposition.

Inutile de tourner autour du pot, je vous livre tout de suite la conclusion de ce test : ce quatrième épisode des aventures d'Indiana Jones est un véritable chef-d'œuvre. Voilà, c'est dit ! J'ai eu beau fouiner dans tous les coins et recoins de ce logiciel, je n'ai rien trouvé qui cloche. Si, quand même... mais commençons par le commencement.

Le célèbre professeur Jones, archéologue de son état et plus connu sous le nom d'Indiana Jones, va vivre une fois de plus une aventure hors du commun. Après la recherche de l'Arche d'Alliance et la quête du Saint-Graal, il s'attaque au mystère de l'Atlantide, cette fameuse cité engloutie sous les flots qui a fait fantasmer des générations de savants et d'écrivains. Tout débute par la venue au collège Barnier d'un certain Mr Smith. Ce personnage demande à Indy de l'aider à retrouver une statue bizarrement égarée dans l'établissement scolaire. Ainsi, pendant le générique, vous devrez guider Indy dans les différentes salles. Tout de suite, le ton est donné et on s'amuse à expédier notre héros à travers plafonds et planchers vermoulus. Une avalanche de gags qui fleurent bon le burlesque américain. Sur trois étages, c'est la descente, non pas aux enfers, comme la température peut le faire croire, mais jusqu'à la chaufferie. C'est là que vous découvrirez dans un des placards la statue tant convoitée. L'aventure commence vraiment lorsque vous remettez le précieux

des heures de suspense et d'angoisse ! Votre objectif : aller à New York afin de retrouver Sophia. Au fur et à mesure de votre avancée dans



Comme dans toute bonne aventure d'Indiana Jones, les affreux nazis ne sont pas loin. Ils viennent de découvrir le pouvoir phénoménal de l'orichalume.



Quelque part dans New York, votre chemin passe par un cabaret. Votre compagne Sophia y fait un one womanshow. Vous devrez la contacter après avoir évité le gorille à l'entrée.

UN PASSAGE DIFFICILE



Vous voilà devant le temple avec Sophia et Charles Sternhart. Ce dernier est un drôle d'antête, et pour pénétrer dans le temple vous devrez répondre à une question. La solution est dans le bec du perroquet...



Enfin dans le temple : que faire ? Vous remarquez une tête d'animal dans le mur, demandez à Sophia d'occuper Charles pendant que vous ressortez pour prendre la lampe à pétrole.



Ouvrez la lampe et répandez son contenu sur le mur couvert d'étranges spirales. L'une d'elles va se décrocher, c'est une trompe. Il suffira de la placer sur la tête proche de l'entrée et d'actionner le mécanisme.

Côté sonore, ce n'est pas aussi réussi. C'est ce qui cloche. Certaines musiques semblent sortir d'un orgue Bontempi et les bruitages sont un peu légers. Heureusement, ces petits défauts se font oublier grâce à la souplesse de l'interface utilisateur, un modèle du genre, et à l'ingéniosité du scénario. De New York à Alger en passant par Atlantis, c'est un régal d'humour et d'imagination. Et si parfois certaines situations semblent désespérées, observez autour de vous et réfléchissez à l'utilisation des objets que vous transportez.

Dans ce quatrième volet, Sophia sera indispen-

sable pour résoudre certaines énigmes. Selon les circonstances, on change de personnage. De plus, il y a plusieurs possibilités pour atteindre votre but et vous pouvez choisir entre plusieurs modes de jeu (solitaire, équipe, baston) au cours de l'aventure. **Indy 4 est une totale réussite qui place la barre très haut pour ses concurrents sur Macintosh** (Coucou Sierra !). En attendant les prochaines réalisations sur CD-Rom, plongez-vous dans cette aventure inédite au cinéma.

Indy je vous le dis, c'est magique !

Jérôme Dacodack



Dans la jungle, vous devrez utiliser vos méninges pour affronter le serpent. L'animal est affamé et se mettrait bien quelque chose sous les crochets...



On a parfois à peine le temps de chercher au bout du monde. Le fameux livre de Platon est caché dans le collège d'Indy.



Dans le temple, un mécanisme ingénieux permet l'ouverture d'une cavité renfermant la tombe d'un roi atlante.



LES AVENTURES D'INDY CONTINUENT

Si vous avez goûté à *Indy 3 (The Last Crusade)*, vous serez surpris par ce quatrième épisode. Il surpasse son prédécesseur, sauf pour le son. Sa grande force est son originalité, même si le souvenir du film est présent à chaque instant. Cette fois, point de salut hors de votre propre imagination. Les énigmes sont surprenantes et le fait de pouvoir jouer en équipe avec Sophia apporte une note de fraîcheur et d'humanité. Le graphisme a encore été amélioré, même en écran large.

Bref, un jeu qui mérite de figurer au prochain palmarès des Tilt d'or.



Après avoir découvert le livre de Platon, vous pourrez, au choix, continuer l'aventure avec Sophia, partir en solitaire ou la jouer façon « baston ».

18

INTERET

AVENTURE

Un très grand jeu d'aventure avec un scénario bourré de péripéties et de surprises. Humour, imagination et aventures vous attendent, alors foncez !

PRIX

D

PRISE EN MAIN 18

C'est clair et limpide : il suffit de choisir une des actions et de cliquer sur l'écran pour qu'elle s'effectue. Une des meilleures interfaces utilisateur sur Macintosh. Les dialogues en anglais sont simples.

GRAPHISMES 18

Superbes avec les 256 couleurs et les somptueux effets d'ombre et de lumière. Pour une fois, la version Mac a été retravaillée et surpasse sa frangine sur PC.

ANIMATION 15

Pas vraiment excellente et parfois un peu lente, mais ce n'est pas le principal dans un jeu d'aventure comme celui-là.

MUSIQUE 13

Peut mieux faire sur Macintosh. On est bien loin des somptueuses musiques de *Spaceship Warlock*...

BRUITAGES 15

Discrets et bien réalisés, ils collent parfaitement à l'atmosphère de cette quête.

JOUABILITE 17

Excellente ! *Indy* et sa compagne réagissent parfaitement à vos ordres. Les énigmes sont assez difficiles à résoudre. Seuls les combats ne sont pas évidents à cause de l'utilisation du clavier.

DIFFICULTE DIFFICILE

Certains passages nécessitent une bonne dose d'imagination mais, au final, tout est à votre portée. Creusez-vous les méninges !

DUREE DE VIE 16

Ni trop facile, ni trop difficile. Le personnage principal et l'ambiance de cette aventure sont, une fois de plus, envoûtants. On ne se lasse jamais de notre aventurier préféré.

Sos aventure

RINGWORLD

REVENGE OF THE PATRIARCH

Pour sa première réalisation, Tsunami s'inspire d'un best-seller de la SF américaine : *Ringworld*. Le livre de Larry Niven est d'ailleurs offert dans la boîte. De quoi vous mettre totalement dans l'ambiance de ce jeu d'aventures conçu à la manière d'un film interactif.

Dès les premières séquences de jeu, *Ringworld* se démarque des autres jeux d'aventures. Habituellement, les jeux d'aventures animés fonctionnent sur le principe initié par les produits Sierra : un personnage se déplace d'écran fixe en écran fixe, ceux-ci étant agrémentés de nombreuses animations. *Ringworld* au contraire donne plus d'espace au joueur en utilisant à de nombreuses occasions un scrolling latéral.

Le joueur évolue ainsi dans une aire de jeu de la taille de plusieurs écrans, cela donne une impression de liberté et d'ampleur, on ne se sent plus confiné dans des écrans fixes. C'est une approche plus cinématographique du jeu d'aventures que nous propose Tsunami, qui d'ailleurs n'hésite pas à enrichir l'histoire de plusieurs séquences de films. Ainsi, vous êtes tour à tour le spectateur et le protagoniste de l'histoire.

Un livre de science-fiction en guise d'introduction. Voilà une excellente idée trop rarement utilisée dans les jeux d'aventure sur micro. Je vous conseille de lire attentivement le bouquin de Larry Niven (malheureusement en anglais) avant de jouer



Un simple clic sur le bouton de la souris fait apparaître le menu des icônes d'action. Un système efficace et rapide.

à *Ringworld*. Il est excellent et vous permettra d'avoir des points de repère dans le jeu et de vous identifier aux personnages.

Le scénario de *Ringworld* (le jeu) prend place juste après celui du livre. Il se situe dans un futur lointain. La race humaine florissante s'est lancée dans la colonisation des planètes de l'espace connu. Cette soif d'expansion se heurte aux Kzins, une race féroce de félidés (graphiquement très proches des Kilrathis de *Wing Commander* mais je vous assure que ces extraterrestres correspondent fidèlement à la description faite par Niven dans son livre).

Après de nombreuses guerres gagnées grâce à l'apport d'une technologie extraterrestre, les humains concluent finalement un pacte de non-agression avec les Kzins.

PC

15
INTERET

Editeur: Tsunami
Scénario inspiré du livre de Larry Niven : *Ringworld*
Conception : John Jarrett, Chris Hoyt, Robert E. Heitman
Programmation: Chris Hoyt avec Robert E. Heitman et Nancy Churchill
Directeur artistique: Douglas Herring
Bande sonore : Ken Allen

MATERIEL NECESSAIRE

Machine: 386 SX 16 MHz ou supérieur
MS-DOS: version 5.0
RAM nécessaire: 500 Ko environ
Carte vidéo: VGA (MCGA non supporté)
Espace requis: 10 Mo
Installation disque dur : nécessaire
Carte sonore: Roland MT-32, Pro Audio Spectrum, Ad Lib, Soundblaster
Contrôle: souris uniquement.
Jeu en anglais
Manuel en français (partiel)

VERSIONS

Ringworld n'est prévu que sur PC.

A LA RECHERCHE DU TRADUCTEUR UNIVERSEL



Le peuple de la mer vous a chargé de retrouver un gadget permettant de communiquer avec les dauphins. Ce savant ne voulant rien entendre, il faudra user de la force pour le neutraliser.



Fouillez son bureau et les appareils muraux. N'oubliez pas de jeter un coup d'œil au baril derrière les escaliers. La chaise est en fait un coffre dont la combinaison se trouve dans les livres du savant récalcitrant.



Après avoir retrouvé le traducteur universel, vous équiperez les dauphins pour qu'ils atteignent le champ de stase. La sonde de votre vaisseau étant endommagée, mettez-la en pièces pour construire des bras articulés.

PREMIERS PAS... PREMIERS PAS...

QUELQUES CONSEILS AUX AVENTURIERS INTREPIDES

Pour explorer le *Ringworld*, il faudra convaincre le fils de Speaker-To-Animals de vous accompagner. Vous débutez le jeu face à l'entrée de sa demeure. Actionnez le rayon de détection pour vous signaler. Le Kzin se méfie, il faut lui montrer un signe de bonne foi pour gagner sa confiance. Après une discussion, la maison essuiera une attaque de la part des Kzins rebelles à la cause de Speaker-To-Animals. Avec le premier des assaillants, mieux vaut utiliser la manière forte. Récupérez la disquette près de son corps. Sortez rejoindre votre nouvel ami et montez dans une des motos volantes. Appuyez sur le bouton «SLAVE» et ressortez. Grimpez sur l'autre moto et introduisez la disquette dans la fente pour mettre en marche le tableau de bord. Appuyez sur le bouton «MASTER» pour contrôler la moto précédente et faites démarrer le tout. Vous voilà à l'abri, vos poursuivants n'ayant pas les moyens de vous rejoindre. Enfin, sachez que les Kzins ont gardé une dent contre les humains, alors laissez-les se débrouiller entre eux...



Actionnez le rayon détecteur avec la main afin de signaler votre présence.



Des Kzins renégats déciment la famille de Speaker-To-Animals. Venez-leur en aide !



Ces scooters valants peuvent être contrôlés à distance.

Ce tour de force est réalisé grâce au concours des Pierson's Puppeteers (une race commerçante très puissante et craintive) et de deux représentants des races humaines et Kzins, Louis Wu et Speaker-to-Animals. Au cours d'une expédition mythique dans le Ringworld, une planète artificielle étrange en forme d'anneau gigantesque, ces héros apportent aux deux races ennemies une nouvelle technologie en matière de vaisseau spatial.

Dans le jeu de Tsunami, vous incarnez Quinn, un mercenaire ami, proche de Louis Wu. Alerté par la disparition de celui-ci, vous allez partir explorer le Ringworld à sa recherche, en compagnie d'un Kzin (le fils de Speaker-to-Animals) et d'une technicienne humaine.

Menacé par les Puppeteers, vous allez devoir braver les dangers du Ringworld à la recherche des



Les pièces sont visibles dans le moindre détail en une représentation très proche de celle des produits Sierra.



Le patriarche des Kzins voit d'un sale œil l'alliance avec les humains, les considérant plus comme un repas que des partenaires.



Il est surprenant de retrouver des Kzins installés dans le Ringworld, surtout que leur communauté a complètement asservi les humains. Prudence et discrétion s'imposent.

vestiges d'une ancienne et puissante civilisation. Un concept et des graphismes excellents mais un scénario trop linéaire. Impressionnant graphiquement, *Ringworld* est sous bien des aspects un véritable film : travellings (scrollings), discussion entre les personnages, séquences cinématographiques...

Cependant *Tsunami* ne semble pas avoir bien saisi le concept de jeu interactif. L'action reste très simple, voire même primaire, et le scénario est trop linéaire. La fin surtout est décevante, on y participe à peine.

On reste bien loin d'aventures comme *King Quest VI* où de nombreux chemins sont proposés. *Ringworld* devrait plaire aux débutants, amateurs de belles images, mais décevra les experts. Enfin, il est recommandé d'avoir un PC assez puissant pour vraiment en profiter.

Marc Menier



Pour ouvrir le sas d'accès au vaisseau, il faut résoudre le puzzle au concept alien qui fait office de serrure. Un peu de logique et un bref coup d'œil à cette photo suffiront.

UNE EQUIPE SOUDEE



Quinn le mercenaire. Les cheveux grisonnants, personnage charismatique au regard perçant (le sosie de Sean Connery), vous êtes un aventurier endurci prêt à tout pour retrouver votre ami Louis Wu, même à vous associer avec des Kzins.



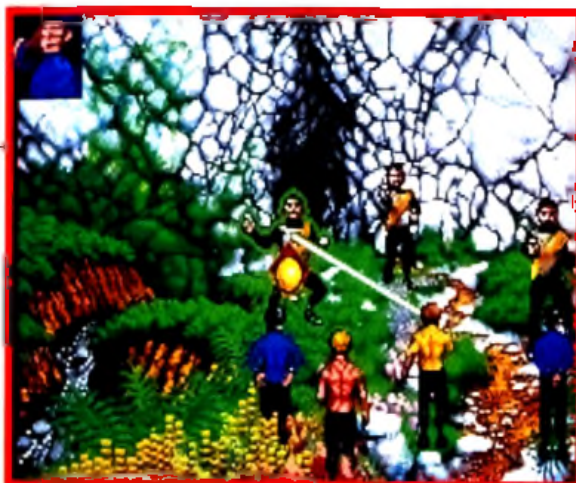
Le fils de Speaker-to-Animals. Pilote expérimental du vaisseau le plus rapide du monde, cet alien cache sous des airs de peluche fluo de mauvais goût un tempérament féroce. Et encore, je ne vous parle pas de sa queue de rat toute rose si ridicule, les Kzins sont particulièrement susceptibles.



Les Pierson's Puppeteers. Cette race bicéphale est connue pour fournir les plus grands commerciaux de l'espace connu. Les Pierson's Puppeteers sont aussi réputés pour leur extrême couardise. Plus peureux qu'une autruche, ils préfèrent déplacer des mandes plutôt que de voler dans des vaisseaux spatiaux peu sûrs. La menace des Puppeteers planera sur vous tout au long du jeu.



La touche féminine de l'équipe. C'est une technicienne de génie apporte un peu de grâce à cette équipe très mâle. Ses compétences techniques seront indispensables pour décrypter les nombreux instruments d'origine inconnue que vous allez trouver au cours du jeu.



COMPARATIF

LES TREKKIES FACE AUX HÉROS DE LARRY NIVEN

Ringworld est inspiré d'un livre, *Star Trek 25th Anniversary d'Electronic Arts* (n° 101 page 122) est inspiré du célèbre feuilleton. Ces deux softs ont de nombreux points communs. L'aventure propose plusieurs missions distinctes et vous jouez non pas un héros solitaire mais toute une équipe. Sur ce plan *Ringworld* d'ailleurs triche un peu car bien que le Kzin et l'humain qui vous accompagnent fassent de nombreuses actions, vous ne pouvez pas les contrôler. Ils sont là en fait juste pour assurer le bon déroulement du scénario. Dans *Star Trek*, vous devrez réellement vous mettre dans la peau des personnes les plus adaptées à la situation : Spock pour un problème technique, le bon docteur McCoy pour soigner un blessé, etc. En fait, *Ringworld* s'inspire beaucoup du système de jeu de *Star Trek* et ce jusque dans le menu des icônes d'action. Dommage que l'esprit d'équipe n'y soit pas aussi développé.

AVENTURE ANIMÉE

Tsunami apporte de bonnes innovations. Mais le scénario reste un peu trop linéaire et désespérément court. Un jeu très visuel qui plaira aux débutants.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

Un livre excellent est fourni avec le jeu. Dommage qu'il faille bien maîtriser l'anglais pour pouvoir s'en servir.

GRAPHISMES 17

Des vaisseaux spatiaux gigantesques aux créatures des cavernes, les graphismes variés ont fait l'objet de beaucoup de soins.

ANIMATION 14

De nombreux scrollings et quelques animations, mais la réalisation reste cependant moyenne.

MUSIQUE 14

Les mélodies, quand elles se manifestent, accompagnent harmonieusement l'action, punctuant les différents points forts du jeu.

BRUTAGES 13

Les personnages sont silencieux... Et les bruitages, pourtant bien adaptés à l'atmosphère SF ne sont pas assez présents pour apporter une touche de réalisme.

JOUABILITE 15

Tout se contrôle à partir de la souris. Le menu d'icônes est simple et facile d'accès. En contrepartie, les commandes offertes sont trop limitées.

DIFFICULTE FACILE

Une histoire linéaire qui vous demandera de faire preuve d'un peu de logique. *Ringworld* est un excellent choix pour débuter dans les jeux d'aventures.

DUREE DE VIE 9

Un joueur aguerri viendra à bout de *Ringworld* en une douzaine d'heures. Le jeu se termine plus vite qu'on ne le croit.

PRENEZ
GARDE AUX
IMITATIONS ...

CETTE SERIE
LIMITEE
CONTIENT UN
PIN'S ET UN
MANUEL EN
FRANCAIS

Lemmings™

THE TRIBES



ILS SONT DE RETOUR!!! DANS UNE NOUVELLE AVENTURE FABULEUSE

12 nouveaux mondes avec toute une distribution de vedettes - incluant . . .

Surfeurs, Joueurs de comemusa, Joueurs de ballon, Sauteurs, Voyageurs en tapis volant, Lanceurs de boules de neige, Constructeurs de pyramides, Escrimeurs, Sauteurs à la perche, Joueurs de Bongo, Constructeurs de châteaux de sable et beaucoup, beaucoup d'autres . . . ! (Rappeurs, Charmeurs de serpents, Tireurs au Basooka, Destructeurs au rayon laser, Lanceurs de tronc)

- 12 toutes nouvelles tribus, chacune avec leur propre spécialité
- Sauvez les tribus et gagnez le Tallsman
 - 256 superbes couleurs VGA
- Des parties de jeu fascinantes et plus



PRÉSENTE UNE



PRODUCTION

- Des problèmes mystérieux avec des animations hilarantes
- Support sonore amélioré avec les voix des Lemmings digitalisées
- 8 défilements différents

En association avec Lemming Island - LEMMINGS 2 THE TRIBES - Une production 'we're going to take you by storm' (vous serez complètement enchanté)
Musique de McLEMMING THE PIPER - Cascades par ICARUS CAVE LEMMING - Décors de MAGIC WALL LEMMING Scènes de destruction par CLUB BASHER LEMMING.

NE MANQUEZ PAS LEMMINGS 2 THE TRIBES BIENTOT EN VENTE DANS VOTRE MAGASIN DE JOUETS HABITUEL.

ERIC

PC

Editeur : Legend/Accolade ;
 Distributeur : Innelec ;
 Conception : Bob Bates ;
 Graphismes : Mark Poesch ;
 Programmation : Duane Beck, Mark Boesch, Bob Bates
 et Glen Dahlgren ;
 Musique : Glen Dahlgren et Arfin Dag.

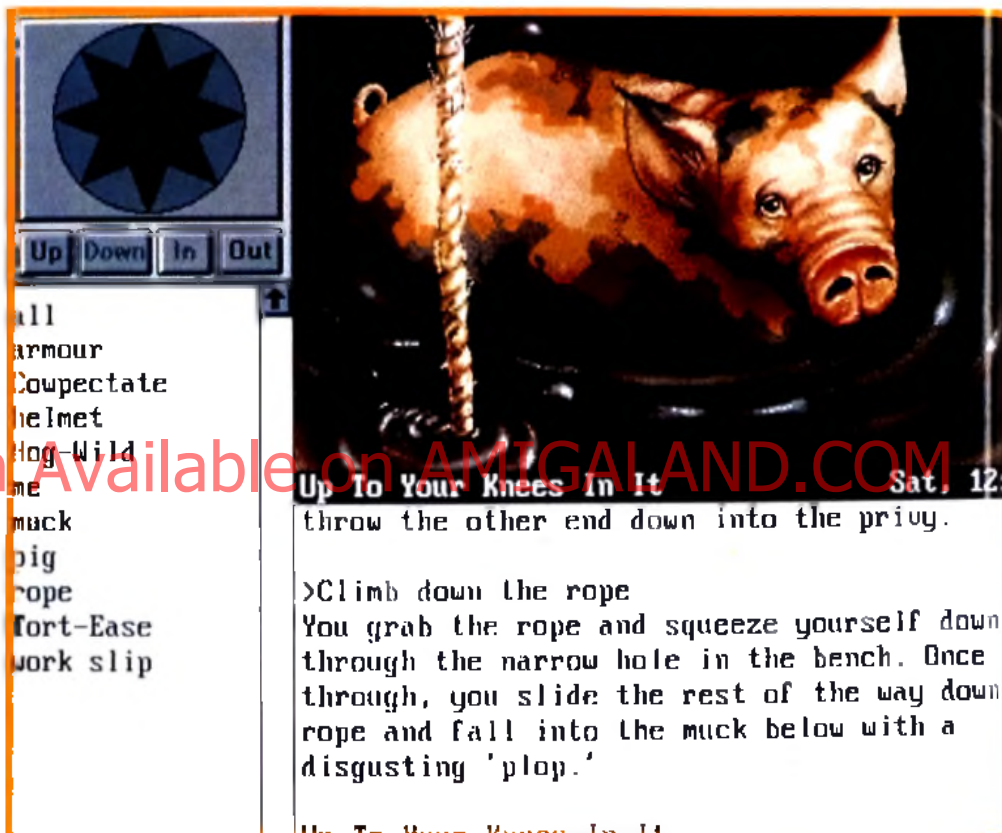
15
 INTERET

THE UNREADY

Pour beaucoup, jeu d'aventure rime avec complexité, sérieux et réflexion. Mais l'humour est bien souvent laissé de côté. Avec *Eric the Unready*, c'est l'inverse. Les péripéties d'Eric, le Pierre Richard de l'héroïc-fantasy, font sourire, pouffer et même rire à s'en décrocher la mâchoire. Dommage cependant que cette tranche de rigolade soit réservée aux anglophones.

Eric the Unready fait rire et c'est ce qui fait sa force ! Vous rappelez-vous la dernière fois que vous avez rigolé en jouant à un jeu vidéo ? Je ne dis pas « souri » mais bel et bien « rigolé ». Si vous y réfléchissez un peu, vous vous apercevrez que les jeux vidéo sont un monde où le rire a peu de place. Il est violent, sérieux, amusant, demande des réflexes, fait réfléchir mais il est très rare, trop rare même, qu'il fasse rire de bon cœur. *Eric the Unready* est une aventure qui prend le parti du rire, loin des sagas héroïques et sanglantes, loin des histoires inquiétantes et glauques.

Vous pouvez y incarner un héros à contre emploi dans une quête qui passe au vitriol tous les poncifs de notre société. Ainsi, vous vous retrouverez candidat dans la fameuse « roue de la torture » ou encore « question pour un champion ». Que voulez-vous, pour sauver la princesse Lorealle il faudra passer par les plus humiliantes extrémités ! Véritable Pierre Richard de la chevalerie, vous êtes une menace vivante, un éternel malchanceux qui ravage tout sur son passage. Et pourtant c'est à vous que revient l'honneur de sauver la belle princesse. Et si la maléfique reine Morganna avait fait l'erreur de sa vie en vous confiant cette quête ? Elle a peut-être bien misé sur le mauvais cheval car c'était sans compter sur votre malchance habituelle. Même si, dans les situations les plus loufoques, c'est parfois une véritable bénédiction. Qu'aurait donc fait un vrai chevalier face aux redoutables tortues dressées pour l'attaque ? Aurait-il su faire du Bungee Jump du haut d'une grande roue dans le manège des nains ? Il n'aurait pas su se protéger du souffle du dragon en portant des lunettes noires et en attachant un bidet portatif sur ses fesses, perdant à tout jamais l'occasion de récupérer la relique du steak sacré de l'éternité.



L'aventure commence bien ! Dans la m... jusqu'aux genoux, vous devez attraper un cochon qui barbote. C'est positivement dégoûtant.

LA GAZETTE DU PETIT HEROS

A chaque fois que vous terminez une mission dans *Eric the Unready*, vous avez droit à une petite pause lecture. La gazette locale résume de manière fort imagée vos dernières tribulations tout en donnant quelques indices sur la suite de l'aventure. Apparemment la presse de l'époque se délectait des détails bien ridicules, et c'est avec plaisir que vous pourrez découvrir les derniers potins. Ne ratez pas un article, certains sont à se tordre de rire. Un jeu où on s'attarde à lire son journal, plutôt cocasse, non ?

The Torus Inquirer

PSYCHIC TURTLE PREDICTS QUEST OUTCOME!



Who's the Turtle?
 How's the Quest?
 What's the Outcome?
 The Answer is...



Pour endormir les chevaliers, demandez au barde de leur chanter l'épopée de Baldur. Effet soporifique assuré !



Seul l'élú pourra retirer cette banane du roc. Prends ton courage à deux mains, Eric, tire et cria tout haut : « EXCAUBANANAAA ! ! ».



C'est dans la fête foraine des nains qu'Eric s'adonnera aux joies de la grande roue. Sacrés nains !



Dans le pavillon du futur vous trouverez la fenêtre sans mur, la catapulte miniature et surtout... le bidet portable !

Dans l'interface d'utilisation du jeu, le verbe est roi ! Il faut bien dire qu'on est aux antipodes de *Kyrandia* dans lequel on se borne simplement à cliquer avec la souris. *Eric the Unready* est avant tout une aventure textuelle « comme à la bonne vieille époque » du règne de *Magnetic Scroll* et autres *Explora*. A travers un ordinateur syntaxique très puissant, vous agissez sur le monde qui vous entoure. Vous pouvez taper entièrement vos commandes (en anglais) à l'écran ou bien utiliser la souris et les bibliothèques de mots. Celles-ci sont

composées de deux tableaux au menu déroulant, le premier contenant les verbes et l'autre les objets susceptibles d'être utilisés (aussi bien ceux contenus dans votre sac que ceux qui se trouvent à votre portée). Ainsi avec quelques manipulations de la souris vous pouvez rapidement construire des phrases complexes. Les bibliothèques de mots sont très bien fournies et, à défaut d'écrans animés, vous aurez une grande liberté... d'expression ! **Eric the Unready redonne ses lettres de noblesse aux jeux textuels.** Grâce au scénario

hilarant concocté par l'équipe de *Legend* et la profusion de blagues inutiles mais ô combien divertissantes, vous vous attarderez sûrement dans cette aventure loufoque, trouvant là un bon moyen de décompresser après une journée de travail. Bien sûr *Eric the Unready* ne peut pas plaire aux gens qui sont réfractaires à ce genre de jeu ni aux anglophobes, mais, si vous vous en donnez la peine vous y trouverez un jeu qui, sans payer de mine, cache un humour féroce et délirant.

Marc Menier

The Torus Inquirer

ERIC ELOPES WITH PIG!



| | |
|------------------|---|
| Eric the Unready | 2 |
| Eric the Unready | 3 |
| Eric the Unready | 4 |

There was a bright light and a long bright line. Eric the Unready was riding home from work and he was... Eric the Unready was riding home from work and he was... Eric the Unready was riding home from work and he was...

The Torus Inquirer

ERIC DISCOVERS MIRACLE DIET!



| | |
|------------------|---|
| Eric the Unready | 2 |
| Eric the Unready | 3 |
| Eric the Unready | 4 |
| Eric the Unready | 5 |

There was a bright light and a long bright line. Eric the Unready was riding home from work and he was... Eric the Unready was riding home from work and he was... Eric the Unready was riding home from work and he was...

The Torus Inquirer

ERIC ABDUCTED BY UFO!



| | |
|------------------|---|
| Eric the Unready | 2 |
| Eric the Unready | 3 |
| Eric the Unready | 4 |

There was a bright light and a long bright line. Eric the Unready was riding home from work and he was... Eric the Unready was riding home from work and he was... Eric the Unready was riding home from work and he was...



La belle princesse Roseale. Si pure et si tendre. Si elle n'existait pas il faudrait l'inventer ! C'est la seule à avoir confiance en Eric, mais a-t-elle bien raison ?



La méchante sorcière ! On ne fait pas de bonne histoire à dormir debout sans une sorcière rabaugrie au teint verdâtre. Laide à faire peur, celle-ci fait très bien l'affaire.



La reine Morganna. Fille de la terrible sorcière, elle est capable de tout pour arriver à ses fins. Ce n'est pas le beau Sir Pectoral qui dira le contraire !



Hello boys, I missed you.

Schwing!

My goodness, what an expensive gown. Was it a gift?

What is your bon doing at the top of the maypole?

Is it true what they say about spending the night with you?

How come you didn't have trouble with your "r's" on stage?

Odds Hodkins, milady. I must needs cease this parley.

PREMIERS PAS DANS LA GADOUÉ...

Pour devenir un vrai héros, sans peur et sans reproche, il faut oser se salir les mains. En attendant de participer à une quête glorieuse, contentez-vous du quotidien. Ainsi votre première mission sera d'aller porter secours à un brave fermier dont la fille a disparu. Il affirme qu'une sorcière errante l'a transformée en... truie. Comme chacun le sait, il suffit d'un baiser de chevalier pour briser ce vil enchantement. Vous l'avez bien compris, c'est vous qui vous payez le cochon ! Malheureusement celui-ci n'a pas trouvé mieux comme idée que de se réfugier dans la fosse commune des toilettes. Il est grand temps de faire le plongeon dans la cuvette, preux chevalier ! Mais avant allez dans l'étable, emparez-vous de la corde, ouvrez la boîte à pharmacie et prenez toutes les fioles (l'une d'elles est un aphrodisiaque à cochon). Retournez dans les toilettes et accrochez la corde au crochet. Faites le grand plongeon, remonter le cochon, car même les nourissons mal sevrés savent que la présence du père est indispensable pour briser le charme. Donnez l'aphrodisiaque au porcín récalcitrant, il s'accrochera à vous et vous pourrez ainsi le remonter. Il ne reste plus qu'à lui donner le baiser (mmm...), vous aurez une bien belle surprise !!

Vous conversez avec les personnages par une série de questions-réponses. La plupart sont inutiles mais néanmoins très amusantes.

MATERIEL NECESSAIRE

Machine : PC compatible.

RAM : 640 ko minimaux.

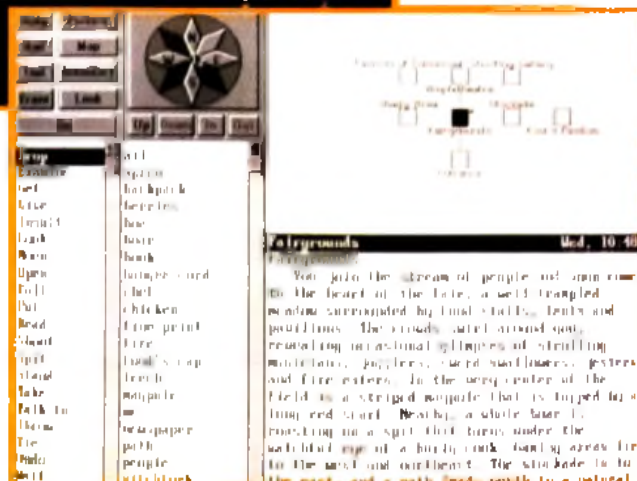
Espace disque dur : 7 Mo.

Mode video : VGA, SVGA, EGA, CGA, MCGA, TGA.

Cartes sonores : Realsound, Sound Blaster, Ad Lib,

Roland MT-32.

Jeu et manuel en anglais.



A tout moment vous pouvez consulter une carte schématique des lieux que vous avez déjà visités. très pratique quand on n'a pas le sens de l'orientation.



Le beau Sir Pectoral, amoureux de Morganna, aime agir dans l'ombre. Obéissant aux ordres, il cherchera à détruire Eric par tous les moyens.



Ah la belle Lily ! Que ne ferait-on pas pour une nuit avec elle ? Eric grimpera au mât de cocagne pour ramener le boa de la belle. Tudieu, aurait-il déjà oublié Loresalle ?

AVENTURE

Eric the Unready vous fera rire grâce à un scénario désopilant. Vous passerez un agréable moment, loin des parties sérieuses d'*Underworld II* ou des simulateurs de vol.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 15

A défaut d'être très précis, le manuel est plein d'humour, suffisamment du moins pour qu'on ait envie de le lire.

GRAPHISMES 15

La fenêtre des graphismes est très petite, mais les modes SVGA ou VGA haute résolution (640 x 480, 16 couleurs) sont vraiment beaux. Certaines séquences animées viennent briser efficacement la monotonie et la rigidité du système de jeu.

ANIMATION 5

Elles sont quasiment inexistantes dans *Eric The Unready*. C'est un jeu principalement textuel « à l'ancienne ». Quelques animations, toutefois, auraient grandement égayé l'aventure.

MUSIQUE 16

Des mélodies joyeuses qui ont le simple mérite de ne pas taper sur le système, et ce, même après quelques heures de jeu.

BRUITAGES 13

Il est nécessaire d'avoir au moins une Soundblaster pour écouter les bruitages et les musiques simultanément. Dans le cas contraire, mieux vaut conserver la musique.

JOUABILITE 17

L'interface d'utilisation est claire et limpide. Plusieurs modes de jeu sont disponibles, allant de la saisie à la main aux menus déroulants. La souris reste le meilleur moyen.

DIFFICULTE FACILE

Du moins pour ceux qui n'ont pas oublié comment réfléchir. *Eric the Unready* demande un zeste de réflexion mais reste à la portée de tous grâce à son programme.

DUREE DE VIE 14

Une fois l'effet de surprise passé, *Eric the Unready* perd forcément de son intérêt, puisque celui-ci repose sur les nombreuses blagues dont est truffé le jeu.



Ce fonctionnaire nain est le roi du bon goût, son nœud pap' est d'un vermillon exquis !!!

LE COCORICO DU DESEPOIR

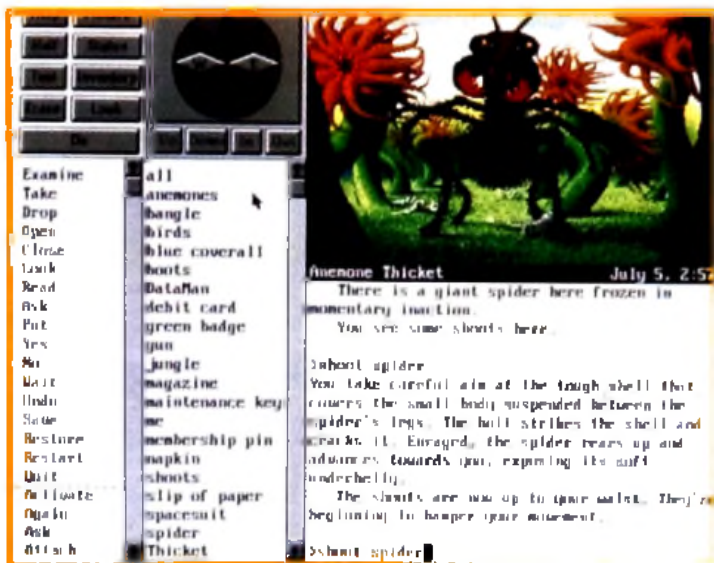
Il est vraiment regrettable qu'*Eric the Unready* ne soit pas traduit en français. Tout sont intérêt réside dans le scénario et les textes, il est donc franchement conseillé d'avoir une solide connaissance de l'anglais. Ce soft souffre d'autant plus de la barrière du langage que l'impact et la force de ses blagues reposent sur la spontanéité de lecture et de compréhension. S'il faut recourir trois fois à son dictionnaire pour déchiffrer un calembour, il perd automatiquement tous ses effets. C'est vraiment dommage car *Eric the Unready* est désopilant, il fait partie des derniers jeux textuels qui méritent d'être achetés. Messieurs les importateurs, faites de temps en temps des efforts, ce n'est pas avec une telle politique que vous allez développer le marché français des jeux micro.

COMPARATIF

DANS LA LIGNÉE DE GATEWAY

La société Legend sait exploiter les bon filons jusqu'à ce qu'ils se tarissent. Le système de jeu utilisé dans *Eric the Unready* est loin d'être une révolution, il a déjà été utilisé dans bon nombre de leurs produits. Parmi les plus célèbres on peut citer la série des *Spellcasting* du libidineux Steve Meretzky

et le plus récent *Gateway* de Frederik Pohl. Apparemment, Legend semble vouloir perpétuer la tradition des jeux textuels contre vents et marées. En fait il la conserve même au iota près, car il n'y a vraiment pas de différence notable entre leurs dernières productions. Pourtant il ne serait pas superflu d'ajouter plus d'animations et d'accentuer l'ambiance sonore. Sans pour autant changer le principe de leurs jeux (fondés sur le scénario), il leur serait sûrement profitable de faire preuve d'un peu plus de dynamisme. Espérons que leur prochaine production ne sera pas un autre clone, c'est une méthode un peu trop facile pour être tout à fait honorable.



SHADOW OF THE COMET

PC

Editeur : Infogrames/Chaosium
 Direction : Norbert Cellier
 Conception : Patrick Charpenet
 Musique : Philippe Vachey

Après le sublime *Alone in the Dark* d'Infogrames, utilisant les créatures mythiques créées par Lovecraft, voici à présent *Shadow of the Comet*. Vous vous trouvez à Illsmouth en 1910, quelques jours avant le passage de la comète de Halley, pour découvrir ce qui a rendu fou l'un des plus grands explorateurs du XIX^e siècle !



Votre arrivée dans la petite bourgade d'Illsmouth se présente bien. Le docteur Cobble vous attend à la descente du bateau, accompagné du maire de cette petite ville. S'ils sont très accueillants, le regard jaunâtre du maire n'est pas fait pour vous rassurer.

PREMIERS PAS

EN ATTENDANT LA COMETE

Après une superbe introduction, vous vous retrouvez dans Illsmouth. Une petite balade en fiacre vous conduira dans la maison de ce brave docteur qui a mis une chambre à votre disposition. En premier lieu, faites le tour du propriétaire. Prenez le livre et le télégramme puis lisez-les. Vous trouverez plusieurs objets, mais vous ne pouvez pas encore les ramasser. Sortez et allez vers le bas. Quittez la mairie et

entrez dans le bâtiment par la porte sud. Parlez plusieurs fois au responsable des archives, l'une de vos principales sources d'information. Ressortez et allez vers le bas. Entrez dans la poste, dirigez-vous près du mur droit. En cherchant vous trouverez un plan de la ville qui vous permettra de vous déplacer instantanément d'un lieu à un autre. Pour la suite, laissez parler votre instinct... Et sauvegardez souvent !

14
INTERET

Vous êtes Parker, journaliste à sensation. Les découvertes de Lord Bolekine, au siècle dernier, vous ont inspiré l'idée d'un article sulfureux. Ce malheureux savant, mort dans un asile d'aliénés, avait réalisé des croquis étranges fondés sur le passage de la comète de Halley, comète qui passa près d'une petite commune de l'Est américain appelée Illsmouth - un nom qui n'est pas sans rappeler la célèbre Innsmouth de HPLovecraft. Vous avez proposé ce sujet à un magazine scientifique et celui-ci a accepté de financer votre voyage. Il reste trois jours avant le passage de la comète, et il s'agit de ne pas rater ce phénomène exceptionnel.

A Illsmouth. Le Docteur Cobble vous attend à la descente du bateau escorté du maire, un étrange personnage grassouillet au regard jaune et pénétrant. Vous découvrirez rapidement que d'autres habitants de cette charmante bourgade possèdent cette inquiétante lueur dans le regard...

Shadow of the Comet est un jeu d'aventure classique entièrement géré au clavier.

Le personnage obéit à certains ordres comme regarder, prendre, etc. Une barre de menus, qui apparaît en appuyant sur la touche «tabulation», permet d'accéder à ces commandes. Lorsque vous trouvez un objet à ramasser, un trait pointillé le relie graphiquement à vos yeux et il suffit d'appuyer

TOP JEUX VIDEO

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

Le dimanche à 10h05 et tous les jours sur



CONSOLE

MICRO



Hi Quality Version Available on AMI.ALANE.COM

| | | | |
|----------------------|---------|-------------------------|-------------|
| MEGADRIVE | | WONDERBOY DRAGON'S TRAP | SEGA |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | VIRGIN | OUTRUN EUROPA | US GOLD |
| SENNA GRAND PRIX 2 | SEGA | SPIDERMAN | FLYING EDGE |
| CHUCK ROCK | VIRGIN | | |
| TAZMANIA | SEGA | NES | |
| OLYMPIC GOLD | US GOLD | SUPER MARIO 3 | NINTENDO |
| | | BUGS BUNNY | KEMCO |
| SEGA MASTER SYSTEM | | ADVENTURE ISLAND | HUDSON |
| CHUCK ROCK | VIRGIN | MEGAMAN 2 | CAPCOM |
| OLYMPIC GOLD | US GOLD | MARIO & YOSHI | NINTENDO |
| SENNA GRAND PRIX 2 | SEGA | | |
| DONALD DUCK | SEGA | GAME BOY | |
| THE SIMPSONS | SEGA | SUPERMARIOLAND | NINTENDO |
| | | TURTLE NINJA TMHT | KONAMI |
| LYNX | | BATMAN | SUNSOFT |
| BATMAN THE RETURN | ATARI | GARGOYLE'S QUEST | CAPCOM |
| TOKI | ATARI | DUCK TALES | CAPCOM |
| CHECKERED FLAG | ATARI | | |
| WAR BIRDS | ATARI | SUPER NINTENDO | |
| SCRAPYARD DOG | ATARI | SUPER MARIO KART | NINTENDO |
| | | LEGEND OF ZELDA | NINTENDO |
| GAMEGEAR | | SUPER MARIO WORLD | NINTENDO |
| SENNA GRAND PRIX | SEGA | STREET FIGHTER 2 | CAPCOM |
| OLYMPIC GOLD | US GOLD | F-ZERO | NINTENDO |

| CLASSEMENT | TITRE | EDITEUR | MACHINE |
|------------|----------------------------|-----------------|---------|
| 1 | VICTOR CRIBO - B-WORLD II | ORIGIN | PC |
| 2 | THE INCREDIBLE MACHINE | SIERRA | PC |
| 3 | DUNE II | WESTWOOD | PC |
| 4 | HARRIER JUMP JET | MICROPROSE | PC |
| 5 | THE TERMINATOR 2029 | BETHESDA | PC |
| 6 | CHAOS ENGINE | BITMAP BROTHERS | AMI |
| 7 | F-15 STRIKE EAGLE III | MILLENNIUM | PC |
| 8 | HISTORYLINE 1914-1918 | BLUE BYTE | PC |
| 9 | BATMAN RETURNS | KONAMI | PC |
| 10 | FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL | DYNAMIX | PC |
| 11 | TROLLS | FLAIR SOFTWARE | AMI, PC |
| 12 | STUNT ISLAND | UBI SOFT | PC |
| 13 | CONTRAPTIONS | MINDSCAPE | PC |
| 14 | ROME AD 92 | MILLENNIUM | PC, AMI |
| 15 | AV 88 HARRIER ASSAULT | DOMARK | PC |
| 16 | CREEPERS | PSYGNOSIS | PC |



Sos aventure

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum.
Mémoire requise :
570 ko (DOS) + 640
ko (RAM).
Modes graphiques :
VGA/MCGA.
Cartes sonores :
Sound Blaster,
AdLib.
Contrôle : clavier
uniquement.
Média : 4 disquettes
3"1/2 HD.
Installation disque
dur : obligatoire
(10 mn environ).
Espace requis :
6,5 Mo.
Jeu en anglais.



