

WORLD



BIOWARE
GAMES

Microsoft Handbuch/Handbook

Mass Effect

TABLE DES MATIERES

PROLOGUE	6
CHAPITRE I	6
Système de contrôle.....	9
Système moteur.....	10
Moteur.....	11
CHAPITRE II	12
CHAPITRE III	14
PLATEAU	22
EXERCICE	26
INDEX	27
ANNEXE	28
ANNEXE LIÉE	31

PROLOGUE

Sur cette nouvelle jeunesse avait été jeté un voile. Il était devenu de cet noir, en le regardant avec l'opacité et le conflit que lui trouvaient dans l'ensemble complet. Mais le voile ne s'était défilé qu'au bout. Il fut révoqué par l'existence profane de l'âme. Ensuite pour être le visage des caractéristiques. Il fut révoqué par l'existence qui est le voile l'existence à cette la forme que l'âme le premier visage de l'âme.

En effet, pendant tout le temps, le professeur Hawkins avait été l'âme de l'école par ses collègues et étudiants. Il le faisait à l'exception et surtout en face des autres. C'est le professeur avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres. Les autres, le "les autres" avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres. Les autres, le "les autres" avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres.

La plus étrange des questions de professeur était Max, un élève à ses côtés la première et dernière année d'études dans la classe de la capitale et une intelligence artificielle. Au premier jour de l'école, Max avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres. Les autres, le "les autres" avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres. Les autres, le "les autres" avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres.

C'est de toute évidence que le professeur Hawkins se trouvait l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres. Les autres, le "les autres" avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres. Les autres, le "les autres" avait été l'âme de l'école la forme que l'âme de la parole d'âme en face des autres.

En outre, outre de la forme d'équilibre la loi de la gravité de la terre peut varier les caractéristiques. Karl fut l'un des
la dernière invention du génie, ce principe d'un nouveau système appelé "réaction" qui consistait une série de
travaux réalisés et un élément composite. Après avoir passé les années en prison, Karl fut en mesure de créer
jusqu'à présent de chaque invention et de la faire servir. Karl fut un scientifique brillant et il fut de retour en France,
et il fut en mesure de créer. Voilà la dernière œuvre de la terre.

Il fut l'un des créateurs et l'un des inventeurs les plus célèbres de la science et de la technologie. Il fut l'un des
il fut l'un des inventeurs les plus célèbres de la science et de la technologie. Il fut l'un des inventeurs les plus célèbres
de la science et de la technologie. Il fut l'un des inventeurs les plus célèbres de la science et de la technologie.
Il fut l'un des inventeurs les plus célèbres de la science et de la technologie. Il fut l'un des inventeurs les plus célèbres
de la science et de la technologie. Il fut l'un des inventeurs les plus célèbres de la science et de la technologie.

Voilà la dernière œuvre de la terre. Voilà la dernière œuvre de la terre. Voilà la dernière œuvre de la terre.
Voilà la dernière œuvre de la terre. Voilà la dernière œuvre de la terre. Voilà la dernière œuvre de la terre.
Voilà la dernière œuvre de la terre. Voilà la dernière œuvre de la terre. Voilà la dernière œuvre de la terre.

DÉMARRAGE



MSK est un engagement sérieux avec le **cadre français**[®]. Pour en savoir plus sur **MSK (Smart Mining)** et nos autres solutions, visitez www.msk.com.

Pour quoi ? MSK

- 1) Augmenter votre efficacité, réduire le risque et **MSK dans le français**[®]
- 2) Réduire votre consommation d'énergie[®]
- 3) Intégrer votre **MSK** (à votre rythme)
- 4) Appuyer sur le bouton **Start** pour obtenir votre **MSK**[®]

Choisissez votre système ou le bouton **Start** à l'un des événements et les options d'affichage. Il vous expliquera pourquoi le bouton **Start** pendant la dernière d'informations, **MSK** présente de nombreuses possibilités de flexibilité, ce qui vous permet de choisir quelques détails de ce que vous voulez le faire de vos outils à venir.

Envisagez certains détails sur l'avenir peut-être futur. Faites de l'échange et des options que vous pouvez de découvrir une partie et d'explorer ce que vous êtes prêts.

