ATARI - AMIGA - PC - MAC - CD ROM - CD

joystick NUMERO 38

JOYSTICK N°38 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO

SALON DE LONDRES

les nouveaux jeux tout show

FALCON AMIGA 120

Tous les prochains jeu



En exclusivité du Japon

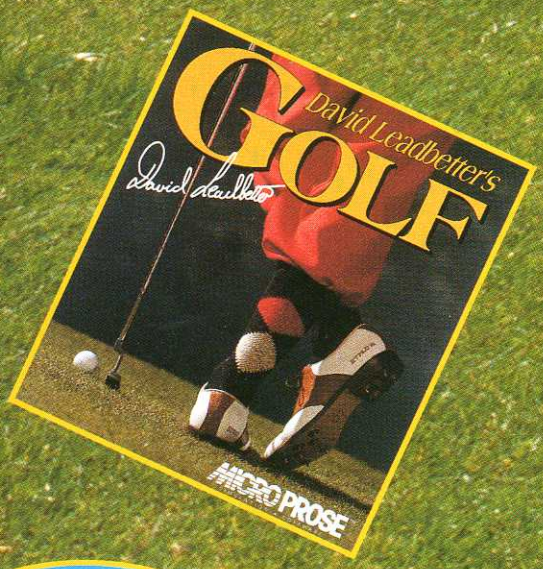
FM TOWNS/MARTY
la console 100% micro

Tout sur le 1er jeu PC à commande voca

N° 38 ● MAI 1993 ● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB
● LUXEMBOURG : 175 FL
● SUISSE : 7,50 FS

T2788 - 9338 - 25,00 F

Du jamais vu!













Pour des simulations sportives gagnantes, choisissez MicroProse. Que ce soit sur les greens ou les circuits, MicroProse s'empare des médailles d'or et relègue ses concurrents au rang d'amateurs ou de non-partants!

Prenez le golf par exemple. Les tests ont montré la très nette supériorité de David Leadbetter's Golf sur Links 386 Pro, PGA Tour pour Windows et Jack Nicklaus Signature Edition. Selon le numéro de novembre 92 de PC Format, ses graphismes 3D très réalistes, l'enregistrement des coups, son système de handicap, sa fonction permettant de revoir l'action et ses options de caméras multiples sont imbattables.

Il en est de même pour les courses automobiles. Lorsque, récemment, Oliver Gavin participa au Grand Prix de Spa en Belgique, il était le seul pilote à n'avoir jamais couru sur ce circuit. La nuit précédant la course, il emprunta un ordinateur et un exemplaire de Formula One Grand Prix de MicroProse. Il apprit tout ce qu'il y avait à savoir sur le circuit et, le jour suivant, il remporta la course! Aucune autre simulation automobile n'est aussi réaliste.

Seul le sport lui-même peut supporter la comparaison. Procurez-vous les meilleures simulations sportives chez MicroProse.

MICROPROSE®

Seriously Fun Software

Pour compatibles IBM PC, Commodore Amiga et Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate.
Tetbury. Glos. GL8 8LD. R.U. Tél: (+44) 666 504 399.

sommaire

JOYSTICK N° 38 • MAI 1993

EXCLUSIF ! 16

En direct-live du Japon, la voilà enfin, la FM Towns/Marty. Et cette console 100% micro démarre très fort avec Microcosm.



SOLUTION 180

Si le monde glauque de H.G. Giger vou donne du fil à retordre, notre solution de Darkseed vous tirera sûrement de c pétrin.



ECTS DE LONDRES 34

Les futurs mois vont être très chauds: Starlord, Subwar, Epic 2... et When Two Worlds War, le premier jeu à commande vocale!



DOSSIER FRENCH CONNECTION 26

Si vous en avez marre de jouer tout seul avec votre micro, essayez d'affronter vos copains en connectant vos bécanes. Le délire à plusieurs.



PREVIEW 64

Un avant-goût des futurs hits de l'année: Prince of Persia 2, Iron Helix (CD-Rom), Might and Magic 5, Day of the Tentacle, CyberRace...



DOSSIER FALCON/A1200 112

Quels jeux vous attendent sur Falcon et Amiga 1200? Tous les softs en préparation disséqués pour vous.





TESTS 116

Strike Commander arrive enfin! mais aussi Super Frog, Serpent Isle, Veil of Darkness et les premiers jeux pour Falcon et A1200, décortiqués par nos testeurs.

EN CHANTIER 62

The Lawnmowerman, le film, vous avai fasciné? Retrouvez-en le goût dans The Lawnmowerman, le jeu, actuellement en préparation.

ABONNEMENT 110
CD NEWS 20
CONCOURS MICROPROSE 121
COURRIER 5
DOSSIER :
ECTS DE LONDRES 34
DOSSIER :
FALCON/AMIGA 1200 112
DOSSIER :
FRENCH CONNECTION 26
DOSSIER :
MARTY/FM TOWNS 16
EN CHANTIER :
LAWNMOVER MAN 2 62
INTERVIEW/PREVIEW :
21TH CENTURY 100
INTERVIEW/PREVIEW :
PRINCE OF PERSIA 2 64
INTERVIEW/PREVIEW :
READY SOFT 106
NEWS 6
OPERATION :
GRAND JEUX A PETIT PRIX 178
PETITES ANNONCES 190
PREVIEWS 68
TESTS 116

JEUX CRACK

SOLUTION DE DARKSEED 180

PC ET COMPATIBLES

A TRAIN...
CONSTRUCTION SET 158
CHESS MANIA 174
COMMANCHE MISSION 1 156
GRETZKY HOCKEY 3 128
JAPAN SCENERY POUR
FLIGHT SIM. 4 144
LEMMINGS 2 164
PROTOSTAR 170
STRIKE COMMANDER 116
TERMINATOR 2029 122
THE LEGACY 126
ULTIMA 7 :
THE SERPENT ISLE 132
VEIL OF DARKNESS 160
WORDTRIS 143

AMIGA

ARABIAN NIGHTS 148
COHORT 2 166
FLY HARDER 146
SUPER FROG 136
TRAPS 'N' TREASURES 140

AMIGA 1200

TRANSARCTICA 173
TROLLS 152

CDTV

SPIRIT OF EXCALIBUR 155

FALCON

ISHAR 168

EDITO

ÉPISODE 314

Résumé des épisodes précédents: C'était atroce, les lecteurs en voulaient toujours plus. L'équipe, dirigée par Monsieur Claude, le détective-rédacteur en chef, tournait en rond, à la recherche d'une hypothétique idée qui pourrait satisfaire cette meute de vautours assoiffés d'infos. Nous retrouvons, dans l'épisode de ce mois-ci, l'équipe au complet, dans ce vieux bureau du quatrième étage à l'atmosphère chargée de sueur et aux murs lambrissés de posters de jeux.

CE MOIS-CI: MONSIEUR CLAUDE EST TRES FORT

L'atmosphère s'épaississait de minute en minute. Il fallait trouver quelque chose pour contenter les lecteurs, et vite, faute de quoi on risquait purement et simplement la supression de ce feuilleton mensuel. Monsieur Claude, étant le personnage principal, n'avait absolument pas intérêt à ce que le feuilleton s'arrête, car alors il se retrouverait au chômage.

- Alors, les p'tits gars? lança-t-il.

Silence. Personne n'avait d'idées.

- Bon, je vois que je peux vous faire confiance... Alors je vais vous dire un truc, gamins. Que faut-il faire pour que les lecteurs en aient plus, simplement, rapidement, sans rajouter de pages?

- Écrire entre les lignes? suggéra l'inspecteur-stagiaire Moulinex.

- Ah! L'Intello ramène sa fraise! Mais non, corne verte, ce qu'il faut, c'est agrandir les pages! Deux centimètres de plus en largeur, un de plus en hauteur, sur 200 pages, ça fait de la surface!

- Combien exactement? demanda l'assistant-détective Mic Dax.

Les dents de Monsieur Claude se crispèrent sur le cigare éteint qu'il mâchonnait depuis un moment.

- Peu importe! haussa-t-il les épaules. Beaucoup. Faites monter de la bière et des paris-beurre, je vous explique la suite du plan.

Danboss, le sergent en second, s'était réveillé au mot de "sandwich" et se dirigea vers le téléphone pour commander des pizzas (car il n'était pas très bien réveillé).

- Alors, chef? demandèrent en chœur Moulinex et Mic Dax, ce dernier frottant machinalement du pouce son pin's "j'ai arrêté de fumer, pourquoi pas vous".

- Alors, voici ce qu'on va faire ensuite. D'abord, on change les jeux proposés à vil prix dans le cadre de l'abonnement. On met KGB pour Amiga et PC, et Billard pour Atari.

- Génial, patron! s'écria Danboss. Regina ou calzone?

- Marguerita, dit Mic Dax.

- Une escalope panée, dit Moulinex.

- La même chose, reprit Monsieur Claude. Attendez, les gars, c'est pas fini. On va faire un dossier sur les jeux multi-utilisateurs, vous savez, ceux auxquels on peut jouer à plusieurs en connectant des ordinateurs ensemble.

- On fait pas le dossier sur l'ECTS, le show de Londres?

- Mais si, bien sûr, s'impatienta Monsieur Claude en relevant le bord de son feutre. Il ferait beau voir qu'on n'en parle pas! Mais on va faire, encore en plus, un dossier FM Towns!

- Mais c'est une console! se récria Moulinex.

- Pas du tout! rétorqua Mic Dax.

- Quinze minutes, annonça Danboss en raccrochant.

- Taisez-vous, coupa Monsieur Claude. Je veux aussi un véritable test de Strike Commander. Pas un poisson d'avril comme la dernière fois, compris? Et je veux qu'on mette Scotland Yard sur Jordan Mechner, l'auteur de Prince of Persia I et II. On doit bien avoir un correspondant anglais, non? Sherlock Holmes, il travaille toujours avec le Yard?

- Non, dit Moulinex.

- Mais y a Derek, dit Mic Dax.

- Ok, ça ira pour cette fois. Danboss, tu peux faire une solution?

- Oui, acquiesça ce dernier, Dark Seed, mais je bouffe ma pizza avant.

- Certainement pas, explosa Monsieur Claude. Ça suffit! Assez d'inaction! Vous allez vous mettre au travail immédiatement! Et faites-moi des tests sur Amiga 1200 et Falcon, aussi! Allez, magnez-vous le train, un peu!

L'équipe se dispersa en un clin d'œil, laissant Monsieur Claude dans une soudaine oasis de calme. Il se laissa aller un instant, puis on frappa à la porte.

- Pizza 30, monsieur. J'ai deux pizzas et une escalope panée, je dépose ça où?

- Ici, à côté de moi, dit Monsieur Claude.

Il attendit que le coursier fût parti, puis se lécha les babines et ouvrit les paquets d'un air gourmand.

- Braves petits, dit-il.

Fin de l'épisode. Le mois prochain: Monsieur Claude explique à Calor ce qu'est un agent infiltré.

5 MAJEUR 71
AFLS 151
CBG 173
CENTURY SOFT 23
CONNECTION 13
DELPHINE SOFTWARE 85
DUCHET 81
ELECTRONIC ARTS 10_11
FLOPPY INTERNATIONAL 177
FUNWARE 105
IFA 159
INTER DISCOUNT 25
JESSICO 67
KONIX 51
MCCR 155
MICRO FOLIES 60_61
MICROMANIA 32_33
MICROPROSE II COUV'
NEW TELE MEDIA 183
PREMIER MAIL ORDER 185
RTL III COUV'
SSI 131
UBI SOFT 169_IV

courrier

Salut Joy,
Le piratage est un problème depuis des années, c'est pourquoi certains éditeurs ont opté pour le "plombage" de leurs programmes, d'autres ont essayé de trouver des techniques consistant à poser une question à l'utilisateur qui ne pourra y répondre que s'il possède la notice du jeu original.
Je pensais que le plombage était le plus efficace, mais c'est juste un programme ou une disquette avec un format spécial, pas suffisamment pour déjouer les initiés; c'est software ("plombeur") contre software ("déplombeur"). Alors j'ai eu une idée.
Si les éditeurs fournissaient avec chaque jeu un petit composant électronique à brancher dans un slot d'extension, sur le port série ou sur le parallèle? La présence de ce composant serait alors vérifié à chaque éxécution du programme; s'il n'y est pas, alors le jeu ne sera pas lancé. Cela permettra de copier librement les disquettes originales. Le composant serait standard pour chacune des machines, on peut même imaginer une carte pouvant comporter plusieurs chips à la fois, chaque programme réclamant un code spécifique.
Grâce à ce procédé, le coût des logiciels baisserait, car il n'y aurait aucune possibilité de piratage (en théorie).
Autre question: pourquoi les éditeurs n'incluent-ils pas de publicités dans leurs jeux, elles s'afficheraient pendant quelques secondes à chaque lancement. Ce système permettrait aussi la baisse du prix des jeux.

Matthieu (pas de ville)

Salut Matthieu, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.
Tu fais preuve de beaucoup de bonne volonté, et c'est bien. Hélas, les solutions auxquelles tu penses ne sont ni nouvelles ni réellement valables. Je m'explique. En théorie, comme tu dis, la protection par clé électronique (les anglais appellent ça un "dongle": prononcer donnegueule, sans mauvais jeu de mots) interdit tout piratage, puisque c'est du matériel, c'est physique, beaucoup plus difficile à copier qu'une disquette ou qu'une notice de jeu.
Seulement, il reste bel et bien une partie software: le petit bout du programme qui demande à ce que la clé soit branchée. Cette requête, les "déplombeurs", comme tu les appelles, pourront la détourner ou la supprimer purement et simplement, il leur suffira de désassembler le programme (in extenso: de visualiser le jeu pour comprendre comment il marche et pour, le cas échéant, le modifier). Cela dit, des éditeurs ont déjà accepté de prendre ce risque, de nombreux programmes (en grande majorité des applications professionnelles) sont livrés avec ces petites clés. Et des versions déplombées circulent... Quant aux jeux, certains sont aussi sortis accompagnés d'un dongle (Leaderboard, Leather Godness of Phobos, Hotball, etc).
Le meilleur moyen de combattre le piratage, c'est d'éduquer le public, de lui expliquer qu'un marché qui ne rapporte pas ne peut pas survivre. On nous demande souvent ce que nous pensons du piratage. La solution de facilité, ce serait de répondre que c'est le prix élevé du programme qui incite à la copie. C'est facile et démagogique, on caresse le lecteur dans le sens du poil, ça ne mange pas de pain. Les éditeurs ont abandonné le ST parce qu'ils ne parvenaient pas à vendre suffisamment de produits pour que ça devienne rentable. Ça, c'est leurs affaires, ils s'y sont peut-être mal pris, ça ne nous regarde pas. Mais, bon, eh, oh, on vous connait, les copains, on ne nous la fait pas, nombreux sont ceux d'entre vous qui ne se procurent que des copies des jeux. A ceux-là, on ne leur demande qu'une chose: faites l'effort d'acheter un original de temps en temps. On ne se fait pas trop d'illusions, il faut être réaliste, on ne les persuadera pas d'acheter systématiquement tous les jeux qu'ils ont envie d'avoir, on va même recevoir des lettres d'insultes où ils frimeront à mort. Mais aux autres, à ceux qui ne sont pas bœufs, vraiment, les mecs, achetez des jeux.
En ce qui concerne les jeux sponsorisés, quelques éditeurs ont eu cette idée avant toi. C'est ainsi que Push Over invite à consommer des céréales BIIIP BHIP, que Zool suce des TRRIIIIT TRRIIIT et que Super Frog ne boit que du GNAN GNAN, pour ne citer que les expériences les plus récentes. Malheureusement, ces opérations commerciales n'amènent pas les éditeurs à baisser leurs prix: il faut bien avoir à l'esprit que les gros sponsors ne sont pas encore convaincus de l'impact des jeux vidéo. D'autant plus qu'un annonceur doit pouvoir juger l'efficacité de sa campagne, et c'est nettement plus facile après une opération ponctuelle (passages d'un spot TV ou radio, campagne d'affichage) que pour un partenariat qui s'étale dans le temps, avec une aussi faible diffusion, sans parler des différentes versions internationales (Super Frog vante une marque de boisson qui n'est pas commercialisée en France, par exemple).

Salut Joy,
1. J'ai particulièrement aimé l'humour qu'il y avait dans le numéro spécial. J'espère qu'il va continuer dans les numéros à venir.
2. Je viens d'acheter un PC386 SX 25 avec 2 Mo de Ram. J'ai l'occasion d'avoir Comanche. Si je rajoute les 2 Mo nécessaires pour ce jeu, est-ce qu'ils me serviront pour d'autres jeux, ou est-ce de l'argent jeté par les fenêtres?
3. Est-ce que le CD-Rom sera nécessaire dans quelques années?
4. Pourquoi mettez-vous tant de pub dans le mag? Pour toucher du fric ou pour le grossir?

Pierre Riou (Archet)

1. J'ai fait le tour de la rédaction, ils ont tous répondu "oui, on continue l'humour, y a que comme ça qu'on arrive à draguer les nanas, t'as vu nos gueules?". Tous sauf Claude, parce qu'il a une belle gueule et qu'il n'aime pas l'humour. Et Tonio n'a pas compris la question.
2. Non, en effet, il y a peu de jeux aussi gourmands, pour le moment. De mémoire, il n'y a que Comanche lui-même, Jordan in Flight, et très certainement Strike Commander. C'est à toi de voir. Si tu n'aimes QUE les jeux de basket et de combat aérien, fonce fissa. Sinon, laisse tomber, rabats-toi sur d'autres jeux.
3. Il y a de grandes chances, oui. Mais c'est assez risqué de parler de l'avenir (et des indiens d'Amazonie) de façon aussi péremptoire, il faut être prudent. Disons plutôt que tous les grands éditeurs expriment le vœu de se tourner vers ce support aussi vite qu'ils le pourront. Pour que le CD-Rom finisse vraiment de s'imposer, il faudrait que le prix du lecteur baisse encore, et que les temps d'accès soient améliorés. Enfin, il ne faudrait pas que les éditeurs évoluent un peu: jusqu'à présent, ils voient le CD comme un bon moyen de sortir des jeux très beaux mais sans grand intérêt. Tout ce qu'on peut souhaiter, c'est que, "dans quelques années", les jeux soient beaux et intéressants à donf. Sans quoi on crèvera d'ennui.
4. Un peu des deux, mon Colonel et mon n'veu. Pour que le canard soit en bonne santé, nous avons besoin de l'argent des ventes (quand tu paies Joy 25 francs, nous n'en touchons que la moitié, les distributeurs gardent l'autre partie pour eux) et de celui de la publicité. Avec l'argent qui reste, on boit des coups, on part en vacances à Miami (pas tous, mais quelques-uns quand même) (ouaip, bon, un seul d'entre nous) (ok, c'est le patron) et on place le rab dans de nouvelles pages pour faire un gros magazine. Tu dois alors te demander: mais que font les autres canards de leur fric, eux qui sont à 30 balles, qui ont proportionnellement plus de pub que nous et qui dépassent difficilement les 150 pages? Que font-ils de tout ce pognon? Ben je sais pas. Demande-leur, vieux. Mais bon, les pages de pub, ça peut être très utile, tu y trouves des adresses, des listes de prix, des numéros de téléphone à appeler pour faire des blagues, des dates de sortie...