Paysages nocturnes et photos digitalisées retravaillées ! Cela procure au jeu une ambiance «début de siècle» très proche de ce que l'on peut attendre d'un jeu basé sur les personnages de Lovecraft. Il ne manque guère que la couleur sépia qui caractérisait Hounds of Shadow.

sur la touche «G» (comme get) pour le prendre. L'aspect inquiétant et trouble du jeu est très bien rendu, en particulier grâce aux graphismes mélangeant photos digitalisées et dessins, et grâce à la musique angoissante à souhait (quoique un peu trop voisine de celle d'Alone in the Dark). Des animations plein écran viennent illustrer les situations de très belle manière. Contrairement à Eternam, où elles n'avaient qu'un but humoristique, elles apportent dans SOTC des informations importantes. Le scénario, est d'une grande richesse mais souffre d'être par trop linéaire. Comme souvent dans ce type de jeu, des «goulets d'étranglement» dans le scénario peuvent vous bloquer pendant des heures, simplement parce qu'il vous manque un objet. Shadow of the Comet est un bon jeu, s'élevant au niveau des productions Sierra ou Lucasfilm et si vous aimez Lovecraft et le jeu d'aventure vous serez comblé ! Derniers conseils : si vous bloquez, reprenez une ancienne sauvegarde et voyez si vous n'avez rien oublié. Fouillez partout, parlez à tout le monde et sauvegardez, sauvegardez, sauvegardez !

Jean-Loup Jovanovic



SEQUENCE

Pour votre magazine, vous allez proposer un article sur le passage de la comète au-dessus d'Ilmsmouth. Cet article se base sur les notes d'un scientifique du siècle dernier, qui a fini en maison de repos...



Le système de manipulation des objets est très pratique : un trait pointillé vous indique ce que vous voyez. Pourquoi cette technique, au demeurant très bien pensée, n'est-elle pas généralisée à tout le jeu ?

LYNCHAGE

Voici un bon exemple du déroulement du jeu. Pour aller dans la forêt, il vous faut un guide, que vous allez tout naturellement chercher au bar. Le personnage vers lequel on vous dirige est tout sauf sympathique, et je vous conseille de ne pas accepter sa proposition. Ensuite, une pierre tombale derrière l'Olden's Pub ou regard de l'endroit au coin de la rue, vous apprendrez qu'un jeune homme, dans une étrange circonstance, a disparu. Cela ne vous fera pas que des ennemis...



INTRO



Game Paused



Game Paused

La séquence d'introduction vous met tout de suite dans l'ambiance. C'est assez bizarre, en fait, l'ambiance de l'œuvre de Lovecraft se traitait plutôt par petites touches, l'horreur n'arrive qu'à la fin.

AVENTURE

Fans de Lovecraft, amateurs de fantastique et d'horreur, oubliez la linéarité excessive de *Shadow of the Comet* et appréciez son parfum d'indicible...

PRIX

D

PRISE EN MAIN 14

Je n'ai pas pu juger la documentation mais j'ai pu apprécier la superbe introduction avec le passage de la comète montrant le héros en train de proposer son fameux article à un magazine scientifique.

GRAPHISMES 14

L'association de dessin et de digitalisations est une bonne idée et certains écrans sont superbes. Il n'empêche que le jeu manque un peu de couleurs...

ANIMATION 14

Les déplacements du personnage sont bien réalisés. Les séquences «dessins animés» sont superbes et les couleurs sur les visages renforcent l'ambiance glauque.

MUSIQUE 16

Les thèmes sont superbes mais trop peu nombreux et rappellent inévitablement ceux d'*Alone in the Dark*.

BRUTAGES 15

Les possesseurs de cartes sonores compatibles Sound Blaster pourront profiter des chants d'oiseaux, du tonnerre ou même du doux bruit des coups de poings...

JOUABILITE 13

Ah, que la souris est pratique ! C'est quand on ne l'a pas que l'on peut s'en rendre compte ! Sans documentation, c'est au jugé que j'ai dû retrouver les touches du jeu !

DIFFICULTE EXPERT

Si les premiers pas ne posent pas de problème, la complexité des actions à réaliser ensuite rend la progression très difficile.

DUREE DE VIE 14

Assez long, ce jeu peut devenir frustrant du fait de «passages obligés». Nul doute que les joueurs auront à cœur de partager leurs expériences dans les colonnes de la rubrique d'Olivier, le Message in the Bottle.

SHADOW OF THE COMET, ETERNAM OU KING'S QUEST VI ?

COMPARATIF

S'il est un peu moins beau que le dernier épisode de la série des *King's Quest*, *Shadow of the Comet* dispose de très bons graphismes. Mais, là où Sierra nous propose des contes féeriques, *Shadow of the Comet* nous met

dans une situation dramatique angoissante. Cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas d'humour, mais il est souvent au second degré ou dissimulé au regard du joueur inattentif. *Eternam*, que nous avait déjà commis Infogrames, offrait des graphismes plus beaux et plus colorés, et

proposait aussi beaucoup plus d'humour, mais le scénario était plus limité. *Shadow of the Comet*, plus classique, est construit sur une ambiance vénéneuse qui se déverse lentement et régulièrement dans le dos du joueur, pour lui donner le frisson... et le feu aux joues !



Le capitaine: Po, wa, BEN ?



Game Paused

BATMAN RETURNS

12
INTERET

Éditeur : Konami ;
Conception : William Kunkel, James R. Haldy, Scott Prussing, Kent Simon ;
Programmation : Kent Simon ;
Graphismes : Naylo Vaklinov, Milo Cooper, George Davis, Joe Quinn, Steve Quinn, Chad Spaulding, Bruce Green (vidéos) ;
Animation : Karen Dale, Brian O'Hara, Art Avila ;
Musique et bruitages : Michelle Simon, Jim Hanson.



Dès que vous capturez un sbire du Pingouin, vous avez la possibilité de l'interroger. N'hésitez pas à le faire, car vous recueillerez des indices qui vous permettront de progresser dans votre enquête.

PC



L'aventure débute dans la Batcave, sous votre manoir. Votre repère secret est équipé du nec plus ultra en matière de technologie.

En reprenant un système de jeu similaire à celui de *Rise of the Dragon*, Konami nous livre un jeu d'aventure qui retrace fidèlement le film sorti dans nos salles obscures l'été dernier. Préparez-vous à incarner l'Homme-chauve-souris et à affronter l'ignoble Pingouin. Un jeu d'une qualité esthétique irréprochable mais, hélas, des actions beaucoup trop limitées et passablement répétitives.

A lors que la tempête fait rage sur la ville de Gotham City, Bruce Wayne veille du haut de son manoir. Il ne faut pas plus d'un flash d'information annonçant des émeutes dans la ville pour que notre paisible gentleman se transforme en Batman.

Le décor est planté, *Batman Returns* est un jeu d'aventure qui reprend scrupuleusement le scénario du film du même nom. Les auteurs nous proposent d'incarner le justicier masqué et de mener l'enquête. Mais qui donc commande ces personnages sortis tout droit d'un cirque qui sèment la terreur dans Gotham City ? Ceux qui ont vu le film savent qu'ils vont devoir contrecarrer les plans du machiavélique Pingouin, tout en ayant maille à partir avec la très féline Catwoman.

Tout débute dans la Batcave qui donne accès au manoir, aux écrans de contrôle, à la réserve de matériel ainsi qu'à la Batmobile... et plus tard au Batskiboat.

Vous disposez de trois capes, chacune étant munie d'un système offensif et défensif. Vous serez confronté à de nombreux combats de rue durant vos explorations, et chaque coup reçu aura pour effet de faire baisser les taux d'agressivité et de protection de votre tenue. Après avoir enfilé votre cape, il vous faut choisir votre équipement. Attention, vous ne pouvez emporter que huit objets parmi les dix proposés - trois grappins, trois Batarangs, deux bombes, le passe-partout et le scanner. Chacun d'eux a son importance. Par exemple le passe-partout vous sera nécessaire pour pénétrer chez l'industriel Max Shreck.

Une fois fin prêt, vous pouvez aller au garage. A bord de la Batmobile, un téléviseur vous informera des derniers faits divers, et un plan de Gotham City vous permettra de choisir l'endroit où vous désirez vous rendre.

Le jeu est fondé sur vos explorations des différents quartiers. Vous devrez agir en tenant

compte des flashes télévisés et des renseignements recueillis. Ainsi, après avoir combattu les hooligans sur la Gotham Plaza, pensez à les cuisiner. Petit à petit, au fil de l'aventure, vous ramasserez de nombreux objets, comme une cassette vidéo, des photographies, une plume de pingouin. De nouveaux endroits apparaîtront sur la carte - le poissonnier, le vieux zoo, le bureau de Shreck, le repaire du Pingouin, etc. N'hésitez pas à visiter et à revisiter chaque endroit car des objets ou des personnages peuvent apparaître alors qu'ils n'y étaient pas une heure avant.

Votre quartier général est un endroit très important. Dès que vous bloquez, il est bon d'aller consulter vos ordinateurs. Ils permettent de regarder les actualités, d'obtenir des renseignements sur les personnalités, les criminels et les personnes à surveiller de près.

De même, l'ordinateur « Evidence » vous constituera un dossier pour démasquer les agissements



Alors que, tranquillement installé, vous tapotez sur votre clavier, un flash télévisé annonce une émeute sur la Gotham Plaza.

du Pingouin et de l'industriel Max Shreck. Enfin, un magnétoscope vous sera très utile pour visualiser les cassettes vidéo et les retransmettre à la presse si vous jugez que cela peut nuire à la réputation de votre ennemi. N'oubliez pas qu'aux yeux du public, il passe pour un bienfaiteur, alors qu'il est à l'origine des violences qui secouent la ville.

Les superbes graphismes vivent tous sur le bleu et le noir, ce qui crée un climat typiquement « Gothamien » tout au long de l'aventure. Les séquences intermédiaires qui apparaissent sous forme de fenêtre sur écran noir, par contraste, sont de qualité variée. Certaines sont magnifiques alors que d'autres sont franchement médiocres.

Les cinéphiles noteront la présence d'images digitalisées tirées du film et reconnaîtront Michael Keaton en Batman, Danny De Vito en Pingouin, Michelle Pfeiffer en Catwoman et Christopher Walken en Max Shreck.

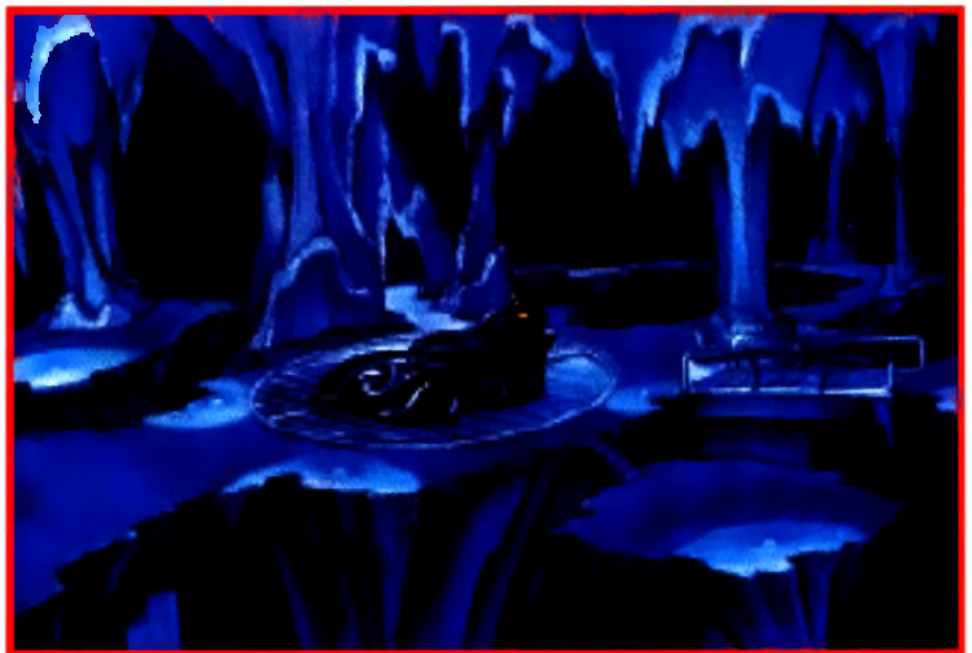
Les animations sont, quant à elles, très restreintes et très mal gérées par le programme – même avec un 386 DX 33. Il est décevant de ne pouvoir quasiment pas intervenir pendant les combats – le joueur peut juste indiquer à Batman quelle arme utiliser. Une option permet de jouer avec la musique du film ou avec les bruitages qui sont d'ailleurs fort bien rendus. Vous entendrez Batman marcher dans la neige, sauter du haut d'un immeuble (whamm !), crier lorsqu'il reçoit un coup...

Même si le jeu est accrocheur par moment, il finit par lasser, voire énerver, car le joueur est sans cesse obligé de revenir aux mêmes endroits. De plus, si vous passez à côté d'un élément important, l'ordinateur ne vous l'indique pas et vous devez tout recommencer depuis le début. C'est à la fois frustrant et dommage car les auteurs ont réussi à recréer l'ambiance du film. Un jeu à voir mais que je n'achèterai pas.

Thomas Alexandre



Si les premiers combats font sourire, ils deviennent très vite agaçants. Non seulement le joueur ne dirige pas Batman, mais en plus ses techniques de combat font pitié.



Il ne vous reste plus qu'à bondir dans votre Batmobile et à aller secourir la veuve et l'orphelin.

PREMIERS PAS

C'EST DUR LA VIE DE JUSTICIER

Dans la Batcave. Asseyez-vous et allumez le téléviseur. Après avoir vu le flash d'informations qui annonce une émeute sur la Gotham Plaza, équipez-vous. Allez à la « Vault » et prenez les trois grappins, le passe-partout, le Bold Batarang, les deux bombes et le scanner. Sautez dans la Batmobile et sélectionnez la Gotham Plaza sur la carte. Là, descendez dans la rue. Utilisez une bombe contre l'acrobate. Avec le Bold Batarang, vous pouvez capturer le diable et le colosse. Interrogez-les sur leur chef. Un autre acrobate devrait arriver. Utilisez votre seconde bombe puis allez à l'écran de droite. Neutralisez cet autre colosse avec le Batarang et interrogez-le. Rendez-vous au bureau du maire et prenez la cassette vidéo sur la table de gauche. Puis dans les bas quartiers et après quelques combats, retournez au manoir pour entrer vos découvertes dans l'ordinateur.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 386 ou supérieur.

Mode : VGA.

Médias : 7 disquettes 3 1/2 (1,44 Mo).

Carte son : AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro.

Contrôle : souris.

Jeu en anglais.

Installation disque dur : 18 minutes, 17 Mo occupés.

VERSION

le jeu n'existe que sur PC, aucune adaptation n'est prévue pour le moment.

12

INTERET

Sos aventure

FILM INTERACTIF

L'idée était bonne mais le résultat n'est pas à la hauteur. Un petit jeu d'aventure sur lequel les débutants pourront se faire la main. Batmania oblige !

PRIX

D

PRISE EN MAIN 14

Passé l'installation fastidieuse (plus de 17 minutes), vous n'aurez qu'à lancer le jeu. Il n'est même pas besoin de lire la notice.

GRAPHISMES 16

Les décors sont vraiment très beaux mais, hélas, trop rares. C'est à croire que plusieurs graphistes ont travaillé sur les séquences intermédiaires qui vont du chef-d'œuvre au dessin complètement raté.

ANIMATION 11

Les animations sont nombreuses mais elles restent horriblement saccadées et carrément risibles lors des combats.

MUSIQUE 16

Rien à redire, le jeu reprend le thème musical du film. Une musique dont on ne se lasse pas.

BRUTAGES 16

Batman marche dans la neige, s'élance d'un toit, la foule est en délire, le moteur de la Batmobile vrombit, les sirènes de police hurlent... c'est comme au cinéma.

JOUABILITE 17

L'interface souris est d'une simplicité enfantine. Il suffit de déplacer le curseur de la souris et de le surveiller. Dès qu'il devient orange, une action est possible. Le jeu offre la possibilité de vingt sauvegardes.

DIFFICULTE DEBUTANT

L'aventure ne pose pas vraiment de problèmes. Il suffit d'explorer. Vous ne risquez pas de vous creuser la tête pour vous demander où utiliser tel ou tel objet.

DUREE DE VIE 12

Il faudra quelques heures aux joueurs achemés de *Batman*. Beaucoup risquent de l'abandonner lorsqu'ils n'auront pas pris quelque chose et qu'il leur faudra tout recommencer depuis le début.



La plupart de vos déplacements se font sur les toits. Le grappin, la corde et des « gauntlets » vous seront d'un grand secours dans votre rôle de chauve-souris. Ajoutez à cela de superbes bruitages, et vous aurez une idée de la qualité « dessin-animé » de ces scènes.



Lorsque vous aurez découvert le repaire du Pingouin, vous y trouverez une cassette vidéo compromettante. Pour éviter qu'il ne soit élu maire, il vous suffira de retransmettre la bande à la presse télévisée.

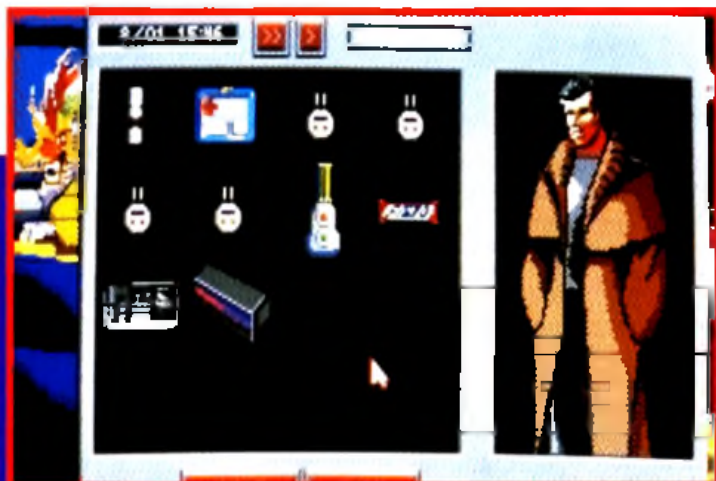
COMPARATIF

BEAU ET LIMITÉ

Comme dans *Rise of the Dragon* et *Heart of China*, les décors de *Batman Returns* sont magnifiques. Hélas, contrairement aux deux jeux précités, les possibilités d'actions offertes au joueur se comptent sur les doigts de la main. L'interface souris est parfaite, certes, mais hormis le fait de se déplacer, de ramasser et de sélectionner une arme, vous ne ferez que regarder. Bien que la plupart des graphismes soient irréprochables, le joueur n'intervient pas suffisamment dans le jeu pour s'investir dans l'aventure.

Ah, j'allais oublier de vous parler des combats. Batman fait pitié lorsqu'il affronte la racaille. Il fait des pirouettes, lève péniblement une jambe et saute en l'air comme un pied tendre quand le Pingouin lui tire dessus.

Si le vrai Batman achète le jeu, les programmeurs risquent de voir surgir un Homme-chauve-souris en colère dans leur salon. Non mais, on ne saborde pas une réputation comme ça !



LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's



**Et bientôt
la cassette
de l'émission !**

Le Tee Shirt

LE COLIS *Micro Kid's*
PIN'S, TEE SHIRT, K7

236f

PIN'S, TEE SHIRT, CD

266f

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

**TOUTES LES MUSIQUES
DE L'ÉMISSION**

**L'UNIVERS
MUSICAL DES
JEUX VIDEO**

Avec les
BANDES ORIGINALES
ou les **REMIX** de :

Avec
FUN

Pin's

85f

TEE-SHIRT

65f

CD
K7

120f
80f

Le CD ou la K7



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 :

message in a bottle



La savane comporte plusieurs endroits bien précis. C'est à vous de vous promener jusqu'à ce que vous les découvriez. Attention, les prédateurs fourmillent. Il faudra allumer un feu avec votre boîte d'amadou pour éloigner les monstres à coups sûrs...



Il vous faut déposer une gourde remplie d'eau de la Mare magique pour voir apparaître un fruit rouge. Lorsque vous l'avez, filez le donner à l'apothicaire.

Le village des hommes-léopards est dissimulé dans la jungle. Vous n'y accéderez qu'après avoir épousé puis délivré la femme-léopard prisonnière des Simbani.



Les dinosaures sont féroces. Il est nécessaire d'en tuer un pour récupérer sa corne. Lors des combats, cliquez avec sérénité sur les icônes et pensez à parer les attaques ennemies.



Les séquences de fin de combat sont superbes. Admirez un peu ce gros lourdaud en train de s'effondrer sur le sol. Si vous trouvez les combats beaucoup trop durs, il est possible de paramétrer les rapports de force en agissant sur le « skill » du menu d'option déroulant.

TARNA

Alors que vous arrivez dans la ville de Tarna, discutez avec Rakeesh et Kreesha. Posez-leur un maximum de questions (tout au long de l'aventure, vous devrez toujours poser le plus de questions possible). Une fois que vous en avez appris un peu plus sur la situation en East Fricana, sortez. Rendez-vous chez l'apothicaire. Interrogez-le et parlez-lui deux fois de suite de la Dispell

le roi Rajah, répondez à ses questions. Délendez Rakeesh, contez ses exploits et dites au revoir (attention, vous pouvez interroger les différents protagonistes du jeu en cliquant sur eux avec l'icône Bouche

Il faut absolument délivrer le petit singe Manu. Grâce à lui, vous pourrez accéder à son village. Pour traverser la chute d'eau, il faut en effet faire appel aux talents de votre nouvel ami poilu. Lui seul est capable de vous dévoiler un passage...



Potion. Il vous demande de lui ramener trois ingrédients bien particuliers. Sortez et allez au bazar. Vous assistez à un vol. Poursuivez le voleur et vous vous retrouvez au Hall du Jugement. Une fois devant

tout comme vous pouvez exprimer vos idées en cliquant sur votre héros). Retournez au bazar. Interrogez l'homme qui vient d'être victime du vol. Il vous change vos dinars en royals (monnaie du pays).



Le Cœur du monde est un énorme baobab qui trône au milieu de la jungle. Montez tout en haut. Vous récupérerez une gemme ainsi qu'un fruit sacré.

Visitez le bazar et questionnez chaque marchand. Vous devez acheter les objets suivants : des fruits, cinq peaux de zèbre, une gourde, la boîte d'amadou, du miel, la dague ornée, la lance ornée, un collier de perles et une robe. Ne vous inquiétez pas pour votre bourse, vous trouverez de l'argent en tuant des monstres à l'extérieur de la cité. Un petit conseil : achetez le plus possible de fruits, ils vous serviront de rations de survie et cela vous évitera de revenir vous

ravitaillez trop souvent. Vous devez également faire l'aumône au joueur de tambour et donner la lettre de Shema au Kalta. Lorsque vous lui proposez de la lui payer, il vous donne en échange une panthère sculptée. Allez maintenant à l'auberge. Commencez par lire le panneau. Asseyez-vous et discutez avec la serveuse. Ressortez et montez au Temple de Sekhmet. Vous êtes rapidement éconduit. Allez discuter avec les deux sentinelles qui gardent l'entrée de la ville puis retournez voir Kreesha. Interrogez-la puis parlez coucher à l'auberge. Le deuxième jour, allez voir Rakeesh et Kreesha dans l'arrière-boutique. Interrogez-les puis allez faire un tour dans la savane. Promenez-vous jusqu'à ce que vous trouviez un petit oiseau. Suivez-le et arrêtez-vous lorsqu'il se perche sur un arbre. Posez le miel par terre et quittez l'écran. Revenez immé-

diatement et approchez-vous de l'oiseau qui picore votre miel. Après qu'il s'est envolé, prenez la plume collée au miel. Continuez à vous balader jusqu'à ce que vous rentriez automatiquement à Tarna. Vous revoilà au Hall du Jugement avec Rakeesh. Répondez Oui. Saluez Rajah. Parlez lui de l'Honneur, puis de Shapeir et partez.

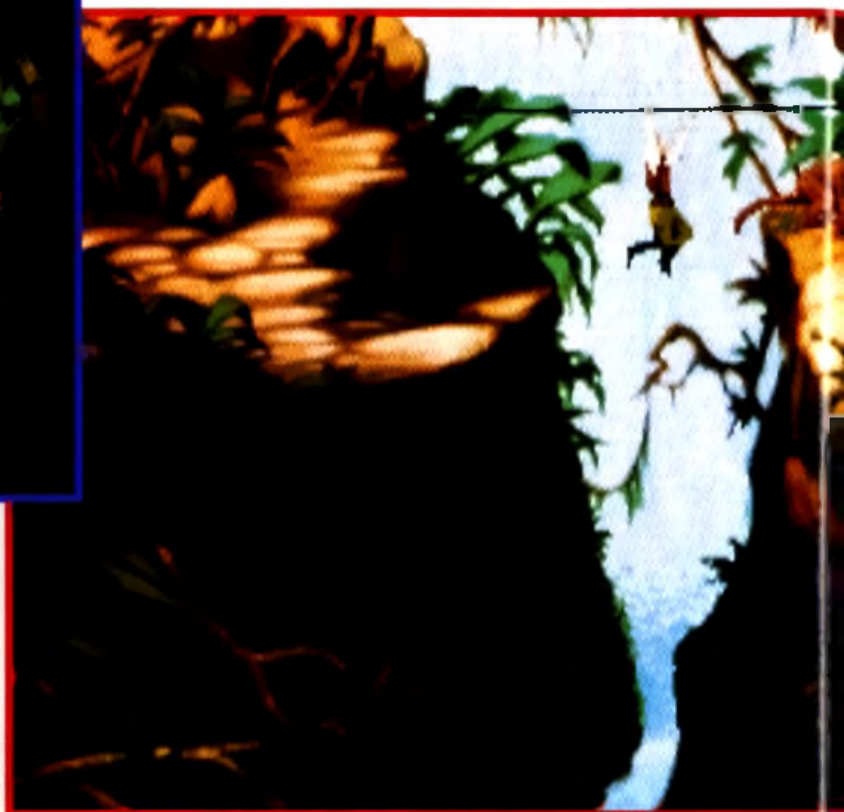
LE VILLAGE SIMBANI

Rakeesh vous conduit au village Simbani. Parlez au vieil homme. Interrogez le chef Laibon et faites-lui part de vos idées. Une fois dans votre hutte, discutez avec Uhura. Lorsqu'elle est partie, questionnez Rakeesh puis dites-lui bonne nuit. Le lendemain matin, allez vous entraîner sur le pont de bois. Uhura vient vous donner quelques conseils. Parlez-lui et entraînez-vous jusqu'à ce que vous parveniez à traverser. Lorsque vous réussissez enfin, elle vous propose de vous apprendre à vous balancer sur les poutres. Après sa petite démonstration, entraînez-vous à nouveau. Lorsque vous vous sentez fatigué, allez vous reposer dans votre hutte. A partir de là, vous pouvez faire ce que vous voulez. Si vous décidez de quitter le village, faites bien attention à votre état de santé. La savane regorge de monstres sauvages, alors sauvegardez sou-

message in a bottle



A C'est à droite de cette superbe cascade que se trouve la Cité perdue. Auréolée de mystère, elle est supposée abriter des démons. A droite, il faut avoir la corde. Mais si vous ne l'avez pas encore achetée, rien n'est perdu ! Un bout de liane et c'est dans la poche.



Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Enfin, vous atteignez un temple abandonné. Plus que quelques minutes avant que vous ne découvriez le fin mot de l'histoire. Là, il faut absolument sauvegarder la partie. De terribles ennemis vont vous barrer la route. Il serait vraiment dommage d'échouer si près du but !

Plusieurs combats contre des démons vous attendent avant que vous ne puissiez venir à bout de la Malédiction. Si vous voulez vraiment admirer les images de fin du jeu, à vous de jouer ! Nous avons préféré vous laisser découvrir par vous-même les derniers pixels de cette superbe saga. Bonne chance !



AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMERO



BETRAYAL AT KRONDOR

Découvrez le nouveau jeu de rôles et d'aventure de chez Sierra basé sur les romans d'héroïc fantasy de Raymond Feist. Test complet le mois prochain.

ZOOL SUR AMIGA 1200

La version Amiga 1200 de Zool, le hit de Gremlin, nous a éblouis. Les premiers jeux spécifiquement conçus pour l'A1200 arrivent et, s'ils sont tous comme Zool, ils vont faire un malheur !



FLASHBACK DECORTIQUE !



Retrouvez dans Tilt 113 la solution complète du célèbre jeu de Delphine Software.



X-WING, ENFIN !

... ou presque. LucasArts est actuellement en train de mettre la dernière main à leur superbe logiciel. Nous espérons bien pouvoir vous le présenter en détail dans le prochain numéro.

ET UNE FOULE D'AUTRES SURPRISES... DE TAILLE !

male », étant successivement 300 et 232 points de vie. Prenez ensuite le **vortex**, deuxième arme magique pour vaincre Estéroth. Revenez au level 13.

Level 21 :

Il s'agit du niveau sous-marin. Le « **helm of triton** » est nécessaire pour respirer sous l'eau. Les bagues de « **water-breathing** » n'ont qu'une durée d'action passagère. Les personnages non protégés perdent régulièrement cinq points de vie mais vous pouvez reposer le groupe. **Le but : récupérer le « protector »**, troisième arme magique contre Estéroth. Repensez de temps en temps à ma méthode de sauvegarde...

Level 22 :

Rien à signaler.

Level 23 :

Combat avec le seigneur de l'eau. La « **stone male** » l'achèvera moyennant une perte de 350 points de vie. Revenez au level 13.

Level 24 :

C'est un niveau difficile où il vous faudra **affronter la méduse en forme de crâne** située dans la grande salle. Ayez constamment au moins un sort « **teleport** » à votre disposition. Cette méduse est indestructible à moins de posséder le « **mirror shield** » situé en (6.22). La stratégie consiste à se diriger le plus vite possible vers la droite et à édifier un mur magique en (7.16) barrant le passage à la méduse. Vous serez quand même attaqués par des monstres assez agressifs qui se volatilisent comme les voleurs du level 4. Soyez vigilants et pensez à récupérer en passant, la « **greengold key** » en (5.28) permettant d'ouvrir la porte en (6.13) pour atteindre le « **ring of demajen** ». Le but est d'ouvrir successivement les trois portes bloquant l'accès au « **mirror shield** » en récupérant trois « **mirror key** » à chacun des panneaux « crânes et méduses » situés en (21.4), (29.35) et (27.19). La méduse ne vous suivra pas dans le long couloir menant au « **mirror shield** ». Une fois muni du précieux miroir, détruisez le monstre (attention, parfois une seule attaque de la méduse est

fatale !). L'ennemie laisse finalement tomber la **quatrième arme magique contre Estéroth : le « forcehammer »**.

Level 25 :

Rien à signaler...

Level 26 :

Pensez à placer sur la niche le « **ring of demajen** » pour désactiver les plaques de pression. Retournez au level 13.

Level 13 :

Il vous faut gagner l'espèce de « **ronde-point** » avec les **quatre plaques marquées 13, 15, 16, 18** et les activer à tour de rôle. Vous débloquentez ainsi un **télétransport** par lequel vous accéderez à un couloir en (44.7). Finalement, vous arrivez au...

Level 27 :

Vous devrez affronter les « **mignons** » d'Estéroth avant de pouvoir **débloquer les quatre portes** vous menant finalement au...

Level 28 :

Attention, voici le combat contre Estéroth ! Que vos quatre aventuriers se munissent chacun d'une **arme magique**. Estéroth est insensible aux attaques physiques (bien qu'il perde des points de vie) et aux attaques magiques « conventionnelles ». Pour le défaire, soyez deux de préférence comme précédemment. Je vous signale au passage que les objets environnants ne servent à rien. Inutile de perdre votre temps et vos forces ! **Dans un premier temps, les armes magiques ne fonctionneront pas**. Contentez-vous, en vous esquivant à chaque fois, de manipuler le « **forcehammer** » et le « **vortex** ». Dans un second temps, **les armes magiques deviendront bleues** ce qui témoignera de leur activité. Vous devrez d'abord avec le bouton gauche de la souris activer le « **protector** » pour vous protéger (momentanément) puis activer le « **soulfreezer** » avec le bouton gauche de la souris pour paralyser Estéroth. Il faut ensuite appuyer sur le bouton droit pour activer le « **vortex** ». Estéroth étant toujours paralysé : un cadre bleu l'entourera. Enfin, activez avec le bouton droit : le « **forcehammer** » :

Estéroth disparaîtra dans une autre dimension. Vous avez triomphé de la crypte noire. Le programme vous demandera si vous souhaitez voir les scènes de coupe finales ou si vous voulez accéder au reste du level 28. Bravo et bonne chance... A bientôt sur le MIB !

NICOP

Depuis le temps qu'un grand nombre de joueurs est perdu dans Maniac Mansion, je crois que vous serez nombreux à apprécier cette nouvelle solution... Alors, en route pour la victoire !

- 1) Le départ du jeu. Sélectionnez Dave, Bernard et Mickaël.
- 2) Devant la porte se trouve un **paillasson**. Il vous faut le tirer pour découvrir la **clé** qui vous permettra de rentrer. Je vous déconseille de sonner pour ne pas attirer l'attention de Fred.
- 3) Ne rentrez pas dans la cuisine avant cinq minutes, Edna est devant le frigo. Il faut aller dans le salon (une fois passé la porte, à droite deux fois) pour allumer et chercher le **panneau secret** qui se trouve sous les livres à gauche du téléphone et prendre la **cassette**.
- 4) Ensuite, il faut monter l'escalier et aller à gauche pour prendre le **dissolvant** et les **fruits en plastiques**.
- 5) Pendant ce temps, un autre personnage ira chercher dans le frigo le **Pepsi**. Continuez, puis aller sur la droite de la cuisine afin de prendre le **bocal en verre** qui est indispensable pour la suite. N'oubliez pas de prendre dans cette pièce la **lampe**.
- 6) Ensuite il faudra monter tout en haut, par la porte blindée dont je ne vous donnerai pas les codes... Si vous rencontrez la **tentacule**, il faut lui donner les fruits en plastiques et du Pepsi pour vous laissez tranquille. Il faut ensuite monter deux fois les escaliers et prendre la porte tout à gauche.
- 7) Il faut prendre la **pièce de un franc** devant le lit puis monter. Prendre la **clé jaune** accrochée au mur et le **disque** qui est devant la chaise.
- 8) Dès que vous entendez sonner, descendez vite vers la **boîte aux lettres**, prenez le **paquet vert** et allez très rapidement vous cacher dans la cuisine !

9) Ouvrez le paquet et prenez les **timbres**. Montez ensuite tout en haut par la porte à droite. Tous les personnages doivent utiliser l'**appareil de musculation** qui se trouve à côté du sarcophage.

10) Faites redescendre tous vos personnages. L'un d'eux doit pousser la **gargouille de droite** afin qu'un autre personnage puisse passer. En arrivant, il faut appuyer sur l'**interrupteur** et prendre la **clé argentée** qui se trouve tout à fait vers la gauche.

11) Revenez où vous avez pris le bocal en verre et ouvrez la porte avec la clé argentée. Ouvrez le **portail** devant la piscine et allez au **garage**. Prenez la **poignée de douche** et la **caisse à outils** qui se trouve dans le coffre que l'on ouvre avec la clé jaune.

12) Allez ensuite en haut de l'escalier du bas et utilisez la cassette dans le **magnétophone** en même temps que le disque de la tentacule sur le phonographe. Descendez ensuite dans la pièce du dessous.

13) Utilisez la cassette enregistrée dans le magnétophone. Prenez la **clé qui était dans le lustre**.

14) Le personnage qui a la clé rouillée doit aller dans la chambre d'Edna afin de se sacrifier. Ensuite, un autre personnage ira dans sa chambre, puis dans le grenier.

15) Allumez juste au dessus de votre tête et tirez le **tableau**. Ce personnage ne bougera pas avant que je vous en donne le signal !

16) Le personnage qui n'a pas le Pepsi et le bocal en verre ira se cacher dans la salle où se trouve le sarcophage pendant qu'un autre ira sonner en bas puis se cachera dans la cuisine. Le personnage caché dans la salle du sarcophage ira prendre le **hamster** et la **carte magnétique** (derrière le hamster, ouvrira la tirelire et prendra les trois francs). Si Edna vous voit, donnez-lui le hamster. Allez ensuite dans la pièce la plus à droite sur le mur vertical, donnez à la plante l'eau et le Pepsi. Vous accéderez à la **trappe**.

17) Glissez deux francs dans la fente de l'appareil de direction et appuyez deux fois

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des institu-

teurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation. Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ÉCOLE UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

AIDE ET ACTION A OBTENU LE PRIX CRISTAL 1990 POUR LA TRANSPARENCE DE SA GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

- 150 F 300 F
 500 F ou plus.

Mme Mlle M. _____
En majuscules S.V.P.

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

Profession (facultatif) _____ Tél. _____



Je voulais une seconde prise téléphonique, et un technicien de France Télécom est venu, il y a

quelques jours. Pendant qu'il déroulait des kilomètres de câbles pour contourner trois portes et entre deux coups de perceuses, j'ai discuté un peu avec lui de nos métiers respectifs. Il a récemment acheté un ordinateur à son fils de 6 ans, un 1040 STE, bradé pour l'occasion moins de 2 500 F. Certains d'entre vous vont commencer à ricaner : « Ouahh, un STE, alors que le Falcon arrive, que le PC est tout puissant, que l'A1200 est super, etc. » Et pourtant, cet homme - comme son petit garçon - était ravi de son achat. Imaginez, une superbe machine intégrant 1 Mo de mémoire et offrant une logithèque de plusieurs milliers de logiciels, également bradés, d'ailleurs, quelle aubaine ! En l'occurrence, ce 1040 STE remplit son office, bien mieux sans doute que ne le ferait un Falcon sans logithèque ou un PC cher et complexe.

Dans le courrier que vous nous envoyez, vous nous vantez les qualités de telle ou telle machine, ou vous nous reprochez de parler de machines chères et puissantes alors que vous n'avez que des petites bécanes. Nous parlons des nouveaux jeux, et le fait est qu'actuellement les plus intéressants et les plus novateurs tournent pour la plupart sur PC puissants. Mais la bonne machine n'est ni la plus récente ni la plus puissante.

La bonne machine est celle qui correspond à vos besoins. Reste, bien sûr, à évaluer vos besoins, mais ça, c'est une autre histoire...

Jean-Loup Jovanovic

PS : J'ai appris qu'*Underworld II* se baladait sur les BBS américains DEUX JOURS après sa disponibilité là-bas. Je vous ai souvent parlé du piratage, des pauvres petits éditeurs, etc. Mais que l'on pirate un jeu comme ça, moi, je trouve ça révoltant. Ce jeu est génial, il vaut au centuple les 300 ou 350 F qu'on vous en demande. Si c'est pour l'essayer puis l'acheter, OK. Mais si vous le finissez après quelque 100 ou 150 heures de plaisir sans rétribuer ses créateurs, je trouve cela beaucoup moins cool. C'est mon sentiment, maintenant à vous de voir...



Macho !

Je prends ma plume pour te dire mon indignation ! Non, mais je rêve ! Je cite : « Aucune femelle terrienne n'est capable de résister plus de deux minutes à la tentation d'exercer son instinct maternel sur ces stupides créatures... » Eh hop ! Et ça continue avec la mère et les jeux « très bons très cons ».

Est-ce que ça ferait plaisir à ce cher Jacques Harbonn qu'on parle de son genre de jeux en disant qu'ils sont justes « très bons très cons » ? Il ferait bien de se servir de ce qui s'appelle « cerveau ».

Oh, je sais, on va me dire que je n'ai pas compris l'humour ! Je trouve cet humour noir et surtout débile. Ce genre de bêtises discriminatoires ne devraient pas trouver place dans des articles qui, à priori (et à part ce passage), sont très intéressants et très enrichissants. J'espère que beaucoup de filles et de garçons auront réagi ! Enfin, quoi !

Catherine (Nouvelle Calédonie)

■ *Pauvre Jacques ! Il ne méritait pas tant de fougue et de violence. C'est d'autant plus regrettable qu'il n'est pas responsable des propos que tu lui fais tenir ! C'est en fait Marc Lacombe, l'horrible macho, qui a voulu faire de l'humour et a peut-être un peu manqué de tact. Pour tenter de le disculper, je te ferai remarquer que les femmes NE JOUENT PAS, ou si peu, et pour la plupart uniquement à Lemmings, Bubble Bobble, Tetris ou au solitaire de Windows. Ne me dis pas que ce n'est pas vrai. J'ai suffisamment d'exemples autour de moi pour en juger. Moi, en tant que mâle et joueur, je trouve cela frustrant. Il y a sans doute des tas d'explications aussi biologiques que sociologiques, mais je n'arrive pas à les trouver satisfaisantes. D'ici à prendre ce que dit Marc au pied de la lettre... Bon, excusez-nous si ces quelques lignes ont pu vexer certain(e)s d'entre vous.*

Mémoire

J'ai très exactement quatre questions à vous poser. Je possède un Atari 520 STE depuis deux ans et, contrairement à ce que certains disent, c'est une bonne machine. Dernièrement, j'ai pu me procurer

trois barrettes d'un Mo chacune que j'ai immédiatement placées dans mon micro. J'avais, juste avant, 1 Mo, et je me retrouve maintenant avec 4 Mo de RAM, dont je ne connais même pas les avantages et les inconvénients ?

- 1) Est-ce que le fait d'avoir 4 Mo de RAM au lieu de 512 Ko augmente la vitesse des jeux, de leur chargement, etc. ? Quels sont les avantages et les inconvénients ?
- 2) Comment est-il possible d'actionner la fonction « haute résolution » de l'écran ?
- 3) Est-il possible d'adapter un lecteur PC ou Amiga sur mon Atari pour profiter de la grande logithèque qu'ils possèdent ?
- 4) Est-il possible d'adapter une imprimante PC sur mon Atari, de quelle façon et à quel prix ?

Jérémie

■ *1) En fait, cela dépend des jeux. La plupart ne tireront malheureusement pas parti de cette mémoire supplémentaire. En revanche, tu peux créer un RAMDISK (disque virtuel en mémoire) et y copier tes disquettes avant de lancer le jeu depuis le disque virtuel. Les chargements seront instantanés. Cela ne marchera évidemment pas avec les jeux protégés... En dehors des jeux, la majorité des programmes « pros » tireront parti de cette mémoire additionnelle.*

2) Il est nécessaire d'utiliser un moniteur monochrome (ou multi-sync) pour avoir accès à cette résolution. Le moniteur couleur ou la télévision ne le permettent pas.

3) C'est certainement possible, mais cela ne te permettra pas d'utiliser les programmes Amiga ou PC pour autant. L'électronique n'étant pas la même, il te faudrait pour cela un émulateur (il en existe pour PC, mais pas, à ma connaissance, pour Amiga).

4) Aucun problème si ton imprimante respecte les standards Epson ou IBM, les programmes disposent de gestionnaires pour les gérer. Tout ce qu'il y a à faire, c'est brancher l'imprimante sur le port parallèle et configurer ton programme.

PC ludique

Je viens d'acheter un PC, et ne connaissant pas grand-chose à cette machine, je souhaite vous



poser quelques questions :

- 1) Mon PC est un 486 SX 25. Est-ce une bonne machine pour jouer ? Les jeux qui demandent une machine assez puissante, comme Comanche, fonctionneront-ils correctement sur mon PC, même si je n'enlève pas tous les détails ?
- 2) J'ai entendu dire que l'on pouvait doubler la taille du disque dur en le compactant. Qu'en est-il ? Et que l'on pouvait transformer une disquette 720 Ko en 1,44 Mo en faisant un trou sur le côté gauche ?
- 3) Est-il possible de brancher ma Megadrive sur mon écran SVGA, avec une prise ou un câble spécial, comme pour l'Amiga 1200 ?
- 4) Quel est le meilleur utilitaire pour gérer le disque dur ?
- 5) Le PC a perdu son image de machine « intello », alors pourquoi n'y a-t-il pas de jeux d'arcade exploitant ses capacités ?

6) N'ayant pas l'intention de me contenter des « bip bip » du PC, j'envisage l'achat d'une carte son. Que pensez-vous de la Sound Blaster Pro, car dans quelques mois j'achèterai un CD-Rom ?

Cette carte me permettra-t-elle de profiter des voix digitalisées de WC II ?

Anthony

■ 1) C'est une configuration tout à fait correcte qui te permettra d'utiliser dans de bonnes conditions tous les jeux actuellement existants (cela en fait une sacrée fiopée). Comanche sera suffisamment rapide, même au niveau de réalisme maximal (je te conseille quand même, pour avoir une meilleure fluidité, d'enlever les nuages).

2) De nombreux utilitaires permettent en effet de compresser un disque dur. Je te conseille Stacker (qui en est à sa version 3), qui est l'un des plus efficaces et qui est totalement transparent pour l'utilisateur (tu continues à utiliser les fonctions DOS normalement).

3) C'est possible, mais il te faut effectivement un câble spécial, de type « péritel-RVB ». Renseigne-toi chez ton revendeur favori.

4) L'association des Norton Utilities et de Norton Commander me semble le meilleur choix, mais ils ne sont pas donnés...