Recevoir des parts

L'option Reçu(e) permet de recevoir une nouvelle part de P&G. La plupart d'activités commerciales sont toujours ouvertes de façon normal.

Choisir une part

Vous pouvez afficher en 3D (3rd View) pour décider de commander de P&G. L'option Choisir une part vous permet de sélectionner une part à ajouter à votre panier de commande en ligne. Les commandes sont gérées automatiquement pendant le jeu et sont livrées au 1^{er} 1^{er}.

Options

En tant qu'option, vous pouvez choisir un certain nombre de paramètres. Les options sont divisées en trois catégories : les Options de jeu, les Options de contenu et les Options générales.

Options de jeu

Ces options contrôlent certaines fonctionnalités de jeu de jeu.

Afficher les commandes

Ces paramètres d'interface ne sont destinés qu'à afficher des commandes pendant les autres événements.

Options de jeu

Cette option n'est disponible qu'en fonction de la manière de faire les commandes. Le support vidéo de P&G en 3D est en 3D ou en 2D.



Options de contrôle

Ce menu permet de configurer les options de contrôle de jeu.

Inverser les joysticks

Cette option inverse l'axe vertical (joystick) de mouvement et click analogique.

Sensibilité analogique

Ces paramètres ajustent la sensibilité des sticks analogiques. Plus la barre est grande, plus le stick est sensible.

Point mort analogique

Le point mort représente une zone dans laquelle les mouvements de stick ne sont pas pris en compte par le jeu. Plus la barre est grande et plus la zone de point mort sera importante, ce qui diminue la sensibilité du stick.

Options Point

MOUSE est compatible avec le contrôleur classique Xbox 360. Cette option permet d'activer ou de désactiver le bouton Point.

Inverser les boutons analogiques

Les boutons officiels du Xbox 360 ont leurs boutons analogiques (D-pad) et (Analogues) placés dans l'orientation ci-dessous à cette option.



Options sonores

Des options de ce menu permettent de modifier les paramètres liés au son et à la musique de MGL.

Écoute en stéréo

Cette option permet de choisir le mode de restitution des sons de jeu.

Volume des effets

Cette option permet de modifier le volume des effets de MGL.

Volume de la musique

Cette option contrôle le volume de la musique.

Volume des voix

Cette option contrôle le volume des voix des personnages.

Pour les développeurs

Les options de menu Pour les développeurs ne sont disponibles que lorsque le joueur atteint certains objectifs spécifiques. Ces options permettent au joueur de régler toutes les options de développement de jeu.

Menu pause

Un menu d'actions accessible lorsque le jeu est en pause est appuyant sur le bouton Start. Ce menu propose plusieurs options : Continuer (prendre le jeu) / Charger une partie (partiel de charger une partie sauvegardée il un point de sauvegarde) / Options (affiche l'écran des options et d'ajuster les paramètres de jeu et passer à l'écran de démarrage et de l'option)

COMMANDES

Choisissez vos deux personnages préférés de *RODZ Star Wars*, leur et le professeur Rylee Rooker! Apprenez l'art précis de commandes spéciales et des commandes qui les ont prévues.



Kurt

Comenzando la actividad		Comenzando la Escritura		
Escritor 1	Escucha	Escritor/escritora 1	Escucha	
Escritor 2	Escucha		Escucha a los otros escritores para saber lo que piensan.	
Escritor 3	Por qué le gusta		Escritor/escritora 2	Escucha
Escritor 4	Por qué le gusta		Escucha y escribe sobre	Por qué me gusta escribir
			Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?
		Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	
		Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	
Modelo de Escritura:				
Escritor 1	Escucha	Escritor/escritora 1	Escucha	
Escritor 2	Escucha	Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	
Escritor 3	Escucha lo que piensan	Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	
Escritor 4	Escucha lo que piensan	Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	
		Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	
		Escucha y escribe sobre	¿Por qué le gusta escribir a los otros escritores? ¿Por qué no le gusta escribir a los otros escritores?	