Salutations,
Le nouveau look de la couverture est super (NDLR: ?), bien mieux que le précédent. Les tests sont eux aussi améliorés, c'est canon! Pas autant que Super Power (NDLR: ??), mais ça s'en rapproche. En tout cas, c'était une bonne idée de faire un Joypad nouv... (NDLR: hein? Joyp...)

OooOoh TooOOniOooO, couillon, t'as encore mélangé les courriers de Joypad et de Joystick, baaanaaaaneeeeuuuuuuu!

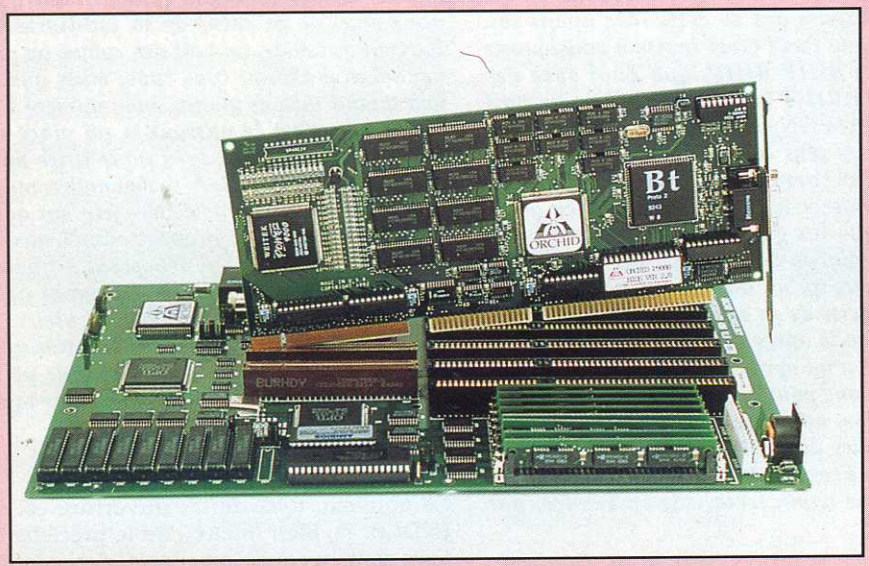
TACOTAC

En quel langage est écrit un programme tel que "Alone in the Dark"?
Je ne peux pas te le garantir à 100%, mais c'est probablement en C ou/et en assembleur, comme 90% des jeux.
Peut-on se procurer le 3D Desk d'Infogrames?
Non, cet utilitaire a servi à créer les séquences d'animation dans Alone in the Dark, et l'auteur a décidé de ne pas le commercialiser pour le moment.
L'achat d'un coprocesseur arithmétique est-il justifié en ce qui concerne Flight Simulator 4 dont je suis un fana?
Oui, absolument, contrairement à ce qu'ont pu te raconter tes interlocuteurs. Moulinex vient de s'en acheter un, le programme est nettement plus rapide, il n'y a pas de doute.

LES NEWS

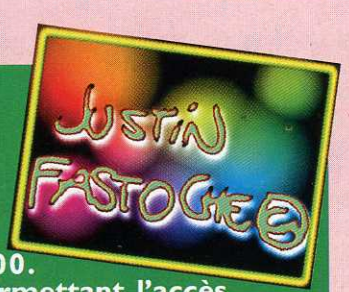
ORCHID

Le constructeur de cartes graphiques annonce la sortie de la P9000. Recourant au local BUS VESA permettant l'accès direct au processeur en 32 bits (voir notre dossier du numéro 35), la P9000 est équipée de deux processeurs Weitek comportant 2 Mo de VRAM pour le processeur graphique et 1 Mo de DRAM pour le contrôleur. Annoncée 5 fois plus rapide que la Fahrenheit 1280°, la P9000 est avant tout destinée aux utilisateurs de logiciel de PAO et CAO. Bénéficiant d'une vitesse de rafraîchissement de 72 Hz, elle affiche 16 millions de couleurs en SVGA 800 x 600, 65536 couleurs en 1024 x 768 et 256 couleurs en 1200 x 1600.



Les formes alanguies de la P9000.

TULIP

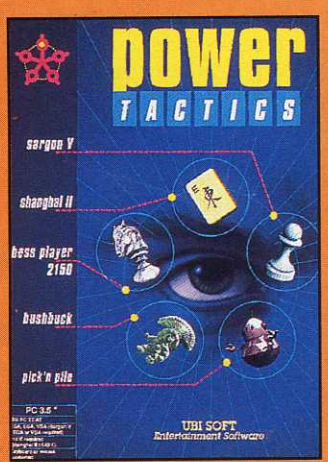


Des infos comme ça, j'en fais autant, eh, r'gad', r'gad': le constructeur de cartes graphiques annonce la sortie de la GSK5400. Recourant au bus global FUNU permettant l'accès direct à l'intérieur de la tête des gens (voir notre dossier sur les gens), la GSK54000 (qui se multiplie par dix à chaque fois qu'on la cite) est équipée de trois processeurs Klabott comportant 6 Mo de KRAM pour le processeur mental et 12 Mo de ZRAM pour le monsieur avec le képi. Annoncée 125 fois plus rapide que la P9000 dont il vient d'être question, la GSK540000 est avant tout destinée aux utilisateurs de logiciels de RAO et de FAO et de MACAO. Bénéficiant d'une vitesse de rafraîchissement de trente nœuds à l'heure, elle affiche 22 millions de nuances de vert en 1000x1000, 649783 couleurs fluo en 2000x2000 et 1 couleur (marron agressif) en 4000x4000.

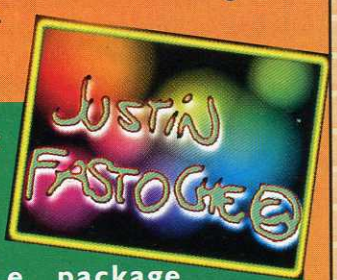
JUSTIN FASTOCHE

Justin Fastoche (15 ans 1/2) est un curieux personnage apparu récemment dans nos locaux. On ne sait pas d'où il vient, simplement qu'il se balade un peu partout en regardant ce qu'on fait et en hurlant à tue-tête "Fastoche, fastoche, je l'fais, moi". Nous lui avons proposé d'écrire quelques articles, il a dit: "Ouais, faites voir ce que vous avez fait, vous allez voir, je sais en faire autant!". Nous avons choisi de publier ces articles à la suite de ceux qui les ont inspirés, afin de vous laisser juges de leur qualité. N'hésitez pas à nous faire connaître votre sentiment.

POWER TACTICS



Ubi Soft annonce la sortie de la compilation Power Tactics pour PC. Le package regroupe les meilleurs logiciels du genre: Sargon 5, Bushbuck, Shangaï II, Chessplayer 2150, Pick'n Pile. Disponible sur 3.5 pouces, la chose coûtera un peu plus de 350 francs et devrait permettre aux passionnés de stratégie de jouer intelligemment.

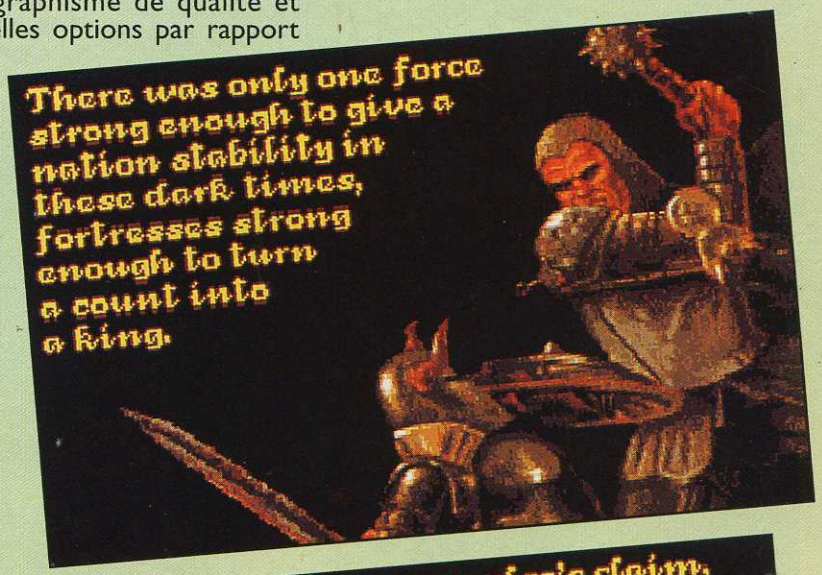


Orbi Soft annonce la sortie de la compilation Alphabet volume 1. Le package regroupe les meilleures lettres du genre: A, B, C, D, E, F, G, H... et ainsi de suite jusqu'à M. Disponible sur un petit bout de papier plié, la chose coûtera pas très cher et devrait permettre aux gens de savoir lire, du moins la moitié de l'alphabet. La suite (sur laquelle planchent de nombreux scénaristes, musiciens, graphistes, véliplanchistes...) devrait sortir courant 1996.

CASTLE II

Après la version PC, Castle II arrive sur Amiga. Ce jeu, qui vous met dans la peau d'un prétendant au trône de Bretagne (ancien nom de l'actuelle Grande-Bretagne, la Bretagne actuelle s'appelant à l'époque Petite Bretagne. Je ne plaisante pas), dispose d'un graphisme de qualité et offre de nouvelles options par rapport au premier volet. Comme vous n'êtes pas seul en lice, vous devrez combattre vos voisins tout en veillant à la construction de vos châteaux et pourrez faire le siège des leurs (châteaux, pas siège. Qui voudrait faire le siège d'un siège ?). Attendons le test pour voir si ça bouge bien et admirons les images fixes.





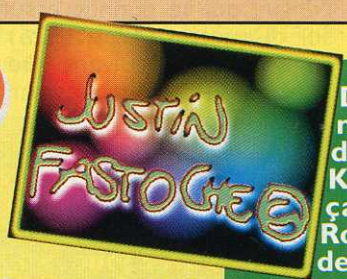


DUNGEON III

Après la version CPC, Dungeon III arrive sur les genoux. Ce jeu, qui vous met dans la peau d'un prétendant à la couche d'Isabelle de Bavière (ancien nom de Irma-la-rousse, la précédente Irma s'appelant maintenant Lily-la-suceuse. Je ne plaisante pas), dispose d'un graphisme et de deux volets. Eh oui. Comme vous n'êtes pas seul au lit, vous devrez combattre ses amants tout en veillant à prélever un pourcentage, et vous pourrez le faire fructifier (le pourcentage. Qui voudrait faire fructifier des amants?). Attendons le test pour voir si Irma bouge bien.



DIRECT TO FALCON

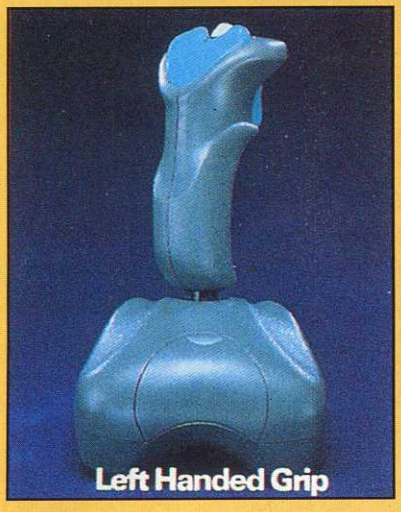


Depuis que le Falcon est sorti, on ne compte plus les programmes de DtD qui tirent profit de son DSP. DtD, pour les non-initiés, ça veut dire Direct-to-Disk, autrement dit la possibilité d'enregistrer du son ou de l'image en temps réel et de le stocker sur disque dur au fur et à mesure de l'enregistrement. C'est-à-dire qu'on n'est plus limité par les 2 ou 4 Mo de mémoire vive de la machine, mais par la taille du disque dur. L'avantage, c'est que dans 2 Mo de Ram, on n'enregistre que 11 secondes de son stéréo (qualité CD), alors que sur un disque dur de 600 Mo, on en enregistre presqu'une heure. Jusqu'à présent, sur les ordinateurs classiques, il fallait une interface coûteuse pour faire du DtD. Grâce au DSP du Falcon, il suffit d'un simple câble audio. Parmi ces programmes, on trouve DigiTape, Cubase Falcon, Falcon D2D, Audio Fun Machine...

Depuis que le Eagle est sorti, on ne compte plus les programmes de BzzBzz qui tirent profit de son KBX. BzzBzz, pour les non-initiés, ça veut dire Boulaouane Ronfle Ronfle, autrement dit la possibilité de boire des quantités de vins proprement hallucinantes et de les stocker au fur et à mesure dans les toilettes. Ainsi, un homme normalement constitué peut encaisser 2 à 4 litres de vin, alors qu'en buvant du Boulaouane et en le recyclant aussitôt dans les toilettes, il peut en ingurgiter 300 litres, mais attention au ronfle ronfle. Parmi les meilleures marques de Boulaouane, on trouve Coma Dépassé, Chaussettes Trouées, Il Est Des Nôôôôtres, Hips Pardon, T'As Une De Ces Tronches...

FX 2000

Non, il ne s'agit pas du dernier appareil de l'US Air Force, mais d'un joystick. Bon, on les connaît tous et celui-ci ne faillit pas à la règle puisqu'on retrouvera ventouses, boutons de tir autofire, poignée ergonomique pour droitier et gaucher, contrôle de la vitesse et boutons switchables. Le reste n'est qu'affaire de goût.



Le FX 2000 vient juste d'atterrir, et déjà les populations autochtones se pressent alentour dans l'espoir d'apercevoir Guy l'Éclair, notre héros, entouré de Narda la nana et de Zarkon le savant con...

Non, il ne s'agit pas du dernier appareil de l'US Air Force, mais d'un rasoir. Bon, on les connaît tous et celui-ci ne faillit pas à la règle puisqu'on retrouvera grille protectrice, double-lame, contrôle de la vitesse, tête pivotante et boutons à trois positions. Le reste n'est qu'affaire de poil.



ZOOLARCADE



Ici, une machine d'arcade mâle photographiée alors qu'elle va boire au seul point d'eau de toute la savane.

La tête de Zool, le Ninja de la énième dimension, déjà bien enflée va encore doubler de volume tant le héros masqué devient célèbre. Le personnage fétiche de Gremlin après avoir attaqué le monde de l'Amiga et du PC, va maintenant s'imposer dans les salles d'arcade. La conversion prise en charge par Bell Fruit Manufacturing proposera plus de niveaux, et beaucoup plus d'action que dans les versions sur micros. Logique. L'invasion zoolienne dans les salles d'arcade devrait commencer cet été.

PASQUADE

La tête de Pasqua, le Ninja de la énième dimension, déjà bien enflée va encore doubler de volume tant le héros ministre devient célèbre. Le personnage fétiche de Chirac après avoir attaqué le monde des arabes et des dealers, va maintenant s'imposer dans les milieux interlopes. La conversion prise en charge par les forces de l'ordre proposera beaucoup plus d'actions que dans les bavures précédentes. Logique. Pasqua viendra vous surveiller chez vous à domicile dès cet été.



L'ÂGE DE CRYSTAL



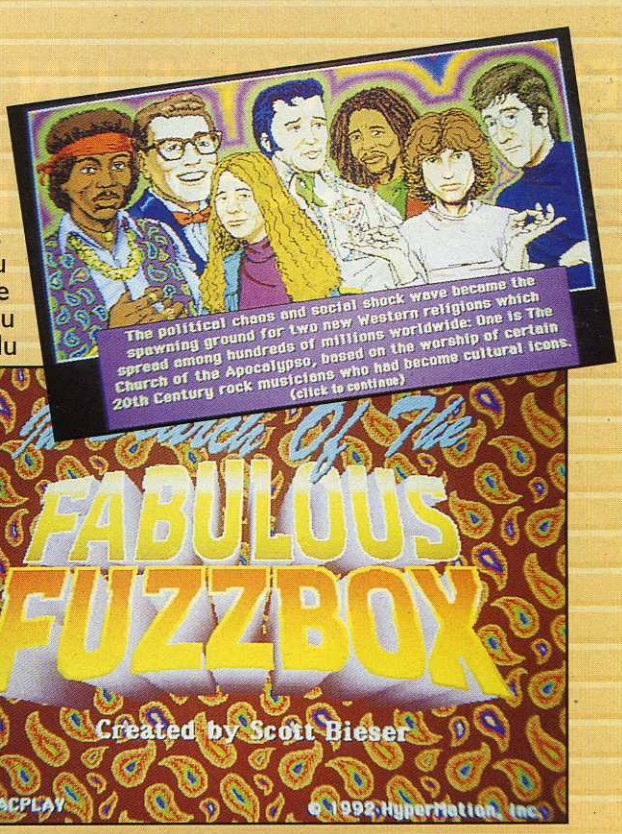
Si vous trouvez que votre souris fait grise mine... Euh non, je recommence, on dirait le début d'une niouze d'un concurrent. Suncom Technologies propose Crystal, une souris pour PC entièrement transparente. Si ce n'est pour assister en direct au noircissement de la boule, l'intérêt est nul mais côté esthétique, ça jette. En ce qui concerne les caractéristiques techniques, pas grand chose à dire si ce n'est que l'engin, qui se connecte sur la RS232, est livré avec ses drivers sur disquettes (3.5 et 5.25) et que la résolution de la chose va de 50 à 800 DPI, suivant que vous soyez épileptique ou myopathe. Les produits Suncom sont distribués par Transecom. Tel: (1) 39 86 96 30.