5) Cela arrive doucement, mais on ne change pas une image de marque en un jour. De plus, vu le prix d'une configuration jeu, les PC sont encore souvent réservés aux plus âgés, qui préfèrent les jeux d'aventure ou les simulateurs. Cela dit, Street Fighter II PC est très bien

fait, et on va très certainement voir débarquer d'autres jeux d'action dans les mois qui viennent.

6) La Sound Blaster Pro est une excellente carte qui donne un son de bonne qualité et qui à l'immense qualité d'être reconnue comme un standard. La Galaxy NX Pro, que nous avons testée dernièrement, est moins chère et l'émule parfaitement (ainsi que plusieurs autres standards), tout en gardant la possibilité de brancher un CD-Rom. Cette carte me semble être actuellement le meilleur choix.

Aucun pardon !

Je vous écris en raison d'un étonnement qui ne laisse que peu de place au pardon ou à la résignation. Ce début n'est pas flatteur, mais les critiques que je vous adresse n'ont rien de personnel et visent un état de fait général.

Cel état de fait, c'est ce sacro-saint marché qui évolue avec sa logique propre : mais dans quel sens ? Probablement pas le bon.

En effet, depuis quelques mois, le spectateur actif que je suis, a pu assister à une homogénéisation du marché du jeu vidéo, en général, et à une marche forcée vers les dépenses outrancières.

À ma droite, le surpuissant PC, avec son impressionnant attirail de cartes diverses, de couleurs et de bons gros billets de 500 F impeccablement alignés par l'acheteur. De l'autre côté, la console de jeu japonaise, bardée de composants hyperpuissants.

Miracle, cette console n'est pas chère ! Oui, mais la coquine ne se nourrit que de jeux dont le manque d'originalité n'a d'égal que l'excès de leurs prix !

Qu'est-ce à dire ? Que le monde du jeu vidéo n'est rien d'autre que le royaume du fric, des requins de la finance qui ne peuvent que se froter les mains en voyant tous ces bons gogos faire des chèques aux montants de plus en plus élevés pour suivre le marché.

Mais ouvrez les yeux, bon sang ! Jusqu'à quel point êtes-vous donc prêts à payer ?

Pour ces constructeurs et ces éditeurs, vous n'êtes ni plus ni moins que des pompes à fric. C'est le marché des gens aisés, des fils-à-papa, des rentiers, mais pas des étudiants comme moi !

Où est la passion dans un milieu régi par le fric ? C'est absolument ignoble, et cela me révolte. Mais je ne peux rien faire, sinon vous écrire pour vous faire part de ma colère.

Xavier

■ Quelle force ! Mais tu as tort de nous faire des reproches. Nous nous sommes toujours élevés contre le prix prohibitif des jeux, et je m'en suis fait plusieurs fois l'écho dans ces pages. Le problème est que, dès le départ, il y a plus de dix ans, les prix des jeux étaient très élevés. En particulier, sur Apple II, ils dépassaient allégrement les 700 F, ce qui à l'époque était une sacrée somme. Pourtant, si les livres ou les disques sont vendus souvent moins de 100 F, il n'y a a priori guère de raison de vendre un jeu quatre ou cinq fois plus cher.

Aucune raison, si ce n'est le petit nombre d'exemplaires vendus. Et l'on en arrive à la sempiternelle question : si les jeux étaient moins chers, se vendraient-ils mieux (probable), et surtout les éditeurs gagneraient-ils plus d'argent ?

Je n'ai aucun élément de réponse à cela. Le marché du jeu vidéo concerne le domaine du hobby et, même à cent francs, un jeu n'a pas l'espérance de vente d'un livre ou d'un CD musical. D'un autre côté, les prix excessifs motivent, paraît-il, le piratage. Je ne sais pas. Je remarque simplement que les jeux en shareware marchent très bien, sans doute parce qu'ils peuvent être testés avant l'achat. La disquette qui accompagne Tilt à la même utilité : vous montrer les jeux dans leur élément naturel, sur votre micro.

Chez les consoles, il en va différemment. En premier lieu, Sega et Nintendo contrôlent parfaitement le marché, et après avoir vendu à bas prix (qui a dit « à perte » ?) leur console, ils pressurent les acheteurs avec des prix pouvant aller jusqu'à 700 F (Street Fighter II sur Super Nintendo). Tant qu'il n'y aura pas d'association de consommateurs de jeux vidéo, et tant que les passionnés seront là pour acheter un jeu dès sa sortie à n'importe quel prix, ni toi ni moi ne pourrons rien faire.

Quant à tes récriminations concernant le prix des matériels, je ne suis pas d'accord. Les prix ont baissé de façon impressionnante, et l'on a aujourd'hui un 486 DX 33 pour le prix d'un 520 STF (avec écran) de seulement quelques années. Et c'est bien parti pour continuer.

Enfin, permets-moi de te faire deux suggestions. La première, très pragmatique, est de ne pas te ruiner sur les jeux comme ceux que tu décries et de t'orienter plutôt vers les compilations, qui offrent de très bons jeux à des prix imbattables même s'ils ne sont évidemment pas très récents. La seconde proposition, si tu es vraiment excédé par les prix excessifs, est de créer une association de consommateurs. Cela te permettrait de défendre activement tes idées, et je suis certain que beaucoup de lecteurs seraient intéressés. Si tu te décides, contacte-moi !

Disque dur et Amiga

Je voudrais prévenir tous les possesseurs d'Amiga 500 qui voudraient acheter un disque dur : méfiez-vous ! Prenez-en un la RAM livrée avec. Pourquoi ?

Possédant un A 500 - 1 Mo, 2 lecteurs -, j'ai reçu pour Noël un disque dur de 80 Mo. Génial ! Super, j'installe quelques jeux, et

pan ! Tous refusent de fonctionner car je n'ai pas assez de mémoire ! Résultat : sur dix jeux installés, seuls quatre marchent ! Civilization, EOB 1 et 2, Elvra 1 et 2 refusent de se lancer. D'une marche, mais sans la musique ! Maintenant, j'économise pour m'acheter davantage de RAM ! Donc, si vous voulez un disque dur, prenez-le mémoire comprise !

Quelques questions :

- 1) Combien puis-je vendre mon A 500, 1 Mo, 2 lecteurs, DD 80 Mo, moniteur couleur fin 90 ?
- 2) Combien coûte une Amiga 1200 ? Est-il 100 % compatible avec l'A 500 ?
- 3) Combien coûtent les barrettes de mémoire ?

Dominique

■ Eh oui, ce sont les petits problèmes que l'on rencontre lorsqu'une machine reçoit un périphérique pour lequel il n'a pas été conçu dès l'origine. En l'occurrence, ton problème vient de la gestion des fichiers par l'Amiga. Contrairement à ses concurrents, l'Amiga gère les fichiers de façon séquentielle, c'est-à-dire que les fichiers sont les uns derrière les autres, et que l'ordinateur doit scanner toute la disquette pour savoir ce qu'elle contient. Cela a

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

permis d'utiliser 880 Ko sur des disquettes dont les autres ne gèrent que 720 Ko. Si cela ne pose pas de problème sur un petit volume de données, comme une disquette, il en va différemment quand on parle de dizaines de Mo et de centaines de fichiers. Pour éviter ce problème, le driver du disque dur lit les noms et les positions des fichiers et des répertoires au chargement, et les place en mémoire vive. Avec un disque comportant des dizaines de répertoires, ces informations atteignent des tailles astronomiques, jusqu'à plusieurs centaines de Ko ! Il est donc effectivement préférable de prévoir au moins 2 Mo avec un disque dur sur Amiga 500.

Tes questions, maintenant :

- 1) Je dirait 6 000 ou 7 000 F puisque ton disque dur est neuf.
- 2) Environ 4 000 F sans disque dur ni écran.
- 3) Environ 300 F le Mo en barrettes Simms.

Cromagnon

Actuellement, le programmeur Turbo Pascal version 4 avec un PC que j'appelle « Cromagnon ». Pourquoi ? Parce qu'il s'agit d'un PC non pas à base de processeur 486 mais 8086. Sans disque dur. Je sais (j'achète une multitude de journaux) que vous parlez, vous les journalistes, comme si tout le monde avait un 486 DX 2/66, un disque dur de 400 Mo et un écran Super-VGA avec carte graphique et sonore Hi-Tech. Eh bien oui, ça existe, des gens qui ont du matériel beaucoup plus... vieux, et sur lequel plus grand-chose ne tourne. Bref, lorsque je vois les lettres classiques comme : « Quelle est la différence entre un 386 DX et un 486 DX et SX », et ensuite votre réponse, je vous le dis, je rigole très fort ! Heureusement que personne ne vous parle, pour l'instant, de DX/2 et de SL, voire Pentium LX, VX ou encore TX et BX (pas Citroën mais Intel).

Yann

■ J'ai « squeezé » la première moitié de ta lettre qui nous apprend que tu es un super-pro du PC et que les processeurs et autres langages n'ont plus de secret pour toi. Elle n'est pas inintéressante, mais bon... Maintenant, si ton PC te permet de programmer et de

faire ce que tu désires, il est parfait. Mais tes reproches m'étonnent : ne dis-tu pas toi-même que la majorité des programmes ne fonctionnent plus dessus ? Si nous conseillons des PC 386 et au-dessus, c'est tout simplement parce que les jeux actuels demandent énormément de puissance. Et si nous expliquons les différences entre les processeurs, c'est pour répondre aux questions des nouveaux acheteurs de ces machines qui, au vu de la prolifération des modèles, ne savent plus à quel saint se vouer. Il n'y a pas, pour l'instant, de questions sur les modèles SL ni sur le Pentium, mais quand il v en aura, j'y répondrai. Voilà !

Disquettes

Qu'ouïs-je, qu'entends-je ? La majorité des lecteurs apprécie la nouvelle disquette de Tilt ? (A propos, sur quoi fondez-vous une telle affirmation ?) Voilà bien matière à me désoler, car pour moi, c'est-à-dire la minorité des lecteurs, elle ne présente aucun intérêt.

(S'excuse, mais j'ai été obligé de censurer, au cas où des yeux chastes avaient par mégarde lu Tilt. NDLR) Oh, excusez-moi, je me reprends. Bon, allons-y en douceur.

Je suis résolument contre la « nouvelle » disquette de Tilt, et ce pour trois raisons : ça ne m'intéresse pas, ça ne marche pas et ça coûte trop cher.

Argumentons : je lis assidûment Tilt depuis début 92, avec un plaisir sans cesse renouvelé (non, non, je n'en rajoute pas). Je l'avais achetée pour son prix « démocratique », pris d'un intérêt soudain pour les jeux vidéo. Et voilà-t-y pas qu'on nous refille une disquette avec des démos, et qu'ça coûte quatre balles de plus, non mais !

Pourquoi ça ne m'intéresse pas ? Les jeux en démo ne sont pas des jeux, on en a vite fait le tour et la disquette passe au formatage. Que dis-je, à la poubelle avec deux ou trois cheveux en prime (ça, c'est grave, car le délestage de l'individu n'est plus uniquement d'ordre pecuniaire).

Pourquoi ça ne marche pas ? J'n'en sais fichtre rien ! Depuis que j'achète Tilt + disquette, il ne m'a jamais été possible de la faire tourner sur mon engin. J'ai pourtant déjà réussi à lire une de ces disquettes trifonctionnelles. Est-ce que le

fait d'être en plusieurs formats provoque une plus grande probabilité de défaillance de la disquette ? Toujours est-il que j'en ai eu sept en main, et qu'une seule a montré patte blanche (vous allez me dire que l'échantillon que je prends en considération ne suffit pas pour décrire le phénomène. On en reparlera peut-être dans 13 Tilts !). Cela dit, je n'ai pas un IBM, mais un clone taiwanais 486 DX 33.

Etant donné le surcroît d'argent que m'occasionne l'acquisition de Tilt (pour obtenir somme toute une disquette vierge qui me reviendrait moins cher à la Fnac), je voulais dire qu'il va me falloir faire visage. Et c'est bien décevant, car je vais devoir me contenter de PC-Review, qui souffre malheureusement d'une moins bonne implantation (pas de Message in a Bottle), ce qui le rend un peu impopulaire. Mais je vois déjà l'étonnement sur votre visage : « Dis donc, Gaston, qu'est-ce qu'il y a dans ton pascon ? » Je vous le donne en mille, une DISQUETTE ! Oui, m'sieur, elle marche. D'ailleurs, si elle était absente, je serais bien plus heureux.

Mais qu'est-ce qu'ils ont ces magazines, à vouloir nous fourguer des disquettes ? Plus moyen d'acheter une revue de qualité sans. Sous prétexte qu'on parle de micros, on nous bazarde du soft. Bon sang, les revues dédiées aux consoles ne sont pas bundlées avec des cartouches à plusieurs formats (je sais, c'est un peu fantaisiste, et que même si ça existait, peu de gens achèteraient ladite revue, étant donné le prix qu'elle risquerait de coûter). Et maintenant, Tilt s'y met. Naudjoui, vous n'avez jamais eu de problème pour vendre vot'revue dans l'ancien temps. Est-ce encore une affaire de tric ?

Non signé

■ J'ai comme l'impression que tu n'es pas un fan de la disquette... C'est ton droit le plus absolu, en fait, et surtout tes arguments sont en partie bons. En particulier, je suis désolé d'apprendre que ces fameuses disquettes ne fonctionnent pas chez toi. Comme tu l'as deviné, c'est le système de formatage qui est en cause. En pratique, il n'y a que peu de lecteurs de disquettes (en particulier de marque Tandon, Compaq et IBM...) qui refusent de les lire, mais je conçois que ce soit énervant. Si une disquette refuse de fonctionner sur ton PC, tu peux nous la renvoyer avec ton nom et ton adresse, en

précisant qu'elle ne fonctionne pas. Nous l'enverrons en échange une disquette PC-Review. Je sais, cela ne t'avance pas à grand-chose, mais je ne vois pas ce qu'on peut faire d'autre. Voyons les autres critiques. En premier lieu, que cela ne t'intéresse pas, j'en suis profondément désolé. Avoir une version de demo d'un jeu permet de s'en faire une idée, et même si ce n'est pas parfait, c'est toujours mieux que des photos d'écran. Quant à la satisfaction des lecteurs, nous nous fondons sur le courrier que nous recevons et sur l'augmentation des ventes du canard. Ce sont, me semble-t-il, de bons arguments. Pour finir, il est vrai que cette disquette augmente le prix de Tilt, mais les quelques francs correspondent exactement aux frais des disquettes, de duplication et de mise sous blister. Désolé, donc, mais tu fais partie de cette minorité qui n'apprécie pas la disquette. Et je ne vois aucune solution à te proposer. Bon, tant pis, je suis désolé de te perdre comme lecteur, d'autant plus que ta lettre était sympa - elle l'eût été davantage sans les grossièretés, le style fort peu châtré. Si tu changes d'avis et restes fidèle à Tilt, fais-le moi savoir... Ça fait toujours plaisir.

Tac au tac

- 1) Où est passé le test de X-Wing ?
- 2) Comment est la jouabilité du vrai/faux Street Fighter II ?
- 3) A quand SF II (le vrai) ?
- 4) Où peut-on trouver un éditeur de secteur ? Et ne me dites pas « dans le shareware », donnez moi un nom et un prix !
- 5) Pour la programmation sur PC : - Quel est le meilleur langage ? - Quel est le langage ayant le meilleur rapport qualité/prix ?
- 6) Est-ce qu'une carte VGA 512 Ko est une carte SVGA ?

Mathieu

- 1) Nous n'avons pas reçu X-Wing, malgré les promesses de LucasArt. On est aussi impatient que toi !
- 2) Mauvaise (c'est lent et peu maniable), mais c'est une « pré-béta » (ou une « alpha » avancée, comme vous voulez).
 - 3) Maintenant (normalement).
 - 4) Je te conseillerai celui que j'utilise : Disk Editor (DE), qui est inclus dans les Norton Utilities. C'est le seul à ma connaissance qui per-



mette de comparer deux fichiers depuis n'importe quel point.

Les Norton Utilities coûtent environ 1 500 F. Il en existe de beaucoup moins chers, ne serait-ce que DEBUG, inclus dans le DOS. Mais ils sont moins pratiques et moins agréables.

5) Meilleur programme : à mon avis, Borland C++ pour le DOS et Visual Basic pour Windows.

Meilleur rapport/qualité prix : Turbo Basic ou Turbo Pascal, DEBUG (encore lui) permet de programmer – gratuitement ! – en assembleur, mais, heu, comment dire, il n'est pas très ergonomique...

6) Oui. Toutes les cartes permettant d'avoir une résolution supérieure à 640 x 480 ou plus de 16 couleurs dans cette résolution sont des cartes Super-VGA.

plus important, et bien d'autres facteurs.

3) Si tu utilises Paint-Brush sous Windows,

il sauvegarde (si tu le lui demandes !) au format PCX, universellement reconnu sur PC.

Pour ce qui est de l'afficher, c'est une autre histoire. La majorité des langages permettent d'afficher une image, mais il faut disposer de cette image au format RAW (sans aucun formatage). Or, le BMP, comme le GIF, le PCX et le TIF, pour ne citer que les plus répandus, utilisent tous des méthodes de codage plus ou moins complexes.

Si tu as la possibilité de te connecter sur BBS, tu pourras y trouver des librairies pour tous les langages permettant de manipuler les images. Si tu n'as pas de modem... essaie de trouver quelqu'un qui en a et qui voudra bien télécharger ces fichiers pour te rendre service.

4) SETVER est un utilitaire bizarre, qui vient pallier un problème de compatibilité provoqué par la mauvaise conception de certains programmes. En pratique, certains logiciels testent la version du DOS pour vérifier qu'elle dispose des fonctions dont ils ont besoin. Mais quand le test est du type « si DOS = 3.1 ou DOS = 3.2 ou DOS = 4, alors OK », le programme refuse de fonctionner avec le DOS 5. SETVER change pour ces programmes le numéro de version, de telle manière qu'ils acceptent de fonctionner. Les fonctions dont tu parles sont donc en fait à jour, et si tu les lances tu auras effectivement « version 5.0 ».

La gestion de la mémoire sur PC est un sujet qui mériterait des dizaines de pages (des centaines ?), mais je vais abréger. L'une des choses qui m'énervent le plus avec Atari et Commodore est leur incapacité à proposer des évolutions harmonieuses de leurs modèles. Le STE est « presque compatible » avec le STF, le Falcon beaucoup moins, la moitié des jeux Amiga ne fonctionnent pas sur A500+, etc. Sur PC, ce problème n'existe pas. Un 8088, un 286 et un 486 DX2/66 sont tous compatibles. C'est génial, parce que les logiciels fonctionnent quelle que soit votre machine. Mais cela pose un problème : pour préserver cette compatibilité, le DOS ne gère directement que 640 Ko ! On n'a rien sans rien. Il paraîtrait que Microsoft – sur BBS, on écrit souvent Microsoft : amusant, non ? – prévoit un MS-DOS 7, 32 bits, multi-

tâche et gérant la mémoire en ligne. Je ferais tout de même remarquer que le DOS 6 n'est pas encore

disponible. Windows NT sera lui aussi 32 bits, et une version « light » est prévue pour un de ces jours.

5) Oui et non. Les programmeurs développent des routines, en général en assembleur, permettant de gérer les graphismes, les sons, etc. Rassemblées en bibliothèques, elles peuvent ensuite être utilisées directement, comme de nouvelles fonctions, et ce quel que soit le langage utilisé. Ces routines sont, bien entendu, top secret...

Amiga technique !

J'ai lu à plusieurs reprises dans vos pages que l'Amiga 500 possédait 4 voies stéréo. C'est faux. Certes, l'Amiga possède quatre voies, mais deux voies émettent à gauche et deux à droite. Vous ne pouvez donc pas considérer que cette machine possède quatre voies stéréo. On peut cependant dire que l'Amiga a 4 voies mono.

Je sais, je chipote, mais croyez-moi, cela pose de gros problèmes aux musiciens. De plus, l'Amiga 1200 ayant les mêmes possibilités sonores, il était important de le préciser.

Le Falcon a-t-il réellement 8 voies stéréo ?

À ce sujet, il paraît que les fameuses cartes son PC ne peuvent produire qu'un seul son échantillonné à la fois. Les voies restantes, paraît-il, ne peuvent produire que des sons synthétiques. Si cela est vrai, il est scandaleux que vous n'en ayez pas parlé ! En effet, 16 bits sur une seule voie, c'est minable !

Guillaume

■ Bon, d'accord, pardon. L'Amiga dispose de 2 x 2 voies en stéréo. Cela fait quatre voies que nous avons pris l'habitude de résumer en 4 voies stéréo. Cela veut dire « quatre voies que l'on peut diviser pour avoir la stéréo ». Ça va mieux comme ça ? De la même façon, le Falcon proposera 2 x 4 voies. Pour les cartes PC, il y a de très nombreux modèles dont les caractéristiques varient. Les « petites » cartes (Ad Lib, Sound Master+, etc.) proposent 11 voies mono en synthèse FM 8 bits. C'est le son

habituel produit par les jeux sur PC. Il n'y a en fait pas de voie dédiée aux échantillons, ce qui n'empêche nullement d'utiliser ces voies pour en gérer, mais il est nécessaire de bidouiller. En pratique, il faut en associer plusieurs pour obtenir un son de bonne qualité. La Sound Blaster (et compatible) dispose d'un canal dédié aux digitalisations, en 8 bit. La Sound Blaster Pro 1 dispose de 2 x 11 voies FM en stéréo, et de 2 x 1 voies de digit. La Pro 2 dispose de 2 x 11 voies FM + 2 x 2 voies digit. Tout ça, c'est bien intéressant. Mais, en pratique, j'ai sur mon dur un petit programme permettant de rejouer sur Sound Blaster Pro des échantillons sur 2 x 4 voies, avec une qualité comparable à ce que produit l'Amiga. C'est sans doute de la bidouille, mais ça marche ! Ces considérations techniques sont finalement sans grand intérêt, non ? Ce qui compte, c'est le résultat. Ecoute la musique de Dune, tu me diras ce que tu en penses...

Partition

Je t'écris pour te poser quelques questions à propos de mon ordinateur.

1) J'aimerais partitionner mon disque dur, mais je ne sais pas par quel moyen y parvenir. Je possède un 386 avec un disque dur de 40 Mo.

2) Je possède une Ad Lib, Deluxe Paint et Deluxe Animation. Je me suis laissé dire que je pouvais réaliser des jeux avec ces outils et un bon assembleur. Est-ce vrai ? Comment m'y prendre ?

3) Est-ce que les derniers jeux Lucasfilm sont vraiment réalisés avec Deluxe Paint ?

Sébastien

■ 1) Il faut utiliser l'utilitaire FDISK du DOS. Attention, cela efface tout ce qu'il y a sur le disque. Mais, au fait, pourquoi veux-tu partitionner un disque de 40 Mo ? Si tu crées deux partitions de 20 Mo, certains jeux ne pourront tout simplement plus être installés !

2) Oui, mais... Programmer en assembleur nécessite une connaissance pointue de la machine. Si tu commença par un langage plus simple, comme le basic ou le pascal ? Cela te permettrait de te familiariser avec la programmation, avant de te lancer réellement dans l'assembleur.

Dossier !

1) Il y a quelques années, vous aviez fait un dossier spécial pirates (Tit 61), et je me disais qu'il serait peut-être temps d'en refaire un autre pour éviter de lire « pourquoi ne dois-je pas pirater ? » ou autres questions de ce genre.

2) Peut-on espérer une baisse des prix des logiciels en 1993 ? Et pourquoi sont-ils plus chers en France qu'en Allemagne ?

3) J'ai un PC 386 à 33 MHz, et j'adore dessiner et programmer. J'ai donc fait de beaux dessins au format BMP, mais je ne sais pas comment les récupérer (traduire en un autre format). Quel langage dois-je utiliser pour les afficher ?

4) Pourquoi les programmeurs de Microsoft ne réécrivent-ils pas complètement le DOS, car lorsque l'on regarde SETVER, on voit que des fonctions DOS viennent des versions antérieures ? Et, alors qu'Atari gère très bien plusieurs Mo de RAM, le PC ne dépasse toujours pas les 640 Ko de base.

5) Existe-t-il un langage spécifique pour les créateurs de jeux vidéo, pour faire du scrolling, gérer des sprites, etc. ?

Dominique

■ 1) Y a de l'idée. Ce dossier, qui mêlait boutades et informations, était – à mon avis – superbe. Oui, pourquoi pas ?

2) Heu... Toujours à mon avis, non. La différence de prix avec l'Allemagne peut s'expliquer de multiples façons :

différence de mentalité, marché

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

3) Oui, il paraît que les graphismes (et uniquement les graphismes) des jeux Lucas sont faits avec Deluxe Paint. Mais cela n'a rien d'étonnant puisque c'est LA référence des utilitaires de dessin, aussi bien sur Amiga que sur PC ou ST.

6) Alone in the Dark et Leisure Suit Larry V valent-ils d'être achetés ?
7) Y aurait-il un lien entre votre magazine et PC-Review ?
8) Et pour finir, je tiens à vous féliciter sur la qualité et le sérieux de votre magazine.

Philippe « Xman »

3) Tiens, c'est vrai, on attendait Prince of Persia 2, et puis... rien. Il arrivera un jour. Quand ? No se.
4) Wing Commander I et II, Trolls, Prince of Persia, etc.
5) Windows 3.1 n'est nullement indispensable.

Les jeux, par exemple, ne l'utilisent pas, pas plus que les compilations de shareware. En revanche, pour pouvoir utiliser des applications « MPC », il faut soit Windows 3.0 + le kit multimédia, soit Windows 3.1. Ces environnements sont souvent fournis avec le lecteur.

6) Alone est superbe. Un peu court, mais superbe. Je n'ai pas vu LSL V, donc « no comment ».

7) Oui, nous sommes édités par la même maison, et plusieurs journalistes de Tilt (moi, par exemple) participent aussi à PC-Review

8) Merci ! Ça sert à quelque chose qu'on se decar casse !

moment de la sortie des machines Amiga 500+ et A600, la société Atari n'a pas proposé des machines aux capacités similaires (1 Mo et 32 couleurs) à des prix identiques, ce qui aurait sérieusement concurrencé Commodore et de ce fait relancé Atari.

Cette machine serait actuellement autant sollicitée par les éditeurs que l'Amiga, et cela aurait satisfait tous les Ataristes.

J'ai quelques questions à vous poser au sujet du Falcon 030.

1) Étant donné les capacités du Falcon 030, des jeux comme Alone in the Dark ou King's Quest VI, pourront-ils être adaptés sans disque dur ?

2) Est-ce que certains éditeurs (Electronic Arts, Thalion, Infogrames, etc.) ont des projets sur le Falcon ?

3) Y aura-t-il un CD-Rom pour le Falcon 030 ?

Enfin, j'aimerais que les versions ST des jeux d'abord testés sur Amiga en hits ne soient pas oubliés (Addams' Family, Harlequin, Push Over, etc.), d'autant plus que les hits sur ST diminuent de mois en mois dans Tilt.

Nicolas

Plume 9 aiguilles !

Je tire ma plume de son étui pour vous poser quelques questions.
1) Pourquoi les jeux sur consoles 16 bits sont-ils plus beaux et plus rapides que sur Amiga, PC et ST ? Je prends par exemple Street Fighter II. Avez-vous la version prochainement disponible sur PC ? Est-elle satisfaisante ?

2) Oil Imperium, Geisha et Barbarian sont-ils actuellement en vente sur PC ?

3) Y aura-t-il une nouvelle version de Prince of Persia sur Amiga, PC et ST ?

4) Connaissez-vous un jeu d'action de qualité sur PC, hormis Street Fighter II ?

5) Pourquoi dois-je posséder Windows 3.1 pour utiliser le CD-Rom ?

■ Ton imitation à la plume de l'imprimante matricielle est impressionnante. Si, si, vraiment...

1) Hein ? Le PC offre des graphismes nettement meilleurs que les consoles (Neo Geo exceptée). L'Amiga et le ST se défendent aussi très bien, même si le nombre de couleurs disponibles simultanément est plus limité dans les jeux. Quant à l'animation, les consoles disposent d'une flopée de processeurs dédiés à cet effet, mais qui servent principalement à animer des sprites et les scrollings. La 3D est encore l'apanage des micros. SF2 PC, que je n'ai toujours pas vu fini, est superbe, il ne lui manque que le scrolling vertical...

2) Non. Ces trois jeux antédiluviens ne sont plus disponibles, sauf peut-être en compilation ou directement chez les éditeurs.

Atari 500+

Possesseur d'un Atari 520 STE, je ne comprends pas pourquoi, au

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Copieur de cartouches

La technique est bien rodée. Les consoles sont à un prix attractif, et les fabricants se rattrapent sur les cartouches. Le piratage n'inquiète que les éditeurs de logiciels pour micro. Mais voilà, l'épidémie risque de gagner rapidement les consoles. Pourquoi ?

Parce qu'une société allemande propose pour la Sega Megadrive un appareil permettant de réaliser des « copies de sauvegarde » utilisables sans la cartouche originale.

On reprend son souffle et on se calme. Je n'ai pas testé ni même vu la machine. Celle-ci est commercialisée au prix de 449 DM – soit environ 1 550 F. Soit moins de quatre cartouches. La publicité affirme qu'en 45 secondes la cartouche est copiée sur une disquette 3"1/2.

Si l'appareil fonctionne bien, il va se vendre. Et vite. Et alors, il va y avoir plus que du mouvement chez Sega et Nintendo !

Cette info, que je trouve de première, va peut-être vous faire rigoler si la nouvelle vous est déjà parvenue, ou surtout si la machine est déjà distribuée en France. Sinon, je vous laisse le soin de dépenser vos sous pour tester l'appareil. Et vérifier la qualité de ce qui peut n'être qu'un méga bluff !

Philippe

■ Il n'y a pas de raison de rigoler. J'avais déjà l'info, mais c'est une bonne occasion pour préciser la situation. Les copieurs pour Megadrive et Super Famicom (ou Super Nintendo si on parle de la version française) sont disponibles au Japon depuis déjà plusieurs mois. Des modèles pourvus de disques durs sont même proposés. Mais commander ce type de matériel au Japon est assez complexe, alors qu'aller faire un tour en Allemagne ne pose aucun problème. En France, aucun distributeur n'a encore osé le proposer (plusieurs en parlent depuis des mois), de peur de représailles juridiques de la part de MM. Sega et Nintendo. Il n'y a pas de jurisprudence en matière de cartouches, et la loi est superbement floue.

Tant que personne n'aura osé se lancer, on ne saura pas si c'est autorisé ou non. Le statu quo, quoi !



■ Que fais-tu du 1040 STE ? 1 MO de RAM, palette de 4096 (mais seulement 16 en simultané, il est vrai), il y avait là de quoi concurrencer efficacement le A600. Malheureusement, le prix était (ce n'est plus le cas) un peu supérieur, et surtout les jeux ne tirent toujours pas parti des spécificités du STE. C'est trop tard, maintenant...

1) Comme je l'ai déjà dit, vendre le Falcon (et le 1200) sans disquette dur est une très mauvaise idée. Un jeu de 10 Mo en disquettes, c'est la galère.

Et avec la pléthore de couleurs qu'offrent ces nouvelles machines, les jeux vont enfler de façon importante. Produire des jeux comme Alone ou KQ6 pour être utilisés sur disquettes est sans doute possible, mais je ne suis pas sûr que cela soit souhaitable.

2) Une foule d'éditeurs se bousculent au portillon, mais j'attends de voir ce que cela donnera.

A votre place, amis lecteurs, j'en ferais autant...

3) Atari a fait plusieurs démonstrations d'un lecteur de CD-Rom pour le Falcon, mais pour l'instant ce n'est qu'un prototype, et aucune date n'est annoncée.

Pour ce qui est des tests sur ST, le principal problème est que les éditeurs ne nous envoient plus rien sur cette machine.

Ils sortent leurs versions ST en catimini, comme s'ils en avaient honte. Allez, messieurs les éditeurs, un petit effort. Vos jeux se vendront mieux si on en parle, non ?

Courage !

Au Maroc depuis dix mois - et pour encore six mois -, je suis en VSNE, (Volontaire Service National en Entreprise), j'achète *Tilt* depuis mon arrivée pour suivre l'actualité.

Bref, j'ai vendu mon ST avant de partir, et je pense acheter un PC à mon retour (tous les mois, au vu des baisses, je me réjouis de ne pas l'avoir acheté trop tôt).

J'ai plusieurs questions :

1) Si un CD-ROM compte 600 Mo, pourquoi ne pas en vendre avec 30 jeux de 20 Mo : Wing Commander, King's Quest, etc. ?

2) Quel est le coût de revient d'un CD-ROM par rapport aux disquettes ? Je ne crois pas que cela puisse justifier un tel écart de prix, sauf pour payer le travail réalisé par les auteurs.

■ Mes sentiments compatissants...

1) Ah, mais tu veux ruiner les éditeurs !

Chaque jeu est vendu

400 F, 30 X 400 = 12 000 F, et personne n'achèterait un tel CD à plus de 1 000 F !

Au fait, il y a quelques mois, je vous ai parlé d'un CD Microprose contenant deux jeux.

Ils prenaient moins de 1 Mo (je rappelle qu'une disquette HD peut contenir 1,44 Mo de données), et le CD était vendu 600 F. Impressionnant, non ? Pour l'instant, le CD est surtout intéressant comme support de données (graphisme, musique, etc.) ou pour les compilations de sharewares.

Pour le reste, les éditeurs se contentent d'ajouter un peu de musique ou de paroles, ou remplissent le CD de superbes graphismes animés sans se soucier du jeu lui-même.

2) A la fabrication, le CD n'est guère plus cher que la disquette (d'autant plus que les jeux prenant plusieurs disquettes tiennent sans difficulté sur le CD), mais par contre, la phase de pressage du « master » est très onéreuse.

De toute façon, les prix prohibitifs sont justifiés par les éditeurs par le petit nombre de lecteurs installés. Mais, s'ils vendent si cher, vont-ils motiver les acheteurs potentiels ?

Réflexions

Tilt ! grand journal vénéré de tous, quelques questions me trottent dans la tête depuis quelque temps, et je prends mon bon vieux ST et ma bonne vieille FX 80+ pour vous les poser.

1) Relisez, s'il vous plaît, l'article que vous écrivez sur KQ IV. Relisez ces critiques sur les splendides graphismes EGA.

Réfléchissez à vos critiques actuelles, et dites-moi ce que vous prévoyez pour le futur.

2) Les PC, qui sont chers à votre cœur, ne sont pas des machines de jeu, mais des outils professionnels tout comme les Mac.

Pensez-vous qu'une machine si austère, si peu normalisée, et dont le prix est déjà au plus bas puisse tenir le coup sur un marché qui demande des machines si possible simples et sur lesquelles on puisse optimiser les jeux de façon à les faire tourner le plus rapidement possible ?

3) Le Falcon 030 va bientôt arriver chez les revendeurs, des nombreux développeurs l'ont déjà obtenu sans grande difficulté.

J'aimerais savoir si vous pensez que les éditeurs vont être assez intelligents pour utiliser le mode SVGA qui est présent en standard.

4) J'adore *Tilt*, mais je remarque que, assez souvent, vous ne répondez pas entièrement aux questions. Pouvez-vous vous justifier sur ce point plus que surprenant pour un si bon journal ?

Un admirateur de *Tilt* (j'aurais préféré un prénom NDLR)

■ Merci, merci, n'en jetez plus !
1) Facile ! L'avenir, c'est la vidéo. Mais pas celle que nous connaissons actuellement. Je parle de vidéo de synthèse.

Imaginez, vous dirigez un acteur célèbre (ou, pourquoi pas, vous-même), dans un univers réaliste au moindre détail.

Un véritable film interactif. Ou alors un simulateur (Comanche est une ébauche) hyperréaliste.

A mon avis, l'avenir, c'est ça ! D'ailleurs, chaque fois que j'allume mon téléviseur, je me demande si le présentateur est vrai. Et toi, es-tu sûr qu'il le soit ?

2) Je suis en train de taper ce texte sur mon PC. C'est une superbe machine de travail, mais je suis conscient qu'elle ne fonctionne correctement que parce que je la connais bien et que j'ai pu la configurer (pendant de longues heures de tâtonnement) comme il le faut. C'est aussi une superbe machine de jeu. Si tu n'as pas vu tourner Comanche ou Underworld II, tes remarques sont compréhensibles. Va les voir chez un ami, et donne-moi tes impressions.

Je pense que le PC a une place dans l'univers microludique, mais qu'il ne remplit pas cette niche comme pourraient le faire les machines de Commodore et d'Atari (si seulement elles avaient un disque dur en standard).

Pour répondre point par point : je suis en train d'utiliser Windows. Le papier peint représente Gaston, un oreiller sous le bras, qui part travailler. Je ne trouve pas le PC austère. Un logiciel programmé pour PC fonctionnera sur TOUS les PC (c'est en train de changer avec les 386, mais...).

Le PC est autrement normalisé que les ST et les Amiga.

Quoique tu en dises, les prix continuent à baisser de façon régulière. Enfin, les programmeurs disposant de langages de haut niveau ne se fatiguent plus à optimiser leurs programmes. C'est une erreur.

3) J'espère. Mais les retards répétés du Falcon ne sont pas faits pour rassurer les éditeurs.

Atari ferait bien de sortir vite sa machine des cartons, sous peine de perdre ce qu'il lui reste de crédibilité (après la console 64 bits, y aura-t-il un Falcon «Arlésienne» ?).

4) Vous pouvez me répéter la question ? Blague à part, évitez de le répéter, cela pourrait me coûter - au moins - ma place. Et je ferai attention à bien répondre à tout, en détail, sans rien oublier. Promis.

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

Eric

petites annonces

VENTES

Vds disquettes org A500 (x) + util et livres, liste sur demande Stéphane WITTENBERG, 16, rue des grands Maîtres, 37400 Amboise.

Vds A500 + ext 512 KO + mon coul 10835 + souris + housses + 28 px org 5 500 F Alain SCORDEL 32, av Alexandre Dumas, 95600 Eauboune Tél. : (16-1) 39.59.85.05.

Vds A500 + ext 2 mo + DD 20 mo + lect ext + Digitaliseur d'image + mon coul + nbx px pa 5 000 F Stéphane FITOUSSI, 13, rue Fontaine Bridet, 77260 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.01.70.

Vds en mem 2 mo A500 100 % compendisable à 4 mo val 2 990 F px 1 500 F avec horloge + pile Serge BANASZAK, rue Principale, 62390 Beaulieu-Wavans. Tél. : 21.04.00.20

Vds periph CG4 introuvable Koolpad, synthèse vocale, claviers musical, souris, util, org Christophe DEL-BECQUE, 166, route Nationale, 62232 Annezin. Tél. : 21.57.53.70.

Vds Imprimé Panasonic KX-P1170 ss gar px 1 000 F, mon coul commode 10835 px 1 500 F Michael KURSTMANN, Rt. St-Joseph, face au 11 qual Rambaud, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.18.45.

Vds A500 1 mo + 10845 coul + imp canon BJ 10C + souris + Joys + Logs + livres lbe 6 000 F Jacques RENOUD, 17, rue de Rungis, Appt 525, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.

Vds A500 + ext 512K + 2 Joys + souris logitech + tapis + mon 1083 + 150 disks + 10 org 3 000 F Yvan COSTA YUAN, 4, rue Jacques Decour, 91700 Fleury-Merogis. Tél. : (16-1) 60.16.32.94.

Vds A500 + rbt px + demo + revues + joys + souris : 3 500 F Julien BREZILLON, 27, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.62.45.

Vds Amiga 2000 lbe + mon coul + DD52 mo + 3 mo - Ram + Drive ext + 100 Dks + Joys 5 500 F à déb David FONTANELLA, 50, rue Charles de Gaulle, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.71.00.

Vds org Amiga operator Steffen Rooden, Logi, Monitor, 3 Mega-ko-Mania Cr p un cad 140 F PCE Fabrice MAURIER, Sentier des Burettes, 18, 1800 Vevey, Suisse. Tél. : 021/921-16.22.

Vds Amiga 2000 complet + lect ext + imprimé + excellente + Amos + Joys Jx org 3A, bis rue Gassemeil, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.62.69.

Vds A500 + ext 512 ko + souris + Joys + très nbx px et disks ss gar 2 600 F à déb Arnaud FRAPPART, 14, av. Flouquet l'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.09.65.

Vds Amos sur Amiga complet 200 F Laurent BOUVALE, 15, rue Branly 94110. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.

Vds bien débuter en langage machin 120 F Toolbox - Disk 120 F, Birds of prey 150 F José DA SILVA FERREIRA, 152, rue de By, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.06.41.15.

Vds 21 px dont 5 compil sur A500 (Bat, Epic, Sinder, Shnobi, Silkham etc) 1 100 F inedit 2 280 F Jean-Philippe KUHN, 9, Impasse de Figuerolles, 11200 Canet d'Aude. Tél. : 68.43.88.08.

Vds A1000 + mon coul + impr coul Epson + scanner 1 nbx disks + souris + Joys, lbe 7 500 F à déb Guillaume FAGOT, 12, rue Léon Cognet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.68.82.

Vds Amiga 600 - 20 HD - carte 1 mo ss gar 3 000 Fzane 512 ko pour A500 100 F/pans seulement Yoshimasa MATSUSHIMA, 17, rue des Bleuets, 75011 Paris.

Vds A500 + ext mem 1 mo + 1 Joy + 50 px et util px 2 100 F Etienne VANHAECKE, B, résidence Pasteur, 62114 Saint-Eri-Gohelle. Tél. : 21.29.91.61.

Vds px pour Amiga John PYTRIEWICZ, Station total, rue Jean Burger, 57070 St-Julien-les-Metz.

Vds px sur A500 à bas prix Fabrice GARIN, 12, bis rue Cailhau, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.07.43.

Vds px + util sur A500 bas prix Françoise BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.

Vds A600 ss gar + nbx px (Flash Back Street Fighter) + util + Joy lbe 2 900 F Anthony ROZIER, 24, petit chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.

Vds action Replay pour A500 500 F peu servi Emmanuel MONNIN, 3, rue de Ripley, 39000 Lons-le-Saulnier. Tél. : 84.24.66.29.

Vds px sur Amiga contact sérieux et sympa vds control PAD PRO2 100 F Jérôme PRIJEL, rue du Penker Kerarthur, 29120 Pont-l'Abbe. Tél. : 98.87.34.22.

Vds A500 + cad 512 K + mon coul A1084 (lbe) + souris + Joys + 100 disks 2 500 F Franck SPOTZIO, 20, av. Albert Einstein, 69621 Villeurbanne. Tél. : 72.43.75.52. AP 20 h.

Vds pour A500 HD 500 DC Probar de 105 mo avec 8 mo de RAM val 9 100 F px 6 000 F ss gar Patrick HOUVENAEGHEL, 38, quai de l'Ouest, 59000 Lille. Tél. : 20.56.72.30.

Vds px sur Amiga à très bas prix Christophe DUFURN, 54, bd de Scarponne, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.46.88.

Vds extension 512 ko pour A500 150 F Imprimé 24 Augu NEG P2 + 1 500 F Philippe BAUDOUIN, 18, bis rue Denis Lavogue, 94360 Bry Mone. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.

Vds Amiga 2000 + mon coul + imprimé + lecteur 3 1/2 + carte + 180 disk + meuble lbe 8 000 F Stéphane REMOND, route de Germolles, 71840 Dracy-le-Fort. Tél. : 85.44.44.04.

Vds A500 + ext 512K + Joys + souris - câble péritel + manuels + nbx px et util 2 500 F Albert LY, 19, rue 14 juillet, CH 219, 69100 Villeurbanne.

Vds A2000 B + 2 lect int + Joy + souris 1 nbx px et util + câble périte lbe px 3 500 F Yves PERACHE, 69120 Vaulx en Vallin. Tél. : 72.04.53.04.

Vds A500 ext 512, px et prog px 2 000 F Philippe MOUNIN, 73, Menival les Bravères, 99800 St-Priest. Tél. : 78.21.12.90.

Vds A2000 B 3 mo RAM avec carte Acc 68020 - mon coul + Joy + 200 disk (Doc + souris) 4 000 F Philippe MELLERET, 121, rue Nationale, 69400 Villefranche/Saône. Tél. : 74.68.43.86. (W.E.)

Vds A500 1 mo + mon A10845 + lect ext + 320 disks + 1 Joys + souris + boîtes de rang lbe px 4 500 F Nicolas BOCCOQUERY, 11, rue du Piémont, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.08.65.

Vds A500 + ext 1 Mo + 2 Joys + boîtes + souris - jx + nbx disq 2 450 F lbe ou éch core PC 286 25 + DD 20 + YGA, Eric PARLANTI, 8, chemin de la Toche, quartier des Daliens, Escota, 83390 Cuers. Tél. : 94.48.81.80.

Vds à bas prix pour Amiga px util etc... Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendes France, 62150 Bully. Tél. : 21.20.66.62.

Vds A500, ext 1,5 mo, souris, Joys, 20 px 1 500 F Wencelas GUEBELS, 87, rue du Long-Pol, 59000 Lille. Tél. : 20.47.72.22.

Vds A500 + ext 1 mo - PC once (Emul PC) + mon coul + Joy + px + util + Emul Mac 3 000 F Ian BENNETT, CH 437, CFB, cité universitaire, 9, bd Jourdan, 75890 Paris Cedex 14. Tél. : (16-1) 48.81.91.48.