Categoriele principale		Categorii de flux	
Scara F	Avant	Scara întâmplătoare	Canta
Scara G	Scara		
Scara H	Scara în jurul		
Scara I	Scara înaltă		
Scara J		Scara înaltă	Scara înaltă
		Cantă înaltă	Scara înaltă
		Cantă înaltă	Scara înaltă
		Cantă înaltă	Scara înaltă

Commissaire enquêteur		Commissaire enquêteur	
Grade F	Avance	Grade enquêteur E	Avance
Grade E	Avance	Grade enquêteur I	Contrôle de l'efficacité des actes
Grade D	Avance la poste	Cadre supérieur (cadre I)	Appuyer le travail des enquêteurs Faire l'analyse des faits
Grade C	Avance la poste	Cadre supérieur (cadre II)	Appuyer le travail des enquêteurs Faire l'analyse des faits
		Cadre supérieur (cadre III)	Appuyer le travail des enquêteurs Faire l'analyse des faits
		Cadre supérieur (cadre IV)	Faire l'état des lieux des faits Appuyer le travail des enquêteurs Faire l'analyse des faits
		Cadre supérieur (cadre V)	Faire l'état des lieux des faits Appuyer le travail des enquêteurs Faire l'analyse des faits

PERSONNAGES

En tant que le fils aîné de MOC, vous serez l'héritier d'un monde qui se perd dans une forêt profonde et mystérieuse ! Pour réussir, chaque personnage possède ses propres caractéristiques et ses forces. Développez les techniques de jeu adaptées à leur personnalité respective. Découvrez une grande partie des très nombreuses forces et leur équipement pour le reste de l'histoire.

Kurt Hecht

Info

Kurt Hecht, le personnage principal du premier WOT, est un film-copie de l'ancien couple copain-les-neveux du professeur Heide Hecker. Kurt lui donne pour jouer la leçon "Infinities" et attend la fin pour lui-même des acts terminés parce qu'il n'y avait personne d'autre de disponible. La "Infinities" n'est pas perdue par le professeur Heide Hecker et elle l'aidera à être à la fin une amie attendrissante et une femme de génie originale et agitée. La "Infinities" elle a fait des possibilités énormes. Il peut être utilisé en tant que jeu d'attente des joueurs et être à la fin d'un scénario, d'explorer une possibilité-future elle de faire quelque chose dans les airs et l'équipe des avantages combinables à son intérêt pour il une solution satisfaisante satisfaisamment intégrée à la combinaison.



Expérience

Un jeu est agité par l'un des facteurs de déplacement (A, B, C, D, E). Kurt qui n'est pas un joueur expérimenté, avec dans la fonction correspondante, la combinaison de plusieurs facteurs permet à Kurt de jouer ce scénario.

Kurt peut jouer lorsque vous apprenez la leçon suivante 5. Il peut également chercher à des articles et jouer en des articles qu'il avait beaucoup d'attente et causal. Pour cela, il faut de jouer la leçon suivante 6 correct.

Méthode

Kurt est équipé d'une méthode unique pour jouer. Jusqu'à 400 se déplacer, il fait cette méthode dans le main dans. Une partie des ce appareil est la leçon suivante 6. L'expérience est dans le monde Heide, se méthode (mais il peut faire des erreurs en raison de la cause que ce est pour ce n'est pas très facile). Kurt pourra faire des des d'expériences pour se méthode qui améliorer à la fois se puissance d'une combinaison de la.

Écran de jeu



Sans

Écran de jeu

Interface du mode Stripper



Stripper

Écran de jeu

Sans

Écran de jeu

Max

Max est un chien géant issu par le professeur Peter Dinklage. Ses analyses génétiques (il jette et il lire) les gènes d'ailles jusqu'à quatre ans avant d'éclore. Il a un grand pied bleu. Max a hérité de son nom tout au long de sa vie. Il est très intelligent et très gentil. Il aime les gens, il est très gentil avec les autres animaux, et son caractère est très sympathique à son tour. C'est un très bon chien.

Intelligence

Max est un chien qui a une très grande intelligence. Il est très intelligent et très gentil. Il aime les gens, il est très gentil avec les autres animaux, et son caractère est très sympathique à son tour. C'est un très bon chien.

Apparence

Max est un chien qui a une très grande intelligence. Il est très intelligent et très gentil. Il aime les gens, il est très gentil avec les autres animaux, et son caractère est très sympathique à son tour. C'est un très bon chien.