LA COURSE DE LOGAN

Si vous avez joué le 17, le 3 et le 8... Euh, non, je recommence, on dirait les résultats du tiercé. Mooncom propose Liver, une souris pour PC entièrement organique. Si ce n'est pour assister en direct aux couinements de la souris vivante, l'intérêt est nul, mais si vous aimez la vivisection, ça jette. En ce qui concerne les caractéristiques techniques, pas grand chose à dire si ce n'est que l'engin est doté de quatre pattes, de nombreux poils, d'une queue et de grands yeux bleus et tristes. Les produits issus de la vivisection sont distribués par tous les grands fabricants de cosmétiques.

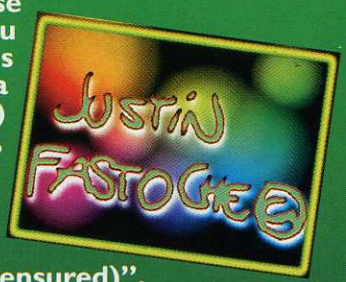


FABULOUS ?



Edité par Macplay, la branche Macintosh d'Interplay, In Search of the Fabulous Fuzzbox est un jeu CD ROM multimédia se passant dans le futur. Le jeu consiste en une quête loufoque dans laquelle il faudra retrouver la Sainte Pédale de Distortion (Fuzzbox) utilisée par John Lennon dans le morceau Revolution, l'engin étant détenu ainsi que d'autres reliques de l'histoire du rock par l'Eglise de l'Apocalypse. Espérons que le jeu s'inspirera de la Sainte Parole "Revolution is an Evolution". En attendant, admirez les dessins très 70'.

GÉNIALOUS?



Edité par (censuré), la branche (censuré) d'(censuré), (censuré) est un jeu (censuré) se passant dans le (censuré). Le jeu consiste en une (censuré) dans laquelle il faudra retrouver la (censuré) utilisée par (censuré) dans le morceau (censuré), l'engin étant détenu ainsi que d'autres (censuré) par (censuré). Espérons que le (censuré) s'inspirera de la (censuré) "(censured) is an (censured)". En attendant, admirez les (censuré) très (censuré).

HDTV

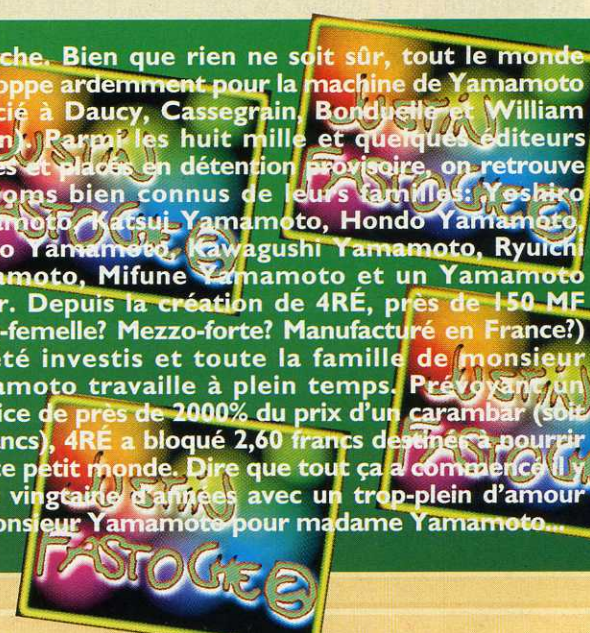
Le standard HDTV, qui n'arrivera sur nos écrans que dans quelques années, est déjà très prometteur puisqu'il semble que les constructeurs ne se contentent pas de fabriquer de simples tubes cathodiques, de très haute résolution certes, mais passifs. Ils veulent en effet s'allier à des éditeurs logiciels (comme Microsoft, particulièrement intéressé) pour qu'une télé devienne quasiment un ordinateur: il est prévu une sorte de Windows interactif, ainsi que la possibilité de définir ses propres goûts par mots-clés pour que la télé filtre les émissions inintéressantes. De plus, les tubes existant déjà, il est possible d'acheter (sur Mac seulement pour l'instant) une carte vidéo qui affiche l'écran de l'ordinateur sur un écran HDTV, c'est-à-dire 16/9ème en 1920x1035 pixels.



Le standard UGMHDTV (Ultra Giga etc) qui n'arrivera sur nos écrans que dans quelques siècles, est déjà très prometteur, puisqu'ils semblent que les constructeurs veuillent en faire le véritable pivot de la maison: non seulement on pourra choisir ses programmes, mais il servira de chenil pour les petits chiens virtuels, de four pour les poulets, de congélateur pour les enfants et qu'on pourra le tartiner sur des tranches de pain. De plus, les tubes n'existant pas encore, il est impossible de s'acheter une carte vidéo avec un rafraîchissement de 72 Hz et une résolution de 4096x4096 ou n'importe quoi d'autre.

3DO

Bien qu'on ne connaisse pas encore de date de sortie de la console 3DO, les éditeurs développent de plus en plus intensivement pour la machine de Matsushita (associé à Electronic Arts, Time Warner, Kleiner Perkins Caufield and Byers et AT&T). Parmi les deux cents et quelques éditeurs ayant bien voulu se faire connaître (certains préfèrent garder l'anonymat), on retrouve des noms bien connus de nos services. Attention, je prends mon souffle et en route: Access Software, Activision, Bullfrog, Core Design, Domark, Dynamix, Electronic Arts, Gametek, Gremlin, Interplay, Krisalis, Loriciel, Maxis, Microprose, Microvalue/Flair, Millenium, Ocean, Origin, Psygnosis, Readysoft, Renegade, Sales Curve, Sanctuary Wood, Sierra, Software Toolworks, Spectrum Holobyte, SSI, Three-Sixty, Trilobyte, Virgin Games, Warner New Media, Westwood Studios et un raton laveur. Depuis la création de 3DO, près de 150 MF ont été investis et 65 personnes travaillent à plein temps. Prévoyant un bénéfice de près de 100%, 3DO a bloqué 24 MF destinés à payer les royalties des développeurs tandis que 5 MF ont été payés en avance sur recette aux développeurs. Dire que tout ça a commencé il y a une vingtaine d'années avec deux raquettes et une balle carrée...



Fastoche. Bien que rien ne soit sûr, tout le monde développe ardemment pour la machine de Yamamoto (associé à Daucy, Cassegrain, Bonduelle et William Saurin). Parmi les huit mille et quelques éditeurs arrêtés et placés en détention provisoire, on retrouve des noms bien connus de leurs familles: Yoshiro Yamamoto, Katsui Yamamoto, Hondo Yamamoto, Mikiko Yamamoto, Kawagushi Yamamoto, Ryuichi Yamamoto, Mifune Yamamoto et un Yamamoto laveur. Depuis la création de 4RÉ, près de 150 MF (mâle-femelle? Mezzo-forte? Manufacturé en France?) ont été investis et toute la famille de monsieur Yamamoto travaille à plein temps. Prévoyant un bénéfice de près de 2000% du prix d'un carambar (soit 10 francs), 4RÉ a bloqué 2,60 francs destinés à pourrir tout ce petit monde. Dire que tout ça a commencé il y a une vingtaine d'années avec un trop-plein d'amour de monsieur Yamamoto pour madame Yamamoto...

DESERT STRIKE™", UN JEU PLEIN
DE COULEURS SUR AMIGA™



LES NEWS

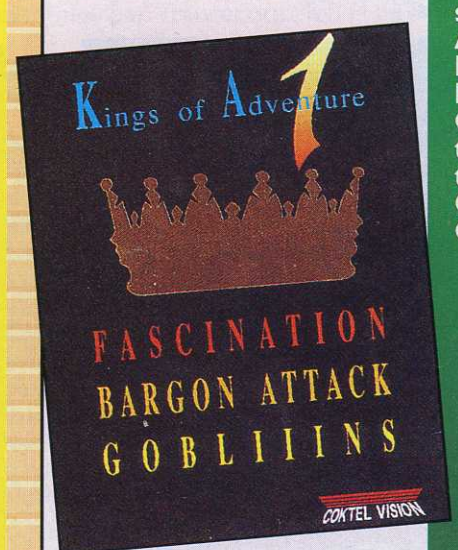
SPÉCIAL PAS DE BOL

Il y a un pauvre type, en Angleterre, qui n'a vraiment pas de bol. Il s'appelle Gasteiner et fabrique des disques durs pour ST sous la marque Mega Drive. Bien évidemment, Sega n'est pas content et l'enjoint de cesser immédiatement d'utiliser ce nom. Lui, il sort son petit papier, qui prouve qu'il a légalement déposé le nom le 27 juillet 1989, deux bonnes années avant les premiers succès de la console Sega. Manque de bol, Sega sort un autre petit papier: la marque Mega Drive a été déposée par Sega le 25 juillet 1989, juste deux jours avant!

Il y a un pauvre type, en Angleterre, qui n'a vraiment pas de bol. Il s'appelle Gouzgouz et fabrique des semelles en caoutchouc. L'autre jour, manque de bol, un mini-incendie se déclare, et le caoutchouc fond. Il va le jeter dans les toilettes. Deux heures après, il va aux toilettes la clope au bec, la jette en cours de route, et naturellement, le caoutchouc prend feu. Il part à l'hosto, et manque de bol, l'hosto a fermé deux jours avant! Quel drame.

LES ROIS

Coktel Vision annonce la sortie de Kings of Aventures, une compilation regroupant Fascination, Bargon Attack et Gobliins. Ça nous fait du 2 excellents jeux plus un bon, le tout sur PC, Atari ST ou Amiga. Que demande le peuple? Un autre roi du même acabit!



LES TROIS

LongDrink annonce la sortie de Kings of Adventures, une compilation regoupant Gobliiins, Gobliiins et Gobliiins. Ça nous fait trois fois le même jeu, le tout sur PC, PC ou PC. Que demande le peuple? Qu'on vire le roi!

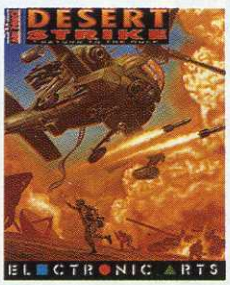




Difficile à imaginer, mais le jeu de combat le plus réaliste
plus fascinant du monde occidental est encore meilleur sur Amig

Sur votre Amiga vous pouvez maintenant contrecarrer
plans du dictateur le plus cinglé du Moyen-Orient et cecí au tra
de 64 couleurs.

Les graphiques de l'helicoptère Apache, des SCUD et
réacteurs nucléaires ont été complèment redessinés. La règle du
a été améliorée afin de donner aux joueurs Amiga un niveau
difficulté supplémentaire. Le jeu de puces AGA permet de multi
le nombre d'images par deux.



Nous avons ajouté des voix numérisées qui vous fé
entendre les appels à l'aide désespérés des MIA. Une bande mus
inédite et de nouveaux effets sonores vous feront tomber
renverse!

Une page ne suffirait pas pour énumérer l'ensemble
améliorations apportées au jeu. Nous vous conseillons plutô
vous précipiter dans votre magasin de jeux et de les découvrir
vous-même!

Desert Strike est une marque déposée d'Electronic Arts. Amiga est une marque déposée Commodore Amiga.

ELECTRONIC ARTS

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

LES JEUX TUENT PEU

Au début de l'année, hormis la Serbie qui avait déclaré qu'elle avait de l'ethnie inférieure sur le feu et qu'elle n'avait pas que ça à foutre, le monde entier s'était inquiété à propos des effets dangereux des jeux vidéo sur les jeunes joueurs. En France, on avait même nommé une commission d'étude et figurez-vous qu'elle vient de publier ses résultats. Nous en avons profité pour interroger les membres de la commission.

— Alors bonjour, qu'avez-vous trouvé?

— Eh ben, en fin de compte il n'y a rien de bien bien grave, nous nous étions peut-être affolés un peu vite, on s'excuse, on ne savait pas.

— Comment ça?

— Ben on a trouvé que 30 cas d'épilepsie, ça fait pas gras, il n'y a pas de quoi être fiers de nous, vraiment, on s'excuse.

— Ah mais, ça n'est pas si mal, 30.

— Ouaip, enfin, bon, pas 30, une trentaine, quoi. Mais bon, on a quand même un peu bossé dessus: on a trouvé que la moitié des patients ont piqué leur crise dès les premières minutes de jeu, les autres ont attendu plusieurs heures avant de se manifester. Ça, c'était une bonne chose à savoir, on a noté ça sur notre calepin.

— Ah oui, pas mal. Quoi d'autre?

— On a trouvé que plus on est fatigué, plus on est vulnérable.

— Pas mal non plus. Et puis?

— On a fait des tests sur les écrans, c'est vrai, quoi, ça pouvait nous apprendre des trucs. On a trouvé que les écrans de télévision posaient plus de problèmes que ceux des moniteurs. Comme ça n'était pas bien fameux, on a eu l'idée de nous pencher sur ceux des consoles portables. Ben on a rien trouvé, ils ne sont pas dangereux.

— Les boules.

— Ouaip, vraiment pas de quoi fouetter un chat, hein? On a fini par tirer des conclusions, il fallait bien, on était là pour ça, on s'excuse...

— Oui oui, non mais allez-y.

— Bon alors voilà: les enfants sensibles à la photo-stimulation peuvent jouer, mais il faut qu'ils soient en bonne condition, qu'ils restent à bonne distance de l'écran (cinq fois sa diagonale) et qu'ils ne jouent pas plus de 30 minutes. On a d'ailleurs demandé à ce que les appareils soient modifiés pour qu'on ne joue pas plus de 30 minutes d'affilée sans s'arrêter.

— Hein?

— Ben oui, nous étions obligés.

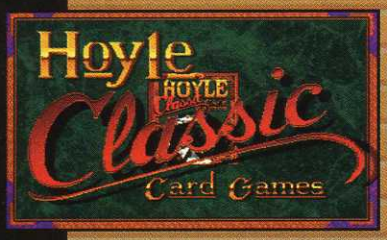
— Mais attends, je ne suis pas épileptique, moi. Je vais être obligé de m'arrêter toutes les demi-heures à cause de 30 cas échelonnés sur plusieurs années, tu plaisantes, vieux?

— Non, non, pas du tout, cher Monsieur, et je ne vous permets pas de me tutoyer...

— Non mais je vais me gêner, et cette baffe, tu crois que je ne vais pas me la permettre, tiens, prends ça, et ça, et celui-là, et dans le tarin, et le coup de boule, un autre...

DIX DE DER

Laissant pour notre plus grand regret ses héros préférés, Sierra on Line annonce la sortie prochaine de Classic Card Games, un jeu de cartes comme son nom l'indique ou plutôt des jeux de cartes. Agrémenté de graphismes à l'effigie de ses héros préférés, ce jeu passionnera les fanas de cartes et laissera les autres indifférents. Certes, c'est du Sierra mais cela reste des cartes.







Ici, on voit clairement la photo de gauche tenter d'aller attaquer l'article qui est à sa gauche, aidée (ou plutôt poussée) par ses deux camarades

C'EST LA CRISE

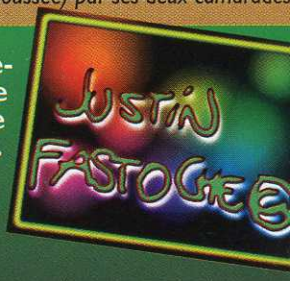
En 1992 et en France, nous avons dépensé 68 milliards de francs (68 000 000 000 F) dans des jeux de pronostic (tiercé, casinos, Loto, etc), 10 milliards de plus qu'en 91. On a fait le calcul, ça nous fait du 7,7 millions de francs par heure, une paille. Sur cette somme, l'Etat empoche 16 milliards les doigts dans le nez, ce qui représente grosso modo le budget accordé au Ministère des Affaires Etrangères. Alors, évidemment, quand il y a des chiffres, il y a aussi des spécialistes pour les commenter, et ces messieurs font deux estimations; on dépensera bientôt 100 milliards par an, et il transiterait environ 10 milliards dans les salles clandestines. Quand il y pense, Sarkozy pleure.

C'EST LA CRASSE

En 1992 et en France, nous avons dépensé 68 francs (6 800 centimes) dans des produits nettoyants (savon, dentifrice, etc), 10 francs de plus qu'en 91. On a fait le calcul, ça nous fait du 12 grammes de crasse en plus par heure et par personne, une paille. Sur cette quantité, l'Etat est responsable de 28 grammes les doigts dans le nez, car les ministres n'utilisent jamais de mouchoirs. Alors, évidemment, quand il y a des chiffres, il y a aussi des spécialistes pour les commenter, et ces messieurs font deux estimations; on dépensera bientôt 72 francs par an, et il transiterait environ 2 kilos de fibres dans les intestins des gens. Quand elle y pense, Simone Veil pleure.



Laissant pour notre plus grand regret ses héros préférés, Sierra on Line annonce la sortie prochaine de Classic Sausage Games, un jeu de saucisses comme son nom l'indique ou plutôt des jeux de saucisses. Agrémenté de graphismes à l'effigie de ses mets préférés, ce jeu passionnera les fanas de saucisses et laissera les autres indifférents. Certes, c'est du Sierra mais cela reste des saucisses.



TIP TIP TIP TELEX TIP TIP TIP

• Il y a 30 millions de 486 vendus dans le monde. Les PC à base de 486 représentent 60% des PC vendus actuellement.

• Gremlin tient à faire savoir que le personnage de Zool – le ninja de la Nième dimension – n'est pas une fourmi, contrairement aux apparences. Ils voulaient juste faire quelque chose qui ne ressemble pas du tout à un Ninja pour qu'on accepte l'idée que c'était un ninja décidément très bizarre, mais en aucun cas une fourmi. Raté.

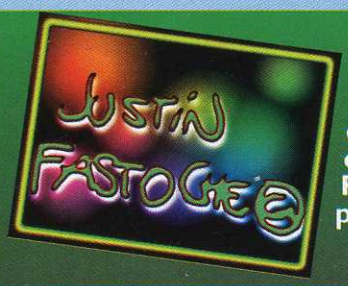
• On saute dans le train en marche: un data disk est prévu pour Humans, nommé The Human Race – The Jurassic Levels. Vous étiez prévenus: le jurassique, on va en bouffer à toutes les sauces.

• Quel est le premier programmeur de jeu à se commettre corps et âme dans le Falcon? Je vous donne un indice: ça cause de chameaux mutants. Oui, Jeff Minter, lui-même: Llamazap sort bientôt, et c'est une sorte de remake de tous ses anciens titres.