Vds A500 plus (ss gar) lmo + px + démo (Odyssey) + util (excellence) px 2 600 F Patricia RIVERO, 5, rue Guy de Meupassant, 69600 Saint-Priest. Tél. : 78.21.75.55.

Vds A500 + ext mem. = mon + 16 log Or + revues + Joys + 6 très rgt lbe 4 000 F disk 1 adr 8 500 F Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.80.91.97.

Vds A500 + ext 512 K + mon coul 8833 + 2 drive - 80 jx + Joy + lbe rgt lbe 4 000 F Franck SCHMITT, 13, domaine du Château Gaillard, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.75.23.

Vds px à bas prix sur A500 2 000 liste sur demande Sébastien SIMON, 13, bd Gustave Roch, 44200 Nantes.

Vds A500 + extension 512 K + 2 lect + écran - 400 disks + Joys + souris - imprimé coul 3 500 F Arnaud du Damien BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 82220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.

Vds Amiga 600 HD 20 mo ext 1 mo 4 000 F + log + jx val 3 000 F Georges NANEIX, route du Colombier, 87590 Saint-Just-le-Martel. Tél. : 55.08.21.02.

Vds jx A500 à bas prix env disk + env ombree pour liste Serge CAROU, 17, rue Rodrigues Péreire, 33000 Bordeaux.

Vds démos et DP sur Amiga jx orig à bas prix Street Fight II, Drais ELOTANI, 15, rue de Franca, 57200 Sarreguemines.

Vds A500 + 2 mo 1 imprimé DMP 2160 - jx + util + Joy 4 500 F Frédéric DELOIRME, 25, rue Etienne Boileau, 63800 Lournon. Tél. : 73.84.68.93.

Vds A2000 b + HD + org + 2 lect 3.5 + 3 mg Ram 1.2 Joys + Fat Agrus + Trackball + 700 disks + revues + doc px 7 000 F Antoine FERRIQUE, 4, av. Eiffel, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.60.21.

Vds A500 1 mega, 2 drives écran mono + souris + 2 Joys, logs 3 000 F à déb Philippe BOCHER, 80, rue Raoul Dautry, 95120 Ermonville. Tél. : (16-1) 34.15.48.09.

Vds jx A500 très bas prix Lemmi NGS 2, etc. Ronan LE ROUX, + Goas an Morvan, 22118 Gtomet, Tél. : 96.29.31.87.

A500 + 1 mo : mon 1084; WB 2 04; souris manuels ss gar; 50 jx 110 disk lbe 4 800 F Louic BUSO, 48, bis rue Pierre Semard, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.54.12. AP 19 h ou W.E.]

Vds A500 1 mega 1 000 F + frais de port Freddy BRIFFAUT, 38, rue Wizar, 59520 Marquette Les Lille. Tél. : 20.40.64.64

Vds câble pour brancher une console sur l'agrup aux Amos sur PC px 100 F Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Danjon, 77310 Boissies-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.

Vds nbx px sur A500 Jimmy BROUCHE, 5, av. Jean Moulin, 13590 La Fare les Oliviers.

Vds PR A500 Digt Image + SON Digtview Gold 4.0 V F Perfect Sound 3.12 Jean-Marc LAHERA, 21, de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.

Vds A500 + mon coul + ext 1 mo + lect ext + 200 px px 4 000 F Cedric GUERIN, 34, rue du Général de Gaulle, 78780 Maurecourt. Tél. : (16-1) 38.74.53.93.

Vds Amiga 2000 lbe 91 + lect ext + mon coul + env 80 px org + 2 bl + 2 Joys + souris px 12 000 F (cédés) Stéphane VALDENAJRE, 19, rue d'Albance, 88160 Fresse-sur-Moselle. Tél. : 29.25.95.23.

Vds nbx px sur Amiga à bas prix Didier TERNONIS, 35, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.06.07.

Vds jx Amiga env enveloppe ombree pour liste et prix David VIDAL, 404, chemin du Château des Lazes, 12400 Saint-Affrique.

Vds px sur Amiga Flash Back + Assassin + Simant + Fire Ice + Epic + Vroom - Data disk etc 100 à 200 F Christophe DE RAVEL, 6, sq. du Colonel Sutterlin, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.07.06

Vds A500 1 mega Ram + Joys + souris + disks système 1, 50 logs (jx et util) px 2 000 F Michel PIGNON, 7, rue de Santeange, 57220 Valmunster. Tél. : 87.35.74.71.

Vds A500 + ext 512 K + Joy - jx + souris - câble periph px 3 300 F Nicolas PHILIPPE, 2, rue des Grauties, 77000 La Rochette. Tél. : (16-1) 84.39.89.98.

Vds A500 + 1 mo + digitaliseur Audioq + nbx px, util + revues + Amos FR + souris + Joys lbe 2 000 F à déb Benoît HEWELSDAEL, 47, rue des Martyrs, 59113 Seclin. Tél. : 20.90.35.47.

Highly Version Available on AMIGALAND.COM

A500 vds ou éch DP à 7 F et ong dès 39 F port inclus env. enveloppe imprimée pour liste. **Jean-Luc BERGER**, 58, bis des Aiguillettes, 54800 Villiers-les-Nancy.

Vds Amiga 2000 b + DD Q52 mo + 2 mo Ram + Digà son + monit 10845 + nbx disk + livres lba jss géu. + emb ong. pa 7.800 F. **Jean-Stéphane MARTIN**, 6, allée du Haut Passard, 77240 Salna Port. Tél. : (18-1) 84.41.72.84.

Vds A2000 ss géu + 2 lect internes 3 1/2 + souris + Joys. 4.500 F. **Nicolas ROUGIFR**, 22, rue Boris Vilde, 92280 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (18-1) 47.02.21.69.

Vds A500 + ext + pa 1.400 F ach utls ong de dessin + musique vds jx NEC 100 F. **Fabrice BINET**, 38, Jss Circellières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (18-1) 84.58.12.10.

Vds A500 + ext 512 Ko + nbx log. (je, démos, etc) **Thomas TIRBAKH**, 22, Impasse du Pinay, 88670 Bardilly. Tél. : 78.43.85.20.

Vds spécial Force (Microprose) ong. 129 F port compris version Amiga vds K7 vds ghos! 80 F. **Olivier PELUSIER**, 12, rue Chaudrier, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.57.83.

Vds Commodore 1280 + monit coul. + Impr. coul. MGS 801 ou Impr. MPS 801 ensemble ou sép. prix à déb. **Olivier SERRES**, 4, rue Hôtel de Ville, 81100 Castres. Tél. : 63.69.10.41 HB.

Vds pour C64+128 Impr. Commodore DPS 1101 Marguerite excel. qualité courrier ruban IBM. **Nicolas MASCOLO**, 67, av. Marcel Cachin, 38400 Saint Martin d'Hères. Tél. : 78.25.72.94 AP 18 h.

Vds Impr. Commodore MPS 15000 coul. et Amstrad LD 3500. Heb. très très peu servies. **Cécile DE CROZANT**, 47, bd Gervillon, 82000 Montauban. Tél. : 63.68.30.83.

Vds nba jx Street Fighter 7, Flash Back, prix très bas sur Amiga. Yann **VASSEUR/PROPHÉTY**, 6, Ville Charles Gambon, 91000 Evry.

Vds DD IDE 125 mo format 2 1/5 pour A600 ou A1200. Neufs et jamais montés px 2.500 F. **Patrick LAMI**, 22, Square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : (18-1) 39.85.12.65.

Vds la anciens (ong) pour C64 6 compil + exploding fret - Skyfox - disques divers faire offre. **Yannick COMTE**, 2, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : (18-1) 45.79.08.38.

Vds A500 + nbx jx + manuel + magazine de jx + 1 man 2.500 F + ext 1 mo px 2.600 F. **Yann FANON**, La Perrière, 38530 Pancheris. Tél. : 78.71.98.62.

Vds A500 + ext + jx orig + 200 DK + souris + bte rgt + outils + revues + démos - 2 Joys + doc tba px : 3.500 F. **Géry LOUTRE**, 1, rue du Stade J.R. Gaurt, 95000 Cergy-Villégis. Tél. : (18-1) 30.30.97.52.

Vds A500 + ext même 1 mo - Joy + souris + manuels + jx tba 1.600 F. **Cécile FAVRE**, 249, rue Jean Claude Raccourt, 01120 Dagneux. Tél. : 78.08.17.97 AP 18 h.

Vds nba jx sur Amiga à bas prix. **David PAURION**, 59, rue Olivier Metre, 75020 Paris. Tél. : (18-1) 46.36.40.86.

Vds A500 + mon coul. 10835 + ext 512K + Joys + souris + nba jx utls + doc tba 3.500 F. **Philippe GAMBIRN**, 3, av. de la Victoire, 95100 Argenteuil. Tél. : (18-1) 39.82.95.73.

Vds A500 + ext 512 K + mon coul 1083 S + 70 jx + Joy + souris + bte rgt tba 3.000 F. **Christophe CREANCE**, 4, résidence Les Fougères, rue Henri Prou, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (18-1) 30.55.86.87.

Vds A500 + mon coul + ext 512 K + 2 souris + Joy + nbx softs livres, câbles tba px 3.500 F. **Olivier YBERI**, 23, rue des Begonias, 54190 Villorrupt. Tél. : 62.89.23.18.

Vds jx Amiga ong. de 50 F à 100 F (Flashback Grand p. F. Epic F29 Nigel Mansell) demandez liste. **Max BERNIL-LON**, 45, rue Lamartine, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (18-1) 47.08.14.19.

Vds A500 + ext mem 512 Ko + Mem + souris + tapis + Joys + prse péritel + 50 disks (jx, utls, démos) px 3.000 F. **Franck CASSEDAINE**, 3, allée Henri Matlae, 78890 Les Esbarts-Le-Roi. Tél. : (18-1) 30.41.07.23.

Vds A500 + ext mem 512 Ko + Mem + câble péritel + souris + tapis + Joy + 50 disks (jx utls, démos) px 3.000 F. **Laurent ROUCHOUCHA**, 11, rue Gerbière, 78610 La Perray en Yvelines. Tél. : (18-1) 34.84.87.37.

Vds A500 - Mon coul 10845 + ext - lect ext + MK2 + Joys + nbx jx px : 4.500 F à déb. **Christophe ROBERPRAY**, 8, rue du Moulin d'Ambolle, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (18-1) 45.90.04.52.

Vds et ach. jx sur A200 env. lmbre à 2,50 F chez club. **Yann LEROUX**, 8, rue Kermou, 29600 Plouenn-les-Morbais.

Vds A500 plus + souris + péritel + jx en tba px : 3.000 F à déb. **Antonin BERTOLINO**, 74, bid Roger Salengro, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (18-1) 48.44.13.26.

Vds A500 + EX Mem Ram Clock sans écran + x **Jérémy BRIYANT**, 4, av. de Verdun, 83420 Valpente. Tél. : (18-1) 49.63.25.61.

Vds A500 1 méga de Ram + mon 10835 + souris val 6.000 F px : 2.700 F. **Peter HORSEY**, 84, rue Nollef, 75017 Paris. Tél. : (18-1) 42.28.30.53.

Vds Amiga 2000 + mon + DD 20 mo + lecteur S'25 + cane PC-KT + Joy + nba jx et utls 4.500 F. **29, bd Vivier Marie**, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.40.00.

Vds A500 + mon 10835 - 2 Joys + nbx jx + souris + magazines tba px 3.500 F. **Stéphane PADOIN**, 21, av. Gustave Mesurier, 78170 La Gelle St-Cloud. Tél. : (18-1) 39.68.19.57.

Vds A500, ext 512 Ko écran 10835, souris + tapis + Joy, nbx jx + bte rgt, nbx doc + nbx numéros Titit. px 4.000 F à déb. **Jérôme BERNARD**, 61, rue Boecklin, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.13.68.

Vds jx sur Amiga et PC. **Jean-Noël CAEYMAN**, 21, av. Mont d'Est, 83160 Naisy-le-Grand. Tél. : (18-1) 43.03.74.12.

Vds jx sur C64 disks et K7 dem. liste sérieuse et sympa. **Serge ALGESILAS**, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.80.38.74.

Vds éch jx C64 DK poss. Last Ninja 3, T2, Lotus, Batman... vds 68 + Sup Ricam ss notice ni bte 400 F. vds jx GG. **Patrice GACHET MAIROZ**, 2, place Antoine Barret, 73200 Albertville.

Vds A500 plus, écran 10845. Drive 3, 50 disks ong. boîte, livres et revues tba 2.900 F. **Frédéric HEINTZ**, 5, rue des Baudrières, 94000 Créteil. Tél. : (18-1) 48.88.13.34.

Vds A500 + 512 Ko 1.500 F; DD GVP HD 500 52 mo 2.500 F; Livre de l'Imtempresse 50 F. **David SAVITTE-RI**, av. Marius Ruinat 3, Bes du Soleil, 13700 Mergennes. Tél. : 42.77.86.11.

Vds pour Amiga 500/2000 Handy-Scanner type 10 + OCR 1.000 F + bahns; TV Pal/Secam pour Mon. pén. 1.000 F. **Estèves QUARTE**, rondé des Climes, 74190 Passy. Tél. : 50.78.33.91.

Vds A500 + DD 20 MGS tba coul. 20 jx 4.500 F. **Xavier GUERICOLAS**, 4, allée des Chevaliers Boussy, 91800 Saint-Antoine. Tél. : (18-1) 68.00.88.57.

Vds 50 jx Amiga bas prix (ong). **Jacky CARRON**, 98, rue des Ortoaux, 76020 Paris. Tél. : (18-1) 84.34.12.58.

Vds A500 + ext mem 512 Ko + mon coul. + souris et log. utls et jx 3.000 F. **Frédéric ALLARD**, 10, rue du Val Meudon, 92190 Liery Bergon. Tél. : (18-1) 45.34.55.35.

Vds jx à très bas prix. **Franck HODAN**, 8, rue de Montretout, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (18-1) 46.02.22.80.

Vds A500 4 mo DD drive ext 2 Joys Action MK III 5 boîtes Boile Rom 2 D. **Yves-ick NOEL**, 18, rue de la Sirene, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.68.02.

Vds pour Amiga original Amos 270 F cartouche Amiga action replay 270 F port compris. **Jérôme SACCO**, bâtiment des Escurvils, le Coteau, 14600 Desurville. Tél. : 31.87.89.83.

Vds jx Amiga à prix fous rapide et sérieux. env. disk pour liste. **Patrick LEGARD**, 44, route d'Asprement, 06680 Tourrette Levens.

Vds A500 1 méga + mon coul + 2 Joys + bte rgt + souris + 200 disks + revues px 3.800 F + FM Maker + cartouche pour STF pa 250 F. **Olivier CLOITRE**, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (18-1) 84.80.48.78.

Vds jx sur A500. **Serge MARKARIAN**, 4, rue Henri Rolland, 88100 Villeurbanne. Tél. : 72.44.06.02.

Vds A2000B XB 1 3/2 D + 7 Mo Ram + 40 Mo DD - Genlock A2300 + écran + orig... OP3 Amos jx + imprimé MFS1000. **Jean-Louis LE PAPE CHEZ QUEMENEUR**, 10, rue du Mouron, 29200 Brest. Tél. : 98.47.84.68.

Vds Amiga 2000B FAT 2 lect int. + multirams 2.04. 1.3. 4.500 F, ext. Mem. 2 mo : 600 F, A replay : 450 F. **Sébastien CAPUT**, 20, bis av. de la République, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (18-1) 34.06.97.19.

Vds A500 4 souris - jx - magazines - 512 K de ext 2.500 F px à déb. **Benoît LEFÈVRE**, 4, rue neuve Mondrepuis, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.10.57 AP 18 h.

Vds A500 + mon 1081 + ext - lect ext + digit coul + DGB8 + 4450 DK + bte rgt tba px : 9.000 F poss. vds sht. **Jean-Louis JACQUEL**, Bat B, rue Blanqui, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (18-1) 46.71.76.14.

Vds 150 + orig sur Amiga 100 F pce. **Erie DESVERGÈS**, 31, rue de la paix, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (18-1) 48.58.58.38.

Vds A500 + ext 512K + mon c. 10845 + 2 lect + scanner n 6 b + souris + Joy + livres + mag. - nbx jx mus. img. lang. tba px 6.000 F. **Kelap TRAN**, 2, place des Fédérés, 92020, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (18-1) 43.04.77.85.

Vds A2000 + 2 lect int. + mon 10835 + Joys + imprimé. **MPS 1270 + nbx jx tba px : 7.500 F** **Thomas BRUNIAUX**, 4, rue des Berceux, 58145 Beaulainnot. Tél. : 27.39.08.38.

Vds jx sur Amiga à très bas prix. **Pierre BOUDRIE**, rue du Maquis, 82350 Albiat.

Vds 10 jx de rôle Amiga avec bte et notice px 1.000 F. **Stéphane GAGNOT**, 2, bis rue de Fleurance, 31400 Toulouse. Tél. : 81.25.66.34.

Vds A500 plus + mon coul + imprim coul + Handworts 2 + nbx jx + adapt + lect ext : 5.500 F à déb. **Vincent FRISON**, 22, rue du Sergent Bauchat, 75012 Paris. Tél. : (18-1) 43.45.69.68.

Vds Amiga V 2.04 + 100 jx + 10 utls 2.000 F à déb + Joy nba DPAIN 3 et 4 et 3 b kit bas prix. **Alexandre SELLEM**, 16, av. du Dr. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : 43.44.01.28.

Vds A500 - 1 Méga + Joy + jx (Monkey, Loop Robocop 3) 2 000 F vds DD 105M quantum : 2.500 F ss pa. **Fabrice MAZURKIEWICZ**, 4, rue du Rauty Ressons, le Long, 02290 Vic/Alonne. Tél. : 23.74.23.39.

Vds jx sur Amiga à très bas prix. **Pierre NURDIN**, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (18-1) 43.00.78.27 AP 18 h.

Vds 1.600 HB + 10835 ss gar. + souris + Joy + nbx jx + utls + nbx démos + bte de rgt : 2.900 F. **Marc DES CLOSETS**, 268, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (18-1) 43.35.01.34.

Vds A500 1 Méga + drive ext + disks + 2 Joys B E prix : 2.800 F. **Frédéric DUMAY**, 7, square des Escurvils, 77880 Roissy-en-Brie. Tél. : (18-1) 60.25.83.71.

Vds A500 mon 10835 + ext 512K + lect ext + nbx jx px : 4.000 F. **Yann CORNU**, Bat. 6, la Ville Parc, 78310 Maurepas. Tél. : (18-1) 30.51.01.60.

A2000B 91 + 3 lect + DD GVP 52 ss gar. + kick + rom 2 000 F. 1.3 ss gar. et écran 10845 + ext mem 4 mo val : 18.000 F px : 11.000 F. **Olivier ARGENT**, 5 et 9, rue de Saint-Privat, 85320 Saint-Léu-La-Forêt. Tél. : (18-1) 30.40.15.82. AP 19 h.

Vds A2000 (1 3/2 D) + lect + carte GVP 58030 682 à 29 MHz + 4 mo 32 bits + DD 105 + souris opt sup px. **Christophe GOULLON**, Tél. : (18-1) 84.30.01.56.

Vds ou éch jx Amiga civilisation 180 F F19 120 F Hook 100 F Wizko 100 F héros quest 50 F. **Pascal BOURDELLE**, 18, rue d'Istambul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.

Vds A500 (ki d'origine) + 2 Joys + nbx jx et utls px : 1.500 F à déb. **Franz CROS**, 10, av. du Capitaine Teron, 78140 Nézy. Tél. : (18-1) 34.65.05.80.

Vds A500 + extension 512 k + 2 Joys + souris + utls + jx + mon 3.500 F. **Julien DELOUBES**, 8, allée de la Meurthe, 31700 Colomiers. Tél. : 81.78.88.04.

Vds A500 + ext 512 Ko + 3 Joys + 180 jx + bte + souris + tapis + écran coul. px : démo sensible Gray Car III px : 3.500 F. **Nicolas BINGIS**, bd Louis Merand, 13121 Auhans Provence. Tél. : 90.55.63.44.

Vds A500 plus + mon jx Joys ss gar. px 2.200 F. **Claude OLLIVIER**, La grande Plaine, bat A3, bid des Amaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.

Vds A500 + ext 512 ko + mon coul 10835 + souris tba px 3.600 F. **Steve BRAZIC**, 85, av. Fr. Roosevelt, La Concorde, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.42.78.

Vds A500 plus + nbx jx + utls + revues + Joys px : 3.500 F à déb. **Julien BREZILLON**, 27, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (18-1) 45.26.82.45.

A500 1 mo + écran coul 1084 S + Joys + nbx jx + boîte de rgt px : 3.500 F tba. **Laurent PEYTHIEU**, 22, rue du Hameau, 75015 Paris. Tél. : (18-1) 48.42.12.84.

Vds jx A500 GySoy 170 F First Samurai 100 F monkey 1 120 F crossfire 70 F Maugly island 70 F. **Jérôme LE RUYET**, Bellevue, 56310 Bubry. Tél. : 87.51.30.43.

A500 + écran coul + log. utls + impr. avec papier 1 livres Amiga px : 1.890 F. **Nicolas AFTALON**, 38, rue Palvaux, 15005 Paris. Tél. : (18-1) 45.87.02.03.

Vds jx et utls sur Amiga. **Remond Liste Patrick GOIN**, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds A500 + 1 mo - 1 drive ext - 2 Joy - 100 disks + livres px : 3.500 F. **Guillaume SYLVANO**, 8, allée des Messages, 13000 Istres.

Vds Power Monkey Cadaver 90 F pce tba Jean-Christophe ORLANDI, 23, Impasse Jean Jaurès, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (18-1) 45.73.83.03.

Vds C64 + lect K7 + jx 1.2 Joys px : 1.500 F. **Fabrice CARV**, 38, av. Simon Delvar, 75019 Paris. Tél. : (18-1) 42.39.50.43.

Vds pour C64 ong. K7 + Atari 800X en panne + matériel + K7 + cart - câble à déb. **Frédéric SAFAR**, 5, rue du pré Faray, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03. AP 19 h 45.

Vds A500 + lect ext + écran - DD L05 mo 76 jx + 4 Mediaba avec 1600 disks px : 5.900 F. **Patrice BRÉMOND**, 46, bd Capitaine Audoubert, 83136 Rocqufort. Tél. : 94.04.08.98.

Vds jx orig Amiga (Rock Dange Rous 2 Flood, Espane 92 etc.) liste sur demande. **Alain KOLLER**, Chemin de Chausse, 07430 Vernac-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds A500 + Joys + drive ext + nbx jx + ext mem + souris px : 2.200 F. **Sébastien**, 93230 Romainville. Tél. : (18-1) 48.46.27.57.

Vds A500 + ext 512 k + housse + Joy + docs + softs px : 1.600 F. **Christian BLONDELLE**, 26, rue Roger Martin, 95870 Bazoues.

Vds jx pour Amiga 50 F pce 100 F las 3 (Crazy, Care 3, SH Best 3, Zool etc). **Benjamin CZAPLA**, 4, rue Jules Massenet, 95500 Gonesse. Tél. : (18-1) 39.87.15.33.

Vds A500 + ext 1 mo 1 Joy - tapis - souris + bte de rgt nbx jx et utls tba px : 3.000 F à déb. **Christian DE LA BARRIÈRE**, 49, rue d'Anjou, 78000 Versailles. Tél. : (18-1) 38.53.75.58.

A500 1 mo + écran péritel + 100 jx + Dpaint 3 et sculpt 4D + manuel + livres + Joys + souris : 2.800 F.

petites annonces

Frédéric JUBIER, 50, rue d'Erevaux-Appartement, 33, résidence Capricorne, 92130 Issy-les-Moulineaux
Tél : (16-1) 46 45 78 82
Vds A500 1 mo 1 souris + Joys + ja orig. 1 500 F.

Cynthia VIEUBLE 69 av Louis Aragon 94800 Villekif
Tél : (16-1) 47 26 28 77.

Vds A500 + ext + écran 1084 + lect ext + Joy +
disks + 3 800 F Stéphane PATHER, 15, allée des
Primevères, 91570 Birvres. Tél. : (16-1) 88 41 07 88.

Vds pour A500 GFA basic + compaliseur + doc jamais
servi 500 F Matthieu GILSON, 55100 Bistrugl,
Tél. : 29 86 60 33.

Vds Amiga 2000 + moni 1084 + 11 log (Amos
Populous + Pr) 3 200 F Richard SANCHEZ, 54, rue
du Vert Bois, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42 74 17 79.

A2000 + moni coul 1084S + DD 52 meg + 2 drive +
carte replay 3 + 450 disks + Joy + docs px 5 800 F
Lionel LAVAURE, 48, rue de la Fourcière, 77470
Montcœur-Meaux. Tél. : (16-1) 64 35 71 52.

Vds A500 + ext 512 k + DD 20 mo avec 2 mo Ram et
W2 0 + nba ja et log et livres + souris px 3 800 F

Thierry FIGUREUX, 31, rue Émile Verhaeren, 59470
Wormhout. Tél. : 28 52 82 95 AP 19 H

Vds A500 + avec 2 Joys + ja Lotus 3 Mansel etc px
3 200 F à déb Frédéric BOTTIER, 42, rue Menilmontant,
75020 Paris. Tél. : (16-1) 48 26 50 50 AP 20 h.

Vds Amiga 600 HD 40 Mégas + ja + prog + revues +
tête rigi ss gal px 4 500 F Moutoud BOKHLEF, 4,
impasse Louis Braille, 59117 Wervicq-sur-
Mer. Tél. : 20 29 45 90.

Vds A500 + souris, extension de mémo + nba ja et ubis
Bulleme LEROUX, route de Baclair, 78210 Noirmet.
Tél. : 35 31 90 55.

Vds A500 + (1 3/2 0) 2 500 F + DD GVP 52 mo 2 700 F
MK III 390 F Sampler GVP 450 F tbe ss gal Thierry
LAPORTE, 18, av de la Liberté, 87300 Bellac.
Tél. : 55 68 82 62.

Vds A500 + ext + moni + nba ja Street Fighter 2 + et
ubis + livres + programmes 500 F Thomas ROZDO,
BORDO, 20, rue de Gnessy, 94370 Sucy-en-Brie
Tél. : (16-1) 45 80 85 55

Vds ja orig Perfect Gen, D Day, Salter Isle, Carl Lewis,
Bargan Attack Wolfpack, etc Hervé AMBOISE, 215, rue
des Jardins, 45700 Marigny-les-Usages.
Tél. : 38 75 95 97.

Vds CDTV + cluster A500 + lect ext 3 1/5 + Trackball
+ le clavier + souris + ja CD + ja disk px
5 000 F Franck MAZZETTI, 89, rue de la Source
92900 Nanterre. Tél. : (16-1) 47 25 70 84.

Vds nba ja lots pour CBM 64 en disquette bas prix orig
Marcel DUTRON, 448, rd Pic de la Marendaie, 29000
Quimper.

Vds DD SCSI 360 Méga Maxtr val 9 500 F px 3 500 F
rech musique sur Amiga Isabelle PIEROON, 3, av de
la résidence Staru, 93300 Le Raincy. Tél. : (16-1)
41 32 41 41.

Vds A2000B + moni 10 84S + lect ext Pr 4 500 F
COSTA, 1, rue de Verdun, 93450 L'Île-Saint-Denis.
Tél. : (16-1) 49 09 38 29

Vds A500 + ext mem + moni coul + lect ext +
replay 2 + Joys + nba disks px 3 000 F Paul POUDA,
rue Jules Verne, 62160 Bully-les-Mines.
Tél. : 21 29 12 53.

Vds ja orig Amiga de 50 F à 150 F ou lot Troddlers,
Sens de Soccer, Vroom, Perfect général, Behold II etc
Thierry. Tél. : 76 75 04 56.

Amiga 2000 + moni 10835 + 3 DR1 3 1/2 nba ja et log
px 5 000 F Imp Star LC 24-200 px 2 500 F Pascal
PONTEAU, 2, allée des Glénans, 77178 Sevigny le
Temple. Tél. : (16-1) 64 10 95 44.

Vds 2 ja sur A500 Heimdal à 200 F et Hook à 180 F
ou Yann JANVIER, 8, allée Antoine Watteau, 35000
Châteaurenault. Tél. : 54 27 30 78

Vds Amiga 2000 + moni 10835 + 4 mo de Ram + DD
52 mo + 2 lect int + ja + 4 Joys + livres +
Quadrupleur Alain ANTOCI, 257, chemin de la Pierre,
Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 87 71 37 84

Vds ja sur A500 + bas prix René-Paul VINET, rue de la
Figeasse, 17770 Brizambourg. Tél. : 46 95 95 80.

Vds pour A500 Painter 3D ong bte + notes val 650 F
px 300 F ou éch Bernard ROSSI, bel 5, les Vertes

Campagnes, 01170 Ger. Tél. : 50 41 94 17.

Vds A500 + ext 75 12K + souris + 1 man + 5 démos
+ disks verges + ubis + péritel alimentation 2 000 F
Samuel MILLEN, 02, place Jean-Moulin, 93360 Pierre-
rite-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45 29 55 74.

Vds A500 1 mo + impr Epson + 2 Joys + souris + nba
prog + 2 bites rigi + livres, px 3 500 F à déb Xavier
PASANAU, résidence Erreterie, n° 19, 64210 Eldart.
Tél. : 59 54 75 20

Ja Amiga 150 F Voice Master pour C64 400 F batterie
électronique 400 F, ja matie 50 F + ext info 200 F
Richard WILLY, 408, av. du Docteur Jean Mac, 72100
La Mans. Tél. : 43 84 30 19.

Vds A500 1 mo + lect + 20 ja (ke Mmings Falcon...) +
DP2 + 80 disks (x démos) 3 500 F Imp 1200 500 F
Matthieu, Paris. Tél. : (16-1) 46 47 06 92

Vds ja sur A500, 500 et 500 à très bas prix Street
Fighter 2, Flash Back, Pimball Fantasies etc Frédéric
PDCHAUVIN, 12, allée Jules Ladoumègue, 93190 Li-
vry-Gargan.

Vds A500 1 Méga + Drive ext + hard-copieur + ja px
2 200 F André VERGE, 7, rue du Brandon, 91750
Champcuell. Tél. : (16-1) 64 96 04 88

Vds alimentation A500/A500 + A600 ss gal jamais ser-
vie px à déb Laurent LABARUSSAT, 1, bis chemin du
Savigny, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43 84 19 89

Vds A500 + A00 ja + lect + écran coul + man px
3 500 F Brian CINI, 8, bis chaussée Jules César,
95800 Ezubonne. Tél. : (16-1) 39 59 64 51.

Vds A500 + ext + lect ext + moni + impr + 200 ja
+ 4 Joys px 3 500 F Enrique BOSCA, 118, rue des
Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42 94 94 92.

Vds Amiga 2000B Ram 20 13 2 lect 3 5 I carte
68030 mo Ram moni coul 1084 S 7 HD 50 mo Pascal
PAMBRUN, 8, rue St-Denis, 95110 Sannois. Tél. : (16-1)
34 11 39 52.

Vds A500 1 Méga + 2 Joys + souris + prise péritel +
nba ja + bte px 2 490 F Anthony BEIGNARD, 81 P, 3,
rue des Barromières, 13012, Marseille
Tél. : 81 87 22 11.

Vds nba ja, ubis, démos à très bas prix demander liste
David DI GIORGIO, 9, allée du Jardin, 35830 Bethon.
Tél. : 99 55 70 52.

Vds A500 1 mo 2 péritel + 60 ja + 1 Joy + bres rigi +
rapis sous px 2 300 F port compris Jérôme BAR-
NECHE, 48, rue Clotilde, 06000 Nice.
Tél. : 93 92 62 65.

Vds A500 + ext + Joy + souris + moni coul Amstrad
avec prise + housse + projet X + 45 D7 px 3 200 F
Jean-François MAGRE, 14, av. du 18 juin 1940 93800
Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48 28 98 75.

Vds ong Amiga, Epic, Robocop 3, Monkey Island,
Tankiller, Indy 500, Airbus 4320, ach sensible Soccer
Maurois COMAN, 3, rd Nenn Ranvier, 75011 Paris.
Tél. : (16-1) 40 24 08 25.

Vds A500 plus 1 mo + street fighter 2, Pictionary +
péritel + souris px 1 890 F Julien FOURREAL, 47, rue
du Révelion, 91800 Erroy. Tél. : (16-1) 60 46 34 04
AP 17 h.

Vds Amiga 2000B + moni 10835 + lect externe +
excellence + Amos + Joys + ja + Impr Franck
BEAUDICHOIN, 38, bis rue Gassendi, 75014 Paris.
Tél. : (16-1) 45 42 82 88.

Vds 100 ja C64 K7 250 F ach Famicom avec ou sans ja
500 ou 600 F Pascal URBAN, 34, rue Pierre Dore,
69008 Lyon.

Vds CDTV Commodore ss gal + clavier + lect ext 3 1/5
+ souris + télécommande px 3 100 F Jude JUBE-
NOT, 17, rue Charles Fourier, 94500 Champigny-sur-
Marne. Tél. : (16-1) 47 06 25 28.

Vds ja Amiga à prix cool IP2 Ajaback, Steel Fighter II A
jean Pinball Fantasies etc + François-Xavier LA-
VEL, 10, bis rue Charles Picard, 92100 St-Quentin.

Vds Latice pour Amiga Version 5 10 ach 2 990 px
1 000 F Philippe LABOUR, 70, rue Léon Barbier,
78400 Chartou.

Vds ja Amiga à bas prix liste sur demande NS APDLO-
DIA, CP 1131, 1001 Lausanne, Suisse.

Vds origi C64 bas prix rech contact PC Nantes +
Région Jean-François SEROU, 43, rue Jacques Car-
tier, 44300 Nantes.

Vds écran 1084S nouveau design ss gal, neuf bon prix
Denis BUCHER, Villers, 35, CH-2030 Cormandréche,
Suisse.

Vds ja sur Amiga Xavier SAGATOVA, 1, rue Carmel,
95840 Villiers-Adam. Tél. : (16-1) 34 08 08 88

Vds A500 plus + 120 disquettes + revues + manuels
+ man px 2 500 F Stéphane PERNÉE, 20, av
Dumus, 07400 Chateau-Thierry. Tél. : 23 70 93 13.

Vds A500 plus (1 mo) + moni coul 1083 Starter Pack
+ 60 disks + 2 Joys ss gal px 2 300 F Nicolas
LEBRAND, 71, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1)
45 20 10 44.

Vds A500 1 mo + Emul PC KCS + lect ext + mira
amp 5 W + 2 HP + 18 P GMS orig + Joys + livres
px 3 700 F Jean-Pierre RAKOTO, 1, rue des Lacs,
91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69 43 28 77.

Vds moni 1084P commodore 900 F et ecteur ext neuf
pour Amiga 400 F ou bout à 1 000 F Yann REGNIER,
179, rue du Chanoin Pélons, 62200 Roulogne-sur-
Mer. Tél. : 21 91 32 57.

Vds A500 + ext, 512 k px 1 700 F moni coul
Thomson 1 000 F Laurent FERON, 1, rue du Mar-
chal Leclerc, 60870 Villiers-Saint-Paul.
Tél. : 44 71 16 64 (w.e)

Vds A2000 + 1084S + A1088 pour mode PC + DD 20
mo + nba ja + prog + Flashback + bte px 6 500 F livres
but Amiga px 500 F Claude MACCHIONE, 9, allée
Gabriel Faure, 95200 Serclieles. Tél. : (16-1)
39 86 38 56

Vds A500 + ext mem + lect ext + moni 10835 + 80
ja + Joys + bte px à déb Guillaume LAURENT, 74,
rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1)
30 50 14 57.

Vds Amiga 2000 + moni 1084S + carte XT PC + Joys
+ souris + 20 ja orig 6 000 F Pierre PREVOT, 12, rue
Kléber, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46 55 72 92 (ép
19 h + w.e)

Vds A500 bte + écran coul + ext mo + nba ja +
boîtier de rang 3 500 F Fabrice FEMS, 53, rue des
Cristalles, 95610 Ermeny-sur-Oise. Tél. : (16-1)
13 84 94 48

Vds A500 + ext 512 ko + souris + adapt aect + doc
bte + péritel + logs px 2 500 F Frédéric RAVETIER,
7, rue Maréchal, 45250 Briare. Tél. : 38 31 28 28
(ép 18 h)

Vds A500 + 2 mo de RA V deo 2 500 F Xavier D'HOL-
LANDER, 21, rue de Monchiel, 62123 Gouy-en-Artois.
Tél. : 21 22 20 51.

Vds C64 + moni mono + lect disk + nba ja bte 800 F
à déb Geoffrey GREIS, 14, le Verger, 57800 Gau-
wing. Tél. : 87 87 34 84

Vds cartouche action replay MK3 400 F, ja powermonger
(A500) : 200 F, Hardwar Référence manual 1 : 100 F
Luc LE TEXIER, 81, rue Médéric, 92250 La Garenne-
Colombes. Tél. : (16-1) 42 42 84 04.

Vds sur Amiga Epic, Robocop 3, Dune, Croisière Cadavre,
Lemmings, Les Stars d'Hardywood, op Wolf 3D Conax, Kid
Christian LE BARS, 107, rue la Grandière, 29287 Brest
Cedex. Tél. : 98 47 7 93.

Vds Amiga 1 mo 2 Joys, 75 disks nba ja, Lotus Vroom,
DP3, Agonie bte px 2 000 F Benjamin ETIENNE, 2, rue
d'Ardenne, 14000 Caen. Tél. : 31 44 58 05.

Vds éch ja sur Amiga à bas prix env disk pour liste
Michel MAUDUIT, Chemin des Cordeliers, bl 67,
69700 Tonnere. Tél. : 86 55 29 72

Vds A500 + 512 Kb + Drive + 1084 S + 300 D7 avec
ja disk 3 800 F DD52 MB + Ram + aim rempli avec ja
+ utk 3 500 F Dimitri VEZIROGLU, 132, av. Foch,
94500 Salm-Meur. Tél. : (16-1) 45 11 24 07.

Vds pour A500 + DD A500-HDT GVP de 52 mo + 2 mo
tres peu servi 3 000 F à déb Edmond NABEL, 20, rue
de Wiling, 57550 Beverlir. Tél. : 87 57 04 15.

Vds A500 plus 2 mo + souris + Joys + nba ja + revues
px 3 000 F the Daniel SEDOV, 73, av Foch, 93360
Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43 08 98 31.

Vds A500 + ext 512 ko + ja bte ss gal px 1 900 F
Nicolas SERY, 25, rue Montaigne, 78140 Velizy-
Villacoublay. Tél. : (16-1) 34 85 04 92.

Vds nba ja sur Amiga 50 F à 150 F ou lot ISpace
Ace/Nick off 2/Tennis Cup/Populous + avec robes Ri-
chard LE DEAN, résidence Balliveau, 27250 Rugles.

Vds 2000 B + écran 1084 + lect 3, 1/2 + DD 52 mo
installé + 512 ko + 100 disks + docs 5 000 F Luc
CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec.
Tél. : (16-1) 48 47 38 81.

Vds A500 + ext horloge + tapis + souris + 2 Joys +
méthode basculeur + 100 ja + câble 2 000 F Walter
DAVID, 8, rue des Mésanges, 95200 Serclieles.
Tél. : (16-1) 39 80 10 11.

ATARI

Vds 520 STE, 1Mo + moni coul + souris + nba ja
(Hook, Fur & Ice...) + 2 man + 3 500 F Denis EYRAUD,
38730 Poissin-le-Luthen. Tél. : 74 92 25 50

Vds 1040 STE + joy + souris + 50 disques ja
(Dungeon Master, Sorcery Chaos, Risk Blike...) 2 500 F à
déb Yannick NAWROT, 50, rue Murzin, 59111 Bou-
chain. Tél. : 27 35 71 97.

Vds Atari FM Melody Maker Val 780 F Pr 400 F Ess
100 F the Atari 520 STE 1Mo écran coul 2 500 F
Patrick HENIN, CA, 12, rés. Plain Clot h, 95770 Merly
Tél. : 27 29 15 33.

Vds ja sur Atari de 20 à 50 F Steel Fighter 2 Nicky
800M Lure Crazy X Nicolas THIRAUDIN, 1, rue Cal
Robert, 21170 St-Jean-de-Losne. Tél. : 80 29 00 08

Vds STE (1 Mo) moni coul + souris + tapis + 4 joy +
lect ext 3 1/2 GFA + util + assembleur + ja et 18
orig 4 500 F Dominique ROUCER, RI K, n° 345, les
Comtes, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42 06 36 55.

Vds Atari 520 STE + souris + tapis + joys + ja Pr
1 500 F the Laurent CARLIZ, 7/24, rue Odiérot,
59113 Seclin. Tél. : 20 32 03 23 (Ap 19 h)

Vds 520 STE 1 raccort TV sans moni + logs très peu
servi : 1 000 F Frédéric BOUTIN, 8, résidences Gén-
caud, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39 55 36 36.

Vds 520 STE (2Mo) + moni SM 124 + 18 ja orig (JF,
Epic, L'Esprit, 5100 prédator, ST, Haker +
calculat, Paint 68K) 3 000 F Philippe CARLET,
10, av. Gen. Leclerc, 69140 Rillieux-la-Pape.
Tél. : 78 88 75 88

Vds 520 STE (1 Mo) + moni coul + Drive EXT + GFA +
Dis + nba ja + 4 000 F Mégafix 30 : 2 000 F SM 124 :
1 000 F Claude CRESPO, 3, av. Frédéric Fabrège,
34250 Palavas-les-Flots.

Vds Atari 1040 STF + moni coul + 2 souris + 2 joy +
100 disquettes + manuels 2 800 F François CHEVA-
LIER, 22, rue de la Marnatise, 78960 Voisins-le-
Bretonneux. Tél. : (16-1) 30 43 72 80

Vds sur ST orig + Falcon + Mission 1 & 2, Crazy Car 2,
Noid et Sud Explora 3 100 F Mickael BAL, 41, route
d'Orléans, 45510 Vienne-en-Val. Tél. : 38 58 80 09
(week-end).

Vds moni coul pour ST, Px 800 F à déb Sébastien
CAREL, 5, av. de la Porte de Vincennes, 75012 Paris.
Tél. : (16-1) 43 43 06 16

Vds Atari STF (1 mega) + moni coul SC 1425 + ja
290 F Maurice RODRIGUEZ, 13, place Jupiter, 63600
Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48 86 74 65

Vds 520 ST + lect ext + moni coul + souris + 2 Joys +
Bon + péritel + tapis + joy + rallonge + ja + 80 +
mag 2 700 F Stéphane WUTK, 25, rue des Écoles,
57360 Amnéville. Tél. : 87 58 23 61.

Vds 15 disquettes Atari ST orig + Opération Stealth Hook
etc Prix à déb HERAUDIN, 78061 St-Quentin.
Tél. : (16-1) 30 43 51 78.

Vds nba ja orig avec Doc pour ST, 50 à 100 F. Liste sur
demande Yves PICARD, 38, rue d'harcourt, 86000
Poitiers. Tél. : 49 01 67 07.

Vds Atari 800 XL 200 F + lect XC 12 100 F 108 ja et
lect disquettes 1050 900 F 2 cartouches 25 F pce
Yvelin GUILLEMIN, 1, passage du Belvédère, 42360
Pantissières.

Vds 520 STE (1 Mo) + moni coul + 2 man + nba ja +
souris + 3 000 F Denis EYRAUD, Oisaise, 38730 Le
Luthen. Tél. : 74 92 25 50.

Vds Atari 600 XL + lect K7 + 3 joy + nba ja + livres +
revues + Ext 64Ko bte et emb. orig. Olivier DREZET,
67, rue Pierre de Goubertin, 70400 Harcourt.
Tél. : 84 46 34 54.

High Quality Available on AMIGAFAN.COM

petites annonces

Vds 520 STF + Free! Booi - 180 disk + joys + pr + util + Docs + livres 1 500 F à déb. **Mohamed KEMMAS**, 3, allée George Sand 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.13.67.

Vds nba pr Atari 520 ou 1040 ST - Knight Mare, Vay du Temps, Storm Master, Heimdall, Artus A320 etc. **Nicolas MÉLARES**, 13, av. Guillaume Apollinaire, 91250 St-Germain-les-Corbells. Tél. : (16-1) 80.75.48.82.

Vds Atan 1040 STE (2Mo RAM) + souris optique + 1 texte Script 2 + nba pr + lot téléchargement 1 500 F. **Divine BENEZEH**, 81, Galerie des Dames, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.41.08.

Vds Atan 520 STF + pr orig + joy 1 400 F. Programmeur Eprom pour Atan 1 200 F ou le R 2 500 F. **Gilles MICHELETTI**, Evry. Tél. : (16-1) 60.79.26.95 (ap. 20 h).

Vds pour 1040/520 STE jr. utilis éduc a bas px. Liste sur demande. **Pierre SCHNEIDER**, 26, route de Rouen, 60380 Vieuxvillers.

Vds STF + 100 jr + pr orig + souris + util 1 490 F. **Christian AKSENTIJEVIC**, 39 rue Champignon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.71.48.