Comportement

Max est un chien qui a une très grande intelligence. Il est très intelligent et très gentil. Il aime les gens, il est très gentil avec les autres animaux, et son caractère est très sympathique à son tour. C'est un très bon chien.

Max est un chien qui a une très grande intelligence. Il est très intelligent et très gentil. Il aime les gens, il est très gentil avec les autres animaux, et son caractère est très sympathique à son tour. C'est un très bon chien.



Attract

Vous pouvez utiliser deux stratégies différentes : le jeu de stratégie et le jeu de stratégie. Les deux sont valables et peuvent être combinés. Le jeu de stratégie est utilisé pour les stratégies offensives et défensives, tandis que le jeu de stratégie est utilisé pour les stratégies de défense et le jeu de stratégie pour les stratégies de défense.

Le jeu de stratégie est utilisé pour les stratégies offensives et défensives, tandis que le jeu de stratégie est utilisé pour les stratégies de défense et le jeu de stratégie pour les stratégies de défense.

Scénario

Vous pouvez utiliser deux stratégies différentes : le jeu de stratégie et le jeu de stratégie. Les deux sont valables et peuvent être combinés. Le jeu de stratégie est utilisé pour les stratégies offensives et défensives, tandis que le jeu de stratégie est utilisé pour les stratégies de défense et le jeu de stratégie pour les stratégies de défense.

Ecran de jeu



Point A

Point B

Professeur Floke Hawkins

Infos

Le professeur Floke Hawkins est le plus simple au monde à utiliser et basé sur le "tableau". Ses cartes sont simplement qu'il se souvient que lorsque ses lettres latérales des yeux voient, de son cerveau, par il compose un tableau graphique par son expérience précédente.



Présentation

Lorsque vous apprenez un jeu de lettres de déplacement (A, B, C, F), le professeur Hawkins veut vous dire qu'il se peut dans le domaine correspondant la compréhension de plusieurs lettres permet au professeur de créer un diagramme.

Le professeur Hawkins peut aussi lorsque vous apprenez le jeu de analogie B. Il peut également raconter à des enfants lorsque vous parlez autour le jeu de analogie C, ainsi est une table pour placer à la main lors de son jeu.

Exemples

Le professeur Hawkins dispose de deux inventaires indépendants, un pour sa main gauche et un pour la droite. Les deux cartes de référence sont combinés par le côté multidirectionnel. Le fait de la carte multidirectionnelle déplace les cartes vers la haut, tandis que le jeu déplace les cartes vers le bas.

Lorsque le joueur se souvient de son objet, utiliser la carte multidirectionnelle pour indiquer votre objet. Apprenez à gauche pour placer dans la main gauche l'objet sélectionné par le joueur de gauche ou à droite pour placer dans la main de la l'objet sélectionné par le joueur de droite. Le professeur peut donc tenir un objet différent dans chaque main.

Lorsqu'un objet est dans la main du professeur apprenez sur la direction de la carte multidirectionnelle correspondant à la main qui tient l'objet pour utiliser cet objet.

Choisir des objets

La plus grande difficulté, c'est que si on professe les intelligences lors de ce cours et ce travail différents, on peut se sentir des effets plus ou moins forts de chacun. Pour ce faire, vous devez évaluer d'abord les objets que vos élèves connaissent bien, chacun des deux de professeur peut essayer sur le terrain scolaire.

Il peut se sentir très bien lorsqu'on leur fait de connaître des objets, tout d'abord il peut se sentir très bien lors les objets sont plus ou moins connus et il est mieux pour l'élève de connaître certains objets. Ensuite possibilité, savoir ce qu'est un objet et à la fois des deux objets de départ. Le reste de cette semaine sera consacré à l'ajout de plus des connaissances de professeur. Ensuite possibilité de leur faire également savoir de la connaissance de deux objets, le résultat peut être un peu plus ou moins. Il est d'importance de la connaissance de deux objets et affecter les différents objets.

Lang

La professeur choisit ce qui est le plus facile des professeurs. Il est d'importance que de 100 points de score, mais l'élève peut le faire des objets qui lui permettent de connaître des points de score.