• Interplay se lance dans la production sur Macintosh, avec notamment Out of this world, Battle Chess et Castles II: Siege and Conquest.

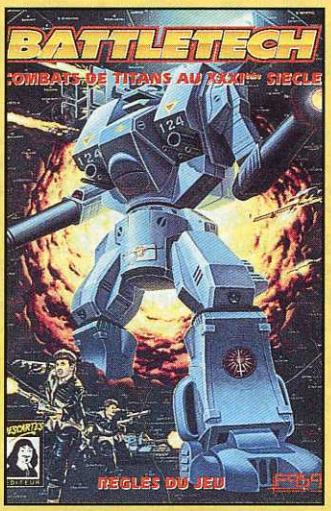
• Le bonheur des uns fait le malheur des autres: Electronic Arts a annoncé qu'il développait encore 7 titres sur Amiga, puis plus rien; en revanche, il est prévu 23 titres sur Macintosh l'an prochain.

Un institut de sondage japonais a posé la question suivante, à la fois à des cadres de l'industrie japonaise et à des quidams banals de la rue (encore que banals, c'est beaucoup dire: ils étaient tous tout petits et tout jaunes): quelle boîte japonaise a le plus de chances de réussir au vingt-et-unième siècle? Réponse unanime: Sony. En troisième position, Nintendo, et en cinquième, Sega.



Un institut de sondage français a posé la question suivante, à la fois à des cadres de peintures du XVIIIe siècle et à des visiteurs du musée: quelle boîte française a le plus de chances de réussir au vingt-et-unième siècle? Réponse unanime: Cassegrain. En troisième position, Bonduelle, et en cinquième, Daucy.

RÔLES



Descartes Editeur annonce la sortie de la deuxième édition de Shadowrun. Ce JdR se passant en 2053 est à tel point célèbre qu'il a donné naissance à quelques jeux micro. Et si vous y jouiiez en "vrai", pour voir? Agrémenté de nouvelles règles, Shadowrun II reste compatible avec les modules et guides existant. Toujours chez Descartes, Battletech est un jeu de combat sur plateau mettant en scène des robots. Livrés avec de superbes cartes et les personnages. A vos pinceaux.

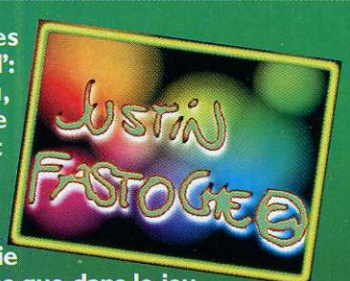
Joslain Boucher annonce la sortie de la deuxième côte d'agneau de son frigo. Ce morceau de viande, ayant déjà deux jours, est à tel point célèbre que toutes les ménagères du quartier se précipitent pour en avoir. Et si vous y goûtiez en vrai, pour voir? Agrémenté de diverses herbes, Côte d'Agneau II Le Retour reste bon même quand on le réchauffe. Toujours chez Joslain, notre ami boucher, Foie de Veau est un foie de veau livré avec du persil et de la gelée de groseilles. A vos fourchettes.



SISYPHE THEN ELSE

Gottlieb (les flippers, pas le dessineux) s'intéresse définitivement aux jeux vidéo. Après la conversion de Super Mario World ("définitivement", c'est un abus de langage, puisque ça n'est jamais que le deuxième), le constructeur vient de sortir l'adaptation de Street Fighter 2, le jeu castagne de Capcom. Naturellement, le joueur doit envoyer sa bibille là où il faut pour battre les mêmes adversaires que dans le jeu, après quoi il gagne une partie pour recommencer. Super.

Eh, eh, r'gad', j'peux même les écrire à l'envers, les articles, r'gad': Gottlieb (les flippers 2), le jeu, après quoi il gagne pour vient de sortir l'adaptation de Street Fighter 2, le de langage, puisque ça n'est un abus de langage, puisque ça n'est jamais que dans le jeu, après quoi il gagne une partie pour battre les mêmes adversaires que dans le jeu, après quoi il gagne une partie pour recommencer. Super aussi.



DERNIÈRE MINUTE

A l'heure où nous bouclons, Claude m'apprend qu'il vient enfin de réussir à extirper le résidu carné qui était malencontreusement venu osbtruer l'une de ses cavités dentales. Le bout de merguez est décoincé, donc. Plus de peur que de mal, tout est bien qui finit bien et toutes ces sortes de choses.

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

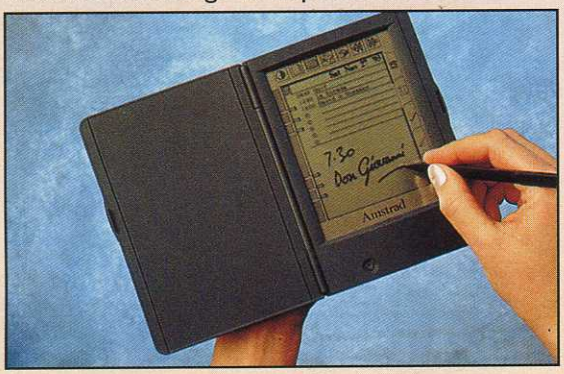
...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

Règlement du jeu disponible sur simple demande à Connection - BP 7023 - Lyon cedex 07

AMSTRAD

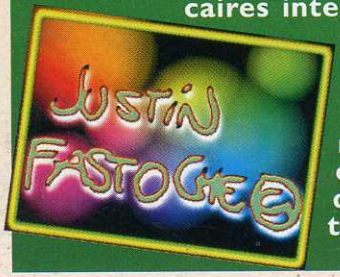
Prenant la concurrence au dépourvu, Amstrad annonce tout de go la disponibilité courant mai



du Pen Pad, un organizer de poche à reconnaissance d'écriture. L'engin disposera d'une calculatrice, d'un agenda, d'un gestionnaire de fuseau horaire, d'un calendrier avec alarme, d'un numéroteur automatique et naturellement d'un menu, le tout se commandant à l'aide d'un stylet que l'on déplace sur un écran au format A6 (le quart d'une feuille A4). Plus chic qu'une ardoise magique, l'engin, qui pèse 400 grammes et dispose d'une sortie imprimante, pourra être connecté à un modem si l'on insère un programme de communication optionnel qui sera livré sur carte PCMCIA. Bonne nouvelle, ça coûtera moins de 3000 francs.

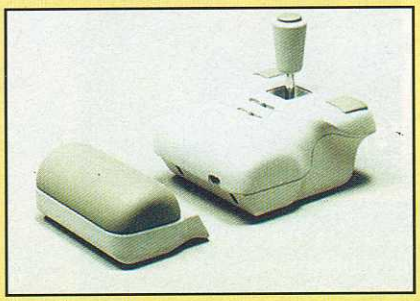
MIQUET

Prenant la fourmi au dépourvu, Miquet annonce sans coup férir la disponibilité du Pad Le Pen pour moi non merci, un arrangizer de poche. L'engin disposera d'une machine à faux billets, d'un gestionnaire de codes de cartes bleues volées, d'un imitateur automatique de signatures, le tout se commandant à l'aide d'une épingle que l'on balade sur la large surface (2 mm2) de l'écran. Plus chic qu'un banal complice faussaire avec sa tronche louche, son œil torve et son nez calleux, l'appareil, qui pèse un bon poids malgré les trous un peu partout, pourra être connecté directement aux grands réseaux bancaires internationaux si l'on insère une carte Mafia optionnelle. Bonne nouvelle, ça coûtera moins de 20 ans de taule.

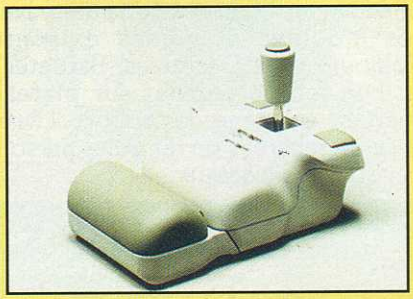


AXYS

Il faut se rendre à l'évidence, l'heure est grave: Suncom, le constructeur bien connu, vient de péter les plombs. Axys en est un exemple puisque ce joystick, hybride de ramasse-miettes et d'aspiro-batteur, est équipé d'une sorte de chose étrange et amovible destinée à reposer l'avant-bras du joueur surmené. Pour le reste, la chose s'annonce comme un honnête joystick analogique compatible PC XT, AT, PS/2 386 et 486. A quand les corsets orthopédiques à micro-switchs?

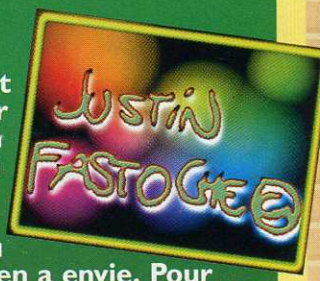


Attention...



...hop !

ABSYS



Il en est certain, le moment est sombre: Awazabaflelu, le constructeur bien connu, va mieux. Absys en est un exemple puisque ce joystick, hybride d'épagneul breton et de radis noir, est équipé d'une excroissance en forme de tractopelle destinée à permettre au joueur de faire du tractopelle quand il en a envie. Pour le reste, la chose s'annonce comme un honnête joystick à tractopelle des familles, banal. A quand les greffes de tractopelles sur les gens?

COMMODORE?

Dans les milieux autorisés, on CHUCHOTE que Commodore POURRAIT lancer une console modulable qui DEVRAIT retomber vers le mois de juin. L'engin POURRAIT être architecturé autour d'un A1200 et SERAIT équipé d'un lecteur de CD-ROM. Une version comportant un DSP SERAIT à l'étude ainsi que divers accessoires et le tout POURRAIT être vendu avec le jeu Jurassic Park. Comment on dit, déjà? Ah oui, une information à prendre au conditionnel. Ne le répétez pas.



CRAY?

Au conditionnel, facile. On peut dire ce qu'on veut. Dans les milieux autorisés, on CHUCHOTE que Commodore POURRAIT lancer une console modulable qui DEVRAIT retomber vers le mois de juin. L'engin POURRAIT être architecturé autour d'un Cray 3 XMP et SERAIT équipé d'un lecteur de cassettes. Une version comportant un DSP SERAIT à l'étude ainsi que divers accessoires et le tout POURRAIT être vendu 1 franc. Comment on dit, déjà? Ah oui, une information à prendre au conditionnel. Ne le répétez pas.

DOUCHE



Aussi curieux que cela puisse paraître, l'engin que vous admirez en ce moment ne sert pas à se doucher à l'eau pulsée ni même à masser les rides du cou comme le signale une lectrice de Carpentras. Non, il s'agit d'un joystick analogique de Spectra Video. Ne voyez pas dans le terme analogique un jugement de valeur mais une information visant à vous indiquer l'air de rien qu'il s'agit d'un joystick pour PC. Basé sur un concept totalement opposé à celui de l'Axys, cet engin est un Freeflight Joystick, c'est-à-dire qu'il fonctionne en l'air, comme ça (avec des contacteurs au mercure), nécessitant de la part de l'utilisateur un effort intensif. Remarquez, on peut le poser sur une table ou entre ses genoux mais tout cela est étrange et risque fort de ne pas rester dans les annales, sauf accident. Bon, pour dire le fond de ma pensée, c'est un peu gadget, comme truc, et à réserver aux maniaques de la Réalité Virtuelle. En tout cas, laissez tomber l'idée de vous en servir pour les jeux de brutes et réservez-le aux simulateurs cools et les vols sur petites distances.

COUCHE



Aussi curieux que cela puisse paraître, l'engin que vous admirez en ce moment ne sert pas à se doucher à l'eau pulsée ni même à masser les rides du cou comme le signale une lectrice de Carpentras. Non, il s'agit de ma tobe (je suis obligé de parler en code parce qu'on pourrait me surprendre). Ne voyez pas dans ce terme un jugement de valeur, mais quand même. Il fonctionne en l'air, nécessitant de la part de l'utilisateur un effort intensif et prolongé. Remarquez, on peut le poser sur une table ou entre ses genoux, mais tout cela est étrange et risque fort de ne pas rester... Bon, j'arrête, on a compris.

REALITY... CHAUD!



Le livre de Howard Rheingold, édité par Dunod, ne parle pas de la tétralogie de Wagner, mais de la réalité virtuelle. Du reste, La Réalité Virtuelle est le titre de l'ouvrage qui, au fil de 400 et quelques pages, fait le point sur les enjeux, les technologies et si j'ose dire, les réalités du phénomène. Très complet, ce livre dresse un portrait sans complaisance de la V.R. (prononcez "Vi Ar"). La première partie, historique, puisqu'en informatique 4 ou 5 ans suffisent à créer une légende, décrit les principaux acteurs de ce marché tout nouveau et raconte les débuts d'Autodesk, VPL et autres Fujitsu. Bien qu'il soit regrettable qu'aucune illustration ne viennent éclairer le propos de l'auteur, l'ouvrage, particulièrement bien documenté, est passionnant.

GIOCCHI DI PAROLE

Le livre de Henri Rein-en-or, édité par Dunœud, ne parle pas des petits chiens virtuels mais des petits chiens virt... Ah, autant pour moi. Du reste, Les Petits Chiens Virtuels est le titre de l'ouvrage qui, au fil de 400 et quelques pages festives, fait le point sur les morsures, les jappements et si j'ose dire, les réalités du phénomène. Très complet, ce livre dresse un portrait sans complaisance des petits chiens virtuels (ceux qui mordent virtuellement les bas de pantalons). La première partie décrit les principales races disponibles, du chihuahua virtuel au loulou de Poméranie virtuel en passant par le chow-chow virtuel. L'auteur annonce déjà une série d'ouvrages passionnants: "cultivez vous-mêmes vos bonsaïs virtuels", "jouez virtuellement en bourse sans craindre de perdre votre pognozoff", "draguez virtuellement sans craindre le Sida", et "la réalité réelle: le choc est brutal".



FM TOWNS & MARTY

Des PC débridés!

Vous n'êtes pas sans savoir que les japonais ont un faible pour la console et sa simplicité d'utilisation. Pour parvenir à attirer l'attention des petites têtes brunes du soleil levant, Fujitsu a tout misé sur une stratégie ingénieuse: proposer un ordinateur compatible PC équipé d'un lecteur CD, tout en se passant des services de l'ignoble MSDOS. Pour ce faire, le FM Towns utilise le PharLap Dos Extender, qui n'est autre qu'un DOS 32 bits, accompagné d'une interface graphique. En clair, la dérisoire barrière des fameux 640 Ko disparait à tout jamais. Le revers de la médaille: les softs doivent être programmés en 32 bits. Remarquez que rien ne vous empêche d'y installer le MSDOS 5, version Kanji évidemment!

Le FM Towns II (nouvelle mouture du FM Towns) est équipé dans sa version de base d'un processeur 386 SX à 20 Mhz, d'un CD-Rom intégré, d'un écran et d'un disque dur. La plus grosse différence par rapport à un PC standard vient, en fait, du hardware qui l'accompagne. La puce sonore est spécifique à l'ordinateur et la carte vidéo sort d'on ne sait où. Bien que cela ne nous ait pas été confirmé, il semblerait (c'est même certain) que cette dernière soit équipée d'une puce de compression/décompression en temps réel. Ceci suffirait à expliquer la rapidité des séquences d'un jeu comme Microcosm. Hormis ces quelques détails, les modes VGA et SVGA en 256 couleurs sont parfaitement émulés. L'interface disque dur et le lecteur CD-Rom sont à la norme SCSI 2 et le lecteur de disquette est un 2HD (2,88 Mo). Devant le succès monstrueux du FM Towns au Japon, et ce, malgré un prix élevé (de 14 000 à 80 000 Francs), la compagnie Fujitsu vient de sortir une version console de son micro. Dans sa configuration d'origine, la Marty comprend l'incontournable lecteur CD, un floppy 3"1/2, un port cartouche, 2 mégas de RAM, un port souris, une connection pour un clavier et un Joypad. N'ayant pas de disque dur interne, la console "boot" à partir d'une Eprom. Ce système (IPL) n'est malheureusement pas cent pour cent compatible avec l'ordinateur de bureau et quelques jeux refusent obstinément de démarrer. Signalons également la disponibilité depuis quelques mois d'une version FM Towns II à base de 486 DX2 66.

Malgré des possibilités alléchantes et un look de la mort, nous restons sur notre fin. Ces compatibles ne le sont qu'à moitié et le langage employé reste une barrière infranchissable. Si toutefois vous désirez acquérir la Marty (sur commande), vous pouvez contacter le magasin Shoot Again au (1) 40.38.02.38.

LORD CASQUE NOIR







•LE COIN DETENTE•



AETERNAM

Vous connaissez tous ce soft d'infogramme puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, du célèbre Eternam. Hormis les quelques musiques digitalisées, cette version n'apporte rien de plus que celle que nous connaissons. Le but reste identique et les dialogues japonais rendent le jeu parfaitement injouable, mais ça, on s'en serait douté!

AFTER BURNER

Ce programme s'est vu adapter sur de nombreuses machines sans jamais réussir à convaincre grand monde. A notre grande surprise, la version FM Towns est très largement supérieure à ses concurrentes. L'animation est plus que rapide et la jouabilité n'a rien à envier à l'arcade. C'est d'autant plus surprenant qu'After Burner a



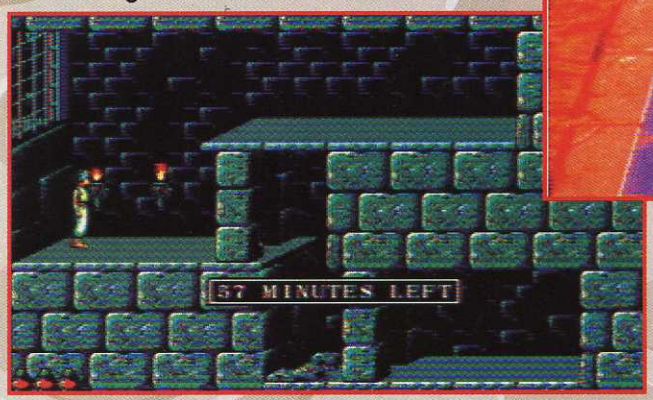
été l'un des tout premiers jeux disponibles sur cette bécane!