Vds pr educ démos utilis sur STE. Bas px. Liste sur demande. **Gabriel D. O-Day**, etc. **Philippe MAZARS**, route de Glines, 48130 Brestoux.

Vds jr 520 STF/E à bas px. Vds lect. ext. 3 1/2 - 500 F + câble Hardcopieur 100 F. Vds Tilt 15 F. dés n° 64. **Thierry ZENARD**, 53, rue Georges Braque, 62000 Montauban. Tél. : 83.93.37.43.

Vds pour Atan STE 4 cartouches SIMM 1Mo 180 F pce : Silent Service 2 150 F. M1 Tank Platoon 150 F. **Claude ARBOGAST**, 13A, rue du Général de Gaulle, 67550 Vendenheim. Tél. : 88 69 44.97.

Vds 1040 STF lbe écran coul + mono HD + 2 joys + souris + nba jr et logs et doc 5 + nba jr et logs et doc 5 200 F. **Thierry MAURIN**, Brechionac, lice, 07200 Aubenas. Tél. : 75 27 61.36.

Vds Atan STE 1 Mo + 1 lect + mono coul + joys + 2 500 F. Vds Mega ST4 mono + DD 30 Mo + imp. Star NL 10 5 500 F. **Ronald GREC**, 6, rue de la Fraternelle, 90000 Belfort. Tél. : 84.28 18.99.

Vds 520 STE + 3 joys + jr (Koi II, Panza, Maughi...) + utilis (STO 530, Dali 1, Etendu 1 Mo lbe, px 2 500 F. **Hervé MENAGE**, Lycée de St-Bonnet, 28330 Chateaufort-Galaure, Tél. : 78.45.15.58.

Vds STE (1 Mo) + mono coul stéréo + 80 jr, util (Gobins 2, Vroom, GFA 3.5, Quartier etc.), px 3 000 F. **Frédéric DELHOUË**, Mirail Belle Fontaine, 31 passage A Camous, appl. 12, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.

Vds 520 STE 2 Mo DD 40 Mo coul + mono impr + déb. Loïc GILLIOT, 38, bd Chermois, 60400 Noyon. Tél. : 44.44 16.01.

Vds Atari 520 STF + mono coul + souris + tapis + man - 100 jr + livre px 2 000 F. **Stéphane SAURIN**, Lieu dit la Coutasse, 33910 Sablons. Tél. : 57.49.24.80.

Vds 520 STE ext A 1 Mo - mono + 14 orig + 250 jr (+ btes) - 2 joys - câble modem + souris, px 4 000 F à déb. **Alexandra SAGE**, 14, rue du Général Leclerc, 7000 Navenne Vésoul.

Vds 520 STF + mono coul CM 8801 + joy + jr + GFA et compil + doc (4 classeurs) - 1 livre + util, lbe, px 3 000 F. **Alain TESTOR**, 7, rue Noël Pont, 62250 La Germaine Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.

Vds Atan 520 STE + mono coul + GFA Basic + T de texte + jr + man. **Yann FALCOZ**, 43, place Caffu, 73000 Chambéry. Tél. : 79.96.91.40.

Vds 520 STF + mono coul + jr px 2 000 F. **Alexandre MATSIS**, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.

Vds 1040 STE + souris + joy + lect. ext. 3 1/2 + Turbo Ritz + jr + log desserts px 3 800 F + vds scanner ST, px 1 500 F. **Norbert OLIVEIRA**, 21, rue de Paris, 95460 Ezanville (Val-d'Oise), Tél. : (16-1) 38.91.53.57.

Vds 520 STE, 1 Mo - 150 disks + 2 joys + souris + tapis + livres + revues, px 3 000 F. **Nicolas HUBER-MANN**, 66, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.98.98.17.

Vds 1040 STE complet, me 91 + 100 jr + utilis, px 2 900 F, en cadeau mon coul, joys, bte org, 100 revues. **Dominique THOMAS**, Tél. : (16-1) 43.40.26.28 (ap. 20 h).

Vds 520 STF - mon coul + impr + 2 joys + souris + 350 disks + revues, lbe, px 4 200 F à déb. **Rachid HASSOUL**, Résidence Universitaire, 3368 75, rue V. Fayo, 82290 Châtenay-Malesbray. Tél. : (16-1) 48.60 88 10.

Vds 520 STF DF 2.5 Mo + lect. ext. + 70 jr (Epic, Ishar, F1 GP...) + 30 util (Dell 4, Redact 3), px 2 800 F. **Nicolas BENEZIT**, 33, rue Montaigne, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.65.50.

Vds impr. HP Deskjet 500 (pour Atan, Amiga et PC) + câble, px 3 200 F. **Vincent LAPORTE**, 2, av. de Lamballe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.

Vds 520 STE (1 Mo) + Ripper + Trackball + mono, px 2 500 F + man + 10 ord. **François SARRE**, 21, rue des Pins, 90850 Essart.

Vds pour STE amateur PC Hard - 80 286-16 MHz - adapt., val. 2 400 F. px 1 500 F. **Joaël GARIN**, Bourg de Montferret, 56800 Ploermel. Tél. : 97.74.95 74.

Vds 520 STE + ext 512 K + joy neuf + Track Ball neuf + jr ong + STDS + 50 disk, bte, px 2 100 F. **Olivier MARIE**, Navailles Angas, 64450 Theze.

Vds jr STE env. liste. **Nicolas WARRET**, 29, rue du 8 Mai, 82143 Angres.

Vds 1040 STF, bte + 2 joys + mono coul + souris + nba jr (Vroom, Prince of Persia, Street Fighter II) + impr., px 6 000 F à déb. **Mehieu BONNECAZE**, L'Inlissement Les Coles, 64170 Arlix. Tél. : 59.83.26.29.

Vds Atan 520 STE + mono coul, SC1435 + 50 jr + souris + 3 joys - démos + nba util, px 4 800 F. **Jacques ATHANE**, 14, rue du Calvaire, 56230 Oueslembert. Tél. : 97.26 60 96.

Vds 520 STE 1 még + mono coul + joy + docs + 9 ong + mouse + bte de 78 disks démos, utilis px 2 500 F. **José DOS SANTOS**, 84 A, rue de Longvic, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.80.84.

Vds Atan 520 STF - mono coul + joy (mauf) + souris ss gar + 100 jr + livre basic GFA + revues, px 2 500 F. **Alain REVEYRON**, 3, allée des Pivoines, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.72.84.

Vds ST + 40 jr sur Atan - Steel Fighter 2, Dem. et env. liste déb. bienvenus. **Sébastien VIDALOT**, 418, ch. des Chênes, 06530 Le Tignet. Tél. : 83.68.30.11.

Vds mono coul Atari SC 1435, px 1 200 F + ext. 200 F + jr ong - Robocop 3, Toobi Kickoff, Great Courts etc. **Liliane ROLLOT**, 7, rue Claude Bernard, 54800 Jemly. Tél. : 82.33.22.97.

Vds Atan 1040 STF + 60 jr (Epic Another World, Kick off 2, Speedball, Powermonter) + souris + 1 joys, px 2 100 F. **Olivier DERVAUX**, 348, rue Lortholia, 59420 Merveux. Tél. : 20.27.30.70.

Vds Atan 520 ST + 1 Mo, mono coul, mon HR SM124 SF354, DF314 Quickshot, souris Tally HT 80, C GFA UMS2, DM Falcon px 5 000 F. **Jean-Pierre TALPIN**, rue Dorée, 49650 Allennes. Tél. : 41.52.81.02.

Vds 1040 STF + mono coul SC 1425 - joys + souris + 25 jr (Beach Volley, Dragon Ninja), px 4 000 F + 3 ST Maq avec 3 disquettes. **Benoît KUCZKOWIAK**, 6, rue du Ponceau, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.45.89.

Vds Atari 520 STE + 2 joys + souris + mono Philips 8832 + nba jr, px 1 500 F à déb. **Pierre COLLIGNON**, 55, bd de Charonne, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.03.86.

Vds jr ong Atari - Newzealand Story + Bobbie Bobbie + Super Wonderboy + Ramba + W-Island, px 100 F. Turdes 80 F. **Maud MERMET-OLIVIER**, 35, Grand-Rue, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.03.36.

Vds Atan 520 STE + 20 jr + souris + man, lbe, px 1 500 F. **Denis ROUSSEL**, Lyon. Tél. : 78.42.31.68.

Vds nba jr pour ST (Stos, Epic...) orig + nat + bte, px env. 45 F. (Suisse util) vds PC Bargon Attack. **Julien BRUNOD**, 2877 Le Belmont (SU) Suisse. Tél. : 029.51.11.76.

Vds DD Atan SC51 52 Mo + Hard 4 Scan 64 Niv/Gris + mon SM124 px 4 000 F à déb. ou vte sép. **Gilles CAYEZ**, 28, rue de Troussures, 60165 Rainvillers. Tél. : 44.47.65.73.

Vds Atan 520 STE (1 Mo) + souris + tapis + joys + 100 Disk (jr util) + btes rgts, px 2 500 F. **Marc SAUTÉREAU**, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 75.50 68.60.

Vds jr ong sur 520 ST-STE. Speedball 2, 100 F. Mori-Manet, 70 F. Baro (Psy), 70 F. Laurent RIJATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaineville-du-Touch. Tél. : 61.07.40.44.

Vds jr ong Atari. Kick off 100 F. Keran, Colmet's Bequest, Conquistat of Camelot, King's Quest IX 150 F. **Julien PETIT**, 34, rue d'Éboul, 27400 Quatremaes. Tél. : 32.50.55.37.

Vds Atari STE 1040 + mono coul SC1435 + ext stéréo + 5 jr ong + 60 disquettes + 1 souris + man + util, lbe, px 4 000 F à déb. **D.Jeremy COURBET**, 6, parc Henri-Dunant, 94290 Villeneuve-la-Roi. Tél. : (16-1) 45.87.99.71.

Vds ong pour STE de 50 F à 80 F (Koff 1 50 F, Intruder 50 F, etc.) Liste contre env. timbrée. **Pascal LECLERC**, 12, rue Calvin, 95420 Wy-dit-Joli-Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.22.

Vds 1040 STE + ST Bag + souris + joy + nba jr + bte, px 2 500 F. **Denis COUNAL**, 18, rue des Jumeaux, 77450 Conde-Ste-Libaire. Tél. : (16-1) 60.04.44.11.

Vds Atan 1040 STF, mono mono + DD 30 Mo, nba prog 2 joys, px 3 000 F. **Michel BONNETE**, 44, chemin du Sanaforum Les Tillaycroyes, 25030 Besançon. Tél. : 81.88.31.28.

Vds 1040 STF + mono mono + joy + mouse + 150 disks (jr utilis) + docs, px 3 000 F à déb. **Daniel MAITRE**, 270, rue du Faubourg Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.68.24.

STE 4 Mo + émul PC + 2 ND Drive + impr + 4 joys + MVI6 + 2 btes poss. (200 D7) px 5 000 F. **Christian RISCACHER**, Boite Postale n° 5, 78720 Carnay-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.

Vds Atan 520 STF, lbe, lbe de raccordement neufs px 2 000 F. **Anthony FOUGERAY**, 8, rue des 4 Vents, Résidence Clairfontaine, 72800 Mamers. Tél. : 43.97.97.53.

Vds Atari vds lect. ext. 3,5/720 Ko PC 720 B + nardcopieur + disquette 500 F. **Pierre FURRER**, 40, derrière Le Bois, 60850 St-Germer-de-Fly. Tél. : 44.82.58.42.

Vds ou éch + Kick off 2 + compil - Diest and Glory + Fascination pour 520 STE, px intéressant. **Eric DELERANRE**, 5, rue de la Mare Noire, 22380 Langueux. Tél. : 96.72.73.46.

Vds Atan 520 STF + écran coul + joys + souris + 100 disk (jr utilis), lbe, px 3 000 F. **Gaël BERTIN**, 115, rue de la République, 50600 St-Hilaire-du-Herouet. Tél. : 33.48 18.79.

Vds 520 ST + mono coul + joys + souris et tapis + nba jr - utilis + Bds Raccordeur px 2 900 F. **Cyril SUZCIN**, 15, rue de l'île Adam, 98260 Beuumont/Oise. Tél. : (16-1) 30.34.38.95.

Vds 520 STF + mono coul + nba jr + joy + souris + écran polaroid + util + livres + revues, px 3 000 F. **Alexandre PARROT**, 69, av. des Perdrix, 94210 St-Meur-Lesarenne. Tél. : (16-1) 48.88 02.48.

Vds 1040 STE + souris + joy + nba jr et util + impr. Citran 120 D + peritel, px 2 500 F. **Jean-Christophe ACHARD**, 11, rue du Gal Leclerc, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.78.33.

Vds 520 ST + mono coul + nba jr + 2 joy + accessoires px 2 500 F à déb. **Franck MARTIN**, Lyonne, 03110 Cognat-Lyonne. Tél. : 70.56.53.03.

Vds 520 STE + 100 jr + 2 joys + utilis (Protracker, Stéréo, émul PC) + souris + langages + revues (lbe px 1 900 F. **Guillaume PITTEZ**, 23, rue Claude Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.88.09.

STE + extension stéréo Atari 1040 + mono coul SC 1435 - 2 souris + 3 jr + 60 disquettes - utilis px 3 700 F. **thé D.Jeremy COURBET**, 6, parc Henri-Dunant, 94290 Villeneuve-la-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.98.71.

Vds jr ong sur ST à bas prix. Epic Qui-Run, Europe Robocop 3 Bloodwick etc. **Raymond BIAN**, 42, rue Blomet, 75015 Paris.

Vds sur STF/STE (jr utilis démo, Compuits + Lynx) adapt., secteur - 2 jr (Rygar et Balman). **Daniel LE-MAIRE**, 20, allée des Tilleuls, 58310 Orchies. Tél. : 20.61.64.48.

Vds 1040 STE écran coul + joys + nba jr (Fis II), Epic Sensible Scope, etc.), px 4 000 F à déb. **Nicolas AGASSE**, 4, lot la Galine, 34480 Palmiéson. Tél. : 67.36.06.77.

Vds Atan 520 STE, lbe + nba softs + mono coul + joys + impr. LC10 coul + nba livres px 3 300 F. **Claire LENSELLE**, Quartier St-Michel, 84800 Cadereousse. Tél. : 90.51.99.12.

Vds Mega ST 1 Mo + mono mono + câbles + jr + utilis + livres, lbe, px 2 500 F. **Hugues LE BASTARD**, 10-12, rue de la Miette, 78600 Maisonne-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.32.12.

Vds Atari 520 STF - jr, px 2 000 F. **Didier NICE**, 80, rue Carmille, Pav. 26, 78150 La Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.05.13.

Vds AT 296 1 Mo Ram DD 40 Mo, lect. 3 1/2, HD + écran VGA coul + souris + carte son Sound Bl12, px 6 800 F. **Fabien PODEVIN**, 24, allée Bach, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.25.70.

Vds Atan 520 STE (2 Mo) + démos pour et mono + 2 joys + F. Enigma + jr log util. **Marc PIERROT**, 92, bd Barbes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.56.97.

Vds 520 STF + 50 jr ong, px 3 500 F. **Hervé GASTAL-DON**, 88, rue Behaut, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55 15.50.

Vds 520 STE + mono coul SC 1435 + joys + souris + tapis, lbe, px 3 500 F à déb. **Olivier PESQUE**, 12, rue de la Langueville, 91290 Montargen. Tél. : (16-1) 60.48.49.37.

Vds Atan, vds educ, utilis, jr et Docs px bas. **André SEIGNIER**, 18 bis, rue du Baringhiam, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.

Vds Atan 1040 STE + écran + 50 jr. **Philippe GREALME**, 6, chemin du Crochet, 60590 Coye-le-Forest. Tél. : 44.58 75.07.

Vds jr et utilis Atari. Liste gratuite sur demande petit px. **Marc MOUTERNO**, 8, rue Thomas Edison, 93000 Montauban.

Vds jr pour Atari ST et PC à prix très bas. **Bruno DUBAS**, rue du 18 Juin, 62350 Athies. Tél. : 83.31.13.52.

Vds jr sur ST petit prix. **Jean-Pierre MARNIERES**, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.

Vds jr + docs sur ST à bas prix, vds nba orig. dés 50 F. port champs (bte Epic, Gads, Vroom, etc.) **Michel DESCHAMPS**, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08 81.59.

Vds Atari 1040 STF neuf + démos - 9 jr + 1 joy + utilis + logs de création, px 3 000 F. **Arnaud DEMS**, 3, rue de Metz, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.24.91.

Vds pour ST nba jr util démos éducats BS px docs px photocopie impr. Microlime 300 F + frays port. **José BULTEZ**, 33, rue de la Moissonnière, 93640 Quakerque.

Vds 520 STF DF + mono coul + souris + nba disks, px 2 400 F à déb. **Christophe DELPIAS**, 126, av. Lucien Bourgeois, 83160 La Valette. Tél. : 94.23.09 88.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Vds orig de 50 F à 150 F sur ST. Bargon, D.M., Champs Capives. Vds GB + 2 jx. px. 500 F. Anthony BLUCCO, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.34.23.

Vds Atari 520 STE + 2 jx + souris + jeu + prise prêt-à-l'emploi + 1 500 F. Lacture. Michèle CHARLES, 39, chemin de Belleface, 93700 Bourg-Saint-Maurice. Tél. : 79.07.02.38 (18 h).

Vds pour Atari ST Pack GFA Basic 3.5 (livres + interpréteur + compilateur) + 300 F. Ultima 5 + 130 F. David ARNAUD, Résidence La Chenat, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.53.09.

Vds 1024 STE + mon. coul. Philips + souris + tapis + 2 jx + câble ratel modem + cble. munitel + 150 jx orig. — ut. 6 Kf. Marc BEGAUD, 9 allée des Casseliers, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.44.43.14.

Vds Atari 1040 STE coul. + ext. 3 1/4 — 3 jx + Tapis + souris + env. 250 disk orig. + appli + livres + encartes, tbe. px. 5 200 F. Philippe BERTEAUD, 3, rue Deumier, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.60.05.

Vds 520 STE 1 Mo + SC 1425 en panne + 200 jx + 2 man. + 2 souris orig. D Day. Bobocop 3 + 6 x 4000. tbe. 56 gb. px. 2 500 F. KARIM. Tél. : (16-1) 48.30.29.31 (av. 19 h).

Sauf Atariistes! Club vend. éch. jx. env. disk + titre à 2,50 F. Sébastien GOURGUES. Lot de la Gare, 40420 Brocas.

Vds Atari STF 520, écran coul. + nbx jx + souris + man. + docs. px. 3 100 F. Frédéric ROMERO, 1, allée des Myanthes, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.94.14.

Vds 520 STE + 8 logs graph. + 26 jx de 1 500 F à déb. Cher contacts pour A1200 Yves JARNIC, 12, Impasse Théodore Belrel, 29780 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.

Vds jx sur STE à bas prix. Vds lecteur ext. 500 F. Vds Steel Fighter 2 sur SNES USA, px. 500 F. Thierry ZENARO, 53, rue G. Berge, 92000 Nanterre. Tél. : 63.93.37.43.

Vds 520 STF mon. coul. + 60 jx + joy + souris + util., px. 2 800 F à déb. Christophe PLAISANT, 130, av. Jean-Jaurès, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.34.30.

Vds cartouche de jx pour Atari 2600, px. 400 F le lot de 9 MMs Tennis, Défenders Centipede etc. Dominique LAMMENS, 32, rue Marguerite Lepiet, 59211 Santes. Tél. : 20.50.52.90.

Vds jx ST pas cher. Jean-Claude NEVED, Cité la Sauvage, Btl. B, esc. 5, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.26.10.20 (ap. 18 h).

Vds jx pour Atari 520/1050 STE/F à un tout petit prix. Liste sur demande. Xavier PANCHEVRE, Les Meuvrets, 49800 Brain-sur-L'Aunton.

Vds Atari 520 STE + 2 Mo + mon. coul. SC 1435 + souris + lect. ext. 720 + Trackball + nbx obj. px. 2 800 F. Pascal GAIGIER-DUVAL, 12, résidence de la Grande Prairie, 91330 Xerxes. Tél. : (16-1) 69.48.29.75.

Vds 520 STF + souris, px. 1 000 F. Bernard DEPIERRE, 60, rue de la Demi Lune, 93100 Montreuil-sur-Bois. Tél. : (16-1) 48.57.60.04.

Vds 1040 STE + Basicomicon + doc + jx. Targhan Starblade, Elgira, Chaco, S.B., etc. px. 2 450 F à déb. Julien GUERIN, 5, rue du Bâ de Gaule, 77840 Drouy-sur-Droucq. Tél. : (16-1) 64.35.67.82.

Vds 1040 STE + mon. coul. + lect. ext. 3,5" + Impri. Epson LX 800 + 300 disk. px. 5 500 F à déb. Nicolas SIMONET, 8, rue Francis Carco, 79760 Jouars-Pomchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.34.86.

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + souris + Quick Joy 5 Superpup + disks, tbe. px. 3 000 F. Vincent CHOUET, 5, square du Renard, 77186 Nohant. Tél. : (16-1) 60.00.59.82.

Vds ST confirme vds jx à bas prix. Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesperon.

Vds nbx logs pour Atari 520 et 1040. Eric FAYED, 32 bis, avenue Jules Guesde, 69200 Venissieux. Tél. : 78.78.04.94.

Vds Epic pour STE : 200 F. vds NES + 4 x 5mpsons, Tortues, Bayou Billy, Calcat, px. 800 F. Denis MAENTZLER, 20, route de Migny, St-Georges-Arnou, 26100 Issouéquin. Tél. : 54.04.04.80.

Vds jx orig. STE-STF de 80 F à 180 F (F12). Bat; Sherman M4; Iron Lord; tbe. FREDERIC (77). Tél. : (16-1) 69.48.13.09.

Vds nbx jx orig. sur ST de 150 F pce Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Manroy, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08.

Vds org. ST, Epic, Age, 150 F. Voyageur, Gunship, Carrière commande 100 F. Patrice JANIN, 18, Coz Fern, 22970 Ploumarguer, Tél. : 90.21.10.21.

Vds Atari 040 STE + GFA artiste + Joy + 2 jx + 1 500 F. Olivier PLOTTIER, Résidence Albert 1er, 1, rue des Baiges, 78150 Maromme. Tél. : 36.74.05.36.

Vds pour ST : ST replay 4 : 200 F. Jade : 100 F. 3D Construction Kit : 200 F. Disc : 100 F. + frais port. Jérôme MONTAÑA, 2, traversa de l'Imprevu, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.

Vds Atari 520 STE I Mega, 20 disks, souris, Joy, DCK, carte MV16, 2 livres. 2 100 F. Fabrice PLAA, Chemin du Saige, 84900 Mirpeix. Tél. : 59.61.17.17.

Atari 1040 ST + mon. coul. 1224 + CAD 3 D 2 + Cyber Point : 22 Rough etc. px. 3 500 F. Marc PINSON, 8, rue de Crouy, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.32.25.88.

Vds Atari 520 STF 1 000 F. Atari 1040 STE 2 000 F. Carte Vortex 386 1 300 F. Jean-Luc SYLVESTRE-GONON, 4, rue des Perrières, 21600 Dijon.

Vds jx orig. Atari STF (Silent Service 2 — Kick off 2 — Rambo — etc.) 110 F pce avec Doc + TE + DP. Jean-François RUIJN, 20, rue des Rousseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14.

Vds orig. ST simulations et aventures (Ultimag, Space Shuttle, etc.). Pascal LEMAIRE, 235/229, rue Aléandre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.61.05.

Vds Atari 520 STE + écran coul. + jx + disk + souris — Joy + docs. 3 500 F à déb. Philippe GUERIN, 5, rue Alfred de Mussat, 91220 Breteigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 80.84.85.41.

Étudiant vds 1040 STF + nbx logs + souris + Jox + livres (ASS, GFA, etc.) 1 300 F. Vds mon. coul. + lunette TV 1 300 F. Eric OAHAN, 8, terrasse du Parc, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.34.42.

Vds Atari 520 STE + souris + Jox 100 jx + cordons + rallonge + Joy + Free the 2 000 F. Thomas DE VAUX BIGNON, 120, av. Paul Vaillant Couturier, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.38.60.

Vds 520 STF : 1 000 F + track-ball Atari : 100 F + Impri. Epson FX 650 : 2 500 F. Jérôme MONTAÑA, 2, traversa de l'Imprevu, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.

Vds jx sur ST liste sur demande. Ronan TOULLIOL, Pentrat, 56530 Pentrat. Tél. : 97.05.05.83.

Vds pour ST jx démos, Dampus à prix très raisonnables. Sébastien DUCLEROI, 419, rue des Écoles, 78955 Carnières-sous-Bois.

Vds pour ST : ciné city, livres + GFA 3.00, le grand livre de l'Atari etc. pour PC : Laura Bow, Blume in Dark. Michel PENFEUTELIN, 3, rue Gabriel Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.67.

Vds Atari 1040 STF coul. + nbx jx + log dessin musique, animation + Jox + souris + nbx imgs. 4 000 F. Nicolas RUCINE, 27, rue Gambon, 92290 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.88.29.

Vds 1040 STE coul. + Impri. + lect. + Jox + 200 disk merges + ong. + magazines + souris + tapis val. 8 000 F. px. 6 370 F. Laurence RUCHE, 3, rue du Château, 95360 Montigny. Tél. : (16-1) 38.84.00.89.

Vds Deluxe Paint ST, 807, dom. pub. dign. vds ST scoli. les voy. du temps/lots revues inf. diverses. Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34890 Fabrègues. Tél. : 67.85.29.74.

Vds 520 STE 1 mo + lect. EX1 + 600 Softs + 3 Joy + livres + souris + revues 2 900 F. Impri. DMP 4000 — 136 col. 1 100 F. Xavier DE BEAUCHESSNE, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.21.45 le soir.

Vds 1040 STE + mon. coul. Philips 8832 + souris + man. 2 400 F tbe. Olivier GRANDJEAN, 12, rue de Nozay, 91310 Montigny. Tél. : (16-1) 69.01.09.88.

Vds sur ST ong. Stom. Masters, Challenge Foot lvers senior, Lum 140 F ou les 2 230 F port compris. David DUILLOIN, 31, rue Marino Simonetti, 89150 Decennes. Tél. : 78.46.57.51.

Vds sur ST 30 images Raw 300 F + 10 jx éch. DP disk catalogue 10 F. Bertrand FOURDAIN, 4, rue du Doyen, 62310 Fruges.

PC

Vds PC 386 SX 33, D0 82 Mo, 2 lect. HD. carte-scran, SVGA Ram 2 Mo. clavier souris — jx. px. 7 500 F. Pascal HERY, 70, rue Boursault, 75017 Paris.

Vds carte graphique Hercules — port. Impri. 100 F — souris — manuel — davier 60 F. tbe. rech. contact PC. Jean-Marie AUDRY, 57, hdt. Les Renards-Les-Terniers, 60700 Pont-Sainte-Maxence.

Vds lots 7 jx PC 3 1/2. E. O. Beholder 2. Ultima Under. Steel Empire. de 100 F à 150 F le jeu ou 800 F le lot. Arnaud COUTURIER, 28, rue de la Rochefoucauld, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.15.55.

Jx PC WEEN. Alora Dakseed K06, K05. Harner B17, etc. ong. 20 F. Jean-François RIBOIS, 10, rue Argouze, 38100 Grenoble. Tél. : 78.54.84.79 (le soir).

Vds PC Amstrad 1512 coul. 2 lect. 5 1/4 tbe. — souris — manuels — housse — jx — intégral PL, px. 3 000 F. Philippe TASSIN, 10, square des Dîmes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 80.63.11.00.

Vds PC AT 286 16 Mhz 4 Mo Ram DD 40 Mo, VGA coul. souris — joy — carte son — log. px. 5 000 F. Jean-Claude MONNERET, 24, rue Thomas Couture, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.93.88.

Vds PC 286/4 — écran VGA coul. DD 40 Mo — 2 lecteurs 5 1/4 — 5 1/4 Mo de Ram — nbx disks — jx et util. — souris px. 6 000 F. Malory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.

Vds pour PC Carte Sound Blaster 2 — CMS Chip installée, px. 600 F. Esq. gar. Roy EMMANUEL, 13, rue de l'Horizon, 80720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 72.48.91.65.

PC Portable 286/16, 2 Mo DD 20 M. Windows — Excel — Works — jx — souris — Impri. Epson, px. 6 000 F. Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.08.

Vds PC 286/12 Mhz, 1 Mo DD 20 Mo, lect. 3,5" écran VGA, carte son Abid, MS-DOS, Works 2, px. 4 900 F. David FRESNEAU, 20, rue Desgranges, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.98.38.

Vds sur PC carte Pro-Audio, Spectrumb 16, sa gar. + se. amb. px. 1 000 F. + carte SVGA Prodesigner IIS 500 F. Yann GIERER, 7, place George Pompidou, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.87.84.

Vds PC 386 D 20 D065 4 Mo SVGA, DOS, souris, ss gar. — jx — util. tbe. px. à déb. Yann LACHAUD, 35, RN 41, 82199 Gosnay. Tél. : 21.53.87.73.

Vds éch. ach. jx et util. sur PC et Amiga — rech. Kikstart 1 3 pour Amiga 600. Michelle RDT, 52, rue Albert Camus, 88200 Muthouse. Tél. : 89.43.26.38.

Vds IBM 230 8086 able lecteur 3,5 coul. — carte Sound Blaster — nbx log. — jx — jox, px. 8 000 F à déb. Thierry MELAN, 13, passage Ramney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.56.11.

Vds 386 DX 40 — Copro 387 — DD 85 Mo — 128 Ko Cache — 1 HD 3,5 — mon. SVGA Trid 512 Ko — Falcon 3 — Dune — WC 2 — Aces of Pac — U7 — WC 1, px. 9 500 F. Eric DIERER, 22, rue Gabriel Péri, 92200 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.17.25.

Vds IBM PC XT Ega — jx — util. le n. 1 000 F. Mai-Linh BUI, 24, Ter Remy-Lazare, 92260 Fontenay-aux-Roses.

Vds Carte 286 12 Mhz 480 F, carte VGA 612 K 260 F, mon. et card. NB Hercules 300 F, jx 150 F pce. Marcel VALERI, 29 av. Anatole France, 94600 Chobry-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.91.05.

Vds PC 286 Amstrad VGA coul. 14 - 640 Ko, HD 32 Mo lect. 3 1/2, souris, nbx logs. px. 4 500 F. Emmanuel VENET, 44, rue Michel Pasco, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.61.88.

Vds nbx jx orig. pour PC 386 — Dune Elernam, Falcon etc. Gilles LAURENY, 86, cité de Colville 54500 Aubonne. Tél. : 82.22.53.24.

Vds PC AT 386 SX SVGA 40 Mo 4 Mo Ram. Dos 5 — copro — logs — 2 lect. 3,5 et 5 1/4 px. 8 500 F. Pascal VANZATO, 8, rue de l'Indépendance Américaine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.18.03.

Vds PC Tandem 386 5 * 20 — copro — DD110 — Rad 5 Mo — 2 lect. HD — Impri. — SVGA coul. — jx et prog. tbe. px. 10 000 F. Remy CHIBOIS, 1 Ter, av. de l'Étang, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.81.98.13.

Vds PC 386 DX 25 Mhz, 4 Mo Ram, DD 80 Mo, 2 lect. 3 1/2 HD et 5 1/4 HD SVGA. DOS 5, ss gar. px. 7 000 F. Stéphane PAUTHOT, 56 bis, rue du Val d'Or, 82150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.08.48.55.

PC 1640 CD, Amstrad, CGA, coul. Azerby 2. Lect. 5 1/4, souris, MS DOS, Gam, Desktop Integral PC — jx, nat. px. 3 000 F. Cédric HERMAN, E, allée Joseph KESSEL, 93380 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.43.29.

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA — souris — intégral PC — manuel. tbe. px. 2 000 F. Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.03.41 (H.R.).

Vds PC 10 — III 2 lect. 3 1/2 et 5 1/4, écran coul., 2 man. carte de son Adlib — jx — util. px. 2 500 F. Cédric MOURIER, La Force de Biliard, 43120 Montbrison-sur-Loire. Tél. : 71.66.39.47.

Vds 486 DX 33 SVGA Acel, Windows DD 210 Mo — Windows 3.1 — Dos — souris 2 Mo, px. 14 000 F. tbe. Marc MURET, 7, hameau la Gravette, 33450 St-Sulpice et Carmyrac. Tél. : 56.72.93.92.

Vds org. PC Alone in the Dark, Abain, King Quest 5 VF. Gilles ORTEGA, La Jouberte, 92340 Flamantville. Tél. : 33.04.19.41.

Vds Legend Kyandia PC 3.5 (ong. — livre de codes) facture px. 200 F. Claude PROTIN, 54, rue Carnot (ble 158), 84700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.96.44.

Vds sur PC Another World tbe. 3 1/2 ong. — doc — bit. px. 150 F. Nicolas MASSART, 14260 St-Georges-d'Aunay. Tél. : 21.77.73.81.

Vds PC 8086 10 Mhz, 640 Ko souris, clavier 102 touches DOS 3.3, 2 lect. 360 Ko px. 1 900 F. Eméric DEBOURAIL, 5, rue des Mouettes, 59247 Fachain. Tél. : 27.88.20.60.

Vds sur PC 3 1/2 Comanche Alone in Dark VF, King Quest 5 VF, Legend of K. VF, GPH Microprose Inc. Jean-Charles. Tél. : 65.86.21.98.

Vds jx orig. PC 3 1/2. VSA WWF, Cadaver Pradock 2, etc. de 150 F à 200 F. Liste sur demande. Benoît FLOREANI, 32, rue du Jeu, 77390 Guignes. Tél. : (16-1) 64.08.13.81.

Vds jx PC F19, Elernam, Pacific Island Midwinter 2, Balance of Power 100 à 150 F pce. David LAZIMY, 71, av. Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.83.28.

Vds PC 286 16 Mhz 4 Mo — souris — jox — carte son 2HP — logs écran VGA px. 5 000 F. Jean-Claude MONNERET, 24, rue Thomas Couture, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.93.88.

Vds jx orig. sur PC 80 F à 160 F. Liste sur demande. Wilfrid WUILBERCO, 51, chemin de l'Attemberg, 87140 Barr. Tél. : 88.08.52.86.

Vds jx org. pour PC King Quest, Sherlock Holmes etc. Commanding, Inca Alone in the Dark Hook etc. Laurent TISSANDIER, 38, rue des Vergers, rés. Châteauf, 63800 Caumont. Tél. : 73.84.23.36.

Vds PC 286 bull. 35 F. DD 40 Mo 1 lect. 3 1/2, écran mon. graphique px. 2 500 F. Pascal DELUSTE, 10, rue Mercœur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.85.28.

Vds PC EET 386 SX 25 Mhz, 4 Mo/05 Mo Soundblaster, Dos 5, jeu man. Top Star tbe. px. 7 500 F. Patrick GAZARDIOLLES, 314, rue Paul Bert, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.35.81.

High Quality version Available on AMIGALAND.COM

petites annonces

Vds PC 286 12 DD 40 Mo. lect. disk 5 1/4, moni coul. VGA — nbx logs, px: 4 500 F. **AJAIN MICHEL**, 1, route d'Igny-le-Jard, 51700 Dormans. Tél.: 26.58.23.77 (19 h).

Vds PC 286 Philips DD 40 1 Mo, VGA — AdLib — Impn — 2 joy — souris — nbx logs, px: 6 500 F. **Emmanuel GUERNIERO**, Chemin des Négades, B4100 Orange. Tél.: 90.34.46.44.

Vds PC 10 III 10 MHz, 640 Ko, CGA 16 coul., 3 1/2 — 5 1/4, souris, 3 boutons — 2 man., px: 3 500 F. **Another World**, 150 F. **Laurent ROSSIGNOL**, 12 - La Dessau de la Bûche -, 41330 Villedaunoy. Tél.: 54.20.10.11.

Vds pc orig 160 F., Alone in the Dark - Kings Quest VI, Formula One GP. **Abain MERMET**, 04400 Uvernet. Tél.: 92.81.29.73.

Vds jeu pour PC: Silent Service 2 Pirate Sirius, Bloodwych 150 F. **Matthieu BÉDOUN**, 8, résidence Saint-Estève, 34570 Pignan. Tél.: 67.47.67.73.

Vds jeu PC: Pitfighter, Disco Heat Turles 2, Another World, Push Over, px: 150 F. **spaco Ace** 100 F. **Jean-Pierre LOI**, 28, rue Birmaux, 17300 Rochefort. Tél.: 46.67.25.08.

Vds Tandon 3865 x 20 VGA coul. Ram 2 Mo, HD 40 Mo AdLib souris Windows 3.1, jeu gar. px: 5 000 F. **Laurent LALLEMAND**, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél.: (16-1) 48.52.24.88.

Vds jeu orig PC 3 1/2: Alone in the Dark - The Manager, Mauphi I, Speed Ball 2, KO 2, Champ Mondger, etc., px: 120 F à 230 F. **Vincent LIEVRE**, 80, rue Rouget de l'Isle, 62014 Nanteuil. Tél.: (16-1) 47.21.05.59.

Vds orig. compets sur PC: Civilization, F29, Epic 150 F. **Arnaud CAPOEON**, 20, av. Etienne Lecarpentier, 50100 Cherbourg. Tél.: 33.44.21.84.

Vds orig. PC Alone in the Dark Nickyboas Oday 200 F. 1 500 F. 3 Grand Prix: Formuleone 200 F. **Eric GAULDEL**, 16, rue du Temple, 57330 Ensfange. Tél.: 82.55.20.01.

Vds jeu orig. croix pour 1 Carte Indy 3, Larry 3, Etamam, Another World, Lure, Bergon Monkey 2, etc., **François ALBERS**, Lot Malpertuis, 25190 Liebhillers. Tél.: 81.96.54.32.

Vds jeu orig PC: W. Beamish 150 F. EC84 100 F. WC 2 — S01 & 2: 250 F. Wrath Demon 100 F. GC2 100 F. GWRKS Eng 400 F. Pascal BLASZCZYK, 8, rue de Sébastopol, 87000 Strasbourg. Tél.: 68.22.10.91.

Vds jeu sur PC: MMA, Alone in the Dark, Street Fighter 2, Joe and Mac etc. **Jérôme PHIN**, 11, rue Jean-Baptiste-Garnval, 77450 Esbly. Tél.: (16-1) 60.04.34.80.

Vds jeu PC (TD2 et 3, Archonophobia, Weltris, Speed Ball, Crazy Cars, Wild Streets GP Soccer), px: 70 F. **Alexia RAGEARD**, 3, rue du Stade, 57170 Château-Salins. Tél.: 67.05.28.50 (le week-end).

Vds jeu PC orig 100 F à 200 F. Epic, Another, World, Eye of Beholder 1 et 2, etc. **Frédéric BERGER**, 84, bd Garibaldi, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 43.06.56.79.

Vds jeu PC Another World, Etamam Monkey 2, Bergon Attack, voy du Temps, Lure et Tempres etc. **Pierre ALBERS**, Lotissement Malpertuis, 25190 Liebhillers. Tél.: 81.96.54.32.

Vds jeu PC orig 3 1/2: D. Oregon II permis de tuer satan (160 F. pce Terminator II), px: 170 F. **Grigory JAEGY**, V, place Charles de Gaulle, 68840 Pulversheim. Tél.: 68.48.17.22.

Vds orig sur PC Alone in the Dark 250 F. MM3 200 F. le lms d'Or Window 3, 1 avec DK 250 F. neuf, contact **Fabien VERHEERSLH**, 48, cité Beccquet, 170 rue Dellanoy, 59600 Lille-Fives. Tél.: 20.04.23.54.

Vds PC Olivetti 640 Ko, 10 MHz, CGA. Coul. DD 20 Mo. DR 3 1/2 — impri 120 D — joy — souris — util, px: 3 500 F. **Paulo DA SILVA**, 43, Rue de Présence, 851, 4: asc. 10, app 381, 93200 Saint-Denis. Tél.: (16-1) 42.43.66.58 (18 h — 23 h).

Vds jeu PC orig 3 1/2: Inca, WC2, Ween UNV, Quest for Glory 3, Indy 4, px: 150 F à 200 F. **Jean-Baptiste SCHWENHÉZ**, 8, av. de la Chardonnière, 78124 Marli-sur-Mauleon. Tél.: (16-1) 30.80.88.20.

Vds PC 286 DD 40 Mo — lect. 3-5 — écran VGA — 2 joys — souris etc. **gali**, 4 ans px: 6 500 F. **Agnes COCAGNE**, 32, rue Amiral de Grasse, 06130 Grasse. Tél.: 93.36.20.37.

Jeu orig Bergon Attack pour PC 3-1/2 120 F. port compris **Eric DREYFUS**, 16, rue de Pipeles, 41000 Blois. Tél.: 54.42.08.38 (W.E.)

Vds PC T016 « PDD CGA, écran EGA, 100 % comp — impn — (x — nbx disks vierges, px: 4 500 F. **Laurent BELAIR**, 10, allée Rosalie, 91840 Les Ulis. Tél.: (16-1) 89.82.85.43.

Vds orig. PC King Quest 6 VF, px: 250 F. vds anciennes revues Tit. Tél.: 78.53.06.20 ou 78.80.88.58.

Vds PC 3-5: Adv. Tennis: X-Wing: F1 Grand Prix: Chuck Yeager Air CMBT: Stunt Island: Great Naval Battles, etc. **Pierre-Alexandre BAILBY**, 191, rue d'Alsia, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.43.44.80.

Vds 3DDK2 sur PC 300 F — A Train 200 F. Dune 170 F. — port — 1 démo gratuit. **Olivier RATAJCZAK**, 15, rue Placide Lefebvre, 58252 Marquette-en-Ostrevent. Tél.: 27.35.83.91 (le soir).

Vds Amstrad PC 386 SX 20 VGA coul. DD 40 Mo — souris — carte joys — nbx logs, px: 7 800 F à déb. **Loïc THOCNE**, 12, rue du Bel-Air, 78500 Sartrouville. Tél.: (16-1) 39.13.12.80.

Vds Stéréophoniseur pour cartes Sons PC, effet garanti, px: 290 F. Rems. ctre env. trée **Samuel DEPRES**, 28, rue Chanzy, 62580 Vimy.

Vds PC XT IBM, 640 Ko carte et écran VGA couleur, lect. 3-5 et 5-2.5, DD 10 Mo, 2 lect. 5 pouces — 3 pouces. **Jean-Jacques PELLE**, BP 3442, 27034 Evreux Cedex. Tél.: 32.33.05.23.

Vds sur PC Inca, Luluabow VF, Transglobe, Commanche, Alone in the Dark, Dnp, etc. à déb. **Joe Chemall**, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 45.77.71.66.

Joueurs intoxiqués vendent jeu PC 3,5, VGA HD liste ctre 2 env. libérés **Philippe AESCHELMANN**, 47, rue Oehmichen, 25200 Montbéliard. Tél.: 81.90.13.17.

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + integral PC + manuel lbe px: 2 000 F. **Jean-François JOURDE**, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél.: 38.93.93.41 (HR).

Vds IBM PS/2 8550-2, 286, 1 mo 3 1/2, DD 60 mo, VGA coul. + jeu lbe px à déb. **Stéphane FRADIN**, 43, rue des Landes, 44300 Nantes. Tél.: 40.40.80.98.

Vds PC 286 et 386 SX carte d'extension Bocaram AT plus compatible EMS 4,0 et XMS 800 F. **Laurent MOIZO**, 12, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.23.88.88.

Vds jeu PC lbe ultima 7 VF 250 F, Castles 2: 200 F, Inca 300 F. **Nicolas ROBIN**, 8, allée du Parc Bois Beaumont, 63110 Beaumont. Tél.: 73.28.12.79.

Vds PC AS12 écran coul. 2 lect. disk — impri — nbx log + livres px: 3 500 F. **Serge BERICH**, 68, bd National, 13001 Marseille. Tél.: 91.50.00.64.

Vds lect. ext. CD-ROM Philips pour PC 386 val. 4 500 F. Px: 2 000 F. sa ga. **Sébastien CHORAIN**, 9, rue de Crussol, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 47.00.78.00.

Vds Amstrad PCW 8256 + impri + log plus à déb. **Lionel LEMAIRE**, 2, square Alexander Fleming, 92180 Anthony. Tél.: (16-1) 48.88.88.60.

PC HSS 386SX-16 4 mo VGA coul. DD42 FD 1,2 + 1,44 Soundblaster + CMS + enceintes 6 500 F à déb. **Log Joy Mouse FLANKLIN**, Région Parisienne. Tél.: (16-1) 46.81.41.81.

Vds jeu Indiana Jones and The Pate of Atlantis pour PC **Henri HEBRAIL**, 5, place du Gers, 31770 Colomier.

Vds jeu PC orig: Epic, WC2, D-Génération, Tiny Snorks, Car & Driver, Shadowland, Indy 4, Bergon Attack **René BLANC-BERNARD**, 5, rue des Gémtries, 80130 Ecullly. Tél.: 72.18.93.57.

Vds sur PC: Atac 150 F. Ultima Underworld 150 F. Inca 200 F. **Arnaud PICHÉRY**, 8, rue Couzinet, 78800 Volzins-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.43.58.73.