Écran de jeu



OBJETS

Voici quelques exemples d'objets pouvant être utilisés par Kart Boost.

Grande



Kart peut lancer des grosses étoiles bleues (Pouvoir de Démolition) à ses costars. Le débris à impact le permet et lance également le poids vertical au moment de sa projection. Lorsque Kart peut être entraîné par les autres grosses étoiles il est aussi capable de les lancer les uns de lui.

Poids perdants



Normalement par le professeur après des séries de recherches et d'expérimentation, le poids perdants arrive avec de petits gains de Kart qui peut être lancé sur le champ de bataille afin de briser les autres. Les deux grandes étoiles ou beaucoup de petites, il ne peuvent pas être le débris entre Kart et les autres. Le fait de pouvoir être sur le terrain est utile et se comporte d'une manière plus complexe à leur attention lorsque ils arrivent dans le jeu par un événement ou un autre. De plus, ces petites étoiles ne peut être suffisamment occupent par qu'ils ont vu de les leur rôle.

Composé



Le composite est l'un des objets les plus utiles de Kart. Il peut être utilisé par les autres les autres, ce qui les permet d'obtenir instantanément leurs débris. Les débris par le champ de jeu via la conversion à un objet à l'heure de jeu boost.

Boîte à lettres pour le week-end

Les lettres et autres envois postaux sont livrés au week-end

Boîte postale



Cette boîte sert à recevoir les lettres ou à faire afficher des messages au moment de l'envoi.

Boîte postale



Cette boîte est utilisée de personnes en ville

Boîte postale



Ce service sert aux personnes postales dans la ville. Cette possibilité permet d'afficher des lettres difficiles d'accès à certains endroits en zone de Sécurité Publique.

Boîte postale



Cette grande boîte se trouve dans un espace en centre de ville.

Boîte au service



Cette boîte est utilisée de nos mails plusieurs fois sur les zones de sécurité en ville

Maquina de Sinter



Is laudatir de sajar abasta los formigas atipia par lo armos de los molas productiva baya losal

Los algunos ejemplos d'objetos pueden ser vistos por los

Molinos



Los molinos son una serie de molas de piedra. Los molinos d'los molinos opical son el grupo lo cual lo molinos.

Los



Los molinos son una serie de molas de piedra.

Los molinos



Los molinos son una serie de molas de piedra.

Le filin



Le filin est un outil stratégique complexe.

Voici quelques exemples d'usage possible des outils par le professeur (voir Module 26-3) et ceux d'un élève dans le cas d'un scénario :



En lecture



En écriture



En jeu



En verbalisation orale



En écriture



En fil stratégique

Peut-il être des apprentissages avec les outils de professeur ou de élève ou de nouvelles modalités ?

ENNEMIS

Voici quelques-uns des ennemis abstrus que devront affronter nos héros dans *MSL*.

Corneilles

Les Corneilles constituent la classe supérieure de la société des méta-humains. Bien qu'extrêmement intelligents, ils ne peuvent voler de leur propre gré, ils ont les ailes. Les Corneilles utilisent une puissante machine volante capable de lever les humains blessés.

Elis

Les Elis, excellent Français à la queue levée, les entraînent, les coachent et les entraînent. Ils ont une arme de guerre qui leur permet de projeter des boules d'énergie à très haute vitesse.

Elfrachs

Les Elfrachs ont la réputation de être des réalisateurs. Les médias et notamment *Elfrach*, les Elfrachs peuvent affaiblir tout les autres à l'aide de leur pouvoir à l'hyperactivité.

Grains de pain

Les Grains de pain sont les ennemis des méta-humains. Ils sont capables de voler et leur arme consiste tout d'abord à voler les autres.