AIR WARRIOR

Testé récemment dans les pages de Joystick dans sa version SVGA, ce simulateur a, pour principal intérêt, d'accepter un grand nombre de joueurs simultanément, notamment grâce aux serveurs spécialisés présents un peu partout dans le monde. La

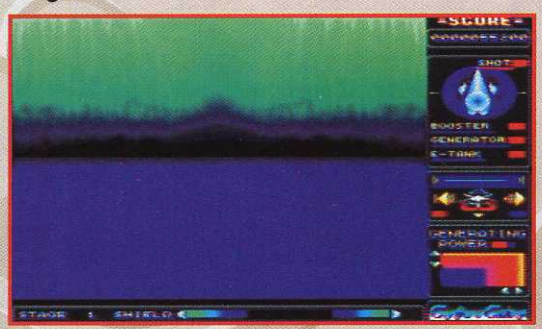


version FM Towns est similaire à la SVGA avec, cependant, quelques améliorations graphiques. Son utilisation laisse à désirer sur la Marty.



PRINCE OF PERSIA

Bien que ce programme ne soit plus tout jeune sur micro, les accros de la console l'on découvert il n'y a pas si longtemps. D'abord sorti sur Nec CD-Rom puis sur SuperFamicom, Prince of Persia débarque sur la Marty. Les musiques sont somptueuses et l'intro exploite à fond le CD. Cette adaptation ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de la Nec. Un vrai régal...



CYBERCITY

Un des rares jeux ne tournant par sur la console de Fujitsu. Vous faites partie de l'alliance rebelle et vos supérieurs vous confient la plus importante mission de votre vie: libérer le monde de ses envahisseurs. L'action se déroule en 3D, un peu à la manière d'After Burner et votre vaisseau est équipé d'une tonne d'instruments incompréhensibles. Un soft ripoux comme tout.



DEATH BRADE

Toute console digne de ce nom se doit de proposer un jeu de baston. La console Marty n'étant qu'un PC axé sur le jeu, j'étais très curieux de voir ce que cette bécane pouvait bien nous réserver du côté de l'animation (le PC n'excelle pas vraiment dans ce domaine). Eh bien, c'est nul à chier! Le nombre de prises possibles se compte sur les doigts de la main et les personnages sont aussi maniables que des mamouths!

LE CONTE DE L'ETOILE DE SABLE

Sous ce nom enchanteur, se cache un jeu de cul pervers comme seuls les nippons savent les faire. Vous incarnez une charmante demoiselle partant à la recherche d'expériences nouvelles. La pauvre nymphette profondément nympho ne sait plus par quel côté s'y prendre pour parvenir à l'orgasme. C'est imbitable du début à la fin et frustrant au possible! (PS: je suis bloqué dans la cuisine).



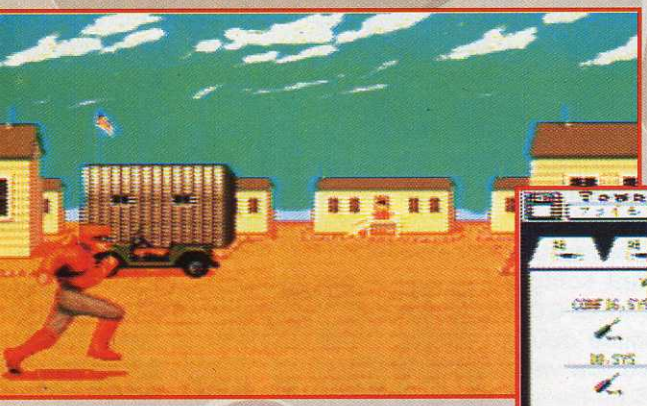
REJECTION

Ce R.P.G. (Role Playing Game) vous plonge dans les entrailles de Tokyo. Mais cette ville de cinglés vous sort rapidement par les yeux et vous décidez de fuir à mille lieues. D'après ce soft, sortir de Tokyo n'a pas l'air d'être à la portée du commun des mortels!. Les déplacements en 3D sont d'une lenteur invraisemblable et les phases d'arcades rappellent celles de Guy Spy. Beurkkk!



ROCKET RANGER

Ah! Que de bons souvenirs! Cinemaware nous avait gratifiés, à l'époque, de quelques titres inoubliables comme Defender of the Crown ou encore The Three



Stooges. Rocket Ranger faisait partie de ceux-là. L'adaptation FM Towns n'est pas très récente mais de bonne qualité. Les graphismes sont fidèles à l'original et les bruitages exploitent les capacités de la bécane.

SPLATTER HOUSE

Contrairement au beat'em up Death Breath, SplatterHouse surprend par la qualité de sa réalisation. Les sprites sont gros, l'animation est fluide et l'action mouvementée. C'est avec ce genre de jeu que le doute s'installe. Le FM Towns ne serait-il pas un savant mélange de PC et de



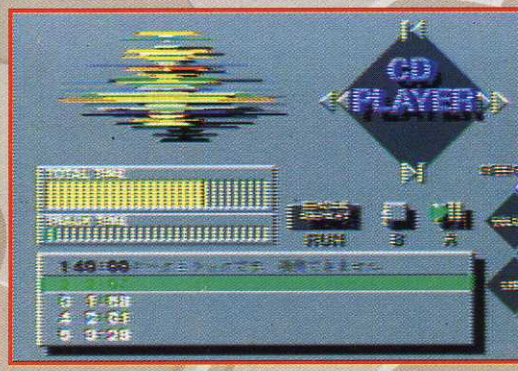
console? Quoi qu'il en soit, ce compatible qui ne l'est pas vraiment, est décidément bien étrange!

LE SYSTEM D'EXPLOITATION DU FM TOWNS

Le bureau du FM TOWNS ressemble un peu à OS2.



Contrairement à Windows qui n'est qu'une interface graphique, OS2 est un système d'exploitation à part entière. Il prend donc la place du DOS. L'OS (Operating Système) du FM Towns agit selon le même principe sans trop s'éloigner du DOS. Un système de fenêtres et d'icones permet d'effectuer la totalité des opérations, de manière intuitive et simpliste. De plus, la machine est fournie avec de nombreux utilitaires comme un éditeur de texte, un désassembleur... A moins de maîtriser parfaitement le tong à fond, c'est parfaitement inutilisable. Mais comme tout PC qui se respecte, rien ne vous empêche de changer le système d'exploitation... Mais bonne chance quand même!



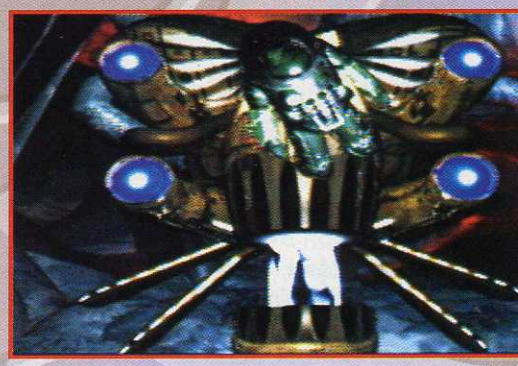
LE LECTEUR CD

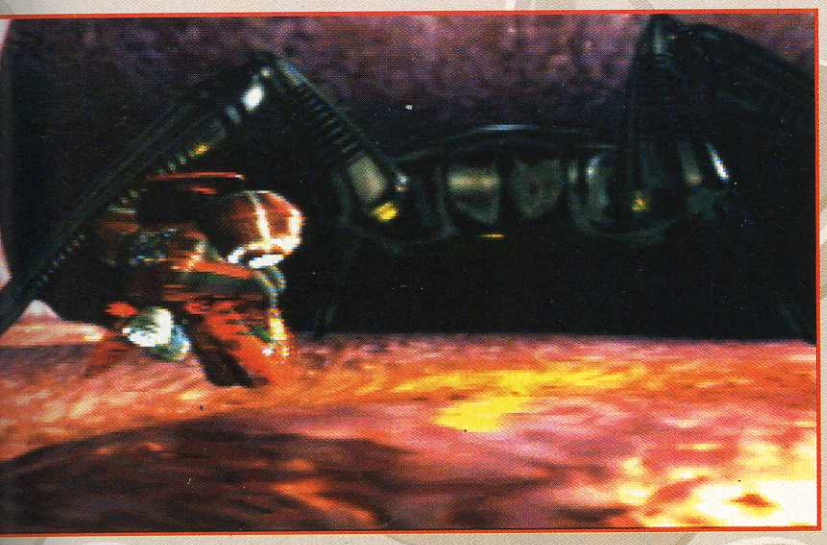
Toutes les machines de Fujitsu intègrent un lecteur de CD-Rom dans leur version de base. Il est donc logique que chaque machine soit fournie avec des drivers de la mort, exploitant du mieux possible le lecteur CD. Quatre types de compacts disc sont reconnus par la machine: Le CD-Rom, le CD Audio, le CDG et les discs de Karaoke. La convivialité est irréprochable et les menus proposent toutes les options possibles et imaginables. A noter que la Marty possède ces drivers en ROM.

La bande musicale vous plonge intégralement dans le film, oups, dans le jeu ! Remarquez qu'à ce niveau, on ne fait plus vraiment la différence !

• MICROCOSM •

Joie et félicité! Quelle ne fut pas notre surprise en découvrant sur ce micro plutôt zarbi, la version finale d'un jeu PC CD-Rom que l'on attend tous depuis longtemps: Microcosm. Ce programme édité par Psygnosis en association avec Fujitsu, vous entraîne dans le fin fond du corps humain à l'encontre de microbes cybernétiques. Je vous résume l'histoire en deux coups de cuillères à pots: Nous sommes en l'an 2051 et le président des Etats-Unis a été victime d'un empoisonnement. De puissants vaisseaux réduits à l'état microscopique circulent dans ses veines et anéantissent peu à peu ses fonctions vitales. Les agents du FBI décident alors, en dernier recours, d'injecter un vaisseau capable d'enrayer la progression de l'ennemi. Vous voilà donc aux commandes de





Psygnosis vient de tourner une nouvelle page dans le domaine du jeu vidéo! Les séquences intermédiaires, entièrement réalisées en images de synthèses, durent quelquefois plusieurs minutes et les temps d'accès du CD-Rom sont tout simplement stupéfiants. C'est du 25 images secondes en permanence, temps de décompression inclus! Du jamais vu!

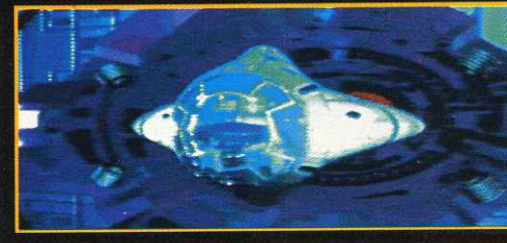












l'appareil, prêts à intervenir. Pour vous faciliter le job, les chirurgiens ont placé, à divers endroit du corps, de petites bases servant de relais entre les principaux organes. La vie du président est désormais entre vos mains.

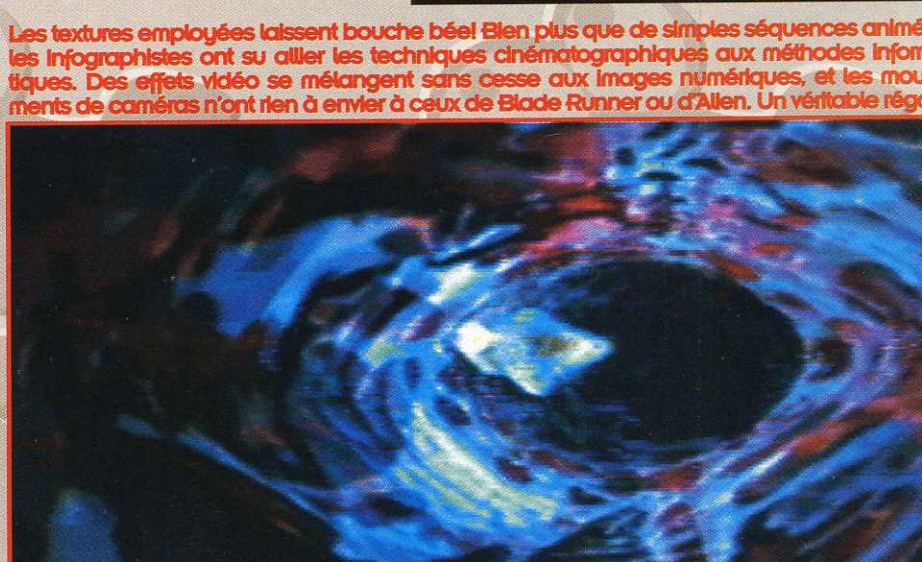
Autant vous l'écrire tout de suite (remarquez que je pourrais l'écrire à la fin mais ce ne serait pas très cool de ma part, d'autant plus que vous aimeriez savoir ce que je pense de ce jeu. Il est donc normal que je vous livre d'emblée mes impressions, comme ça, sans tergiverser. C'est vrai quoi, c'est pas sympa de faire poireauter le lecteur en lui cachant la vérité. D'ailleurs, je ne me le permettrais pas le moins du monde). Où en étais-je? Ah oui, j'allais justement vous décrire mes sensations sur le soft, et ce, le plus rapidement possible. Je n'irai donc pas par quatre chemins, bien au contraire. Allez, je me lance Pierre (ahah, elle est excellente celle-là, la meilleure de l'année sans aucun doute!) Mais assez plaisanté. Microcosm est tout simplement le plus beau qu'il m'est été donné de voir. Du délire à l'état pur! Dans un premier temps, la musique vous plonge dans une ambiance digne de Blade Runner pendant que le programme vous balance des images à couper le souffle. Vient ensuite l'intro du jeu. Alors là, il faut le voir pour le croire! Plus de huits minutes de films à 25 images secondes, le tout servi par une musique et des bruitages grandioses. De quoi vous calmer pendant deux ou trois jours. Mais ce n'est pas tout! Eh non! Des séquences entières d'images de synthèses viennent interrompre sans cesse le déroulement du programme. Inutile de vous dire qu'elles sont toutes plus belles les unes que les autres et que les accès CD-Rom sont d'une rapidité déconcertante, sans commune mesure avec ceux des meilleurs lecteurs PC! De plus, la machine décompresse tout ce beau monde en temps réel, c'est à peine croyable. Mais tout ne va pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. En effet, le jeu n'est qu'un "simple" shoot'em up devenant un peu lassant à la longue. Mais qu'importe, c'est si génial que l'on ne peut plus s'en passer. Quelle drogue mes amis!

Si vous habitez Paris ou sa banlieue, je vous conseille fortement d'aller faire un petit tour chez Shoot Again, histoire de vous en prendre plein la tête pour pas un rond!!





Les textures employées laissent bouche bée! Bien plus que de simples séquences animé
les infographistes ont su allier les techniques cinématographiques aux méthodes infor
tiques. Des effets vidéo se mélangent sans cesse aux images numériques, et les mou
ments de caméras n'ont rien à envier à ceux de Blade Runner ou d'Alien. Un véritable régé



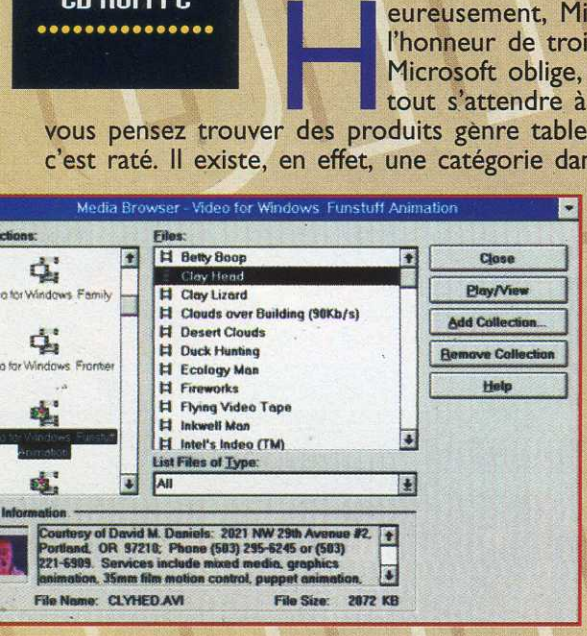
CD NEWS

Il y a de cela quelques années, j'avais assisté à l'une des premières conférences de presse sur les applications du CD ROM. "Mémoires du futur" que ça s'appelait. Certes, le nom et l'idée qui s'en dégageaient m'avaient énormément plu mais en fait, il ne s'agissait pas du tout d'une métaphore. Oh ben non. Si je vous raconte tout ça, ce n'est pas pour dire "j'y étais", mais simplement parce que je viens de comprendre la vanne. Mémoire du futur, cela veut dire que dans le domaine du jeu, les CD vraiment intéressants appartiennent à un concept futuriste. Genre Science Fiction, voyez...

MICROSOFT CD ROM PC

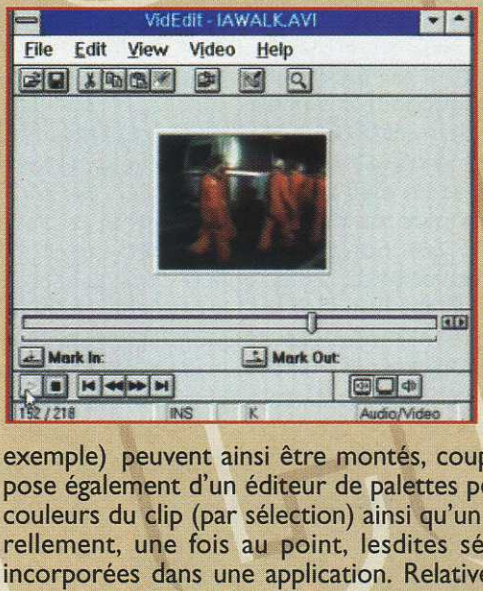
VIDEO WINDOWS

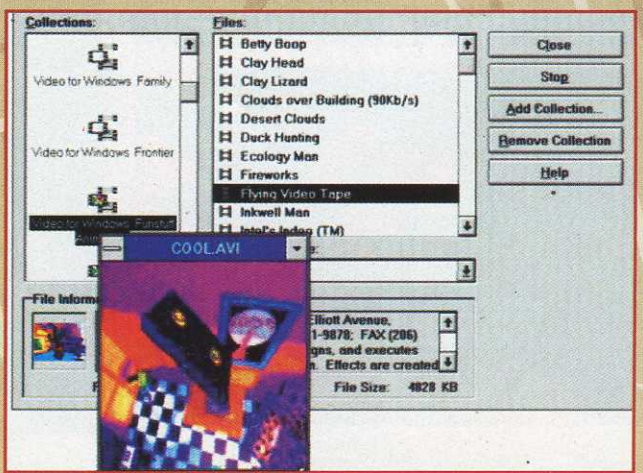
Heureusement, Microsoft nous fait l'honneur de trois CD ce mois-ci. Microsoft oblige, il ne faut pas du tout s'attendre à des jeux mais si vous pensez trouver des produits gènre tableur et compagnie, c'est raté. Il existe, en effet, une catégorie dans laquelle microsoft excelle(!) depuis peu, et c'est bien celle qui nous intéresse ici puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, de multimédia. Commençons avec Vidéo For Windows qui est le pendant de Quicktime dans l'environnement PC, pendant auquel ont été rajoutées de nombreuses améliorations, principalement en ce qui concerne la qualité de la compression des données.