Vds pour PC jeu orig Alone in the Dark Wheamish Comanche Quark Police Q3 croisière 150 F. **Mike GARNIER**, 75009 Paris. Tél.: (16-1) 48.74.09.62.

Vds pour PC: Yeager Air Combat, Jet Fighter 2, F19, Aces of Pacific, Harpoon Pacific Island, Das Boot, 200 F. le jeu. **Jacky POTHIN**, 2, Impasse Hébert, 91200 Breigny-sur-Orge. Tél.: (16-1) 60.84.37.27.

Vds 286SX 16MHz 1 MoRAM VGA coul. 1 lect. HD 5" DD 40 mo + nbx jeu — log — souris + util 5 500 F. **Stéphane BRUYER**, Les Clos Bouvet, 56140 Ruffiac. Tél.: 97.93.71.79.

Vds écran 14 VGA Philips 1 300 F. **Anne BERTRET**, 16, bd Flandrin, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 46.04.51.78.

Vds PC 286 AT 12 mbx DD 20 mo VGA coul. 640 Ko Ram + Sounda Laster 1 carte Joye lbe px: 4 000 F. **Mathieu MOUILLET**, 99, chemin du Travertier, 84170 Montoux. Tél.: 90.86.32.18.

Vds PC 2086 2 lect. VGA coul. 14" HR, Ms-Dos, Windows, Works, Doc. souris, prix à déb. **Yann BORMARD**, 38, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél.: 91.84.72.99 (ep 18 h).

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. + 100 jeu + revues + divers ogs + disks vierges, px: 1 500 F à déb. **Cynthia BLEUZENT**, 9, rue de l'Égalité, 91400 Secley. Tél.: (16-1) 80.18.28.22.

Vds CPC 6128 lbe + nbx jeu + moni coul. px: 460 F. **Romain FÉRAY**, 120, rue Antoine Georges Rollé, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 39.62.17.84.

Vds CPC 6128 lbe + moni coul. + 2 joys + nbx jeu orig. (Super Menace GP, Shinobi...) + livres px: 1 000 F. **Stéphanie DEVERSEN**, 50, rue du Muguet, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (16-1) 64.68.58.25.

CPC 6128 écran coul. + joys + livres + nbx logs, px: 1 500 F. **Pascal RERIEZ**, 2, Impasse des Hauts Jardins, 92140 Clamart. Tél.: (16-1) 41.09.96.80.

Vds CPC 6128 1 moni coul. + 100 jeu (Barbarian Fina, Fight + impri. DMP 2160 — nbx px: 1 900 F. **Philippe RAUNET**, 20, rue Pierre Brusseletta, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 30.78.02.35.

Vds CPC 6128 + 2 joys + moni coul. — 50 jeu lbe px: 1 900 F. **Julien OUC-CHEVALDIN**, 14, allée des Pêcheurs, 91120 Palaiseau-Lozère. Tél.: (16-1) 88.31.02.37.

Vds CPC 6128 mono + adapt. anal. + 2 joys + 250 jeu + utis + câble K7 — marucs. + 1 VG 5 000, px: 1 500 F. **Cédric VANDEVOIR**, 115, rue D. Ferry, 58282 Courcy. Tél.: 27.44.55.29.

Vds pour CPC jeu orig. prof. 40 F. pce, port compris. liste sur demande + lre réponse. **Roger LORRAIN**, carte de Frefferrans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél.: 85.72.82.12.

Amstrad CPC disk logs marie Asmal + Previsons Assole (val. 800 F), boîte orig. px: 400 F. port inclus (mail). **Daniel LERDY**, Lacroix, 24380 Verly. Tél.: 53.06.78.48.

Vds CPC 6128 + écran cou. + 2 joys + jeu + manuels Amstrad px: 2 700 F. à déb. **Michel DONIAS**, 33 bis, rue Jules Verne, 94160 Villeneuve-St-Georges. Tél.: (16-1) 41.66.92.19.

Vds CPC 664 (disk + moni coul. + 100 disks + 40 ang. + livres + lecteur K7) px: 2 000 F. **Mathias HAVET**, Chemin Vincent la Crèche, 69270 Bailleul.

Vds jeu CPC 6128 Bat R-Type Super Snake, Smoet Geron Wings, jeu PC pre Sébastien THOMAS, 51600 St-Remy-sur-Bussay. Tél.: 26.66.68.48.

Vds pour CPC 6128 em 3 1/2 neuf px: 600 F. **Ludovic MARTINAGE**, 11, rue Victor Barde, 59600 Lille. Tél.: 20.56.04.23.

Vds jeu CPC 6128 desq. Mohemian 50 F, Tebis 75 F, Weltris 75 F, S. Monaco 40 F, Skybur 45 F, Escal 60 F pour Mac Full 110 F. **Tristan COURTOIS**, 40, rue des Remparts d'Alnay, 69002 Lyon. Tél.: 78.37.96.07.

Vds CPC 464 moni. 1 lect. Disk + impri. + nbx jeu et uti. hte lgt. + multiface 2 + livres + joys px: 1 500 F. **Eric JOUVENAU**, 10 bis, rue du Meulle de Pierre, 92140 Clamart. Tél.: (16-1) 48.44.71.56.

Vds CPC 6128 + moni coul. + buffet TV + multiface 2 + jeu et logiciels + revues, px: 1 800 F. **Stéphane STANDAERT**, 42, av. Babalis, B4120 Fontenay sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.76.91.28.

Vds 6128 Plus — moni coul. — nbx jeu manuels revues (Mokbu, Navy, Seas) **Sylvain COUSVAISER**, Rochefort, 35270 Combray. Tél.: 89.73.10.74 (W.E.).

Vds impri. Amstrad DMP 2160 compatible Amstrad Atari Amiga PC, px: 1 000 F à déb. **Christophe PUCCI**, 59, rue d'Ascq, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 38.80.54.62.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeu + manuel + discologies + impri. DMP 2160, px: 3 500 F + 2 jeu, px: 600 F. coul. tt. 4 000 F. **David BLEY**, 86380 Marigny-Brizay. Tél.: 49.52.18.28.

Vds 6128 coul. + joy + livres + Maxam + music Pro/Equipare — 60 DP + magazines px: 1 600 F. **José DA SILVA FERREIRA**, 152, rue de By, 77810 Thomery. Tél.: (16-1) 60.96.41.15.

Vds CPC 464 mono. + jeu + joy px: 1 200 F. **Thierry BONE**. Tél.: 54.30.77.68.

Vds CPC 464 coul. + nbx jeu px intéressant. Vds jeu AS50 **Frédéric PÉTEREAU**, 34, rue de la Rotière, 37300 Joué-lès-Tours. Tél.: 47.67.20.84.

Vds jeu CPC 6128 + 20 Fret. **Compte Frédéric LA-MARCHE**, 17, allée Oiderot, 93380 Clichy-sous-Bois.

Vds CPC 464 mono. + 190 jeu, px: 1 000 F. **Régis REVILLON**, 8, rue Jean Gaudin, 62880 Aulnay-sous-Lens. Tél.: 21.78.45.03.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeu, px: 1 000 F à déb. Vds SMS, px: 300 F. **Philippe WERLE**, 17, rue de la Source, 87440 Marmouthier. Tél.: 88.70.82.84.

Vds CC 464 coul. — lect. disk + nbx disk et K7 (jeu et util) + joy + post. Gunfight + revues, px: 3 500 F à déb. **PHILIPPE** (Région Parisienne). Tél.: (16-1) 39.60.33.54.

THOMSON

Vds nbx disks pour T08-T07 M05 etc. Liste sur demande ctre env. timbrée. **Boris SZYMANSKI**, rue du Bois Marmont, 98230 Océral. Tél.: 24.54.21.59.

Vds matériel Thomson fin de stock, T07-T08-T09, lecteur 3.5 — logs K7 etc. demander liste, env. 2 lettres. **Benjamin MASSIS**, 8, chemin des Jours, 84310 Montérol. Tél.: 80.33.39.38.

Vds T06D px: 1 000 F + souris + crayon opt. + 2 joys + 45 jeu + nbx, px: 1 300 F. Vte sép. possible, px à déb. **Karine WUDDMER**, 3, résidence du Nouveau Parc, 78570 Andresy. Tél.: (16-1) 38.70.88.41.

Vds nbx logs orig (K7) pour Thomson M05, très bas prix. **Michel ETIENNE**, 252, rue de la Liberté, 59600 Moubège.

Vds Mat Thomson lect 5 1/4: 3 1/2: K7, imp. 80 coul., souris, cray. opt. ext. mem. inc. varié, cartou. p. livres, etc. **Frédéric MOUVEAUX**, 4, rue Léon Gambetta, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél.: 20.03.30.88.

Vds 1000 F T016/512k/mon. CGA/Kenon 2/Lemmings-Indy Avanti ou éch. ctre mon. Amiga lect. digit. IMA **David ABBAD**, 253, grande rue de la Guilloière, 69007 Lyon. Tél.: 78.58.09.54.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

CONSOLES

Vds MSX Yeno + 2 jx + adapt TY: 500 F. Ach jx GG dès 100 F. Eric GOTTARDIN, 4, rue du Docteur Schwitzer, 91430 Igny. Tél.: (16-1) 69.41.29.63.

Vds Famicom + SF2 + Rainma + EDF + adapt. fran + 2 aim + 1 vidéo lbe, px: 1 500 F. Kenny PASSERIEU, 15, av. de l'Europe, 94230 Cachan. Tél.: (16-1) 46.65.00.51.

Vds JX SFC: Zeida, WWF: 300 F à 350 F; vds la MD: Sonic II NH/PA, TF IV, SMGP II: 300 F à 350 F. Ach. MCD Olivier NIOBEY, 8, rue de Lorraine, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 43.63.18.50.

Vds NES neive - pist + 2 man + joy N Pro + 8 jx (SMB1 - ZD 1 & 2 - Rygar - K. Icarus + D. Hum), px: 1 250 F. Françoise VERNEAU, 13, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 46.22.43.88.

Vds PC Engine + 2 joy + Quempour + 9 jx, lbe, px: 1 800 F à déb. Marc MIGLIORIELLI, 4, rue des Haies, 93330 Noisy-sur-Marne. Tél.: (16-1) 43.06.68.86.

Vds GG - Mousse + Cokutsu + Sonic + Olympic Gold - Mickey - Senna GP, px: 1 200 F, lbe; vds NEC + PCX 02 - P. Sport + D. Core, px: 800 F. Bruno PIERRE, 11/15, résidence des Fontaines, rue M. Berthelot, 92880 Puteaux-la-Défense. Tél.: (16-1) 47.73.86.14.

Vds MD - jx MD - 1 man, px: 550 F. Cyrille ETIENNE, 4, résidence Edmond Rostand, 94470 Boissy-et-Langer. Tél.: (16-1) 46.89.00.08.

Vds jx GB: S. Mario Land (170 F) + Bugie Bunny Crazy Castle 2 (130 F). Franck BREYSSE, 23, route de Prarery, 43750 Vals-Près-le-Puy. Tél.: 71.02.21.99 (ap. 18 h).

Vds NES - 9 jx, px: 2 000 F. Benjamin REY, n° 8 rue Obesux, 42220 Bourg-Argental. Tél.: 77.38.16.17.

Vds MB Fx: J. J. Bezel + Golden Age + Monaco GP + Sonic - 1 man + persol, bil, px: 850 F. Sam BEIGNON, 57, rue de la Mère, 94400 Créteil. Tél.: (16-1) 43.74.23.87.

Vds MSX2 - jx, px: 1 000 F. Vds Micro News N10 à 55 joystick N11 a/b/g. px: 10 F. Thierry BONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille.

Vds MD - 2 man + 1 joy + 2 jx, px: 1 000 F, lbe, vds 9 jx 300 F, 1 400 F. Christophe MAZET, 3, avenue du Pinais, 30320 Marguerites. Tél.: 68.87.28.82.

Vds Lynx - Inverso + 7 jx, lbe. Blue-Light-Warrior-Zendocin Klax etc... px: 1 800 F; val: 2 800 F. Mikael URVIGAS, 10, rue de l'All, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.75.79.84.

Vds NES - PIS + 2 man + 9 jx, px: 1 750 F. Vds jx: 250 F (volley, Catch Top Gun 2); 200 F (Dania BEAUDEUX, rue des Chauves, 41310 Villechauve. Tél.: 84.80.38.27.

Vds jx MD Last Eagle et Shadow Dance, N SMS: 150 F et MS: 75 F. pca Stéphane GARCIA, 20-22, rue du Dan, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.58.67.08.

Vds Jo Jo jx + 9 jx (Symbi, Mickey...) + Master Gear, px: 1 700 F. Jean-Olivier OUSSET, Tél.: 61.21.06.34 (ap. 18 h 30).

Vds Supergraph + CD Rom + 4 jx (3 lasers), px: 2 700 F à déb. ru ach. ctre néo gdo + 2 jx. Pascal BLANC, 4, rue de la Poste, 69380 Lissieu. Tél.: 78.43.07.07.

Vds SGX + 17 jx - 3 man + Quint, px: 3 500 F à déb ou ach. ctre néo + jx ou SFC + nba jx (Street F2) et C vds MS + 1 jx, px: 300 F. Pierre RAPAN, 108, av. Henri Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél.: (16-1) 48.37.86.22.

Vds NES - Zapper + Mario I levé livres, px: 500 F, jx à 200 F. Mario 2, 3, Zeida, 1, 2; Faximadu; Gaumbi 2, etc. Daniel COURONNE, 12, rue Kitar, 78800 Houilles. Tél.: (16-1) 38.57.88.02.

Vds NES - 8 jx (SMB 1 & 2, TMNT, Simpsons, Bugs Bunny, Saunter 2, Poopye Paperboy), lbe, px: 1 200 F. Michel SEGUI, 17, rue Pierre Puyol, 13106 Simiane-Colongue.

Vds NEC GT Turbo, 2 jx, ss ger, px: 1 200 F et coregraph + man + 2 jx, px: 600 F. Roger LATIÈRE, Bd de Balgna, 81 A3, St-Marcel, 13011 Marseille. Tél.: 91.44.34.72.

Vds PC Engine GT, lbe + jx (PCX02, Jacky Chan - Liquid Bomb + Hero Tomma + World Court Tennis - Vigilante) + Adapt auto Yannick LAGARDE, Route de Rochechouart, 87150 Oradour-sur-Vayres. Tél.: 85.78.29.45.

Vds SMS Plus + pist + jx (Sonic 2 etc). Franck GAUTHIER, 20, rue G.B. Broussin, 78180 Marly-le-Roi. Tél.: (16-1) 39.98.83.08.

Vds NEC (PCX02, FM Tennis, SS Solder, Spand Ghost) px: 200 F, rach. disc 3 1/2. HD Marquer neuf (petit prix) Mickaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44000 Rezé. Tél.: 40.84.20.20.

Vds S. Nintendo + 2 jx, px: 1 000 F et MD + 5 jx, px: 2 000 F. Sébastien MORETTI, Les Carreaux Laitier, 01130 Mantua. Tél.: 74.75.05.41.

Vds NES + 7 jx DT Little Nemo, px: 1 700 F ou vte sép (NES: 500 F, jx: 200 F). Frédéric CLAVERIE, 242, bd Jean Coste, Les Laurents des A, 08700 St-Laurent. Tél.: 83.07.78.08.

Vds MD FR, lbe + 3 man (2 imbr) + 4 jx. Steel of Rage Olympic, Gold Super Montaco, px: 2 500 F. Dominique LEVANNIER, 77, rue Michelet, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.81.87.92.

Vds NES + Zapper + 2 man + 2 jx (SMB1, Duck Hunt) + Tic & Tac, px: 900 F à déb. Pierrick BESACIER, Layat, 88590 Saint-Symphorien-sur-Coise. Tél.: 78.44.52.54.

Vds S. Nintendo + Mario + Street Fighter 2 + Ninja 4 + adapt. US/JAP - K7 démo, px: 1 800 F à déb. Yann VIELARD, 2 bis, passage Charvin, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.85.41.90.

Vds sur GB: Cosmotank, Castlevania F of Fear, Sup Amiga: (Razk Cars 3, Jaguar, Storm Master, Gas pr.) Philippe AUGEREAU, 13, rue du Dr Gilles, 28220 Epernon. Tél.: 37.83.55.80.

Vds SFC (jap) - 5 jx, px: 2 800 F. Sébastien DUPARCO, Bois d'Espalchen, 82130 Roillecourt. Tél.: 21.03.42.63.

Vds GB - câble Prix + jx Tennis, 002/Sony, Street Beat Simpsons, px: 850 F à déb. ou (jap) 1 100 F. Sébastien BEZELGA, 22, rue la Voie Latine, 16500 Comblens. Tél.: 46.84.15.48.

Vds jx sur PC Engine: PC Kid 2, Spatter House, Hit the Ice etc. Guillaume NICHOLS, 103, rue du Maréchal Galtier, 14000 Caen. Tél.: 31.74.38.51.

Vds Impari, Laser, ach. jx S. NES, SFC, MD, S. Super Nim CSS color. Alain SUIRE, 61, rue Eugène Perle, 81610 Balnearcuz-sur-Essonne. Tél.: (16-1) 64.83.58.88.

Vds Lynx 2 - 1 jeu + adapt, lbe, ss ger, px: 550 F. Hervé Junior CAVALLES, Le Petit Censat, 84740 Velleron. Tél.: 90.20.05.38 (HR ou ap. 20 h).

Vds MD + 4 jx (Strider, Donald, Golden Axe, Shurt), lbe, px: 1 500 F. David DE FARIA, 38, rue G. Bourgois, 78280 Achères. Tél.: (16-1) 45.52.43.21 poste 97-60.

Vds Lynx II + Batt Pack + Chargeur + 16 jx (Awas Goh, Chess Cha!, Gates of Zendocon, Shadow, Blue Light etc...). Laurent POLOSSE, 8, rue Paul Loubet, 28200 Montblinze. Tél.: 75.53.08.07.

Vds Nintendo - nba jx + bouquins - livre, trucs et astuces + Sweet Vds 8 jx MC, Nicolas LEGRET, 78, bd Meunier de Querion, 44000 Nantes. Tél.: 40.59.88.87.

Vds SMS (jeu inclus): Aisa, Kidd 2 (in Miracle World) - 2 jx, px: 850 F. Vds 4 jx de 1 000 F à 300 F. Philippe GOMES, 148, rue du Maréchal Leclerc, 84410 Saint-Maurice. Tél.: (16-1) 48.94.77.21.

Vds câbles pour brancher n'importe quelle console sur l'écran d'un Amstrad CPC, px: 100 F. Nicolas MIRAU-COURT, 34, rue du Dorjon, 77310 Boissise-le-Roi. Tél.: (16-1) 60.65.93.57.

Vds S. Nintendo - 2 man - adapt Superscope + 3 jx, lbe peu servi. Joël AZEMAR, 11, rue du Gué, 95850 Jeigny. Tél.: (16-1) 34.71.80.67.

Vds SFC + contra - SMAS HTV - Mario Kart - Adams + Area 88, px: 2 700 F + GG - 4 jx, px: 1 200 F. Christian RISACHER, BP n° 6, 78720 Cerny-la-Ville. Tél.: (16-1) 34.85.29.80.

Vds Nintendo - 2 man + 3 jx: TMNT Tecmo World (Czech) Punch Out, px: 600 F à déb. Eric ROUSSET, 42 bis, rue H. Delaplace, 95110 Sannois. Tél.: (16-1) 34.10.14.54.

RESULTATS DU CONCOURS VIRGIN GAMES TILT

1er PRIX :

Un lecteur CD-ROM externe PHILIPS
Etienne DESBORDES - 75015 PARIS

2e au 5e PRIX :

2 passeports EURO-DISNEYLAND
Hervé NOIRET - 93300 AUBERVILLIERS
Isabelle ICART - 95160 MONTMORENCY
Marion CORMON - 91090 LISSES
Valero TELDJA - 94290 VILLENEUVE LE ROI

6e au 25e PRIX :

Tee-Shirt VIRGIN + PIN'S
Régis DEJARDIN - 64000 PAU
Pascal SABLIN - 76260 EU
Gweli CHEMINEL - 35200 RENNES
Alain MOUNE - 44600 SAINT NAZAIRE
Stéphane SCHIRRECKER - 57200 SARREGUEMINES
Philippe BALGANON - 21000 DIJON
Benjamin LEVI - 75010 PARIS
Martial BLAS - 06000 NICE
Vincent BESSETTES - 12220 MONTBAZENS
Jean-Michel VAN PAUCKE - 40600 BISCARROSSE
Jérôme DUBOIS - 38200 CHUZELLES
Cyril BENOIT - 73000 CHAMBERY
Philippe MORANGE - 89300 JOIGNY
Anthony DENIS - 21121 AHUY
Florent MELI - 71000 MACON
Laury MICHEL - 93220 GAGNY
Romain DENIS - 51130 BERGERES LES VERTUS
Johny CICLAIRE - 49000 ANGERS
Claudine LANUSSE - 65800 AUREILHAN
David STRABACH - 68200 MULHOUSE

VIRGIN GAMES

233 rue de la Croix Nivert - 75015 PARIS

HomeOnly Version Available on AMIGALAND.COM

petites annonces

Vds p MD 100 F à 200 F SMGP2 F22, TF3, Shadow D Immortal Terminator, Sonic, Technocop, TD2, El Viento Speeches 2, Roy KABLÀ, 7, av. Nîel, 75017 Paris Tél.: (16-1) 40 55 04 60.

Vds SMS + 2 man + Alex Kid et Ghoul's Gasts + docs et Solutions, px 690 F. Claire DE DREUILLE, Chapuzière, 03240 Trangey, Tél.: 70.47.15.11.

Vds S Nintendo + 3 jr (SMW, SSWF, S Soccer) + adapt LIS-JAP, px 700 F. Vds PC 286 16 Mhz 2 lect 40 Mo à déb. Jean ROUSSEL, 13/28, rue des Carreaux, 59110 La Madeleine. Tél.: 20.63.28.99

Vds MD - PAD PRO 2 + 5 jr Immortal F12, Battle Tank, Olympic Gold James Pond + adapt JPN px 2300 F. Daniel LEBLOND, 1, rue Joseph Lemerchand, 78114 Cressy. Tél.: (16-1) 30.52.74.78.

Vds MD (Jap) + 2 man + 2 jr, px 1 000 F. Vds jr px 200 F pce ou la II 2 200 F. Lolo CHAVALDRET, 2 bis, rue des Bergames, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: (16-1) 48 46 48.75 (ap. 20 h).

Vds NES + 2 man - NES Advantage + 11 jr SMB1, 2, 3 + Shadow Gato + Track and Field, px 1 790 F. Sylvain GODBERI, Malteroche, 47200 Virazell, Tél.: 53.20.08.67.

Vds GB + 5 jr - écur - adapt sect. + Game Link, px 1 100 F. val 1 600 F. Yann VINCENT, 27, rue Pierre Joseph Colin, 44100 Nantes. Tél.: 40.58.13.10.

Vds lot de 9 jr sur GB 16 avec bte - not.: T2 Double Double, J, px 1 500 F. Vds adapt sect + adapt auto px 180 F. Eric DENIS, 10, rue du B Mai 1945, 59113 Sedin, Tél.: 20.32.86.45

Vds GB + 5 jr 950 F. Vds jr MD 220 F. I Lakers VS Celtics, Joe Montana, Kings Bounty, S L Baseball, Florian ROUGE, 9, rue St-Omer, 98180 Vallengoujard, Tél.: (16-1) 34 65 55 08

Vds Nintendo + 7 jr (SMB 23, Zapper) etc 750 F ou le jeu 150 F. Michael TOMSETT-PERROT, Tél.: 94.62.33.18.

Vds SFCC + adapt uni - SFII + Road Runner + D Dragon + moni coul + 2 man px 3 600 F. Guillaume BISOTTE, 5, rue de Doue, 75009 Paris, Tél.: (16-1) 42.81.28.77

Vds NES - 2 man - 8 jr D1 Mickey Donald, Astérix à 800 F ou éch. cbe A500 Frédéric PETIT, B, rue des Lilaes, 77390 Ozouer Le Vouligis, Tél.: (16-1) 64.07.62.35

CPC

Vds 6128 + nix jr - manuel - Joys + 2 cart d'jr - moni coul px 2 500 F. Anthony SIMIER, 313, rue de Ferme, 77350 La Née sur Seine, Tél.: (16-1) 84.37.51.39

Vds CPC 454 + coul impr + Joy + 150 ppx 1 600 F. Yves MATRINGE, Les Tours, 74140 Machilly, Tél.: 50.43.54.08

Vds jr orig sur CPC 6128. Chuck Yeager's, 100 F et E-Motion 50 F. Le Julien GRASSOT, Les Chanellons, 26120 Uple, Tél.: 75.84.45.54.

Vds CPC 6128 + B1 jr - écran coul - man + Joy + 1 cartouche px 2 000 F. Jean BAZIN, Les Boromées, av. des Boromées, bat. F, 13013 Marseille, Tél.: 91.88.04.85.

Vds 6128 coul + 100 jr - manuel + Joy + revues + moni coul + copieur px 1 500 F. Cécile CATTI, B, rue Louis Armand, 91220 Brétigny-sur-Orge, Tél.: (16-1) 60.84.41.90

DIVERS

Vds jr orig Street Fighter II, Best of TME Best, Billy Tomato, Baragon Attack, px réduit Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine, Tél.: (16-1) 45.73.01.11.

Vds carte SVGA orchl Fahrenheit 1290, drivers WIN 3, manuel, px 1 500 F. Denis DUBOIS, 20, rue du Col Louis Bouchel, 92360 Meudon, Tél.: (16-1) 48.31.28.50

Vds Ram s Times n° 1 et n° 2, Fanzines cine/micro/BD sont disponibles contre 8 timbres à 2,50 F. Ram VILLEMIN, Le Prieuré d'Herival, 88340 Le Val d'Ajol, Tél.: 28.30.64.63.

Vds anciens journaux 1 joy, 5 Generation 4, 27 tit 2 player on 500 F le tit ou 15 F pce Nicolas GAILLET, Kervec, 56310 Bubry, Tél.: 97.39.33.08

Vds Dune, px 200 F et logs Shareware Serge DUCA-TEZ, 61, Tra de la Harie Granlère, 13011 Marseille, Tél.: 91.45.02.12

Vds Synthé DX 75 + SHS 200 + notice + synthwork sur ST. Vds jr orig, val 9 460 F, px 4 500 F. Bernard FÉREC, 5, rue Beaumarchais, 95160 Montmorency, Tél.: (16-1) 39.64.82.81.

Vds MC II SI 3/40, écr. coul. 13" + ong (Excel 3, Word 4, Work 2...) lbe px 17 990 F (val 25 000 F). Philippe VERBENE, 16, rue Birakeham, 58130 Lamberst, Tél.: 20.92.63.77.

Vds clavier Azerty 150 F, souris 80 F, boîtier Mini-Tour + aim 200 W, 210 F, MS-DOS 5 300 F, DD 40 Mo 900 F. Pierre RICHARDOIT, 30, rue de la Grande Cité, 88340 Le Val d'Ajol, Tél.: 29.30.60.05.

Vds chaîne HiFi Toshiba patine + double K7 + radio lbe, px 500 F. Maybelina DUENESSON, rue des Trois saurs Fogt, 59580 Aniche, Tél.: 27.92.46.84.

Vds Yamaha PSR 2500 50 octaves, 8 pistes, 30 percus 100 inst, 100 Ryth Midi + interface, px 3 000 F (val 6 000 F), lbe Jean-Claude VALLATA, 174, Le Pigeonnier, 04000 Digne, Tél.: 92.31.03.72.

Vds portable Toshiba T1000 le 1 Mo HD 35 Mo, Lec. 1, 44 + nbx logs (FS4 Works 2, Word 5), val 14 000 F, px 9 000 F. Thomas BILLON, 256, rue Chalari, 59790 Ronchin, Tél.: 20.52.13.99

Vds carte Son Adlib - carte joys px 600 F. David CRESSON, 32, la Courbe St-Hilaire, 69112 Marly-sur-Thérain, Tél.: 44.81.02.72.

Vds Turbo GT + 2 jr + sacoches + adapt, px 1 500 F, vds Parodys 250 F. Liquid Kid Fripole Battle 200 F pce. Brigitte MESQUIDA, 14, rue du Pré de la Barrière, 91470 Forges-les-Bains, Tél.: (16-1) 84.91.41.28.

Vds jr orig A World (sher, Samouraï, Bat, Hermaid, Megiddo, King of Kings & South, S M Pce, Dune, Charles REDOU, 6, rue Ann Bieby, 48000 Cahors, Tél.: 65.22.27.15.

Vds impr. KX-P1033, px 1 200 F avec dor. Guillaume VANDAMME, 128, rue Pierre et Marie-Gurie, 59130 Lambarsart, Tél.: 20.08.78.65

Vds joy Amiga. Alan, ST, Amstrad, MD Querkshot, Avator 1, val 450 F, px 200 F. Perfecto 200 F. Pierre TRAWINSKI, 4, Impasse Antoine Trinity, 94230 Cachan, Tél.: (16-1) 45.48.10.88

Vds le livre d'Or Windows 3.1 neuve, val 400 F, px 250 F + Autoterm Window 3.1 - disquette 100 F. Fabien VERNEERSCH, 46, cité Baquet, 70, rue DeLa-nay, 59800 Lille Fives, Tél.: 20.04.23.54.

Vds nix jr sur ST. Thierry DUONG VAN DANG, Résidence Les Lions, Bât. B, 47, chemin de Font-teigneux, 13014 Marseille, Tél.: 91.60.28.02.

Vds jr et util sur Amiga à prix imbattables. Env 1 disk pour liste. Laurent KUNTZ, 289 route de Colmar, 67100 Strasbourg, Tél.: 88.40.13.38.

Vds jr orig Eye 1 & 2 4 WLHX Dungeon Master Links Secret Weapon, px 650 F port compris. Thierry THUR-NEUR, Rennes, 37220 Crouzilles.

Vds jr ST orig (avec doc.) Liste cbe lbe Christian AND, La Vieille, 30750 Dourbies.

Vds Mega ST I - 2° lect. + 2 joys - 100 jr et util, px 3 500 F. Jérôme GOLDBSTEIN, 87, rue R. Brosclette, 92500 Rueil-Malmaison, Tél.: (16-1) 47.08.54.78

Vds Tifs du numéro 51 au 110, px 350 F, ba Eric TOUBOUL, 48 rue de la Gare 77380 Valres-sur-Marne, Tél.: (16-1) 64.21.60.11.

Vds ong 1 Rex Neb 180 F, Gods 120 F, Elemam 180 F, Nicky Boom 120 F et Sound B 2 + jappad Gravie 650 F. Jean-Pierre LELEUX, rue Boliàna, 43350 St-Paulien, Tél.: 71.00.45.39

Vds jr à bas prix Sytzyin FUSSNER, vers les Bos, Juvisy, 74100 Annemasse, Tél.: 50.37.75.76 (sp. 19 h).

Vds jr orig SOS Fantômes II 150 F et Récupol I 100 F. Alexandre ROUET, 14, rue Henri Arnauld, 60800 Clermont-Oise, Tél.: 44.50.14.35

Vds carte sonore Soundblaster 2, ss gain, px 600 F port compris. Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigalle, 41000 Blois, Tél.: 54.42.08.39 (W.E.)

Vds impr. Star LC 200 coul. BE Rubans, câble papier doc. etc, px 1 500 F. Patrick TAVITIAN, 28, rue de l'Indépendance, 95330 Domont, Tél.: (18-1) 29.91.26.08.

Vds Tilt 103 à 109 Gen 4 37 à 51 15 F pce ss les disquettes démo. Vds Total Recall Amstrad Disk 50 F. Laurin SCHNEIDER, 242 route d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg, Tél.: 88.27.14.45.

Pour Born d'arcade vds Golden Axe Extermination, World Cup 90, Seitel Agent etc 700 F pce. Benoit MALLART, 95, rue Saint Eupéry, 59139 Wattignies, Tél.: 20.80.17.18.

Vds impr. Citizen MS P15E (9 orig, 132 coul) - Bac F A F. Amencan - tête d'impr - ruban + papier px 2 500 F. Sylvain CHEVALIER, 52, rue des humeurs Noirs, 94200 Thiais, Tél.: 48.52.28.19.

Vds Tilt 50 à 105 300 F - 12 numéros de 28 à 49 50 F. Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois, Tél.: (16-1) 43.30.65.93.



Éch jr sur Amiga Sébastien PRONNIER, 60, rue P. Semard, 59552 Lambre-les-Douai.

Cher contacts sérieux, durable et rapide sur A500 pour éch jr démo, util, env. disq pour list. Stéphan CROM-BECQUE, 136, av. de la Liberté, 59810 Lesquin, Tél.: 20.87.80.12.

Éch démos, disq, knags intros sur PC MA Config, A86 DX 33. Env listes David DUCASSOU, route de Mousbour, 40700 Haguenau.

Cher contact sérieux sur PC pour éch jr et util. Cyril BERNANEAU, la colline, 66410 Lhommeize, Tél.: 48.42.79.44

Vds éch., éch. pr A500 Deb accepte Learnings 2 Walker, SF2 B17 Arnaqueur s'abstenir. Patrick MORIN, 20, rue de l'Eglise, 77760 Villers-sous-Grzy.

Cher contact sur ST, pour éch jr, démo, util. Env liste Stéphane MORIN, n° 1103 Les Jodannes, 63500 Le-soire.

Rech contacts sérieux sur C64 K7 rech jr d'aventure Hobbit Montague, Lord of the Ring, Jamei BENGOURI-NA, 13, rue Bycois, 02430 Gauchy.

Cher contact pour éch jr et util PC 3.5 REX nebulier, dune another world, loom ind 13, RED baron etc. Bernard CAPUANO, 83, cours Vignon, 69008 Lyon, Tél.: 72.43.09.86.

Cher contact sérieux sur A500 Lionel PAGES, 30 av. de la Capellenie, 81100 Castres, Tél.: 63.58.43.38.

Cher contact sérieux sur A500 pour éch jr util. Eric MONTMASSON, bat B, apt 30, cité des Githères, 85340 Gironne-sur-Mer.

Débutant sur PC-386 cher contacts et log à bas prix env liste. Patrice THOMAS, 81, rue de la Convention, 62800 Lévain.

Éch ou vds jr sur ST déb. bienvenus cher contacts sur PC. CA CH jr bas prix. Env listes Philippe SAINT-GEORGES, gde rue du PT Courgain, 118, 62100 Gelinas.

Cher contacts sympas et sérieux pour éch jr et util sur PC et ST. Daniel SCRIEVÉ, 14/2/12 Rue les Figères, 59650 Villeneuve d'Ascq.

Éch jr sur A500 et 1200 Laurent BAUDOIN, BP 33, 17130 Montendre, Tél.: 46.49.43.60

Cher contacts sérieux et durable pour éch idées Dom-puc etc déb. acceptés pass 486 D x 50. Denis DUGUAT, 1, avenue du Reussillon, 63170 Aubière.

A500 cher jr, démos, util, compis, lamers ou vendeurs s'abstenir. Jean-Luc JOURDAIN, 66, boulevard Keller-mann, 28200 Chateaudun, Tél.: 37.45.20.50 AP 19 h.

Cher contacts sérieux sur Amiga pour éch jr Paris et RP. Richar LAPEYRE, 26, rue de Plaisance, 94000 Créteil.

PC cher contacts sérieux Stéphane LEDRU, La Montagnette, 20500 Saint-Ambroix, Tél.: 88.24.35.63.

Débutant sur PC cher contacts pour éch éch util jr. Alexandre GOMEZ-HENRY, 25, rue Albanie Regourd, 31000 Toulouse, Tél.: 61.83.71.30

Alan ST cher contact pour éch Philippe DEFUËT, 44, rue de la Verrerie, bat. 4, 59410 Anzin, Tél.: 27.29.42.37.

Rech sur PC tout sur la Prigion de démos en TP6 et ASM (vecto, scroll, anim sprites) Stéphane SCHWAB, av. Rochelle, 28, 1008 Prilly (Suisse), Tél.: 021.25.95.95

AZ000 rech contacts pour éch jr CP démos sources util et aides pour jr. Fabian TISSIERES, Sous-Gers, CH-1958, St-Léonard (Suisse), Tél.: 027.31.21.84

Éch sur Lyon NEO GEO + 3 jr contr PC SVGR ca VGA 386 SX 25 + DD MC + 512 KC + lecteur 3 1/2 - L 5 1/4. Lionel LAMOTHE, Tél.: 74.70.88.28

Cher contacts sur Alan 520 10440 pour éch jr et util env liste Christian FOUL, 6, rue capitaine Lalleme, 29200 Brest.

Éch ou vds Softs PC cher. Freeware, Shareware sur PC éch lecteur CD-ROM à bas prix. Laurent BOUMED-DANE, 9 av de la Redoute, 92600 Asnières.

Cher contact sur PC tous formats pour éch jr et util Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg.

PC éch jr sur 3 1/2 docs, util, env liste Bruno LOUBET, Rés les Clos, rue H. Roux, 26100 Romans.

Éch ou vds jr PC world of trails, microprose grand pro, along in the dark, Hassan ABDELKRIM, 14, rue Bill de Bourdon, 80000 Amiens, Tél.: 22.92.72.60.

Débutant C cher contacts et sources (Disc, Lattice) sur gestion des fichiers (S&B ind) sur Amiga (1 3). Marc ZIMMER, 29, rue du Tisseur, 57960 Meisenheim, Tél.: 87.98.84.08.

Éch jr sur Alan 520 env liste Cedric LABRE, 36, place du Général de Gaulle, 59310 Beuvry-La-Forêt, Tél.: 20.84.75.32.

PC 3 1/2 débutant cher contact sympa pour vds ou éch Hervé ANDRÉ, 159, bat d'Av. La Timonne, 13018 Marseille, Tél.: 91.94.20.28, le soir.

Rech nbx contacts Amis en PC. Marc et Patricia SANTUCCI, 181, av Jean-Jaures, 84700 Sorgues.

Éch vds jr sur Amiga PC Super Nintendo Mohamed ALDJANE, 103, rue Noaz, 75019 Paris, Tél.: (16-1) 42.06.56.02.

Éch jr et util sur A500 Pascal SILVESTRINI, 14, rue de la Fontaine, Henri IV, Chaville 92370.

C64 disk cher contacts sympas et sérieux pour éch nix jr util démos. Thomas GUILLAM, 25, rue de l'Adour, 31170 Tournefeuille.

Éch jr util démos rech util pour scanner sur A500 Raphaël DUCLOS, 23, rue Pierre Curie, 93170 Bagnolet, Tél.: (16-1) 43.61.25.08.

Alan ST éch cme cubase PRO24 CRE Atoz Bigboss entre program me MUS et un ASM GFA ou Deepack Mohamed NESBAH, 4, bd Omar-IBN-Khattab, Agdal, Rabat, Maroc, Tél.: 07.70.21.67.

Cher contacts sérieux sur Amiga et IBM PC possède nba jr Amos Bruno SECCHA, 9, impasse Montmart, 69600 St Priest, Tél.: 78.21.29.64.

Cher contacts sur PC pour éch sérieux et rapides de jr et util. Frédéric DURAND, 5, rue Nouchard, 57200 Sarreguemines.

Rech extension disk pour Hélo Quest et Space Quest. Jean-Eric MUSSET, Chemin de Faler, 13280 Raphaële-Les-Arles, Tél.: 90.93.23.11.

Éch jr sur STE contacts sérieux et rapides env listes Thierry SENECHAL, 254, rue du petit Melonca, 60150 Melonca.

High Quality Verif Available on AMIGALAND.COM

Cher contacts sérieux sur Atari STF pour éch env liste
Hervé GRATTET, 23, rue de l'Isle, 02400 Chateau-
Thierry

Cher contact ST pour éch démos, utils Env liste
Guillaume STRUACK, 70, rue de Lagrange, 57100
Menn

Éch je util et toute la France et tous formats sur PC
jusqu'à 486 Hervé LACON, 2667 route de la Colle,
05140 Tourrettes-Sur-Loup.

Cher contacts sérieux sur PC je util env liste, éch
rapide et durable Sandrine JALBAUD-PLEDM, • Sal-
van • 81990 Frejérailles

Éch je utilis PC Amiga Michel CHEN, 12, place des
Dômes, 92400 Courbevoie, Tél. : (16-1) 47.76.14.31
(W.E. et soir).

Éch nbs je sur A500 sensible 50, il, Doyd Ween env
liste David THOMAS, 20, rue du 8 mai, 82143 Angres.

PC cher contacts sér Frédéric ARNALOT, 1, rue
Saint-Saens, 31300 Toulouse.

Éch utilis sur 1040 STF env liste Philippe DIDIER, 18,
impasse de la Pommerais, 60100 Creil

A 500 Éch je utilis démos et IES DP Anthony LUTZ, 59,
bd d'Amers 67000 Strasbourg, Tél. : 88.61.50.27.

Éch je ach ou vds je divers sur Amiga, env 1 disk pour
liste Patrice ARMANDO, 7/20 Les Alerions, 57500
St Avoird, Tél. : 87.91.31.14

Rech contacts sur Amiga pour éch Frédéric, 95 Garges
Tél. : (16-1) 39.03.51.70

Éch vds ach je ou util sur Atari STE contact sérieux et
rapide Lionel GUYON, 17, av de Pressants, 69006
Lyon, Tél. : 78 74.53.44.

Samva Dash 2/2/2 41 mhz AM contre C64 New Complet
• Log K7 et DSK Pierre SOGNO, Le Gilere, 73240
St Gault-sur-Guilers

Éch je sur A600 et Compatible poss Great court 2
première, Vroom Nicky Bourm etc Env liste Saïm
BRENDI, 20, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-
sur-Yon, Tél. : 51 62.32.66.

Cher contacts sur STE utilis je poss Push Ween D-Day
Guillaume GIRARD, 47, av. du Général de Gaulle,
79290 Croisay, Tél. : (18-1) 34 00.02.98.

Cher contacts sérieux pour éch sur 1040 ou 520 STE
nbs log env liste Patrick PORTELLA, 29, rue Be-
naventure Laurens, 13200 Arles

Cher contact Amiga pour éch je env liste Alexandre
RICOME, 137, rue de Major, 58590 Reimses,
Tél. : 27.25.62.18.

Cher contacts sur PC 3 1/2 et 5 1/4 rapide, sérieux, env
liste Eric SIRIUS, 13, rue de Pierre, 28210 Meron

PC TI normal cher contact sérieux pour éch je et utilis
Env liste Grégory FEISS, 2, rue Vermeer, 78710
Rosny-sur-Seine.

STE cher contact pour éch utilis adm cartouches pour
Atari XLXE, Emile SOW, • La Marie • 7 448, av. Four-
nacié, 13013 Marseille.

Cher un tas de je Amiga • avantage tennis, Jom-
madden, Sliken, wt rugby final fight Jaguar, Charus
Frédéric ROQUES, 77, av. Louis Cordalet, 72000 Le
Mans, Tél. : 43 77 03.31.

Cher contacts sur Atari 520 ST pour éch je démo, util
Env liste (520 ST + extension) Ghislain MACE, 3,
place H. Berlioz, 67150 Matzenheim,
Tél. : 88.74.13.08.

Cher mégas contact Amiga Guillaume OLIVEAU, 8, rue
des écoles, 68700 Hirtzbach, Tél. : 88.39.73.30.

Cher contact sympa 18-25 ans sur STF/E pour éch je
idéas Philippe SEBIM, 445, quartier Saint-Hermen-
laire, 83000 Oraison Tél. : 94.68.18.55.

Cher contacts sur Amiga Env listes Olivier DEJAE-
GIERE, 24, rue Henri Ghesquieres, 59155 Faches Thu-
meant.

PC 486DX33 éch je démos utils sur format 3.5 Didier
LE BRAS, 63, bis av Carnot, 93140 Bondy.

Éch je utilis sur STE env listes Pascal LACROIX, 32 av.
d'Occitanie, 11600 Males en Minervois.

Éch ou vds je A500 PC prix sympas en éch rapides rech
contacts sérieux Guillaume ROUSSEL, 172, rue du
Bois des Sapins, 62180 Rang-du-Fliers.
Tél. : 21 84.00.40

Éch ou vds je sur Amiga ou SFC Jérôme HURE, 71, rue
Jacques d'Auxerre, 89300 Joigny, Tél. : 86.62 43 65
(W.E.)

A1200 cher A1200 pour éch log spécial 1200 et autre,
cher Links poss nbs je Patrice SCHALK, 1, route de
Corbell, 811, apt 141, 81180 Saint-Germain-Les-
Arpajon Tél. : (18-1) 84.90.68.37.

Rech je, démo, utils sur C64 Disk, éch ou ach à bas
prix Michel LOUVET, 25, rue des frères de Lima,
62480 Divion.