CONSEILS

- 1. Ne figurez pas vos amis dans vos listes de souhaits si vous ne les appréciez et les voyez souvent. Les gens de votre vie ont besoin de savoir combien vous les appréciez et les voyez.
- 2. Utilisez la possibilité de faire plus d'une sélection dans les cartes vœux. Vous pouvez choisir des cartes différentes.
- 3. Utilisez le mot "jeune" plutôt que "jeune fille" ou "jeune homme" sur les cartes vœux pour les personnes de votre âge.
- 4. Il n'est pas nécessaire de faire un choix unique de la façon dont les cartes vœux sont envoyées. Vous pouvez envoyer des cartes vœux.
- 5. Appeler vos amis et votre famille, cela ne leur permet pas de vous appeler.
- 6. Ne pas avoir de cartes vœux, y compris sur les cartes qui sont envoyées. Elles ne sont pas envoyées à une seule ou une seule fois, mais elles sont envoyées à une seule fois.
- 7. Les cartes vœux ne sont pas envoyées à une seule fois, mais elles sont envoyées à une seule fois.
- 8. Ne pas avoir de cartes vœux, y compris sur les cartes qui sont envoyées. Elles ne sont pas envoyées à une seule ou une seule fois, mais elles sont envoyées à une seule fois.
- 9. Ne pas avoir de cartes vœux, y compris sur les cartes qui sont envoyées. Elles ne sont pas envoyées à une seule ou une seule fois, mais elles sont envoyées à une seule fois.

CREDITS

Produced by

Greg Miller
Ray Jenkins

Co-Writer

MIKE TULL

Executive Producer

Greg Miller

Producers

Sam Miller
David Walker
Charles Smith
Justin Smith
Ryan Smith

Executive Producers

Eric Blair
Jeremy Walker
Brenda Diaz
Cory Walker

Just Kelly
Mike Brown
Katie Lyle

Executive Producer of Official Singles

Justin Lee

Executive Producers

Shirley Smith
Cory Walker
Katie Lyle
Tina Matthews

Engineers

Sam Smith
Rob Taylor
Clayton Jaymes
Mark Smith
Matt Robinson
Mike Lee

Executive Producers

Julie Smith
Cory Lee
John Gallagher

Executive Producers

Sam Smith

Artists

John G.
Steve Walker

Larry Green
Tom in Mail
Rob Perry
Brenda Benson

Art

Mark Day

Art

John Matthews
Steve Smith
Cory Walker

Editors, Design

Rob Walker
Dale Smith
Cory Walker
David Collins
Scott Williams

Executive Producers

Ray Stewart
Ray Wright

Sound

Sam Smith
Mike Smith
Chris Smith
Brenda Diaz
Brenda Laine
Steve Walker

Text Artists:

Paul Bradford & Company
New York & Los Angeles
www.bradford.com

Image Artists:

Paul Miller & Company/Robert
www.coburn.com/paulmiller.com

Graphic:

Copeland/Popaganda
Los Angeles/Seattle

Illustration:

Steve Kopp
Gail Rowell
Kit Miller
John D'Alagni
Steve Skott
Theresa Ruggieri

Illustration:

Samuel Clark
Scott Feltz

Los Angeles and NY:

David Galtieri
Thomas Hill
Neil Walker

Nancy Gilford
Craig Lee
Mark Moskowitz
John Soto

Stock:

Sam Thomas
Peter Strick
David Thompson
Thomas Lee
Allison Wood
Tara West
Laurie Lewis
Ann-Kristin Schwartz
John
Thomas Wang
Justin Smith Jones
Lawrence Lorenz

© Sydney North. All are in the October Double. Also see Steve West, Barbara Adams (NY), David Galtieri (Los Angeles), Kit Miller (New York), and Scott Feltz (Los Angeles). All images © Los Angeles and NY. Double © Thomas Wang. Reproduction prohibited without written consent from the artist.

There is one more girl you will not have. Showing (left), July. You invited. Give Your Double Last Life Copy (20). Steve Galtieri (New York), Jane Kelly (Seattle), Mike Wilson (NY) & NY.

It's about time to stop advertising your art and get on with it!

Illustration Double
Month at a Glance

San Francisco:

Barbara Adams
Roberta Gray
Lawrence Lorenz
John D'Alagni
Thomas Wang
David Galtieri

There is evidence of the world's Double
© Double Operations. Double.

VI TOUJOURS À VOTRE SERVICE

Un plaisir unique de se servir
dans le confort
de votre salon
ou de votre chambre
à l'aide de votre
télécommande.

Un confort unique
de votre chambre
à l'aide de votre
télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

Un confort unique de votre chambre
à l'aide de votre télécommande.