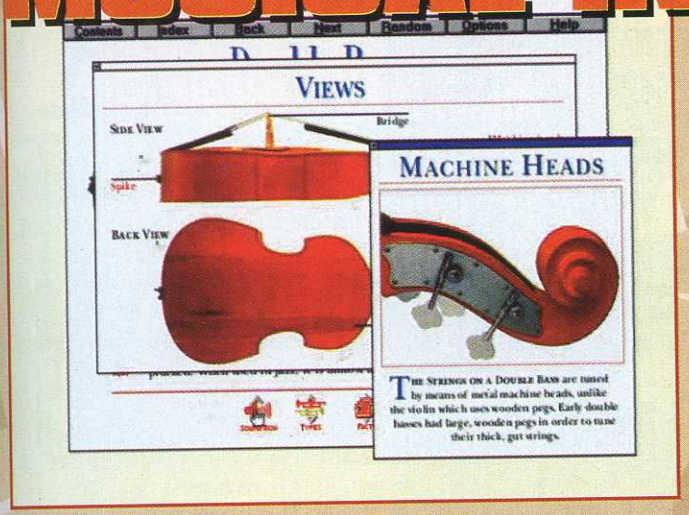
Avec Vidéo For Windows, il est possible de relire des films au format AVI (celui de Microsoft), mais aussi des animations FLC ou FLI en provenance de produits Autodesk (Autodesk, 3D Studio) et même de convertir des images Quicktime pour le PC. Présenté sous la forme d'un package dual-pack regroupant Manuel, disquettes d'installations et CD ROM (nous y voilà), Vidéo for Windows dispose d'outils extrèmement puissants permettant de retoucher des clips presqu'aussi simplement qu'on dessine une icône. Les clips, qui peuvent provenir d'une capture réalisée à l'aide d'une carte Microsoft ou autre (Vidéoblaster par exemple) peuvent ainsi être montés, coupés et triturés. On dispose également d'un éditeur de palettes permettant d'agir sur les couleurs du clip (par sélection) ainsi qu'un éditeur de sons. Naturellement, une fois au point, lesdites séquences peuvent être incorporées dans une application. Relativement rapide en mode petite fenêtre (sur 386 33), le logiciel est capable de prouesses si l'on dispose d'un coprocesseur Intel I750. Certes, la chose n'est pas encore très courante mais, d'ici peu, on devrait ainsi pouvoir profiter de nombreux jeux proposant des séquences animées de qualité, comme on le voit déjà dans bon nombre de CD ROM pour Macintoch. En attendant, il est possible de se consoler et de rêver avec les 500 et quelques Mo de clips de tous types proposés dans le CD ROM fourni avec le logiciel.







MUSICAL INSTRUMENTS







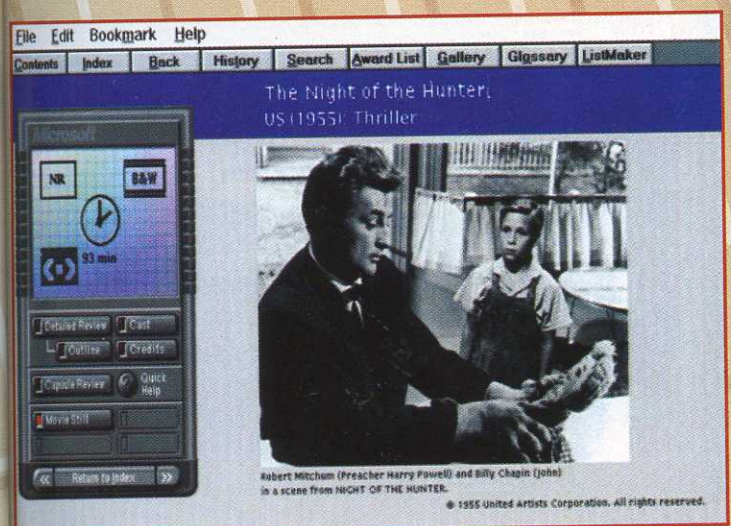
MICROSOFT
CD ROM PC

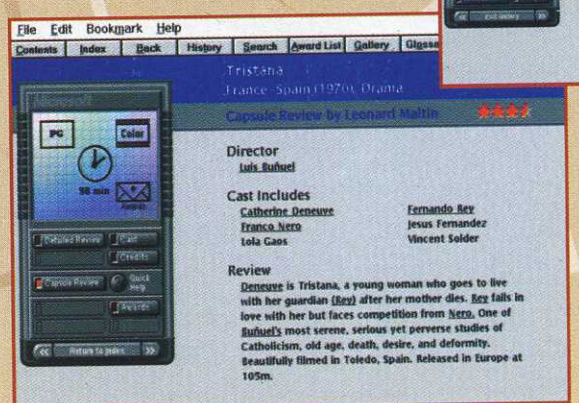
Toujours chez Microsoft, toujours sous Windows, Musical Instruments est une extraordinaire encyclopédie multimédia proposant de découvrir près de 2000 instruments de musique du monde entier. La recherche peut se faire par ordre alphabétique, par pays en cliquant sur une carte du monde, par orchestre (symphonique, jazz, rock, pop, etc.) ou par famille (vents, cordes, cuivres, etc.). Pour chaque instrument, il est possible d'entendre un court extrait musical, d'accéder à une fiche signalétique et, suivant un principe d'hypertexte, de se promener dans l'image afin d'afficher certains gros plan. Euh, c'est de l'hyperimage, plutôt. De très loin, c'est le CD thématique le mieux réalisé qu'il m'ait été donné de voir.

CINEMANIA

MICROSOFT
CD ROM PC

Dans le même état d'esprit, on trouve aussi, toujours chez le même éditeur et au même format, Cinémania. Est-il nécessaire de le préciser, ce CD est une encyclopédie du septième art permettant de retrouver d'un simple clic 19000 films. A moins que vous n'ayez quelques années devant vous (genre cinq ans), c'est l'idéal pour tout savoir: les recherches se font par titres, années, récompenses, réalisateurs, acteurs, un système d'hypertexte permettant de passer d'un film à l'autre. Naturellement, comme tout cela prend une place folle, on doit se contenter de simples photos (rares) et, parfois, d'extraits sonores. Eh oui, il est amusant de voir que le seul CD dédié au cinéma est créé par l'éditeur de Vidéo Windows et qu'il ne propose que des images fixes, mais franchement, même avec la meilleure volonté et algorithmes de compression de monde, il eût été impossible de faire autrement.







SUITE

AVALANCHE



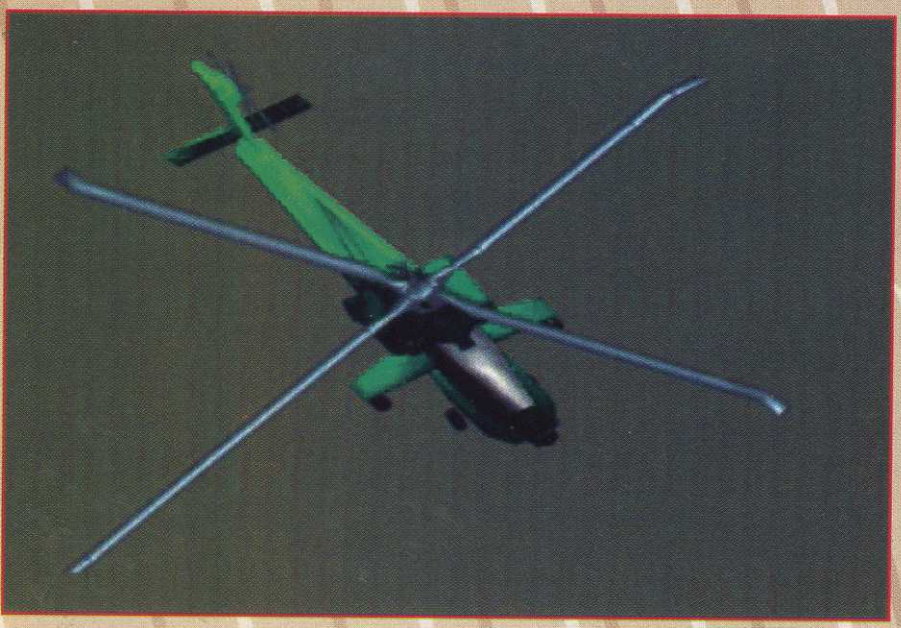
SOFTWARE FARM
CD ROM PC

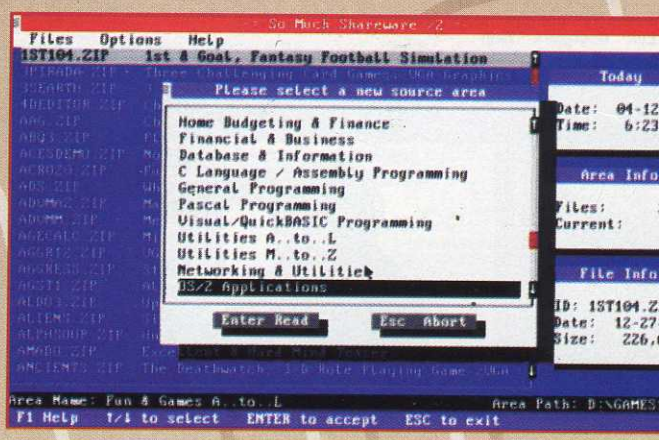
Toujours sur PC mais dans un genre beaucoup plus prévisible et, il faut bien le dire, pas très passionnant, quittons avec regret le monde du multimédia pour se retrouver avec les sempiternelles CD ROM de compilation offrant leur pesant de données. Une remarque au passage: ces CD contiennent des Sharewares, c'est-à-dire des logiciels en libre essai (et quelques Freewares). Le principe, au cas où vous ne le sauriez pas, est le suivant: un auteur x ou y (vous ou moi) met sur le "marché" un programme qu'il a réalisé. Si celui qui l'essaie souhaite le garder, il "doit" (c'est un contrat moral) envoyer une certaine somme à son créateur (le Freeware en revanche est gratuit). Certes, il n'est pas toujours facile de s'aquitter de cette tâche à cause de la difficulté administrative (comment payer à l'étranger), mais qu'importe, ce qui est scandaleux, c'est que les "Editeurs" de CD de ce type ne sont que des collecteurs et qu'ils ne reversent pas un centime aux créateurs des produits. Fin de la leçon de morale et, si vous souhaitez savoir comment rétribuer les auteurs de Shareware, contactez par exemple l'Association OUF! (Ordinateur Utilisateur France). Non mais. Cela dit, commençons avec Sharewares Avalanche qui propose 650 Mo de données, soit près de 6000 programmes "zipés". Bref, on trouve dans tout ce fatras, édité par Software Farm, des logiciels pour Windows, OS2, Fonts, Clipart, Musique, Jeux d'Arcades et des tas de choses assez inclassables, telle la carte de voeux informatique envoyée par Sierra On Line en 92. Remarquez, c'est sympa dans le genre collector. Pratique, le produit dispose d'un menu permettant de lister les logiciels et, d'un simple appui sur une touche de les copier ou même de les "déziper" dans la directory de son choix.

SO MUCH SHAREWARE 2

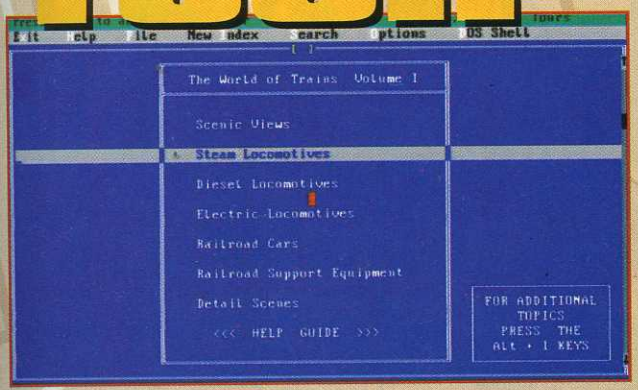
On prend presque les mêmes et on recommence avec So Much Shareware Volume 2, édité par Power User Software. Que dire, sinon que là aussi, on trouve des tas de choses et de machins. Au hasard de mes recherches, je suis tombé sur une image de fond pour Windows de Paula Abdul. Personnellement, je m'en bas les, euh, le coquillard, mais comme Dan Boss est un fana de Paula, ça lui fera plaisir (c'est du Freeware, donc, je peux lui donner).

POWER USER SOFTWARE
CD ROM PC





DIGITAL TOUR



SAVE ON SOFTWARE CD ROM PC

Allez tiens, laissons tomber momentanément les compilations de Shareware et reposons-nous avec... une compilation. Ah ben personne n'a dit que ce serait facile de remplir 600 Mo. Bref -si j'ose dire-, la collection Digital Tour de Save On Software propose une compilation d'images 256 couleurs, classées par thèmes. Pour le moment, existent deux CD: World of Trains et World of Flight. On ne sera pas étonné d'apprendre que le premier permet d'admirer de belles images de trains et le second de belles images d'avions. Bien que présenté sous Dos, le logiciel dispose d'un menu d'installation qui, s'il n'est pas très esthétique, a le mérite d'être efficace. On peut, en effet, et ce dans le but de tirer le mieux possible partie de l'affichage, choisir un driver spécifique pour sa carte vidéo, le logiciel proposant une très importante bibliothèque de marques et modèles. Ensuite, on passe d'une image à l'autre soit en utilisant un menu alphabètique (choix possible par genre), soit de façon automatique à l'aide de l'option "Screen-show". Pas très original mais si vous êtes ferrovipathes ou... tiens, comment dit-on pour les avions? Aéropathes? A noter que le même éditeur propose également Just Fonts, qui regroupe sur CD 2 x 250 fonts en format double Adobe et True Type. Attention, n'oubliez pas que Windows charge toutes les fonts installés dès son lancement et que forcément, la mémoire utilisée par votre Sans-Serif préféré ne servira pas à une autre application.





CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆
☞ 70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
BODY BLOWS, ENTITY, BL FISH DRAGON'S LAIR 3, LEMMINGS 2

ATARI

	ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
AGE	269	269
AIR BUCKS	289	289
AIRBUS A320 simulat vf	349	349
ALIEN 3	ND	279
ANOTHER WORLD	249	249
ASSASSIN	ND	279
A-TRAIN	ND	329
B.A.T 2	329	329
B 17 flying fortress	ND	329
BC KID	ND	249
BART VS THE WORLD	259	259
BATTLE ISLE	ND	289
BEST OF THE BEST	259	259
BILL'S TOMATO	ND	249
BILLARD AMERICAIN	269	269
BODY BLOWS	ND	249
BONANZO BROS	220	220
CAESAR	319	319
CAMPAIGN	339	339
CANTONA STRIKER	199	199
CAPTAIN PLANET	220	220
CARL LEWIS challenge	239	239
CHAOS ENGINE	249	249
CHESS CHAMPION 2175	289	289
CHUCK ROCK junior	ND	249
CIVILIZATION	289	289
COHORT ROME 2	319	319
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL WORLD	249	249
CRAZY CARS 3	220	220
CURSE of enchantia vf	ND	289
D DAY	329	329
DESERT STRIKE	ND	289
DISCOVERY	289	289
DOMINIUM	269	269
DOODLE BUG	249	249
DUNE 2 vf	ND	329
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	249	249
ENTITY	ND	269
EPIC 1 mo	259	259
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	289
F 1 GRAND PRIX	289	289
F 15 STRIKE EAGLE 2	289	289
F 19 STEALTH FIGHTER	269	269
FIRE & ICE	249	249
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	289	289
FORT APACHE	289	289
GENESIA	289	289
GOBLIINS 2	279	279
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	269
HARLEQUIN	220	ND
HARRIER -ASSAULT	339	339
HISTORY LINE vf	ND	349
HOOK vf 1 mo	259	259
HUMANS	ND	279
INDY 4 aventure	ND	369
INTER RUGBY challenge	269	269
INTER SPORT challenge	249	249
ISHAR 2	269	269
JAGUAR	ND	259
JIMMY WHITE'S snooker	269	269
JIM POWER	269	269
JAMES POUND 3	259	220
JOE & MAC	ND	249
JOHN BARNES FOOT	239	239
K.G.B. vf	ND	289
KNIGHTS OF THE SKY	289	289
L'ARME FATALE 3	220	220
LAST NINJA 3	239	239
LEGEND of kyrandia vf	ND	289
LEGEND of valour vf	ND	329
LEMMINGS double pack	289	289
LEMMINGS 2	249	249
LION HEART	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
LURE of the TEMPTRESS vf	269	269
MI TANK PLATOON vf	289	289
MC DONALD LAND	249	249
MEGA TWINS	220	220
NICKY BOOM 2	269	269
NIGEL MANSELL	279	279
NO SECOND PRIZE	249	249
OUT RUN EUROPA	239	239
PACIFIC ISLANDS	269	269
PERFECT GENERAL vf	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	269
POPULOUS 2	249	269
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	249	249
RACE DRIVIN	220	239
RAILROAD TYCOON vf	289	289
RAMPARTS	249	249
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	249	249
ROME vf	ND	289
SECRET monkey isla 2 vf	ND	369
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SHADOW BEAST 3	ND	269
SHUTTLE vf	289	289
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SIM EARTH vf	ND	289
SLEEPWALKER	249	249
SPACE QUEST IV	ND	329
STREET FIGHTER 2 1 mo	239	239
SUPER CAULDRON	249	269
SUPER TETRIS	ND	249
SUPERFROG	ND	249
THE MANAGER vf	ND	279
THE SHORTGREY vf	269	269
TRANSARTICA vf	279	279
TRODDLERS	ND	249
VIDEO KID	189	189
VROOM + great courts 2	239	249
VROOM multiplayer	199	ND
VROOM scenario	149	149
WEEN prophecy vf	269	269
WING COMMANDER	ND	289
WORLD CLASS RUGBY	249	249
WWF 2 super stars 1 mo	220	249
ZOOL	ND	249