Rech contacts sur PC Hervé-Charles MOUTHAËVE,
237 bis rue de Général de Gaulle, 59370 Mons-en-
Barrois

Les magies de synthèse vous intéressent? échangeons
suggestions et réalisations Yves TAZIBT, Résidence
Mériade BIARD, 13130 Berre l'Etang,
Tél. : 42.74.35.20

Éch je, util, démo sur Amiga contre pin's, télécartes
vds A500 + 1200 disk + 10845 + vds télécartes
Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervil-
liers, Tél. : (18-1) 48.39.38.08

PC cher contacts pour éch je avec Doc cher éduc,
Ghislain LETELLIER, 1, rue St Antoine, 53100
Mayenne Tél. : 43.04.63.35.

Éch ou vds je d'aventure sur PC 3, 5" en français poss
Bargon Attack et Laura Bow 2 (orig) Julien WAL-
QUEMARE, 4, rue Gambetta, 57000 Metz,
Tél. : 87.63.56.41.

A500 éch je utilis sérieux, rapide Antoine ZANELLA, 4,
impasse des Eplandiers, 57250 Moyeuvre-Grande
Tél. : 87.58.54.85.

Amiga cher contacts sur Amiga A1200 déb s'abstenir
env listes Philippe RODIER, 31, rue Lamartine, 79230
Aiffres.

Éch sur Amiga et PC 3F 1/2 VGA je et util env liste
Roman CASTREC, 1, allée du Courth, 22500 Palmpod,
Tél. : 98 20.78 12 (W.E.)

Éch combiné Laura 2 VF, Incaween, etc contre
autres ang PC 3.5 rech Legacy Ego III Julien THIER-
RY, 33, rue E. Zeis, 94800 Villejuif, Tél. : (18-
1) 48.77.22.18.

Éch je sur ST et Amiga poss vds disk vierges 5 F
Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal 92000 Nanterre.

PC-Amiga Cher contact pour éch déb bienvenus
Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Levergne 11100
Narbonne, Tél. : 88 85 05.48 (W.E.)

PC3 1/2 5 1/4 cher, éduc je utilis Jean-Marc WIBART,
18, rue Prarond, 80100 Abbeville, Tél. : 22.31.28.32

Cher contacts sérieux rapides et sympas sur ST poss
Gabin 2, Weer etc Camille CITERNE, 18, rue de
l'École, 11250 Verzeille, Tél. : 88 89 45.13.

MAC éch log (ong Dompub) je util, Pro divers env
liste Olivier VILLEMEN, 28, rue du Pic du Lanoux
31500 Toulouse.

Cher contacts sérieux sur Atari je util démo env
liste Claude BEGEY, 12, allée des Alouettes, 68150
Birmont-Thonn, Tél. : 29.31 56 95 AP 18 h.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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

Cher contacts serein et rapide pour éch. jx sur ST env liste + vds exploré 2 (ong boîte + notes) 150 F. **Christophe JEUSSET**, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 98.51.05.08.

A500 éch. jx contact sérieux et rapide env liste. **Jean-Philippe CALAME**, 6, rue Lemartini, Schillingheim 67300. Tél. : 88.19.62.04.

Éch. ubil. jx sur PC Amiga et Atari ST. **Guy FARINEY**, 8, Kar. Ent. Co2, 56690 Nostang. Tél. : 87.65.72.22.

Éch. vds log. PC 3 1/2 déb. bienvenus liste contre ombre. **Stéphane LEFEBVRE**, 29, rue Gambetta, 59286 Artres.

Éch. jx sur PC 386 SX contact sérieux et durable env liste. **Eric LANDY**, 55, av. Douthier, 62800 Berck-Plage. Tél. : 21.09.27.03.

Cher contacts sur PC ST Amiga pour éch. jx. ubil. éduc. **Jean-François BERTHEAU**, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.

PC 3 1/2 cher contacts pour éch. jx. ubil. démos env liste. **Elisabeth VAYRETTE**, 10, av. de Laveur 81100 Castres.

Éch. jx et ubil. et démos sur A500 env liste. **Bruno HAMEL**, 58, rue Alfred Kastler, 93330 Neuilly-sur-Marne.

Éch. ou vds jx sur A500. **Virginie SALERNO**, Lieu dit le Poirier, 69210 Lermilly. Tél. : 74.01.78.84.

Éch. S. Nintendo + 1 jx (S. F.I.), neuve, contre MD + jx + 2 Man. **Gabriel BRETTON**, 16, bis rue Charles de Gaulle, 42160 Andrézieux. Tél. : 77.38.43.93.

Cher contacts durables sur A500 pour éch. jx. ubil. démos. **Stéphane TERRONI**, 11, rue Jacques Duclos, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.60.50.17.

Cher contact pour éch. jx sur 1040 STE. **Frédéric BOURIL**, 14, rue Villiers Près, 55400 Bruzy.

Éch. SX A500 sur Paris et reg. env. listes. **Soc. LAM**, 42, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 42.56.48.92.

Éch. vds jx sur A500 PC ST rapide et sérieux vds 00 PC pas démentiel. **ARGHH David DUCHESNE**, 2, bis rue Louis David, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.53.58.52.

Cher contacts sur PC. Kamiga S. Nintendo et MD. Déb. acceptés. **Jean-Michel AUBIN**, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.07.32.

Ach. éch. jx ubil. sur Amiga 1200 uniquement. **Stéphane FOURNIER**, 11, bis rue de l'Église, 93410 Vaujours.

PC cher contacts en Europe et ailleurs. **Benoît LANCRAND**, 191, rue d'Alsace, 75014 Paris.

Cher contacts sur PC 3 1/2 pour éch. jx. **Franck PERRONNET**, 5, allée des Géals, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.78.82.59.

Éch. jx et ubil. 520 STE 1040 STE vds jx canouches. **Atan 800 XL 130 XE Didier GUIBOD**, 111, bis av. Mirabeau Berthelot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.50.15.81.

Cher contacts sur ST. **Gobliens 2. Cool World**. Ach. éch. vds jx. **Yannick BROSSARD**, 9, av. Michel et Clauvey, 33950 Legs. Tél. : 58.80.72.15.

Éch. ach. vds log. sur Amiga et PC (VGA only) contacts sérieux et rapide. **Alexandre BRICOUT**, 26, rue Edouard Flament, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.04.18.

Rech. Fan Elvis Presley sur éch. disques cassette CD. **Michel GIRARDI**, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.71.30.74. AP 20 h.

Éch. ou vds jx ubil. sur PC (WC 2 Epic MM2 Indiv 4) env. liste. **Frédéric HERISSE**, Allée Madame de Bois la Combe, 07320 Evreux. Tél. : 47.26.58.55.

Cher contacts sérieux pour éch. log. PC. **Laurent VUYER**, 16, bis rue Noyer Muiot, 95130 Franconville.

Débutant éch. jx sur ST env. liste. **Patrice NIGO**, chemin des Justices Vieilles 97 - C - , 30000 Nîmes.

Éch. nbn. jx ubil. sur STE sensible Soccer 2, Flashpack déb. bienvenus. **Olivier COLLERY**, 60, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay S/Bois.

PC cher contact sérieux et sympa pour éch. jx. ubil. musique, graphisme, env. liste. **Alexie CLAUD**, 6, rue Lambert Tardat, 954410 Groully.

Cher contact sur ST poss. 400 jx démos ubil. env. liste. **Michaël GAMAN**, 258, av. du Prapo, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.83.22.

Éch. jx ubil. sur PC 386 sympa durable, sérieux. **Nicolas Ayme**, 28, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 73.55.33.39.

Éch. jx sur PC et démo env. liste. **Michaël GAGNANT**, 1, rue Rabalais, 82170 Varvein. Tél. : (16-1) 46.45.26.66.

A500 éch. jx (BC Kid 2000) cher contacts éch. CD Guns N' Roses peils jx. **Rose BACQUERIE**, 9, rue Didier Daurat, 65000 Tarbes. Tél. : 82.38.47.62.

Atari STF cher contacts sérieux rech. jx et ubil. **Bruno UYER**, 28, bid. Sadi Carnot, 95890 Enghien-les-Bains.

PC A500 plus ach. ou éch. log. **Frédéric GRANCOURT**, 77, rue de Champagne, 82470 Calonne Ricourt. Tél. : 21.52.68.38.

Éch. ou vds jx sur A500. **Virginie SALERNO**, Le Poirier, 69210 Lermilly. Tél. : 74.01.78.84.

A500 vds jx ubil. démo Legend of Valour, Flashback, liste chs ombre. **Vincent BUISSON**, 44, av. Henri Falcoz, 73300 St-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.64.10.78.

A500 cher contact région 13 pour éch. jx et logs musique env. liste. **Pierre-Alain GOMES**, 81 A2, rue Pierre Puget, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.70.58.22. (M.E.)

Éch. SX sur ST (Coc. World D-Day Gobliens 2) Ach. éch. vds jx sur 60. **Yannick BROSSARD**, 9, av. Michel et Clauvey, 33950 Legs. Tél. : 58.80.72.15.

Cher contacts pour éch. jx démos sur Amiga. **Gwenolé THROUFT**, 15, rue du Port, 35260 Cancale. Tél. : 98.28.71.28.

Atan 520 nbn. ong. cher. éch. **Franz BURGUEY**, 5, bis rue du Fort, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.79.32.

Plus d'armes cher contacts sur Amiga éch. jx et ubil. env. liste. **Samuel MAGNIAT**, 4, rue Jules Verne, 68780 Mions.

Cher contacts sur Atari déb. bienvenus. **Anthony BRAULT**, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél. : 47.38.46.67.

Éch. ou vds Black Crypt original cher. **Ishar Engleat** 100 F maxi vds Black Crypt 130 F. **Philippe BACHEY**, 44, av. des Feuilles, 91600 Savigny-sur-Orge.

Éch. vds 60 jx ong. pour Atari ST (E1 30 à 100 F) Epic, Robocop 3 Knight of the, **Albert Eynard**, 321, rue Benjamin Boisselier, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.27.23.

Cher contact sur ST, tres regions pour éch. jx. démos ubil. env. liste. **Cyril BARGETON**, 12, rue Saiperrère, 38280 Le Cote-St-André. Tél. : 74.20.29.30.

Cher. **Might M 3 - Grandmaster Chess** éch. ctré Ultima 7. **Etemam Popoulos Savane Empira F 19**. (PC) **Paulo BORGES**, 8, rue de la Dulle, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.54.05.

Éch. jx Lynx ou ach. s'op. correct. **Philippe DRUT**, BP 51, 94002 Créteil Cedex. Tél. : (16-1) 43.86.83.89.

Éch. vds jx env. spécial. déb. **Bruno MORIN**, 20, rue de l'Église, 77760 Villiers-sous-Grez.

Éch. jx. vds démos sur Atari ST. Env. liste réponse assurée. Déb. bienvenus. **Frédéric COOPMAN**, 7, rue des Mesanges, 59229 Tetsphem.

Éch. jx sur A500 (Nbn. 50 FTS) déb. bienvenus. **Thierry CHOMIENNE**, 16, rue Cabuhenne, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 46.20.21.91.

Éch. jx ubil. PC x Amiga éch. SNE + 25 jx ctré Nbn. Géo. **Michel CHEN**, 12, place des Dominis, 92400 Courbevoie.

Cher contacts sur PC pour éch. jx (tous formats) **Nicolas DAMIENS**, 201, rue des Pyramides, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.12.25.

Cher contacts sérieux sur Atari 520 ST pour éch. env. liste. **Thibaut BIELTZKI**, 25, bis rue de la Gare, 59121 Prouvy.

Éch. jx sur Amiga déb. bienvenus contacts sérieux et durables. **Fayçal RAMAL**, 02, rue des Amandiers, chemin Laperrier Telemy, Alger, Algérie.

Éch. jx et ubil. sur PC env. liste. **Fabrice MALLET**, BP 0104, 69591 l'Arbresle cedex.

Cher contacts sur PC VGA 3 1/2 pour éch. vds ach. jx ubil. démos, revues env. vds listes. **Stéphane DESCAMPS**, 11119, rue Salferino, 59600 Lille. Tél. : 20.30.07.73.

Cher mon. haute résol. pour ST et contact sér. pour éch. démos. jx. ubil. armaqueurs s'abs! **Frédéric KOWALSKI**, rue de Bizaleix chemin de Peyrolles, 63500 Issoire.

Rech. contacts sur Amiga (si possible Limousin + env.) **Philippe**, Tél. : 55.66.75.81.

Cher contacts sur PC pour éch. jx et ubil. **Jean-Marc LUCU**, 21, rue Robert Cogert, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.29.28.

Éch. jx PC 5 1/4 contre Sierra, Space Quest - 3 colonel Bequest. **Iceman Camélot Nicolas BOULET**, 380, rue des Vertes Campagnes, 01170 Ges. Tél. : 50.41.42.38.

Cher éducs A500 éch. jx. **Muriel BISSON**, 17, rue du Val aux Grès, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.87.18.

Vous êtes mordus d'Amiga? Contactez moi. **Raphaël TALLEU**, 145, rue Jean Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.86.99.95.

Éch. jx vds sur PC 3 1/2 et 5 1/4 sur Paris et 93. **Stéphane BECU**, 254, rue Nolsy le Sec, 93170 Bagnolet.

Éch. jx sur A500. **Carlos BATISTA**, 78, rue Pernety, 75014 Paris.

Éch. jx A500 ou 600 vds expendeur. **Roland I 000 F. Valéris SOTO**, 7, av. de la Devèze, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.

Cher contacts sur Amiga pour éch. jx déb. ach. **Jean-Marc ROUSSELOT**, Quartier Les Vières, 28350 Montri-gaud. Tél. : 75.71.75.04.

Vds ou éch. sur Atari ST. Liste contre ombre, déb. devenu. **Laurent VAISSIERE**, 44, rue du Tréport, 75018 Paris.

Cher contacts Amiga et PC sur l'Aveyron. **Laurent FABRE**, 2, av. Pierre Sarnard, 12100 Millau.

Cher contacts sérieux sur PC pour éch. jx. démos, ubil. **Franck VERDIER**, 78, chemin des Broussetières, 69128 Brindas. Tél. : 78.45.07.22.

Cher contacts sur STF pour éch. de jx et ubil. **Sven JORDY**, 8, rue Verderet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.15.10.00.

Éch. jx et ubil. ST ong. Ferrari F1, Starglider 2 Élite, Sherman M4, Games 92 Séville. **Ernest COMBE**, 15, bid. Paul Doumer, 08110 La Canal. Tél. : 63.45.52.14 (soir).

Atan 520 éch. **Cubase Pro 24 Big Boss Createc** contre autres musiques GFA assembleur ou DV Pack. **Mohamed MESBAH**, 4, bid. Omar-ibn-Khattab, Agdal, Rabat, Maroc. Tél. : 07.70.23.67.

Cher contact PC 386 pour éch. jx et ubil. env. liste. **Olivier LE FAUCHEUR**, 32, av. Robert Soleau, 06900 Antibes. Tél. : 90.34.09.41.

Amiga 600 éch. jx rapide et sérieux exigé déb. bienvenus. **Amaud LEROY**, 2, rue des Mathelines, 82840 Fleurybaix. Tél. : 21.27.82.14.

Cher contact sur ST pour éch. jx et ubil. env. liste. **Stéphane LECOURBE**, 27, rue de la Benardière, 61100 Flers. Tél. : 33.65.08.95.

Particulier cher contacts sur PC 3 1/2 pour éch. prog. et vds. **Franck MARTY**, 95, av. Maignan, appl. 6, 31200 Toulouse. Tél. : 62.72.12.50.

Éch. digitaliseur de son pour Amiga + Amas Sàréno contre lecteur externe ou vds 350 F. **Michel SANTIAGO**, 30, place Archimède, 30900 Nimes. Tél. : 68.23.65.10.

Éch. jx. ubil. env. sur Amiga. **Romain GORA**, Ville 4, Les Coteaux de Valaine, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.

Cher contacts sur A500 jx. démos, ubil. **Emmanuel BECKER**, rue du Haut de Rous, 57070 Metz. Tél. : 87.78.94.83 (ap 18 h).

Éch. ou vds nbn. jx très bas prix dans toute la France sur A500, A500 + Absn, STF/STE. **Jimmy SANCHEZ**, 8, rue Lavoisier, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.38.89.

Ach. DD 100 Mo Vds DD 40 Mo 600 F. Ach. **Barettes OP** et impr. aiguille ou jet d'encre. **Mari KOHIYAMA**, 14 bis, rue de Miam, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.98.42.

Ach. lect. aut. 5.25" A 500 F. Cher contact dans région 91. **Patrick LANDRIAN**, 13, rue de la Balance, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 88.45.34.88.

Ach. jx et ubil. pour Amiga bas jx. Env. liste. **Ferouck ISSABAH**, Immeuble IMK, 24, rue Ranpoët, 97460 Saint-Louis.

Ach. 1040 STE + mon. coul. + nbn. jx + joys et souris. **The Px** : 2 700 F à 3 500 F. **Grégory ESTEVES**, 232, rue de Paris, 95150 Taverny.

Ach. jx et ubil. pour Amiga. Rech. Manager long. **Mathieu LEMARECHAL**, 5, rue Stanislas-Bonace, 95400 Arnouville-lès-Bonnesse. Tél. : (16-1) 38.86.72.52.

Rech. lect. de disquettes pour A500 300 F. maxi. **Christophe LHERIER**, 35, rue Pasteur, 62144 Carnoy. Tél. : 21.22.12.58.

Cher. pour Thomson Ext. mem. EM90-064 ou EM90-016 150 F + souris MM90-118 150 F + liv. ogos des L pour l'Espn. **PIERRE**. Tél. : (16-1) 48.22.07.22.

Cher DD SCSI. **Loïc PETIT**, 12, square de la Beauce, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 84.34.63.88.

Cher contacts sur Amos, débutant acc. **Demos et logs** possèble A 500 + 2 MG. **Christophe LOUMAN**, 57, rue d'Hautpoul, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 44.52.00.70.

Cher contact sur PC tous formats, pour éch. jx. env. liste. **Olivier HOCQUARD**, 48, bd Félix Faure, 93500 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.77.33.

PC 3 1/2 cher contacts sérieux pour éch. Env. liste. **Mathieu VANBRAEKE**, 230, rue de la Coquille, 77000 Meusnier (Belgique). Tél. : 58.34.64.85.

Amiga Vds ou éch. jx et démos. **jean listes**, D.J.I, 19, rue Pont Carrière, 65000 Beaumont Belgique.

Cher contact sur PC pour éch. jx. Env. liste. **Patrick RICHARD**, 1538 Montreuil/Courcouronnes. Tél. : 02.77.27.82 (samdi).

Cher contacts sérieux pour A 500. Déb. bienvenus. Env. liste. **Stéphane CORDEY**, Gutenberg 18, 18000 Vevey (Suisse). Tél. : 021.921.78.42.

Amiga éch. jx. ubil. (Worm, Zoo, Dune, Projet X, Perfect Général, Harlequin, Sympa, rapide). **François GUILLOUSOU**, 35, rue des Croix Jerrats, 22800 Quintin.

Cher contact sur Amiga pour éch. **Carlos BATISTA**, 78, rue Pernety, 75014 Paris.

Ech. Falcon 030, ch. contacts ubil. graphisme musique et édu. **Jacques DEVRÉCQ**, Bât. E3, - Vert Coquey I - , 13200 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.07.70 (le soir).

Éch. sur STE jx. ubil. docs, midi. Env. liste. **Pascal LACROIX**, 32, av. d'Occélanie, 11600 Malvea en M-Nervais.

Cher contacts sur PC pour éch. Env. liste. **Nicolas Ayme**, 28, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 73.55.33.39.

Ech. jx sur MS X 2, 2 + ET Turbo R1 (XAK 3 Démo ANMA 92) Env. liste. **Christophe SCHLOUTZ**, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles-sur-Médoc. Tél. : 87.64.52.60.

Cher contact sérieux pour éch. jx sur 1040 STE. **Frédéric BOURIL**, 14, rue Villiers Près, 55400 Bruzy.

Tinder Of Hypnos, rech. contacts sur Amiga et des films d'animation (ap. Manga, Comics, CDS). **Ulrich MASMAMA**, 11, allée Françoise Carron, 93240 Stains.

Ach. DD 40 Mo mini + CMS Sound Blaster. Ech. Logs PC 3/5, faire propositions. **Thierry DHERRECOURT**, 141 cité du château d'eau, Bâj 81, 87290 Chateaupoussac.

Cher contacts sur A 500 pour éch. jx. démos et ubil. Env. liste. **Gérard GORIN**, 3, rue de la Perliouse, 7000 Vesoul. Tél. : 84.75.37.33.

PC tous formats, éch. logs, rech. contacts honnête et sérieux. Déb. ach. Env. liste. **Pierre ARRICOT**, Le Bourg, 69170 Valsonne.

Cher contacts (déb. bienvenus), possèble. **Beast 3**. Zoel Lotus 3. (Sur Amiga). **Stéven SÁJIC**, 3, allée Yves Gandon, 51100 Reims. Tél. : (16-1) 26.36.06.13.

Hi Quality Version Available on AMIGA.COM

Ech Programmes 3, 5 p a 4, 25 p pour Apple 2 GS, 2E ET 2C, cher, logs ré probon assembleur et plus Pierre GARCIA, 87, rue Zelia Melhis, 38400 Saint-Marlin-D'Alèze.

Ech ou vds Sharp PC-E 500 (Ord de poche contre tout pr Portable) Bernard DACOSTA, 108, rue Caffieu, 59111 Bouchain. Tél. : 27.27.79.03.

Cher correspondant A 500 pour éch jx utl, demos Olivier ROCHETTE, 7, rue Moussard, 20500 Lusaani Tél. : 37.34.20.66.

A 500 cher, contact sérieux poss, nbx jx, éch 6128 + jx px : 1 000 F mail (cou), Fernand TAVARES, 30, rde de Chateaufort, Le Mercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.

Ech jx, utils, demos sur ST et Amiga, vds jx sur S Nintendo 400 F à 450 F Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.

Cher contact pour éch sur ST (E) utl jx, démo, début acceptés Bruno CRATTEPAIN, 4, Residence la Croix des Ormes, 95500 Gonesse.

Ech jx sur ST ou Amiga Env liste Fabrice BERTRAND, C 111, 18, rue de Châtillon, 75014 Paris.

Ech jx sur ST Yannick BROSSARD, 9, av Michéol, Clamart 93950 Laga. Tél. : 56.60.72.15.

Ech jx sur Atari ST Karine FOURNIER, 28 07 17, rue Elienne Daxel, 59260 Hellennes, Lilles. Tél. : 20.33.45.80.

Ech jx et utl sur Amiga Philippe POIDEVIN, 55, Cotéau Fleuri, 59121 Prouvy. Tél. : 27.31.21.63.

Vds Ach éch jx utl et Demos sur A 500 Env liste Séneux et Sympas Franck SALINAS, 5, rue de la Cage, 78000 Rouen. Tél. : 35 70 41 89.

Atari ST/Falcon cher codeurs, Graphistes sérieux et dispos pour création jeu, vds mon px 800 F coul Philippe MOURGNET, 11, rue des Menes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.48.08.

Ech vds, p STE poss :Epic, Striker, Fxe, Ica, Wozko Harlequin, etc) Michel MARDI, 8, rue des Tuilleries, 91300 Morsang-Orge. Tél. : (16-1) 60 15.01.12.

Cher contacts sérieux sur ST pour éch Env liste Arnaud RIVET, 77, chée des Chardons, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.08.13.57.

Ech jx sur A 500 poss dble bug, préinstnk 2, super-caldron, début ecc Philippe TAVERNIER, 58, rue Fernand Stassin, 59552 Courchaetales.

Ech jx sur C64, poss T2, G1 JOE, H Hawk, Robocop, F14, Tomcat, Batman, Back To Futur, Blues Brothers (Disk), Patrice GACHET, 2, place Antoine Barret, 73200 Albertville.

Vds, éch, jx, demos, utils sur Amiga Mario ADAM, Garzane, 29300 Baye. Tél. : 98.96.83.01.

St éch, vds, jx, utils, demos Séneux rapide Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathembourg, 67100 Strasbourg.

PC AT 286, EGA cher jx de Foot de Management, vds ou éch Test Drive 3 et The manager, Frédéric DURAND, 8, rue de Bruys, 13005 Marseille. Tél. : 81.42.74.22.

Ech GB + S jx + écoul + saccoche ctre GG + 2 jx Vanessa TEPIE, Le Bourg Soli, 14280 Bonnemaison. Tél. : (16-1) 31.77.22.17 (18 h à 19 h).

PC 486 S Blastor Pro 2 lecteurs, HD éch tous genres de programmes, rach divers pour Tsang-Labe Jean-Robert NOUGARET, Rés. la Mail, Bât 6, Bd Jourdan, 13014 Marseille.

Ech NES contre GB ou autre console Jonan DARRÉ, 8, allée d'Andrézieux, 78018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.41.14 (ap. 17 h).

Cher contact Amiga sur Aménon et sur La Mans Frédéric ROQUES, 43, bd Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.00.44.

Ech, 150 jx ST contre console, vds Supervision + 4 jx, px : 600 F ou éch ctre GB ou GG + ja Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 58380 Grand Champ.

Ech Epic (ong neuf) ctre Gods, Final-Fight sur A 500 - éch 464 - coul ctre 50 jx Orbsa EL DITANI, 15, rue de France, 57200 Sarreguemines.

Ech ach et vds logs a très petit prix Stéphane EYDELY, 12, rue du Beraillet, 33290 Blanquefort. Tél. : 58.36.01.72.

Ech ou vds jx sur S Nintendo/NES/Famicom: Jean-François PICARD, 23, rue des Vosges, 67140 Mthalberghaim. Tél. : 88.08.53.90.

Ech vds jx sur Amiga Atari PC Mohamed ALIOUANE, 133, rue Huro, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.06 58.02 (ap. 18 h 30).

Cher contact sérieux sur PC, Env liste Lérda BEN-NIMERGU, 88, rue Joseph Osmainre, 75018 Paris.

Ach jx sur A 500, vds black Crypt: 170 F, rech Bird of Prey pas trop chère! Philippe BACHET, 44, av. de Fauvettes, 91800 Savigny-sur-Orge.

Atari STE cher contact sérieux, rapide et durable pur éch jx un tour pour reponse Cyril CLEMENCEAU, 5, allée des Lilles, 49280 Chalonnes/Loire. Tél. : 41.78.24.42.

Cher contact sérieux pour éch jx utl sur A 500 Env liste ou disc Lucien PRONNIER, 80, rue P. Semard, 59552 Lambre les Douai.

La 12 décembre : 1^{er} Tournoi de jeu vidéo sur Amiga, SFC, NEC. Inscriptions après 20 h Une SNES à gagner CLUB NEC, 517, rue de la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.88.

Cher contacts PC 386 3 1/2; 5 1/4 édur, divers 80-62-59-78 ach SBII jx NES 150 F Jean-Marc WILBART, 16, rue Pharos, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.

Ech log sur PC 3 1/2 et 5 1/4, Only Serious, contact Please, Philippe GAES, 11, rue Croix Pigeon, 10000 Troyes. Tél. : 25 74.08.67.

Vds éch jx sur PC Amiga, S Famicom, ex : L80W2 Mante Links Pro 386, Theatre of War etc... Philippe MA, 9, ville d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.41.05.

Ech programme en Amos sur Amiga (Sources, px, utls, musiques, Samples, etc) Eric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 La Tell. Tél. : 75.48.13.05.

Cher contact sur A 500 + pour éch jx, démos, utl Env liste Guillaume CARBAIN, 28, route de la Châtre, 38100 Issoudun.

Ech jx PC Another World, Prince of Persia, Battle Chess, Grand prix Bernard CAPUANO, 83, cours Vitton, 69006 Lyon. Tél. : 72.43.09.98.

Cher contacts sympas pour éch sur ST Arnaud SALTRE, 28, rue de la Procession, 78400 Chailou, Tél. : (16-1) 30.71.58.55.

A 500, cher contacts sérieux pour éch jx et éduc Francis LEGOUVERNEUR, 7, bis rue des Violettes, 54800 Conflans.

Cher contact sér sur PC pour éch jx utls log (Env liste) Henri JALBAUD-PUECH, - Salven -, 81990 Frejérac.

A 500 cher contact pour éch jx utl, dom pub démos Env liste Florent MAURY, 20, rue Benjamin Devid, 64000 Vaires.

Cher contact Amiga sur Lyon, Villeurbanne et env pour éch sérieux de jx et utls Eric BONNICHON, 8, rue Camille Koechlin, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.88.46.

Cher sur ST, contacts sérieux et durables, pour éch (jx, utls, etc) Env liste Thierry DORMOY, 4, av Gambetta, 38500 Voiron.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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° 112

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TEL. : _____

numéro 16.1 pour Paris et R.P.

petites annonces

ACHATS

Cher pour T08 impr. 60 cols, PR 90-500 ou PR 90-612 M + câble, px 500 F, Modem MD 90-333, 500 F, sons MM90-118, px 150 F. **PIERRE**, Tél. : (16-1) 48 27 07 22.

Rech Bloc alimentation pour Atari 800 XL (petit prix) **Patrick GENCOT**, 25, allée Voléry Lerbaut, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39 94 02 08

Cher logs Amos Franc. Doc px à déb. pour Amiga 500. **Fabien NEGRE**, 2, lot. des Coqs, 03230 Lusigny. Tél. : 70 42 45 15.

Ach. pr. A500 très bas px. Rech. lect. ext. A500 5'25 à 500 F max. **Philippe GERSTEL**, 14, rue Chailion, 92390 Villeuville-la-Grenne.

Ach. lect. D7 + vds pr. (K7) sur XLXE. Cher. Tilt jusqu'à 80'39 + Poky faire offre. **Arnaud LANSERU**, 4, rue Fontaine, 33290 Pampigny.

Rech. sur ST Akano et Impac et Spy and Spy faire offre. **Pierre BRUNON**, 3, rue Proudhon, 90000 Belfort. Tél. : 84 22 88 87 (ép. 18 h).

Rech. pour Amiga 600 + Wargames (Centurion, Rome, Cohort etc.) + TV Sport Basket + Wargames construct. **Kt Alain LAURENT**, 19, rue Principale Wuenheim, 69500 Guerwiller. Tél. : 89 78 70 58.

Ach. ext. pour A500 et S085 (orig.) éch. ja Amiga. **Hervé AUZIERE**, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 44 58 50.

Ach. pr. neo geo. Wind Heroes. Art of Fighting muarion nation ou éch. che. Pack de 3 ja SFC. **Fabien LEJARD**, 91, av. Marceau, 83120 Noy-la-Sec.

Rech. désespérément MAD TV. Atari ST. **Dimitri NOBLEURT**, 20, rue Cahire, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45 86 79 06 (ép. 18 h).

Ach. Adidas Championship Soccer. **Solen ANGER**, 35, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45 35 36 92

Ach. notice de Railroad Tycoon sur Amiga. 50 F port corps (même photocopie). **Bastien LAURENT**, Village Neonsi, 03260 Ferrière-sur-Sichon. Tél. : 70 41 13 90

Ach. pr. sur Amiga 500 + env. liste. **Eric LHOTE**, 8, allée des Chênes Vert, La Mouralette, 13015 Marseille.

Ach. impr. Citron 1200. Paris en région parisienne. **Gillaume VIALARD**, 33, rue du Chêne, 77390 Combe-la-Ville. Tél. : (16-1) 80 60 63 24 (W.E.)

Nostalgie de Vectrex cher. cartouches, études toutes propositions raisonnables. **Olivier GRILLARD**, 5, Villa David, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43 74 29 75.

Ach. carte son + lect. CD pas cher. Cher. Bar. SIMM 1 à 4 Mo PR. PC. **Olivier CLATZ**, Tél. : 39 89 82 30

Ach. 2^e lect. externe 300 F maxi bon état. **Max MOUSIER**, 2, place Notre-Dame, 88140 Lencloître. Tél. : 49 90 55 31.

Ach. Simulation sur A500 doc obligatoire. **Arlette PERLIN**, Chemin de l'Auzan, 84380 Mazen. Tél. : 90 69 76 02.

Rech. prog pour Amstrad PC W8512, dbie lect. disquette. **Sophie PACCA**, 15, rue Baptiste Hurl, 93150 La Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48 67 73 54.

Rech. pr. logs et tout concernant le C64. env. liste. **Jean-Claude FORGET**, 1, allée Fernand Léger, 94250 Genilly. Tél. : (16-1) 49 69 07 80.

Ach. x ou ubis PC pas cher. Env. list. Rech. T. Tarte. **Christophe GAILLY**, 8, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48 54 25 41.

Ach. pr. pour Amiga 600. **Christian LE PAPE**, 3, Square Pierre de Gent, 85140 Gargée-les-Gonasses. Tél. : (16-1) 34 53 63 11.

Ach. log vidéo Broadcast Tiller 2, Cinemorph ADP, Morpho Plus etc. **Kamel LALEGE**, 18, allée des Acacias, 82120 Werdreques. Tél. : 21 95 24 94.

Ach. C64 ou C128 et pr. pour PC XT CGA. Vds Amstrad 6128 coul. px 1 500 F + joy + pr. **Bruno LECLAIRE**, 101, bd Berceau, 60250 Mouy. Tél. : 44 26 26 00.

Rech. désespérément sur Amiga: Hound of Shadow d'Electronic Arts et Kult d'Excels (orig. tbe). **Bruno DE VALKENEER**, 3, rue Petite-Castaine, 4100 Seraing-Belgique.

Ach. Carte Soundblaster ou S. Blaster Pro. **Sauvage MICHEL**, Puy-les-Vignes, 87400 St-Léonard-de-Noblat. Tél. : 55 56 02 80 (ép. 19 h).

Rech. doc technique MSX 728 Spectra Vidéo C64 Sinclair PC 200, micro C128 + 1571. Très bon état. **Pierre SOGNON**, La Gilère 73240 St-Genis/Valères.

Ach. pr. sur Amiga. Env. liste. Rech. Alcatraz, Terminator II, Robotop 2. **David CLÉMENT**, 23, rue de l'Église, 80150 Chaussoy.

Ach. à petit prix mont. coul. pour 1040 STF. **Michael EDOUARD**, 14, rue Paul Hebronner, Les Hauts du Parc, 38100 Grenoble. Tél. : 78 23 29 59.

Cher. lect. disks pour C64, tbe + pr. sur GB. **Patrick DOSSINGER**, 45, rue de la Garenne, 67590 Schweighouse-sur-Moder.

Ach. Soundblaster Pro DD. PC. pr. PC. cher contacts. Vds Monkey 2 VF. 200 F. K06 300 F. ach. Redoson. **Ardesheir ROSS**, 20, rue du Commandant René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43 22 75 76.

Ach. ST pr. 1 000 F (1040 S1 de préf.). **Nicolas VIGARO**, 1405, rue de la République, 38140 Renage. Tél. : 76 65 39 92.

Rech. logs éduc. pour Thomson MO5 sur K7. listings acceptés. **Fredy GAGNON**, Résidence Gal Salati, 180, voie de Compiègne, 81170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69 24 19 05.

Cher. extention pour 520 STE. **Rudy MASSACCES**, 82, av. des Acacias, 81800 Bruny. Tél. : (16-1) 89 39 44 33 (de 20 h à 15).

Cher. doc pour 315 ou 514 pour 10770. **Yves René SARTIN**, route de la Chapelle, 87150 Dussac. Tél. : 55 70 94 88.

Cher. micro ZX TRS 80, Applé, Lynx, Car Atari, etc. pas px + logs + livres de 100 F à 500 F. **José CINGALA**, 5, rue Jacques Decour, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 49 08 06 62 (de 19 h à 22 h).

Ach. pr. pour Atari STE. Cher. King's Quest 3 4 5. Env. liste. **Sandra FABINA**, 3, allée des Pâpinières, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39 18 01 17.

Rech. pr. éduc. 5 à 7 ans pour CPC 6128. Amstrad. **Romain LEBOUGRE**, Bellevue, 81200 Occagnes. Tél. : 33 36 22 85.

Ext. A500 1 Mo ou 512 Ko + pr. Mc on Walker Street Fight Final Fight Pit Fight Pierre de Lune. **Cécile JARRAUD**, Audour, 71520 Metzour. Tél. : 85 50 40 08.

Ach. à bas prix anciens n° de Tilt (1 à 50). Faire offre. **Olivier SONNEVILLE**, 145, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60 72 03 38.

Cher. Emulateur 386 ou + PC pour Atari 1040. Cher. extension 2 Mo min. pour Atari 1040. **Romain DEMAY**, 120, rue A G. Belin, 95100 Argonneville. Tél. : (16-1) 39 82 17 84.

Ach. éch. vds logs pour Amiga PC et S. Nintendo. Rech. UMS2 Planet Editor. **Laurence PICORIT**, 1, place St-Vicent, 44000 Nantes. Tél. : 40 47 05 55.

Ach. pr. PC à bas px. Cher. contact pour premiers pas dans le monde du PC. **Eric DAMOISEL**, 43, TSE ND du Bon Secours, 13014 Marseille. Tél. : 91 04 54 00.

Ach. ou éch. démos et pr. sur Amiga, env. liste. **Xavier EVRARD**, 16, rue des Courais, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60 06 09 44 (18 h à 20 h).

Ach. Magnétoscope 4 têtes vidéo, tbe. faire offre. **Bertrand ROLLIN**, 12, bd de Harbauz, 49000 Mont-de-Mersan.

Débutant PC ach. pr. à bas prix. Ech. poss. **Didier JANER**, 23, bd des Écoles, 31370 Rieumes. Tél. : 46 77 30 56.

Ach. pr. Amiga, notice de Eye of the Beholder 2, même photocopie. 30 F port corps. **Eric CHAIGNEAU**, 83, Nameaux de St-Claude, 2200 Chemins-de-St-Claude, 06600 Antibes. Tél. : 93 33 29 07.

Ach. sur PC pr. à bas prix. **Joël LAGAUE**, 102, bis rue StaÉngrard, 78500 Sartrouville.

Arh/Vds sur Amiga. Wargames et Simulation, vds Battle Isle + data Disk, Perf. General, Realms, History Line. **David BASSENGH**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Étienne. Tél. : 77 33 06 98.

Cher. sur Amiga. Bloodwych ou éch. che. Pop-Up ou Horror Zombie. **Eric RIEBEL**, 7 bis, Impasse des Boulangers, 67150 Nordhouse.

Sur A500 cher. Wing Commander et les Secrets Missions pas trop cher. **Vincent TAUBERT**, 2, rue du Pont, 51530 Oiry. Tél. : 26 57 61 00.

Ach. pr. et ubis pour Amiga 1200 et A500 ou éch. Vds. **Alim Amiga**, cher. Groupe en tant que Musico. **Cécile DE CROZANT**, 47, bd Garriçon, 82000 Montauban. Tél. : 63 68 30 83.

Pour Amiga ach. Viking, Realms Napoléon, Ashes of Empire, Chev du Laby, vds. **Sinh City, Black Crypt, Florian COLLET**, 148, Chemin de Beaurant, 68230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 70 58 22 50.

Ach. Modem modèle MD 90 333 pour mod. Thomson 200 à 350 F. GB + 1 jeu + prise link. **Frédéric RVEY**, 13, rue de l'Europe au Grand-Perc, 27100 Conches-en-Ouche. Tél. : 32 30 94 48.

Rech. magazines l'Atari en microfilm et passionnés. **BOUXX** et T08 pour éch. log. truc astuces. **Philippe MILLOT**, 1, rue Arthur Rimbaud, 26200 Montélimar. Tél. : 75 51 68 98.

Rech. lecteur pour Thomson T016 pour école. mitem pour initiation. faire offre. **Yvonne TISSANDIER**, 57, allée de la Source Royale, 76810 La Havre. Tél. : 35 45 68 45.

Cher. log. pr. et util. pour PC et A500 env. liste et prix. **Florent LEG**, 108, route de Belmarch, 57480 Apech. Tél. : 82 83 22 51.

Ach. pour CPC 6128, lect. 5 1/4 + sondes. **ADD F** multibac 2, 250 F. Kit de nettoyage 100 F. **Christophe BONIN**, Se Clé, 2, Pylône National, 72200 La Flèche Cadex.

CPC 464 rech. adapt. TV référence. **MP1** (boîtier alimentateur) + adaptateur pentes. **Jean-Pierre MARTIN**, 13, rue des Moutons, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47 27 82 87.

Ach. câble connexion imon + clavier numérique + interface et microdrive sur pr. Spectrum + 2. **Gillaume DEBIZE**, 5, rue Montgolfier, 07100 Annonay. Tél. : 75 67 51 22.

Ach. Lect. ext. sur Amiga, tbe, faire offre. **Yann WALLERY**, Redol, 2, rue Denton, 77184 Emeraillville. Tél. : (16-1) 84 61 62 81.

Ach. pr. org + not + extension même pour A 600. **Atain BILLON**, Le Clos de la Croix Rouge, 72170 Assel-Razoul.

Ach. A 500 pr. à bas prix env. liste. **Yarin Tawil**, 151, bd Jean Jaurès, 92110 Clichy.

Sur STF cher. et la série des space. **Questbanc Quest Police Quest Ultima, etc.** **Sébastien VIDALOT**, 418, chemin des Chênes, 08530 La Tignot. Tél. : 93 86 30 11.

Rech. Atari 1040 STE pour 1 500 F sans disks ni mon. ou cde 520 STF + 500 F. **Benjamin TAILLANT**, 3, allée Copernic, 59650 Willenouva d'Ascq. Tél. : 20 81 60 75.

Cher. pr. sur MD franc. + Olympique Gold à 250 F. **Julien GAUTRON**, 86, rue Serpente, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 30 38 91 74.

Ach. cartouche + Power Cartridge + pour GBM 64, px. 200 F maxi. **Béatrice RADOUAN**, 157, av. Camille Pelletan, 13003 Marseille.

Ach. tout ce qui concerne le C64. **David DAYAN**, 15, rue Henri Luiselle, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46 77 30 56.

Ach. pour A 500 Demomaker 3 D cons. **K1 Falcon + Data** Heindell. **Duncan Master Spack F26 DP3 VF**. **Olivier Christophe VALLOT**, Allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantemesne. Tél. : (16-1) 64 26 45 96 (répondre).

Ach. pr. démo, ubi sur A 500 env. liste + prix. **Bojan RADJKOVIC**, 5, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Cher. Clavier 1040 STF ou STE en bon état. **Christophe JEUSSET**, 32, rue d'Angliers, 35200 Rennes. Tél. : 98 51 65 08.

Ach. pr. petits px sur ST. **Edgar BAUDIN**, 8, rue Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31 78 68 49.

Cher. desep. Tiger Road px. 250 F maxi sur NEC. **Gaël BOGHALEM**, 74, Traversée Noire Saint Marcel, 13011 Marseille. Tél. : 91 35 29 35.

Ach. T08-T08D, neuf ou très peu servi + imprim. **Tally, Manes Man M160 PC Jean-Louis DENJEAN**, 29, bd Carnot, 32800 L'Esle-Jourdain. Tél. : 62 07 21 17.

Ach. pr. sur Amiga (Robotop 2, WAF, T2, etc.) px. 100 F à 150 F. **Ludovic CAUCHE**, 2, rue Blériot, 57110 Vutz. Tél. : 62 56 48 13.

Ach. tout matériel Atari 700 XL, cher. contact + cartouches. **Stéphane DELAUNE**, 17, rue de l'Église, 60170 Wincourt-l'Équipée. Tél. : 22 42 35 35.

Ach. PC 486 33 Mhz, VGA 4 Mo de Ram DD, 80 Ma 3 1/2 et 5 1/4, Sound Blast Dos 5 0 Windows 3.1. **Christophe DEPREZ**, 4, ch. Escadron B. Peloton, Valtigney BPS 1, 4090 Ansbarg FBA Allemagne.

Ach. Ultima 3 + 4. **Budokan** pour PC IBM 5 1/4 à px. convenable. **Jean-Marc BERNARD**, Ancien Chemin de Tournes, 83470 St Maximin la St E Baume. Tél. : 94 58 77 41.

Ach. pr. sur ST (util), env. liste (recherche scanner bas prix). **Thierry BORMOY**, 4, av. Gambetta, 38500 Valron.

Ach. org + Colorado + pour Amiga. **Gilles BOEGLIN**, 246, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél. : 78 50 70 12.

Ach. pr. pour 7500 Wargames et Aventure env. liste. **Serge SCHAHL**, 4, rue de la Libération, 67640 Fegeshaim.

Ach. doc. Amiga le créateur. **Jean-Noël GARDOT**, 10, rue Philippe Dugouchet, 74100 Annemasse. Tél. : 50 23 65 78.

Cher. pr. et util. pour 600. Listes posséd. **Epic et Evanescent 2**. **Sébastien GUILLAUME**, 1, clos des Etuves résidence Les Vignes, 59300 Valenciennes.

Ach. dis. dur IDE ou SCSI à bas px, éch. **Demos PC 3 1/2**. **Stéphane SOUBIRAN**, 7, rue Paul Cézanne, 11200 Lézignan Corbières. Tél. : 68 27 33 54 (W.E.).

Ach. pr. NES + Zelda 2, Mega Man 2 et 3 (boîte + not. + 170 F maxi, port compris). **Dieter JANER**, 23, bd des Écoles, 31370 Rieumes. Tél. : 61 91 85 57 (W.E.).

Ach. pr. H7 en disk sur Atari XLXE + lecteur Disk, env. liste. **Hervé BACH**, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48 34 67 56.