AMIGA

	ST	AM
HUNTER am		
STORMBALL		
BAD COMPANY st		
SLIDERS st		
SENSIBLE SOCCER am		
DARK CENTURY st		
AWESOME st		
EUROPEAN championship st		
CHICAGO st		
NICKY BOOM am		
SAFARI GUNS st		

PROMO

COMPILATIONS ST/ AM

FANTASTIC WORLDS
REALMS / PIRATES / POPULOUS MEGALOMANIA / WONDERLAND
MAITRES aventure
MAUPITI ISLAND / LES VOYAGEURS DU TEMPS / OPERATION STEALTH
FUN RADIO 2
KICK OFF 2/SPEEDBALL 2/ GP 500 GREAT COURTS 2 / TOUR GOLF
PLANETE AVENTURE 2
SECRET MONKEY isl 1 mo / LOOM POPULOUS / EXPLORA 3
STRATEGY MASTER
HUNTER/ DEUTEROS/POPULOUS SPIRIT EXCALIBUR/ CHESSPLAY
DREAM TEAM
TERMINATOR2/ SIMPSON/ WWF
SUPER FIGHTER
FINAL FIGHT/PITFIGHTER/ WWF
FUN RADIO 3
BATTLE BRITAIN / SECRET MONKEY INDY 3 AVENTURE /BATTLE 1942
FOX COLLECTION
BABY JO / AVENTURES DE MOKTAR BLUES BROTHERS/ MONTY PYTHONS
GREATEST am
DUNE/ LURE TEMPTRESS /SNOOKER
KINGS ADVENTURE
FASCINATION/BARGON//GOBLIINS
STRATEGIES
DOMINIUM/REALMS/OPERA STEALTH
SUPERSTARS am
SHADOW WARRIOR/ TOTAL RECALL GOLDEN AXE / SUPER OFF ROAD
MONSTER PACK
INFESTATION/NITRO/SHADOW BEAST
UNIVERSE
NICKY BOOM / DOMINIUM SUPERSKI 2 / GRAND PRIX 500
NR14
PRINCE PERSIA / TEAM SUZUKI BARBARIAN 2/ TENNIS CUP/ SWAP

EXTENSION 512 K ATARI STE / AMIGA 299 F

DISKS 3"1/2 PAR 100
DD/DF 3F90 pièce
HD/DF 5F90 pièce

PC COMPATIBLES

SOUND MASTER
Compatible ADLIB 490F
SOUND BLASTER
Vers 2 deluxe 890 F
Vers PRO 2 deluxe 1390 F
Vers 16 ASP 1990 F
LECTEUR CD ROM 2690 F
SCANNER
SCANNER 256 1490F
256 niveaux de gris + carte + logiciel de retouche vf

PROMO

RAMPARTS	99
B.A.T 5"1/4	99
GREAT COURTS 2	99
KICK OFF 2	99
INDY 4 arcade	99
NIGHT SHIFT	69
PRINCE OF PERSIA	99
PIT-FIGHTER	99
AVENTURES MOKTAR 129	
SUPER SKI 2	99
HILL STREET BLUES	99
CORPORATION 5"1/4	99
KILLING CLOUD	99
WRATH demon 5"1/4	99

3D CONSTRUCTION kit2	459
ACE OF THE PACIFICvf	389
A.G.E	339
AIRBUS A320 vf	369
AIR FORCE commander	369
ALONE IN THE DARK vf	389
AMAZON	369
ANCIEN ART OF WAR	329
ANOTHER WORLD	289
ATAC	289
BATTLECHESS 4000 svga	329
BATTLE ISLE	289
BEST OF THE BEST	289
BETRAYAL at krondor	389
CAESAR	359
CAMPAIGN	329
CARL LEWIS challenge	289
CARS & DRIVERS	289
CARRIER AT WARS	299
CASTLES 2	299
CHAMPIONSHIP manag	269
CHESSMASTER 3000	349
CHUCK YEAGER vf	329
CISCO HEAT vf	249
CIVILIZATION vf	389
COHORT ROME 2 vf	389
COMANCHE 4 mo	349
COMANCHE scenario	249
COMMAND HQ	349
COMPLETE CHESS	369
CONTRAPTIONS	199
CRAZY CARS 3	289
CRISIS IN KREMLIN	329
CROISIERE CADAVRE vf	349
CURSE of enchantia vf	329
D-DAY	349
D-GENERATION	289
DARK SEED vf	329
DAUGHTER serpents vf	329
DISCOVERY	369
DOGFIGHT	349
DOMINIUM	289
DUNE 2 vf	329
DYNABLASTER	289
ECO QUEST	349
ETERNAM vf	329
ELVIRA 2 vf	349
E.S.S MEGA	289
EYE OF THE BEHOLDER 2	339
F 15 STIKE EAGLE 3	389
F 29 REATALIATOR	289
F 117 STEALTH FIGHTER	329
FALCON 3 vf	389
FASCINATION	249
FIGHTER COMMAND	349
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 4	435
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FLIGHT SIMU DESIGNER	380
FORT APACHE	289
FRONT PAGE sport foot	389
GENESIA	329
GLOBAL EFFECT vf	369
GOBLIINS 2	329
GRAND PRIX FI	349
GRAND PRIX unlimited	289
GREAT NAVAL BATTLES	349
GUNSHIP 2000	339
GUY ROUX manage vf	299
GUY SPY	289
HARRIER ASSAULT	359
HARRIER JUMP JET	389
HEART OF CHINA	349
HERO OF THE 357 TH	389
HISTORY LINE 1914-18vf	389
HOOK vf	289
HUMANS	289
INCA vf	349
INCREDIBLE MACHINE	369
INDY 4 aventure vf	369
INDIANAPOLIS 500	189
INTER RUGBY challeng	299
ISHAR 2	329
IT CAME FROM desert	269
JIMMY WHITE snooker	289
JETFIGHTER 2 vf	289
JOE & MAC	289
JORDAN IN FLIGHT	329
K.G.B vf	389
KING QUEST 5 vf	389
KING QUEST 6 vf	389
LAURA BOW 2 vf	369
LEGACY	389
LEGEND of kyrandia vf	329
LEGEND of valour vf	349
LE PARRAIN	189
LEMMINGS 2	289
LINKS PRO	389
LOST IN TIME vf	389
LURE TEMPTRESS vf	389
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MEGALOMANIA vf	369
MICROPROSE GOLF	369
MIDWINTER 2 vf	369
MIGHT & MAGIC 4 vf	329
NICKY BOOM 2	289
NIGEL MANSELL	329
NOVA 9	369
OBITUS	249
PERFECT GENERAL vf	369
POPULOUS 2	329
POWERMONGER	349
PREHISTORIK 2	289
PROPHECY	329
QUEST for GLORY 3 v	339
REACH for the skies	299
REALMS vf	289
RED BARON	359
REX NEBULAR	389
RISKY WOODS	349
ROME vf	289
SECRET MONKEY ISLA 2 v	389
SECRET WEAPON lufta vf	289
SENCIBLE SOCCER	289
SHADOW of the com	349
SHERLOCK HOLMES	369
SILENT SERVICE 2	369
SIM LIFE vf	189
SLEEPWALKER	299
SPACE CRUSADE	329
SPACE QUEST 5 vf	389
SPEAR OF DESTINY	289
SPEELCRAFT	289
STAR TREK 25th	289
STEEL EMPIRE	329
STREET FIGHTER 2	329
STRIKE COMMANDER	389
STUNT ISLAND vf	389
SUPER CAULDRON	369
TASK FORCE 1942	389
THE BLUE MAX	369
THE MANAGER vf	349
THE SEIGE	189
TIME QUEST	289
TORNADO	389
TRANSARTICA vf	389
U.F.O SIMULATOR	389
ULTIMA VII vf	389
ULTIMA VII part 2	289
ULTIMA underworld 2	369
V FOR VICTORY 2 sv	369
WAXWORKS vf	369
WING COMMANDER	329
WEEN PROPHECY vf	289
WWF SUPERSTARS 2	329
X-WING notice vf	369
ZOOL	249

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TELEPHONE

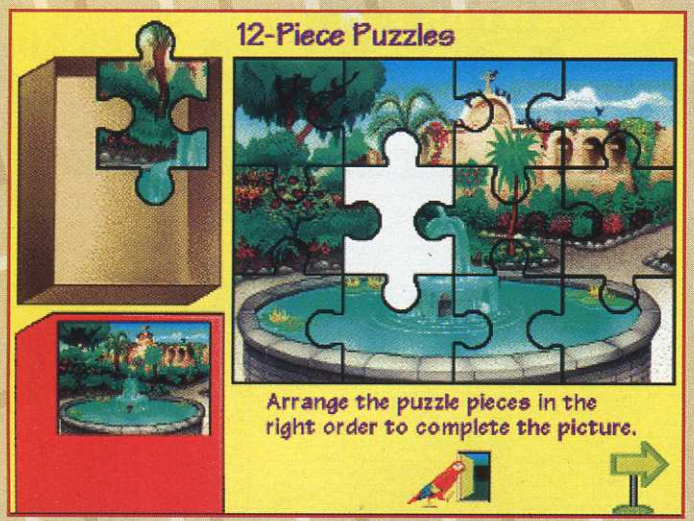
✍ CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

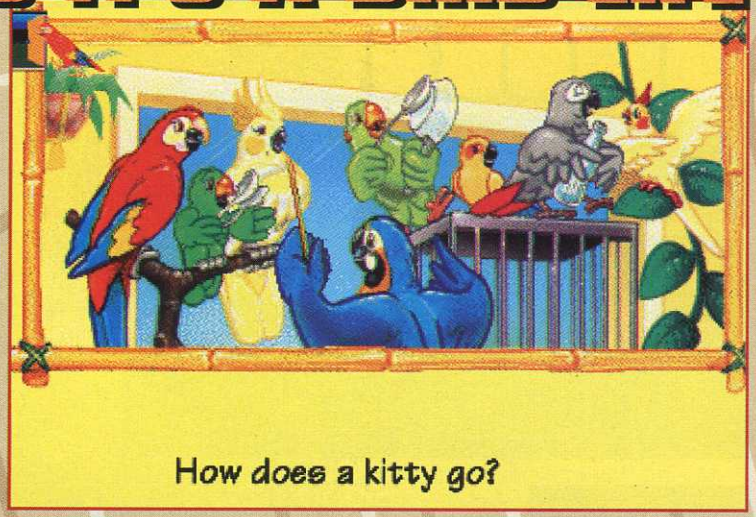
TITRES : PRIX
Total

☐ ATARI 520 ☐ ATARI 1 MEGA
☐ AMIGA 500 ☐ 500 extension ☐ 500 + / 600
☐ PC XT ☐ PC AT ☐ 5"1/4 ☐ 3" 1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No
☐ CHEQUE JO 38 Signature Date d'expiration

FRAIS DE PORT ⇨
☐ NORMAL 16 F
☐ COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48 H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT
+ port colissimo 70 F
TOTAL A PAYER

SHELLEY DUVALL'S IT'S A BIRD LIFE





SANCTUARY WOODS CD ROM MAC

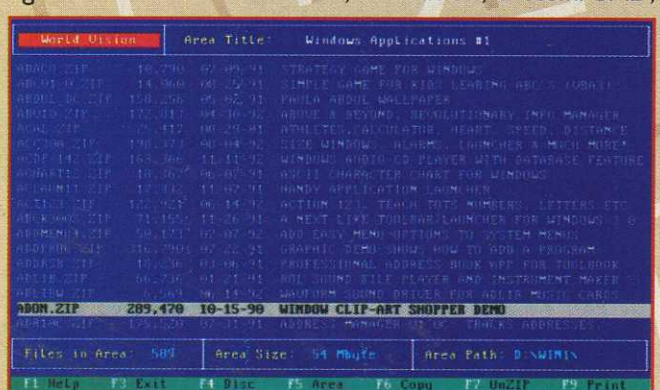
Chez Sancuary Woods, enfin, un éducatif intitulé Shelley Duvall's it's a Bird Life. Bien qu'on se demande un peu ce que vient faire Shelley Duvall là dedans (c'est l'actrice qui joue entre autre dans "Popey" et "Shining"), à part les voix, le logiciel est mignon. Si votre petit frère est équipé Apple Multimédia (mais ça m'étonnerait), il pourra découvrir des tableaux s'animant lorsqu'on clique dessus, se transformant en Puzzle et apprendre, en même temps, à reconnaitre les différents perroquets vivant dans nos régions. Ah oui, en plus du Mac, il faut que votre petit frère vive en Floride. Je plaisante mais si un éditeur français avait la bonne idée de faire traduire ce CD ROM, ça ne serait pas plus mal. Remarquez, si votre petit frère vit en Floride, il parle forcément anglais. Ben enfin, voilà, c'est très mignon, bien fait et réservé à une élite. Je veux dire, "réservé à une élite, encore plus que d'habitude".

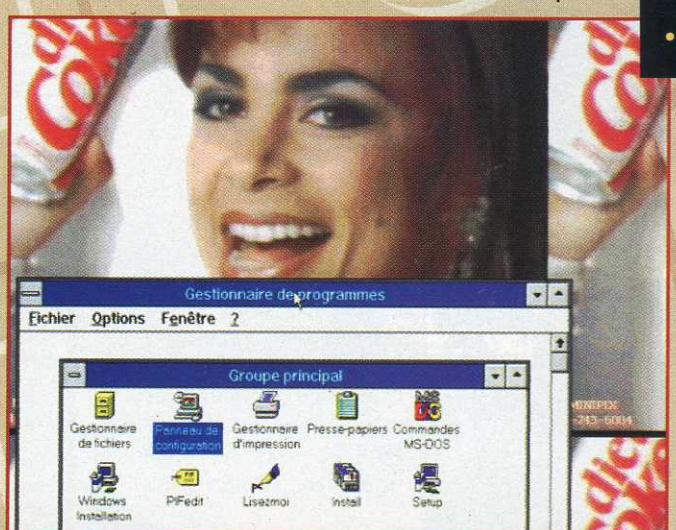


WORLD VISION

SOFTWARE FARM CD ROM PC

Allez, suite et fin de la série "Compilations & Compagnie" avec un gros gros morceau. World Vision, édité par Software Farm est un coffret de 3 CD ROM proposant pas moins de 20 000 programmes zipés. Même s'ils ne sont pas tous d'excellente qualité, il y a de quoi faire et d'ici que vous les ayez tous regardés... Reprenant les CD du pack Shareware Avalanche, ce produit dispose, lui aussi, d'un menu pratique permettant les recherches par thèmes et la copie ainsi que le dézipage d'un coup, d'un seul. Au programme du CD 1: Arcade, Education, Dessin/CAD, Images GIF, logiciels de musique, fichiers MIDI et utilitaires Sounblaster. CD 2: Images, Finance, Hobby (genre gestion de collection de cassettes vidéo...), Desktop, base données, traitements de textes, programmation et divers. CD 3: Windows, Imprimantes, Fontes, réseaux, OS/2, Communication, utilitaires divers. De quoi faire, vous dis-je.





Les Top

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP SEGA

- **GAME GEAR**
  - PAPER BOY
  - SONIC
  - OLYMPIC GOLD
  - AYRTON SENNA
  - SPIDERMAN
  - WIMBLEDON TENNIS
  - DONALD DUCK
- **MASTER SYSTEM**
  - CHUCK ROCK
  - TERMINATOR
  - SIMPSON'S
  - TOM & JERRY
  - OLYMPIC GOLD
- **MEGADRIVE**
  - CHUCH ROCK
  - TERMINATOR
  - ALIEN III
  - DUNGEON'S & DRAGON'S
  - SIMPSONS
  - OLYMPIC GOLD
  - TAZMANIA
  - AYRTON SENNA



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : PREMIERE

TOP PC/AM

- **PREMIERE** Core - C/A
- **LOTUS 3** Gremlin - C/A
- **ZOOL** Gremlin - C/A
- **NICKY BOOM** Microïds - C/A - PC
- **CURSE OF ENCHANTIA** Core - C/A - PC
- **SPECIAL FORCES** Microprose - C/A - PC
- **EPIC** Océan - C/A - PC
- **DOMINIUM** Microïds - C/A - PC
- **HOOK** Océan - C/A - PC
- **B 17** Microprose - PC
- **DARKLANDS** Microprose - PC
- **FALCON 3.0** Spectrum Holobyte - PC
- **INT.SPORT CHALL.** Empire - C/A - PC
- **PINBALL DREAMS** 21 ST Century - C/A

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21 83 14 15
01000 BOURG EN BRESSE C.Cial Carrefour Av.du Gl de Gaulle T. 74 23 48 82
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91, rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 , av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
69700 GIVORS Z.A. du Gier T. 72 24 31 22
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
92300 LEVALLOIS PERRET 23bis, Rue Gabriel Péri T. 47 59 90 12
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2, les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN Logiciels

French Connection





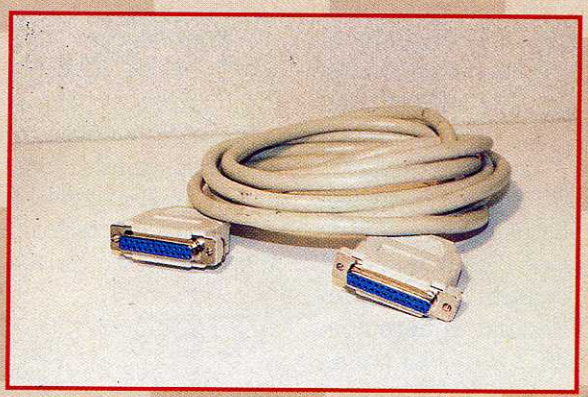
Alors que vos parents tentent de vous convaincre sans cesse de l'absence totale de communication en milieu informatique, d'ailleurs vous ne les écoutez plus, les programmeurs du monde entier ne pensent qu'à une seule chose: leur prouver le contraire. Sans tomber dans les profondeurs gigantesques du monde virtuel, la connection de plusieurs machines entres elles peut vous donner un avant goût des années à venir. Il suffit simplement d'observer le succès monstrueux du Minitel pour se rendre compte que ça communique dur de tous les côtés. C'est tellement vrai que certains d'entre vous ne peuvent plus vivre sans , ils vont même jusqu'à péter la tronche aux agents de France Telecom lorsqu'ils tombent en panne. C'est pour dire! Mais si le Minitel n'est qu'un petit terminal (obsolète, n'ayons pas peur des mots), la connection d'un micro à un autre prend une tout autre dimension. Nous consacrons donc le dossier de ce mois-ci à l'art et la manière de s'éclater à plusieurs lorsque l'on est tout seul, à condition toutefois de posséder une espèce de machine avec plein de touches et un écran... un peu comme ton ordinateur d'ailleurs!
Et puis, c'est bien connu, plus on est de fous et plus on rit...