Ach. Thomson T07-70 cher. doc. **Scriptor Faire Offre**. **Michel ETIENNE**, 252, rue de la Liberté, 59600 Mauthage.

Cher. code Stos pour jouer Mes SND7 Rack, cher. contact avec Stos Users déb. accept. **José Carlos DOS SANTOS**, 64, A rue de Longvic, 21000 Dijon. Tél. : 80 67 80 84.

Ach. SNES + 2 man sans pr. à 700 F. **Samé EVANGELISTA**, 13, rue H. Boegullion, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44 28 07 04 (ép. 17 h).

Ach. Final Fight sur Amiga. **Nordine MAXOUR**, 63, rue Lourmel, 75015 Paris.

Rech. Demo et pr. pour A500 à bas prix. Env. liste. **Olivier TORRES**, 23, bd Raoul Duret, 42100 St Etienne.

Cher. manuel de l'ordinateur portable Sharp PC 6200 en français. **Luc BERGERON**, BP 1482, Nouméa Nouvelle Calédonie (au Is. Paris). Tél. : (16-1) 42 58 38 94. Fax : 887 27 52 84.

Ach. vieux pr. d'Aventure sur A500 bas prix, env. liste. **Isabelle WAGNER**, 8, rue E. Gerber, 87540 Ostweid.

Ach. clavier A500 + prise péritel + pr. sans ext. + pr. 1 500 F maxi. **Pascal DEVAUX**, 35/21, rue de la Frégate, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64 88 82 28 (ép. 19 h).

Ach. pr. - pour Atari 520 STE. env. liste et pr. **Alex CHEVRESSON**, 5, rue de France, 68200 Brunstatt.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

CLUBS

Cherchez très bon coder ass ou ass + C et musicien pour adaptation de jeu et création Crew sur PC. **Manuel PIRES**, 18, rue du Nord, 63140 Charol-Guyon.

New Club Amiga rejoignez-nous. **Pascal BAUDRY**, 14/33, place Mendès France, 59800 Lille.

GFA World super groupe sur Amiga offre gratuitement ces productions, 3 disques, 1000s, 1000s. **Fanzine DÉMOS**. GFA WORLD, n° 2032, 20 place des 4 vents, 78570 Chanteloup. Tél.: (01-1) 39.70.59.03

Cher contacts sur ST Hook, Bat 2, Bunny Bucks Vroom data Street F 21. **Paul DUCRET**, 1588 Cudrollin (Suisse). Tél.: (03) 77.25.82

Nouveau Fanzine sur disk Amiga. Test jx, ciné, livre, vidéo concours. Env. titre pour renseignements. **Sébastien ROBIN** BP 27, 77552 Moissy-Grémoy Cedex.

Cher partenaire x par Modems, Gust Micro (Populous, Glôbe). CC. **Thierry BOUTHREL**, 51 Jds, rue Notre Dame, 22000 St-Brevé. Tél.: 96.61.64.23.

Amiga Land vous propose Solutions, Matos, Tests et 300 jx! Env. vos listes. **AMIGALAND**, 7, traversé Saint-Pierre, 13100 Aix-en-Provence.

Cher 1040 STE + joys + sound + doc et jx + écran mono et couleurs. **Robert SPEISER**, 17, rue des Géraldins, 08300 Saul-lès-Rethel. Tél.: 24.39.28.91.

Hydruid (ST), Prugenyx (Amiga), Search New Members: Coder, Musician. **JAM** ou **NICOLAS**, Tél.: (01-1) 30.32.12.89 ou 34.43.67.98

Le Groupe Rabais rech. programmateur sur le Mega pour création de la jeu. **Alain Christophe CHERRE**, 2, rue René Charlebois, 72080 La Mère. Tél.: 43.28.40.26.

CLJ Club Loris Information pour Amiga gratuit, jdre 1 disk + 1 titre pour recevoir. **CLJ Cyrille JURDIK**, 3, rue Ambroise-Croquet, 57525 Talsange.

Vous êtes un bon musicien? Rejoignez un groupe actif. **Laurent LEMOINE**, 391, rue Morné, 59500 Douai. Tél.: 27.97.44.26

Groupe Marnix cherche musiciens sur Amiga. Ils ne veulent accepter. **Jeff REMOUX**, 52, rue de Provence, 17138 Pullboreau. Tél.: 48.68.08.54 (W.E.).

Les meilleurs log du dom. PCB pour Atari et Amiga. Catalogue contre titre à 8 F. **DP DIFFUSION**, 10, rue du Vergeron, 38430 Molènes.

Vds Fanzine + Maniac Games + 10 F + 5 F de port. Jx vidéo, divers, concours... env. 50 pages n°1. **Olivier CHARMES**, 3, Impasse de la Hutotte, 78112 Fourqueux. Tél.: (01-1) 39.73.50.88.

Club sur PC ouvre ses portes à toute le monde. **Eric HECKEL**, 1, rue des Ecoles, 87320 Weyer. Tél.: 88.00.65.88.

Cher contact sur Strasbourg et env. pour éch et club. **Alain BOHRÉRT**, 4, rue de Kirchheim, 67200 Strasbourg. Tél.: 68.78.04.83.

L'association Les Amis de l'Amiga vous signale que le Fanzine mensuel Forza est en vente, px 18 F. **Jérôme ONIETARO**, 55, rue Henri Richaume, 78360 Montesson.

Ujo consoles et micro toutes marques, rech, correspondants pour éch, séjours et voyages. **Silphane LEBOR**, Club Consoles VC31, 1781 44, chemin de la Gaudie, 06610 La Gaudie. Tél.: 93.31.31.83.

2 scénaristes recherchant groupe pour faire des scénarios poussés. **Yann PAUTRE**, 132, rue de Javel, 75015 Paris. Tél.: (01-1) 48.54.43.76 (ap. 18 h).

Association de développeurs ludiques, venez rejoindre des passionnés ouvert à tous vos projets. **TWINFACE**, 5, rue de Taillat, 66100 Perpignan. Tél.: 68.50.29.51.

Debutant sur PC rech. très propositions intéressantes pour jx, util, env. liste et prix. **Marc DEPRET**, 10, av. des Hirondelles, 17800 St-Sulpice-de-Royan.

Club CPI (Lot 1901) diffusé + de 200 démos et + de 200 Soundtracks sur ST/E. **C.P.I.**, 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél.: (01-1) 34.16.23.50.

Le numéro 1 et 2 de haute densité sont sortis. Env. un titre à 3,80 F plus 5 F (Fanzine PC AM). **Arnaud CAMPANELLA**, La Hutotte Tivoli, B1 C3, 80000 Amiens. Tél.: 22.92.18.20

Amigaiste, viens rejoindre le Club Emerald Mine. Des diamants à gogo + de 70 disks de 80 caves inédites. **Luc JEANJEAN**, 11, rue René Sermet, 30800 St-Gilles. Tél.: 66.67.35.65

Il y a encore beaucoup de fans du CG411. Demandez la dernière édition d'intense 1 disk + 1 titre à 5 F. **Laurent OVAERT**, 62, rue F. Ferrer, 78210 Sabri-Cyr-L'École.

Programmeur développant des pi dans la lignée de Sonic, rech. graphistes sur Amiga. Alan ou PC. **Roslan DESIRABEL**, 4, rue Renoir, 63120 La Courmaye. Tél.: (01-1) 48.38.20.70

Création d'un Zinedisk en français sur Amiga, env. vos œuvres sur disk (articles, graphis, zics...). **Sylvain BAIL**, 5, avenue Loula Bérriot, 44340 Bougueras.

Vous êtes Fan de Mangas et de l'Informatique. Rejoignez-nous dans notre équipe pour notre Fanzine. **Sébastien PLEFF**, 29, rue Péloux de Montblanc, 77120 Coulommiers. Tél.: (01-1) 04.03.48.75.

Nouveau Fanzine: Amiga Dreams (test prog, pokers...) env. 4 timbres à 2 F.50. **Jérôme SENAY**, 66, rue du Bois Herce, 44100 Nantes.

Musicien sur clavier et Amiga cher. développeurs jx ou démo pour chef d'œuvres 4 ou 8 voies. **Michael MANDZIN**, 203, av. 26 R.T.S., 69006 Lyon. Tél.: 78.47.17.88

ST: club pour éch. vite 600 logs env. 1 disk 1 titre et votre liste. **Sébastien GOURGUES**, Lot de la Gare, 40420 Brocas.

Eden... le fanzine NEC Amiga et PC mensuel, enveloppe 2 timbres à 2 F.50. **Patrice MACHIN**, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél.: (01-1) 45.45.07.84. (ap. 18 h)

Club Vds DP titre à 4 - 20 F pour doc (Amiga). **THE COMPUTER'S COMPOS CLUB**, Les Maréchaux du Sud, 03340 Neuilly-le-Réal. Tél.: 70.43.82.00.

Association de développeurs, venez rejoindre des passionnés ouvert à tous vos projets. **TWINFACE**, 5, rue de Taillat, 66100 Perpignan. Tél.: 68.50.29.51.

Cher Carl MG, GB Amstrad. Ech. ctre DSKS Amiga. **Jean-Pierre BLANCHER**, 230, Chemin de Bourdilhac, 30200 Bagnols-sur-Cèze.

Cher Coders pour compo, groupe de démos sur Amiga début accepté. **Christian ALEXANDRE**, 6, rue Hector Barlow, 93000 Bobigny. Tél.: (01-1) 48.31.30.59

PC Cher contact pour former un club de démos. **Philippe Camacho**, 5, lotissement Bayleuse St-Jean d'Arques Vives, 09300 Lavelanet.

Urgent! Groupe PC cher Graphist/Amiga/PC pour démos et jx. **Frédéric THOMAS**, 8, rue Lafayette, bdt. A, 78000 Versailles. Tél.: (01-1) 39.51.74.92.

GFA World recrute graphistes, coder, musiciens pour Mega Démo, offre ses productions. **GFA WORLD**, No 2032, 20, place des 4 vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél.: (01-1) 39.70.59.03

Vous faites un fanzine? Rejoignez vite l'afflu, nba services proposés. **AFFU**, BP 8, 66101 Lourdes Cedex. Tél.: 62.42.00.70.

Les meilleurs Log du QP pour Atari et Amiga. Cata contre titre à 8 F. **DP DIFFUSION**, 10, rue du Vergeron, 38430 Molènes.

Groupe cher, Coder sur ST ou PC pour conversion projet sur Amiga. **Jean-Paul RENAIKT**, 36, rue MI-RI Delalande, apt. 11, 78000 Rouen. Tél.: 35.61.59.24

Fanzine + Maniac Games + 10 F + 5 F de port. Jx vidéo et C n°1. Janvier 95. **Olivier CHARMES OLIVIER**, 3, Impasse de la Hutotte, 78112 Fourqueux. Tél.: (01-1) 39.73.50.88.

Tu attends la sortie du Falcon avec impatience? Contacte-moi pour former un club! **Cédric DE CRIZANTY**, 47, bd Garraon, 82000 Montauban. Tél.: 83.86.30.83.

Séul Atanens!! Club pour vous servir. 600 logs. Env. 1 disk + 1 titre. **Sébastien GOURGUES**, Lot de la Gare, 40420 Brocas.

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avon, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (01-1) 46.62.20.00 Telex: 631.345 Fax: 46.62.25.31
Pour obtenir votre correspondant directement remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnement: tél. (01-1) 64.38.01.25

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blinier (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Ferner (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Ailhaen (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Cheilal (2189)

Première maquettiste
Christine Ceardal (2191)

Maquettiste
Laurent Jeannet (2188)

Photographe
Eric Ramaroc (2199)

Secrétaire
Julie van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Dragan Akos, Francis Banchard, Pascal Banché, Daniel Clapp, Jean-Jacques Caron, Daniel Comte, Laurent Drombe, Laurent Hébrance, Thierry Dirchezeau, Elisabeth Escivons, Morgan Feroy, Pierre Foulet, Raphaële Gras, Jacques Harbann, Emmanuel Hermelin, Olivier Huzet, ilco (chef de rubrique PC), Jean-Loup Jovanovic, Jui, Phil Karolev, Marc Lacombe, Olivier Marnere, Doque de Meine, Marc Merles, Fabrice Méliou, Brigitte Nauc, René Robert, Spini Emmanuel Viger.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS

Marc Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avon, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (01) 46.62.20.00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité
Claude Lelebas (2202)

Assistante de publicité
Cécile Meny-Royé

Vente réservé aux dépositaires de presse

Synergie Presse, Alain Siglerenc, Directeur Général,
5, rue du Colonel-Avon, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (01) 46.38.13.90

Abonnements

Tél.: (01) 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 (sans bateau): 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette): 428 F
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette): 788 F
Ilank avoir, nous consulter.

Adresser votre règlement à l'ordre de: **TILT**, BP 53, 77932 Penhes cedex
Pour la Belgique, sans TVA: 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 Dapascin
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0081593 91

Prémios

Marcela Hinz (2161)

Directeur Administratif et Financier

Marquet F. Girardin (2499)

Fabrication

Jean-Jack Vallier (2166)

Éditeur

Tilt Microloisirs est un mensuel édité par
TILT SNC au capital de 4.399.500 F
Principale associée: EM IMAC-ES SA
Siège social: 9-11-13, rue du Colonel-Avon, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication:

François Muret

Directeur délégué:

Jean-Pierre Rogée

La reproduction même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copynight) Tilt, est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt Microloisirs » sont libres de toute publication. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 33 F le numéro à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Penhes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous cellophane (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de: **TILT**, BP 53, 77932 Penhes Cedex.
Tirage de ce numéro: 135.000 exemplaires

Dépôt légal: 1^{er} trimestre 1993

Imprimeries: **Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.**

Distribution: **M.L.P. - Numéro de commission paritaire: 64.671.**



High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

| | |
|--------------------------------------|---------------|
| Euro XT | N°75, p. 30 |
| Fc.com - Amiga 4000 PC | N°107, p. 110 |
| Lyna | N°76, p. 29 |
| Super Formula Game Gear, PC Engine G | N°87, p. 82 |
| Supergems | N°76, p. 28 |

DOSSIERS

| | |
|-------------------------------|---------------|
| 3615 Ludiques | N°108, p. 102 |
| Cartes graphiques | N°106, p. 112 |
| CD ROM | N°98, p. 94 |
| LES Les Vegas | N°88, p. 94 |
| Compart. I Amiga 600 | N°103, p. 102 |
| Demos | N°91, p. 94 |
| Emulateurs | N°78, p. 106 |
| Hardware | N°106, p. 118 |
| Gagner sa vie dans le monde | N°89, p. 96 |
| Guerre des consoles | N°81, p. 104 |
| Imprimantes | N°82, p. 120 |
| Jeu de rôles | N°105, p. 112 |
| Logiciels | N°80, p. 84 |
| Mac face au PC et aux 32 bits | N°110, p. 82 |
| Micro - futur - CD | N°83, p. 84 |
| Micro sans écran | N°86, p. 96 |
| Microware | N°99, p. 90 |
| Microware | N°96, p. 92 |
| Motif face à l'Apple | N°95, p. 88 |
| Plaques vidéo | N°78, p. 100 |
| PC | N°102, p. 98 |
| Presse internationale | N°83, p. 104 |
| Réalité virtuelle | N°92, p. 96 |
| Scanners | N°90, p. 96 |
| SI, Amiga contre PC et Mac | N°84, p. 140 |
| Scénario de jeu | N°93, p. 100 |
| | N°94, p. 93 |
| TH 10 ans | N°100, p. 116 |
| | N°101, p. 106 |
| Virus | N°95, p. 108 |

CHALLENGES

| | |
|-------------------------------|--------------|
| Conseils de guerre | N°76, p. 90 |
| Courses de voiture | N°87, p. 90 |
| Football | N°80, p. 82 |
| Golf | N°91, p. 76 |
| Jeu d'échecs | N°79, p. 76 |
| Jeu de plates formes | N°92, p. 82 |
| Jeu de réflexion | N°90, p. 86 |
| Jeu de rôle | N°83, p. 114 |
| Les meilleurs jeux d'aventure | N°88, p. 82 |
| Les nouveaux jeux de combat | N°86, p. 80 |
| Les shoot'em up | N°76, p. 90 |
| Simulations de combats navals | N°89, p. 82 |
| Simulations de conduite | N°75, p. 76 |
| Simulations de tanks | N°84, p. 126 |
| Tennis | N°82, p. 106 |

HITS

| | |
|------------------------------|--------------|
| Alifan | N°104, p. 62 |
| AV-8B Harrier Assault | N°111, p. 84 |
| Acés of the Pacific | N°105, p. 52 |
| The Addams Family | N°103, p. 70 |
| Advanced Destroyer Simulator | N°88, p. 48 |
| Adventure Tennis | N°99, p. 98 |
| The Adventure of Link | N°79, p. 51 |
| Aero Blaster | N°86, p. 40 |
| After the War | N°76, p. 62 |
| L'Angle 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 |
| Alpha Waves | N°84, p. 88 |
| The Amazing Spiderman | N°87, p. 59 |
| Apolyta | N°102, p. 66 |
| The Apprentice | N°82, p. 58 |
| Aggravation | N°104, p. 64 |
| Armour-Geddon | N°92, p. 62 |
| Armour-Geddon | N°107, p. 76 |
| Ashes of Empire | N°108, p. 64 |
| Assassin | N°108, p. 52 |
| ATAC | N°84, p. 80 |
| Atomic Robo-Kid | N°90, p. 61 |
| ATP | N°92, p. 60 |
| Augusta Golf | N°96, p. 54 |
| Les Aventures de Moktar | N°86, p. 56 |
| Awesome | N°105, p. 78 |
| B17 | N°100, p. 72 |
| La Bande à Picasso - la route vers l'or | N°84, p. 64 |
| Battlechess 2 | N°87, p. 64 |
| Battle Command | N°101, p. 66 |
| Battle Isle | N°89, p. 54 |
| Battlestorm | N°110, p. 66 |
| BC Kid | N°110, p. 60 |
| Best of the Best, Championship Karate | N°100, p. 69 |
| Big Rur | N°110, p. 46 |
| Billard American | N°108, p. 86 |
| Bites of Prey | N°99, p. 62 |
| Black Out | N°76, p. 57 |
| The Blue Man | N°84, p. 78 |
| Booly | N°91, p. 64 |
| Br | N°92, p. 64 |
| The Brackets | N°95, p. 88 |
| Bruce Lee Lives | N°76, p. 58 |
| Cadaver | N°83, p. 72 |
| Captain Planet | N°94, p. 66 |
| Captive | N°84, p. 92 |
| Car and driver | N°108, p. 78 |
| Car-Vip | N°89, p. 49 |
| Cardiac | N°99, p. 49 |
| Castle of Dr. Brain | N°96, p. 55 |
| Castle of Illusion | N°88, p. 54 |
| Castles | N°102, p. 70 |
| Castles 2, Siege & Conquest | N°110, p. 54 |
| Castlemania | N°89, p. 58 |
| Celtic Legends | N°95, p. 76 |
| Championship Run | N°89, p. 61 |
| Chaos engine | N°111, p. 44 |
| Chromer 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 |
| Comrades | N°111, p. 72 |
| Crazy Cars | N°105, p. 72 |
| Creepers | N°111, p. 60 |
| Creepy Castle | N°107, p. 70 |
| Crimo Wave | N°84, 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 |
| Deuterios | 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°105, p. 62 |
| Doodlebug | N°107, p. 72 |
| Double Dragon 3 | N°96, p. 37 |
| Dave's Lode | 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 |
| EH | N°94, p. 68 |
| Epic (ST) | N°100, p. 78 |
| Epic (PC) | N°104, p. 58 |
| FSS | N°75, p. 49 |
| Esword | N°83, p. 65 |
| Estase | N°79, p. 56 |
| F-15 Strike Eagle 3 | N°110, p. 42 |
| F19 Stealth Fighter | N°81, p. 70 |
| F117A | N°94, p. 46 |
| Falcon 3D | N°101, p. 66 |
| Fighter Bomber | N°75, p. 50 |
| Final Fight | N°88, p. 50 |
| Fire and Brimstone | N°80, p. 58 |
| Fire and Forger 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. 66 |
| Fly Fighter | N°86, p. 35 |
| Formation Soccer | N°91, p. 40 |
| Free | N°94, p. 59 |
| From Page Sports Football | N°111, p. 52 |
| Full Contact | N°90, p. 57 |
| F-1 Metal Planet | N°76, p. 52 |
| F29 Relator | N°75, p. 59 |
| | N°79, p. 47 |
| | N°92, p. 59 |
| | N°90, p. 61 |
| | N°86, p. 36 |
| | N°92, p. 53 |
| | N°79, p. 50 |
| | N°82, p. 56 |
| | N°103, p. 64 |
| | N°90, p. 59 |
| | N°98, p. 50 |
| | N°108, p. 56 |
| | N°90, p. 63 |
| | N°82, p. 55 |
| | N°86, p. 48 |
| | N°98, p. 53 |
| | N°103, p. 68 |
| | N°88, p. 62 |
| | N°110, p. 56 |
| | N°106, p. 78 |
| | N°80, p. 55 |
| | N°87, p. 53 |
| | N°79, p. 52 |
| | N°94, p. 58 |
| | N°75, p. 56 |
| | N°89, p. 62 |
| | N°80, p. 58 |
| | N°98, p. 58 |

| | |
|-------------------------------------|--------------|
| Impassabile | N°79, p. 60 |
| incredible machine | N°111, p. 68 |
| international Soccer Challenge | N°82, p. 62 |
| Italy 90 | N°79, p. 54 |
| Karaoke | N°76, p. 54 |
| Jackie Chan | N°89, p. 52 |
| Jaguar XJ-Z20 | 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 PRO | N°107, p. 74 |
| Jupiter's Masterdrive | N°86, p. 50 |
| Kaloon | N°79, p. 48 |
| Kick Off 2 | N°81, p. 62 |
| Killerball | N°99, p. 51 |
| Killing Cloud | N°91, p. 62 |
| Killing Game Show | N°81, p. 80 |
| Knights of the Sky | N°86, p. 34 |
| Lost Ninja 3 | N°90, p. 50 |
| Leander | N°99, p. 66 |
| Legend of Hero Tanna | N°90, p. 72 |
| Legend of Ragnarok | N°111, p. 76 |
| Levinings | N°89, p. 57 |
| Life and Death 2, the Brain | N°88, p. 50 |
| The Light Corridor | N°84, p. 61 |
| Links - The Challenge of Golf | N°89, p. 60 |
| Logical | N°93, p. 60 |
| Lorna | N°90, p. 62 |
| Lotus Esprit Turbo Challenge | N°80, p. 90 |
| Lotus 2 | N°75, p. 84 |
| Lotus 3 | N°106, p. 84 |
| Magic Packets | N°94, p. 62 |
| The Manager | N°107, p. 66 |
| Many Faces of Go | N°93, p. 66 |
| Marcher Maze | N°88, p. 55 |
| Marvelland | N°93, p. 56 |
| Master 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°81, p. 53 |
| Mickey Mouse - Castle of Illusion | N°97, p. 61 |
| Microglobe Golf | N°94, p. 48 |
| Midnight Resistance | N°82, p. 78 |
| Midwinter | N°76, p. 68 |
| Midwinter 2, Flames of Freedom | N°89, p. 56 |
| Monster Business | N°94, p. 52 |
| Moonwalker | N°83, p. 70 |
| Nictarhese | N°110, p. 30 |
| Nyx Defender | N°80, p. 62 |
| Nazar 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 |
| Nice Mansel's HK | N°108, p. 90 |
| Ninja Spirit | N°81, p. 68 |
| Ninja Warriors | N°75, p. 53 |
| No. second prize | N°108, p. 66 |
| Omni Short's Bridge | N°110, p. 62 |
| Orslaught | N°93, p. 55 |
| Operation Thunderbolt | N°75, p. 51 |
| Orix | N°101, p. 80 |
| Oxya | N°108, p. 74 |
| Over the Net | N°86, p. 38 |
| Pang | N°82, p. 60 |
| Parza Kick Boxing | N°84, p. 60 |
| Paragliding Simulation | N°100, p. 74 |
| Parasol Stars | N°102, p. 72 |
| The Perfect General | N°103, p. 66 |
| Pick'n'Pile | N°86, p. 58 |
| Pinball Fantasies | N°108, p. 68 |
| Pinball Magic | N°75, p. 60 |
| Plague | N°81, p. 80 |
| Plating | N°80, p. 53 |

| | | | |
|---------------------------------|--------------|-----------------------------------|--------------|
| Populous 2 | N°100, p. 76 | Toyota Celica | N°86, p. 54 |
| The Power | N°90, p. 65 | Treat Warrior (Amiga) | N°98, p. 68 |
| Powermanor | N°83, p. 62 | Treat Warrior (ST) | N°104, p. 60 |
| Pa?7 | N°76, p. 67 | Triple Battle F1 | N°76, p. 61 |
| Prehistoric | N°92, p. 54 | Troddlers | N°106, p. 86 |
| Première | N°105, p. 80 | Troils | N°111, p. 56 |
| Prince of Persia | N°84, p. 74 | Turrican | N°79, p. 53 |
| Prince of Persia (MAC) | N°104, p. 66 | Turrican 2 | N°88, p. 51 |
| Project-X | N°102, p. 56 | Tusker | N°75, p. 58 |
| Pushover | N°104, p. 50 | Ultimate Ride | N°84, p. 62 |
| Putty | N°107, p. 68 | Unreal | N°80, p. 52 |
| Puzzle | N°84, p. 96 | Utopia | N°95, p. 80 |
| Quadril | N°87, p. 55 | Vanne | N°87, p. 52 |
| Quick one Silva | N°92, p. 56 | Venus | N°81, p. 78 |
| Raguy | N°95, p. 63 | Venyte | N°91, p. 57 |
| Railroad Tycoon | N°79, p. 62 | Vroom | N°94, p. 50 |
| Raincoat | N°103, p. 80 | Wardner | N°101, p. 60 |
| RB: 2 Baseball | N°93, p. 57 | Welltris | N°92, p. 51 |
| Reach for the skies | N°108, p. 82 | Welltris | N°81, p. 61 |
| Realms | N°99, p. 58 | Wing Commander | N°83, p. 76 |
| Rea Baran | N°88, p. 53 | Wing Commander: Secret Missions 2 | N°92, p. 52 |
| Revenge of Shinobi | N°81, p. 62 | Wing Commander 2 | N°95, p. 66 |
| Rick Dangerous 2 | N°82, p. 74 | Wings | N°82, p. 68 |
| Risky Woods | N°104, p. 74 | Wizkid | N°104, p. 56 |
| Road and track | N°105, p. 55 | Wallechild | N°99, p. 46 |
| Road Rash | N°108, p. 70 | Wolfenstein 3D | N°105, p. 58 |
| Robocop | N°100, p. 67 | Wallpack | N°80, p. 50 |
| Robocop 2 | N°86, p. 41 | Windmills | N°93, p. 64 |
| Robocop 3 (Amiga) | N°98, p. 82 | World Class Chess | N°99, p. 58 |
| Robocop 3 (ST) | N°102, p. 76 | World Class Rugby | N°98, p. 65 |
| Rocketeer | N°100, p. 64 | Wordtris | N°104, p. 70 |
| Roadman | N°94, p. 84 | WWF | N°98, p. 64 |
| Rolling Ranny | N°96, p. 48 | X-Out | N°75, p. 52 |
| R Type 2 | N°93, p. 59 | Yeager Air Combat | N°93, p. 52 |
| Rugby, The World Cup | N°96, p. 39 | Z-Out | N°86, p. 46 |
| Rygar | N°80, p. 56 | Zera Wing | N°93, p. 53 |
| Saint Dragon | N°83, p. 88 | Zool | N°106, p. 70 |
| S.C. Out | N°108, p. 62 | | |
| Secret Weapons of the Luftwaffe | N°95, p. 65 | | |
| Sensible soccer | N°106, p. 66 | | |
| Showa: Dancer | N°87, p. 54 | | |
| Showa: of the Beast 2 | N°82, p. 76 | | |
| Showa: of the Beast 3 | N°109, p. 54 | | |
| Showa: Warriors | N°81, p. 72 | | |
| Sherman M4 | N°75, p. 48 | | |
| Shuttle | N°101, p. 72 | | |
| Showshow | N°76, p. 60 | | |
| Siege | N°106, p. 74 | | |
| Silent Service 2 | N°82, p. 50 | | |
| Sim Earth | N°89, p. 64 | | |
| Smuldra | N°82, p. 54 | | |
| Siders | N°84, p. 76 | | |
| Son Shu Si | N°98, p. 54 | | |
| Sony: the Edgehog | N°93, p. 68 | | |
| Space Ace | N°75, p. 54 | | |
| Speedball 2 | N°86, p. 42 | | |
| Swordzzy Worlds | N°87, p. 60 | | |
| Starsh | N°96, p. 34 | | |
| Street fighter 2 | N°111, p. 48 | | |
| Strider | N°83, p. 78 | | |
| Strike | N°105, p. 74 | | |
| Sunt Island | N°111, p. 80 | | |
| Su: 25 Soviet Attack Fighter | N°83, p. 64 | | |
| Suzupen | N°96, p. 36 | | |
| Super Monaco Grand Prix | N°82, p. 72 | | |
| Super: 04 Road | N°84, p. 70 | | |
| Superski 2 | N°102, p. 63 | | |
| Super Valleyball | N°82, p. 80 | | |
| Superstar Soldier | N°82, p. 52 | | |
| Swamp | N°82, 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°101, p. 60 | | |
| Thine Cross | N°98, p. 62 | | |
| Thunder Force 3 | N°81, p. 58 | | |
| Thunderstrike | N°80, p. 60 | | |
| Tie Break | N°79, p. 46 | | |
| Tilt | N°91, p. 52 | | |
| Time | N°75, p. 55 | | |
| The Times | N°107, p. 82 | | |
| Top Gun | N°99, p. 53 | | |
| Tot | N°88, p. 58 | | |
| Tournament Golf | N°89, p. 55 | | |
| Tower of Babel | N°76, p. 70 | | |

| | | | | |
|--------------|--|---------------|---|---------------|
| N°86, p. 54 | Explor 3 | N°86, p. 107 | Monkey Island 2 | N°99, p. 104 |
| N°98, p. 68 | Eye of the Beholder | N°90, p. 104 | Moonstone | N°94, p. 106 |
| N°104, p. 60 | Eye of the Beholder 2 | N°99, p. 101 | Murders in Space | N°84, p. 152 |
| N°76, p. 61 | Fascination | N°96, p. 118 | Nabunagi's Ambitions 2 | N°93, p. 113 |
| N°106, p. 86 | Fate-Gates of dawn | N°95, p. 127 | Obitrus | N°89, p. 108 |
| N°111, p. 56 | The Final Battle | N°83, p. 148 | Operator Stealth | N°80, p. 113 |
| N°79, p. 53 | Final Command | N°76, p. 107 | Phantasy Star 2 | N°84, p. 154 |
| N°88, p. 51 | Frederick Pohl's gateway | N°105, p. 116 | Phantasy Star 3 | N°95, p. 122 |
| N°75, p. 58 | Full Metal Planet | N°110, p. 114 | Planet's edge | N°103, p. 118 |
| N°84, p. 62 | Herd Navo | N°88, p. 107 | Police Quest 3 | N°98, p. 104 |
| N°80, p. 52 | Heart of China | N°93, p. 106 | Pools of Darkness (PC) | N°95, p. 121 |
| N°95, p. 80 | Hemadell | N°96, p. 107 | Pools of Darkness (Amiga) | N°103, p. 114 |
| N°87, p. 52 | Hero Quest | N°92, p. 107 | Quest for Glory 2 | N°86, p. 106 |
| N°81, p. 78 | Hero Quest | N°100, p. 149 | Quest for Glory 3 | N°108, p. 118 |
| N°91, p. 57 | History Line 1912-1918 | N°108, p. 124 | Rez Nebular and the gender bender | N°107, p. 122 |
| N°94, p. 50 | Hook | N°104, p. 112 | Rings of Medusa | N°80, p. 112 |
| N°101, p. 60 | Hunter | N°93, p. 114 | Rise of the Dragon | N°89, p. 106 |
| N°92, p. 51 | Iceman | N°79, p. 130 | Rome Ad 92 | |
| N°81, p. 61 | The Immortal | N°82, p. 132 | Saga | N°88, p. 112 |
| N°83, p. 76 | Inca | N°110, p. 104 | Savage Empire | N°87, p. 115 |
| N°92, p. 52 | Ishar | N°103, p. 120 | Sclaw | N°88, p. 112 |
| N°95, p. 66 | KGB | N°106, p. 138 | Search for the King | N°82, p. 134 |
| N°82, p. 68 | King Quest 5 | N°88, p. 108 | The Secret of Monkey Island | N°82, p. 136 |
| N°104, p. 56 | King's Quest 6 | N°108, p. 112 | Shadowlands | N°101, p. 128 |
| N°99, p. 46 | Kyrandia | N°106, p. 128 | Shadow Sorceres | N°95, p. 126 |
| N°105, p. 58 | Laura Bow 2, The sagger of Arion Re | N°105, p. 112 | Sherlock Holmes | N°104, p. 122 |
| N°80, p. 50 | Leather goddesses of Phobos 2 | N°106, p. 136 | The Shortigny | N°110, p. 108 |
| N°93, p. 64 | The Legacy | N°108, p. 128 | Sim Am | N°94, p. 111 |
| N°99, p. 58 | Legend (PC) | N°102, p. 118 | The Simpsons: Bart VS the Space Mutants | N°94, p. 103 |
| N°98, p. 65 | Legend (Amiga) | N°104, p. 120 | Space 1889 | N°98, p. 108 |
| N°104, p. 70 | The legend of darkmoon Eye of the beholder 2 | N°104, p. 118 | Space Quest 4 | N°90, p. 106 |
| N°98, p. 64 | Legend of Faerghast | N°80, p. 110 | SpaceShip Worklog | N°110, p. 100 |
| N°75, p. 52 | Legens of Valour | N°108, p. 132 | Starlight | N°96, p. 109 |
| N°93, p. 52 | Leisure Sun Larry 5 | N°95, p. 125 | Starlegions | N°110, p. 112 |
| N°86, p. 46 | The Lord of the Rings Vol 1 | N°88, p. 110 | Star Trek | N°101, p. 122 |
| N°93, p. 53 | The Lord of the Rings Vol 2, The two towers | N°105, p. 130 | Storm Master | N°99, p. 103 |
| N°106, p. 70 | The Lost files of Sherlock Holmes | N°106, p. 120 | The Summoning | N°108, p. 122 |
| | Lure of the temptress | N°102, p. 110 | Super Hyalide | N°83, p. 146 |
| | Les Manley in - lost in L.A. | N°101, p. 130 | Suspicious Cargo | N°96, p. 106 |
| | Marion Memorandum | N°96, p. 116 | Sword of Vermilion | N°88, p. 106 |
| | Maupiti Island | N°101, p. 126 | Tangled Tales | N°76, p. 108 |
| | Megala Mima | N°93, p. 108 | Task Force 1942 | N°108, p. 140 |
| | Megathunder 1 | N°82, p. 116 | The Three Castles | N°80, p. 111 |
| | Megathunder 2, Quest for the Ancients | N°98, p. 106 | Threatica | N°111, p. 115 |
| | Mercenary J, The Dion Crisis | N°100, p. 146 | Treasure of the savage frontier | N°100, p. 116 |
| | Might and Magic 3 (PC) | N°95, p. 123 | Ultima 7 | N°103, p. 140 |
| | Might and Magic 3 (Amiga) | N°103, p. 122 | Ultima 7: the Forge of virtue | N°107, p. 134 |
| | Might and Magic: Clouds of Zeon | N°107, p. 128 | Ultima Underworld | N°100, p. 137 |
| | Mickave | N°88, p. 112 | Ultima Underworld 2 | N°111, p. 104 |

SOS AVENTURE

| | | |
|---------------|---------------------------------------|---------------|
| N°94, p. 104 | The Adventures of Robin Hood | N°94, p. 104 |
| N°96, p. 105 | AGE | N°96, p. 105 |
| N°101, p. 124 | Alone in the Dark | N°101, p. 124 |
| N°108, p. 136 | Amazon - Guardians of Eden | N°108, p. 136 |
| N°108, p. 126 | Amazon | N°108, p. 126 |
| N°96, p. 112 | Another World | N°96, p. 112 |
| N°93, p. 116 | Armazeth 1 | N°93, p. 116 |
| N°93, p. 110 | Barad's Kings of ancient China | N°93, p. 110 |
| N°86, p. 109 | Barad's Tale 3 | N°86, p. 109 |
| N°100, p. 147 | Barad's Tale Construction Set | N°100, p. 147 |
| N°104, p. 115 | Bargain Attack | N°104, p. 115 |
| N°105, p. 122 | Bar 2 (Amiga) | N°105, p. 122 |
| N°107, p. 132 | Bar 2 (PC) | N°107, p. 132 |
| N°84, p. 156 | Battlemaster | N°84, p. 156 |
| N°94, p. 102 | Battle Isle | N°94, p. 102 |
| N°87, p. 114 | BattleTech 2: Crescent Hawk's Revenge | N°87, p. 114 |
| N°90, p. 107 | Betrayal | N°90, p. 107 |
| N°100, p. 143 | Black Crypt | N°100, p. 143 |
| N°87, p. 112 | Buch, Rogers... Countdown to Doomday | N°87, p. 112 |
| N°108, p. 116 | Campan | N°108, p. 116 |
| N°92, p. 104 | Centurion, Defender of Rome | N°92, p. 104 |
| N°92, p. 106 | Champion of the Raj | N°92, p. 106 |
| N°81, p. 126 | Champions of Krynn | N°81, p. 126 |
| N°102, p. 113 | Le Chevalier du labyrinthe | N°102, p. 113 |
| N°98, p. 103 | Civilization | N°98, p. 103 |
| N°96, p. 110 | Conan the Conqueror | N°96, p. 110 |
| N°79, p. 102 | Conquest of Camelot | N°79, p. 102 |
| N°98, p. 113 | Conquest of the Longbow | N°98, p. 113 |
| N°89, p. 104 | Countdown | N°89, p. 104 |
| N°93, p. 117 | Croisiere pour un cadavre | N°93, p. 117 |
| N°88, p. 101 | Crystals of Arborea | N°88, p. 101 |
| N°81, p. 128 | Damocles | N°81, p. 128 |
| N°111, p. 112 | Dark Hall | N°111, p. 112 |
| N°91, p. 106 | Dark heart of Ukruil | N°91, p. 106 |
| N°105, p. 118 | Dark queen of Krynn | N°105, p. 118 |
| N°105, p. 124 | Darklands | N°105, p. 124 |
| N°102, p. 116 | Dark Seed | N°102, p. 116 |
| N°91, p. 108 | Dark Knights of Krynn | N°91, p. 108 |
| N°83, p. 152 | Dragonflight | N°83, p. 152 |
| N°76, p. 110 | Dragons Breath | N°76, p. 110 |
| N°75, p. 100 | Dragons of Flame | N°75, p. 100 |
| N°75, p. 98 | Drakidhen | N°75, p. 98 |
| N°111, p. 98 | Dune 2 | N°111, p. 98 |
| N°106, p. 134 | Dungeon Master (PC) | N°106, p. 134 |
| N°102, p. 120 | Evo Quest | N°102, p. 120 |
| N°88, p. 104 | Evo | N°88, p. 104 |
| N°99, p. 106 | Evo 2 | N°99, p. 106 |
| N°102, p. 110 | Eternam | N°102, p. 110 |

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 somme 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

LOCOMOTION-PC / LEMMINGS 2-AMIGA / NICKY BOOM-ST

**AVANT DE NOUS
CONTACTER, SUIVEZ BIEN
LA PROCEDURE DECRITE
DANS LE TEXTE.**

Comme vous vous en doutez, la disquette Tilt est maintenant devenue partie intégrante du magazine.

Malgré les problèmes qu'elle peut poser de temps en temps, nous nous efforçons de vous satisfaire à chaque fois. En ce sens, toutes vos suggestions sont les bienvenues. Préférez-vous les utilitaires, les démos jouables, les slideshows ? N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos préférences. En attendant régalez-vous avec les trois démos jouables de ce mois-ci.

Morgan Feroyd

LOCOMOTION SUR PC

Voici un jeu très classique mais particulièrement amusant. Le principe est simple : vous êtes chargé de gérer un trafic ferroviaire. A vous de vérifier les aiguilleurs pour que chaque train arrive à bon port. Ce jeu de réflexion ne manquera pas de vous plaire.

**LEMMINGS 2
NECESSITE 1 MO DE RAM
(AMIGA 500 +, 600 OU 500
AVEC EXTENSION)**

LEMMINGS 2 SUR

AMIGA (1 MO)

Que dire de ce jeu mondialement célèbre ? Comme vous pourrez le constater, les actions des Lemmings sont beaucoup plus variées que dans le premier épisode. Vous pourrez essayer trois tableaux (deux avec la tribu du cirque et un avec la tribu médiévale) de ce nouveau hit (test complet dans ce numéro).

NICKY BOOM SUR ST

Sautez, courez, bondissez avec ce charmant personnage qu'est Nicky Boom. Explorez le premier niveau

de ce jeu de plates-formes et ramassez tous les bonus à votre portée. Surtout, n'oubliez pas les téléporteurs pour accéder aux cavernes secrètes...

COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DEMO ?

Procédez exactement comme suit.

LOCOMOTION SUR PC (disque dur, souris et écran EGA ou 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 PCTools. Introduisez la disquette (protégée en écriture) dans votre lecteur 3 1/2 et taper A : ou B :. Pour installer le jeu sur disque dur, il faut taper INSTALL C :. La manœuvre sera exécutée automatiquement.

Pour lancer le programme, placez-vous dans le dossier C:\LOCO (en tapant C : puis CD LOCO) puis tapez LOC. 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 540 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 autre. Les cartes sonores Adlib et Roland sont reconnues. Pour changer la destination d'un train, il faut cliquer sur les aiguilleurs. A chaque niveau, vous devrez gérer un train supplémentaire.

LEMMINGS 2 SUR AMIGA (1 Mo)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0 :). Attendez le chargement du jeu. Cliquez sur « PLAY » pour commencer la partie (les autres options sont déconnectées). Le jeu se maîtrise à la souris. Pour faire agir les Lemmings et les emmener vers la sortie, il faut sélectionner une action (les icônes en bas de l'écran) et cliquer sur le Lemmings que l'on veut voir accomplir cette action. Soyez imaginatif et n'oubliez pas que le décor peut vous servir. Les icônes en bas à droite permettent respectivement de pauser le jeu, de détruire tous

que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 112, 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 hotline.

TOUS LES MERCREDIS DE
14 H A 18 H UNIQUEMENT.

Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerne et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16 (1) 46.62.21.86. Le prépose a la hotline lera de son mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains PC de marque (notamment les IBM PS/1 et 2, Commodore ou Olivetti) refuseront parfois de lire la disquette Tilt. En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale 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 ». Nous ne pourrions malheureusement pas vous tirer de ce mauvais pas.

**HOTLINE DISQUETTE :
LE MERCREDI DE 14H A 18H
UNIQUEMENT.**

les Lemmings (oh, quelle honte !), de se servir du ventilateur pour déplacer les ballons ou bien d'accélérer le temps.

NICKY BOOM SUR ST

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Le jeu est jouable au joystick ou au clavier. Tirez sur les ennemis pour pouvoir circuler librement à travers les écrans. Vous pouvez changer d'arme si vous en trouvez dans les tableaux. Si vous appuyez longtemps sur le bouton de feu, vous déclencherez une bombe fort utile pour détruire tous les monstres ou faire apparaître des passages secrets (des escaliers notamment).

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

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 suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser l'ordinateur

ABONNÉS !

Chers abonnés, ne vous offusquez pas si vous ne recevez pas la disquette. Il ne s'agit pas d'une erreur de notre part mais il était malheureusement impossible de vous l'offrir en plus du tarif préférentiel dont vous bénéficiez déjà. Si vous voulez l'obtenir, il vous suffit d'envoyer 4 F par disquette (et par mois) à notre service abonnement. Afin de faciliter votre démarche, voici les coordonnées de ce service : TILT- ABONNEMENT, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Le téléphone est le 16 (1) 64.38.01.25. Notons qu'une offre spéciale vous est proposée. Si vous vous réabonnez aujourd'hui, toutes les disquettes vous seront offertes jusqu'à la fin de votre abonnement en cours.

MONTAGNES

MAGAZINE

N° 157 MARS 1993

NOUVELLE FORMULE

TEST

**LES SACS A DOS
TECHNIQUES**

ESCALADE

**DU NOUVEAU
DANS LES HAUTES
ALPES**

Version Available on Amazon.com

NOUVELLE FORMULE

40 ANS D'EXPLOITS

**TOUT SUR
L'EVEREST**

**FAITES LA VOIE
NORMALE AVEC
DENIS PIVOT!**

BELGIQUE 210 FR. SUISSE 9 FS. ESPAGNE 700 PTAS. CANADA 7.25 SCAN. MAROC 50 DH

L 2056 157 - 32,00 F



DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Voix
digitalisées,
notice et texte
à l'écran
entièrement
en français.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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 SEN PASSER' - 91%

GENERATION 4 N° 52: 'UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL' - GEN DOR - 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 ASSURANCE 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