LORD CASQUE NOIR

Par le nombre important de serveurs disponibles aux Etats-Unis, notamment grâce au monstre CompuServe (tm), la communication informatique est devenue une véritable institution. A l'instar de la France et de son système télématique, de nombreux éditeurs proposent des services Hot Line où les utilisateurs peuvent se connecter, échanger des renseignements ou encore télécharger des mises à jour de leur programme. Si les systèmes américains et français sont identiques sur le fond, ils diffèrent sur la forme. Notre pays possède bien plus de services mais uniquement dédiés au Minitel, terminal peu performant mais très bon marché. Quant aux utilisateurs américains, ils n'ont pas d'autre choix que de se connecter à leurs réseaux par le biais d'un micro-ordinateur équipé d'un modem. Les éditeurs de jeux ont donc tout intérêt à tirer parti de celui-ci en incluant dans leurs softs une option permettant de se relier avec un autre partenaire. Ils vont même jusqu'à proposer des serveurs acceptant plus d'une cinquantaine d'utilisateurs connectés simultanément sur un seul et même jeu. Le résultat est sidérant. Des dizaines de personnes s'affrontent régulièrement dans les airs aux dessus de l'Irak, pendant que d'autres se disputent le monde dans Populous. Bien que la France soit le pays comptant le plus de terminaux personnels sur la planète, il n'existe que très peu de serveurs spécialisés (voir Air Warrior). Mais ne désespérons pas et prenons notre mal en patience, d'autant plus que des solutions existent...

SE CONNECTER EN BEAUTE

Tout comme l'homme possède une langue pour parler, l'ordinateur est équipé de ports de communications pour dialoguer. Plus communément appelés "port série" ou "port COM", ils permettent à chaque micro d'échanger des flux de données (des 1 et des 0) par le biais d'un câble ou d'un périphérique. C'est le cas, par exemple, de la souris qui, lorsqu'elle se déplace, mitraille l'ordinateur d'informations, le tenant sans cesse au courant des mouvements de la main. Ce dernier répercute instantanément chacune des infos sur la flèche que vous apercevez à l'écran. C'est exactement ce que font les programmes tels que Flight Simulator en mode "Multi-joueurs". Si deux ordinateurs sont reliés ensemble, les Flight Simulator (il en faut un par bécane) s'échangent des données contenant la description de l'avion de chacun des joueurs, accompagnées des coordonnées géographiques. Les programmes récupèrent ces précieux renseignements et les matérialise sous forme graphique, en l'occurrence un aéronef, dans les ordinateurs respectifs. Le joueur A aperçoit donc l'appareil du joueur B et réciproquement.



La liaison entre deux ordinateurs peut s'effectuer, soit à l'aide d'un câble série, soit à l'aide d'un Modem. La première solution est la plus simple à mettre en oeuvre, c'est également la moins coûteuse. Elle consiste à relier deux machines entre elles, via un câble au standard "Null Modem". En contrepartie, elle interdit la connection de plus de deux ordinateurs et l'éloignement de ceux-ci se limite à la longueur du câble (rarement plus de deux mètres).

La seconde est beaucoup plus onéreuse puisqu'elle nécessite un périphérique de communication: le Modem. Cet appareil n'est autre qu'un modulateur/démodulateur (le minitel est équipé d'un Modem) traduisant les signaux numériques, sortant de l'ordinateur, en signaux analogiques, et vice et versa. Les lignes téléphoniques fonctionnant en analogique, on peut les utiliser pour transporter des données jusqu'à l'autre bout de la planète. Le nombre de joueurs se limite toujours à deux (un à chaque bout), excepté dans le cas précédemment cité, c'est-à-dire en transitant par des serveurs spécialisés (très rares en france). Malheureusement, les communications sont facturables au même titre que n'importe quel coup de téléphone classique, à la différence près que l'on y passe des heures entières. Glups!

Signalons également l'existence d'une troisième possibilité: le réseau. Bien qu'il s'agisse de LA solution idéale, elle n'est réservée qu'aux possesseurs de Macintosh ou de Falcon. En effet, ces micros intégrent la notion de réseau dans leur version de base. Le principe reste le même que dans le cas d'une liaison par câble, à la différence près que l'on peut connecter autant de machines que l'on veut. C'est une sorte de port série multi-tâches. A titre d'exemple, la rédaction de Joystick est entièrement équipée de Mac reliés ensemble. On peut donc charger tous le même jeu et s'amuser à sept ou huit. Dans ce cas précis, le nombre de joueurs maximum n'est imposé que par le soft lui-même. Bien qu'il soit possible d'équiper n'importe quel autre micro avec des cartes réseaux, aucun jeu ne saurait les gérer. Vous pouvez donc laisser tomber.

ÇA VOUS BRANCHE?

LE CABLE NULL MODEM

Vous pouvez vous procurer ce câble dans n'importe quel magasin informatique du quartier pour 150 Francs environ. Bien qu'il s'agisse d'un câble série, il doit répondre à la norme Null Modem. Il se compose d'un câble (sorte de tuyau long et mou) et de deux prises DB25 femelles. Il permet de connecter deux machines se trouvant côte à côte par le biais d'un port de communication. Ce port se trouve à l'arrière de votre micro et se présente sous deux formes différentes. La plus répandue (ST, AMIGA, PC) reprend celle des prises se trouvant à chaque extrémité du câble, mais en mâle. La seconde (PS2 d'IBM ou certains compatibles) est l'exacte réplique d'une prise Joystick, une DB9 mâle. Dans ce cas précis, vous devrez acheter un adaptateur, moyennant une cinquantaine de francs supplémentaires. Pour ce qui est du Mac, il vous faudra un câble spécifique Apple (Enfoiré!)

Après avoir relié les bécanes entre elles, vous n'avez plus qu'à charger un original du jeu sur chaque machine et à choisir les options adéquates pour entamer une partie en mode "Multi-joueurs" (jeter un oeil dans la notice du soft). Vous n'avez donc pas à vous soucier du délicat réglage des ports séries (le programme s'en occupant intégralement), à l'exception de la vitesse de transmission. Ce chiffre, exprimé en Bauds, représente le nombre de bits par seconde et doit être identique sur les deux bécanes. Bien que ce moyen de connection autorise de grandes vitesses d'échange, nous vous conseillons de ne pas dépasser les 19200 Bauds.

LE MODEM

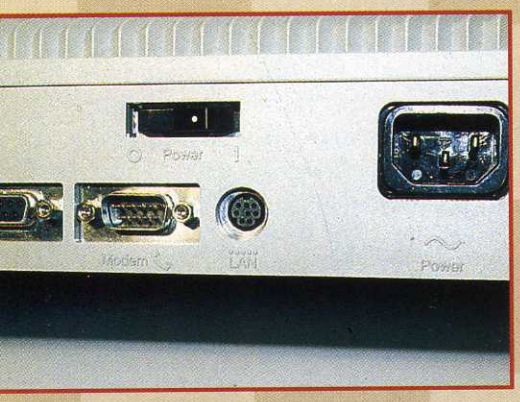
C'est le seul moyen de communiquer à distance via une ligne téléphonique. Le modem possède donc deux prises, une sortant vers le téléphone et l'autre raccordant ce dernier au port série de l'ordinateur.



Ces câbles vous sont fournis avec l'appareil. Contrairement au câble Null Modem, de nombreux réglages sont nécessaires avant de commencer à jouer. Ces problèmes ne sont pas inhérents au jeu, mais au périphérique lui-même. Il existe de multiples protocoles de communication et les deux Modems, distant l'un de l'autre, doivent impérativement utiliser le même. C'est exactement comme si vous appeliez un chinois en essayant de lui raconter votre vie. A moins de tomber sur l'ambassade de France, il y a fort à parier qu'il ne comprenne que dalle. Chaque utilisateur doit configurer son Modem de façon identique. Cette tâche étant propre à chaque appareil, vous devez consulter votre notice. Lorsque tout est en ordre, vous n'avez plus qu'à charger le jeu en mémoire et à joindre

votre ami pour établir la connection en suivant la procédure adéquate. Contrairement au branchement par câble Null Modem, la vitesse de transmission ne doit pas être trop élevée. En effet, les lignes téléphoniques sont quelquefois de piètre qualité et il n'est pas rare de perdre quelques données au passage. Contentez-vous donc de 9600, voire 4800 Bauds, afin d'éviter quelques problèmes. A noter que la facture de téléphone risque d'être très salée!

LES RÉSEAUX

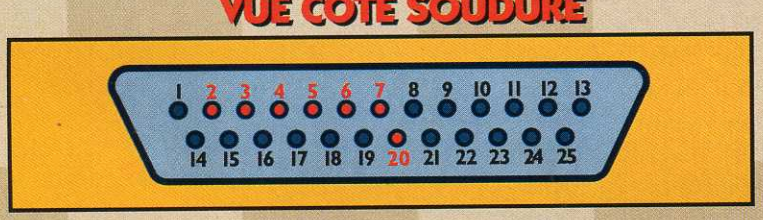


Si vous n'avez pas de Mac ou de Falcon, circulez, il n'y a rien à voir. Ces machines ayant une prise réseau, la plupart des jeux en profite et propose plus de deux joueurs. L'opération de connection est entièrement automatique, pourvu que les machines soient reliées entre elles en mode réseau. Là encore, cette opération dépend du matériel que vous possédez.

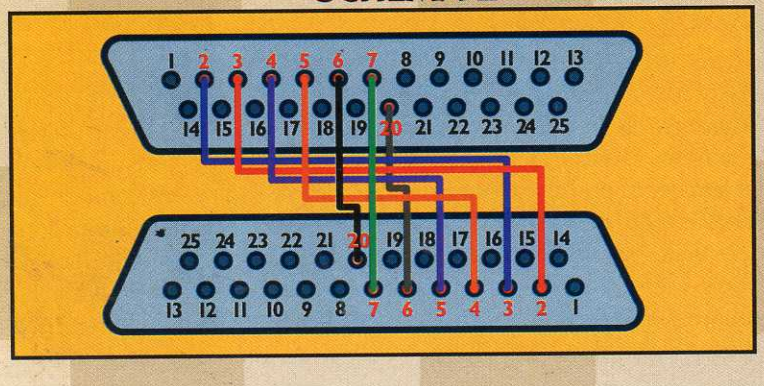
FABRIQUEZ VOTRE PROPRE CABLE
(ET ÉCONOMISEZ CENT BALLES)

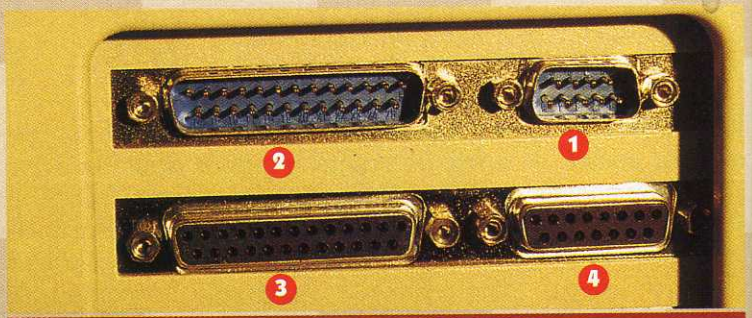
Eh oui! C'est possible! Mais comment? Eh bien c'est tout simple. Il suffit d'un câble électrique contenant six fils, de deux prises Canon DB25 femelles, d'un fer à souder, d'un fer à cheval, d'un lavabo, d'un chapeau pointu (turlututu) et d'une bonne dose de savoir-faire. Ouvrez les deux prises DB25 et regardez-les du côté soudure. Vous pouvez y apercevoir de petits numéros au-dessus de chaque picot. Après avoir dénudé les fils, soudez chacun d'eux sur les picots 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 20 (voir schéma 1). Lorsque c'est chose faite, répétez l'opération avec la deuxième prise en intervertissant la position des fils 2 et 3, 4 et 5, 6 et 20 (voir schéma 2). Vous n'avez plus qu'à jeter le fer à cheval (ça porte bonheur), vous laver les mains et enfiler le chapeau pointu (turlututu).

SCHEMA 1
VUE COTE SOUDURE



SCHEMA 2





L'ARRIERE D'UN PC
1 : PORT SERIE 1 (COM 1)
2 : PORT SERIE 2 (COM 2)
3 : PORT PARALLELE (IMPRIMANTE)
4 : PORT JOYSTICK

LES JEUX BRANCHÉS

Cette liste non exhaustive vous donne un petit aperçu des jeux acceptant la connection par câble ou par modem. Il y en a pour tout les goûts et pour toutes les machines... Amusez-vous bien!

Flight Simulator
(PC, ST, AG, MAC)



Le plus célèbre des simulateurs de vol accepte plusieurs joueurs simultanément. Un petit tour dans le menu loisir vous permet de paramétrer le jeu en session multi-joueurs. Lorsque la connection est établie, vous n'avez plus qu'à voler en patrouille et faire tout ce que bon vous semble. Il est parfaitement possible de brancher un Amiga avec un ST ou un PC et de l'interfacer avec Tracon II. Génial!

F15 Strike Eagle III
(PC)



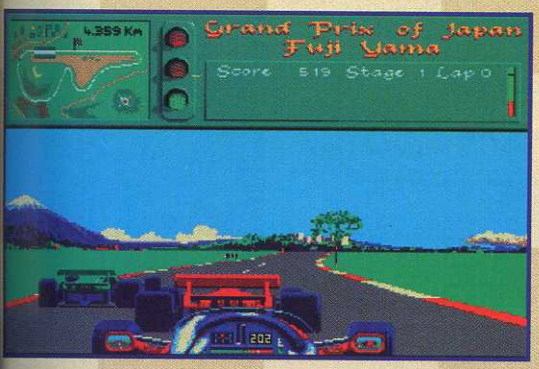
Le meilleur simulateur de Microprose possède plus d'une innovation. De plus, la procédure de connection est très automatisée notamment grâce à la réplique d'un téléphone sur lequel il suffit de "cliquer". La réelle nouveauté vient du fait que F15 III vous offre la possibilité de jouer à deux, mais dans le même appareil. Un à l'avant et un autre à l'arrière. Un régal... Bien entendu, les modes habituels (l'un contre l'autre) sont aussi présents.

Super Tetris & WordTris
(AG, PC)



Inutile de vous présenter SuperTetris, qui n'est autre qu'un Tetris amélioré. Bien qu'il s'agisse d'un jeu assez moyen, il prend une tout autre dimension lorsque l'on y joue à plusieurs. Lorsque vous ou votre partenaire élimine une ligne, elle apparait sur l'écran de l'adversaire. On se retrouve donc avec un tas de lignes qui apparaisent à l'improviste!

Vroom
(AG, ST)



Vroom est l'un des rares jeu de voitures acceptant le mode multi-joueurs. Chacun possède sa voiture et voit celle de l'autre. Autant vous dire que l'intérêt n'en est que plus grand, sans oublier que la réalisation de ce soft, malgré son âge, reste le must en matière de course de voitures. Ça speed à donf et l'on a parfois bien du mal à rattraper son adversaire.

Global Conquest
(PC)

Vous devez explorer des terres inconnues et affronter de multiples forces armées. Ce wargame très complexe vous propose de prendre possession du territoire, et ce, contre trois adversaires (deux par bécanes). Vous pourrez créer des alliances et trahir une force alliée. Global conquest est un véritable chef-d'oeuvre exploitant à fond les modes de connection. Grandiose!



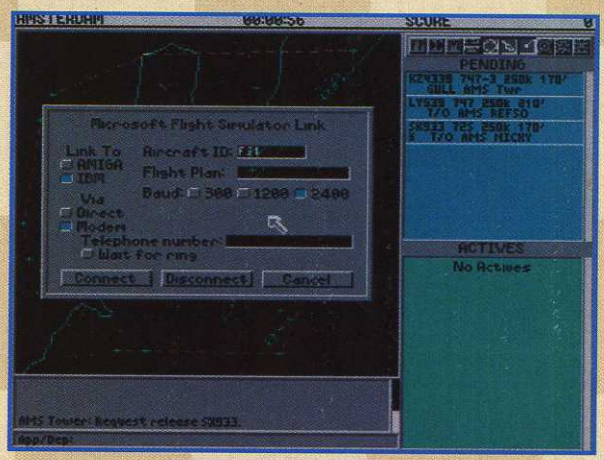
Populous II
(ST, AG, PC)

Dans ce second volet, vous devez prendre la place de Dieu, rien que ça! Deux belligérants s'affrontent sur une surface isométrique et jouent sur les éléments pour s'imposer et devenir maîtres du monde. La connection s'effectue le plus simplement du monde. Chacun fait alors prospérer sa civilisation et dilapide son adversaire à l'aide de ses troupes et à coup de sortilèges; mythologie oblige!



Tracon II
(AG, PC)

Si l'avion vous donne le mal de l'air, essayez donc Tracon II.



Dans ce soft de chez Wesson Int. vous jouez le rôle d'un contrôleur devant faire face aux aléas de la circulation aérienne. Le jeu est d'autant plus passionnant que l'on peut y connecter une version de Flight simulator. Le joueur ayant le rôle de contrôleur dirige donc, entre autres, son partenaire vers sa destination.

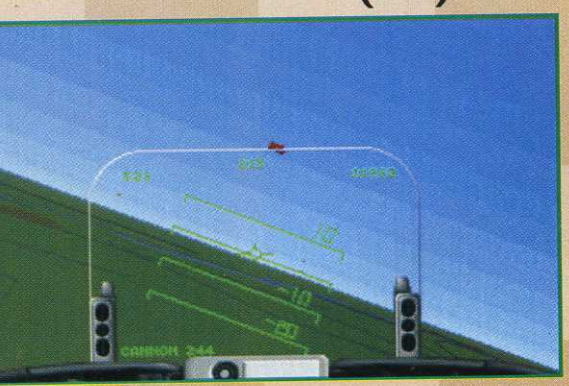
Car & driver
(PC)



voici l'un des jeux de voitures le plus riche qui soit. Entre les parkings de Supermarchés et les courses de Dragsters, les situations où l'on peut défier un adversaire sont nombreuses. Malheureusement, Car & Driver est un jeu lent et le joueur

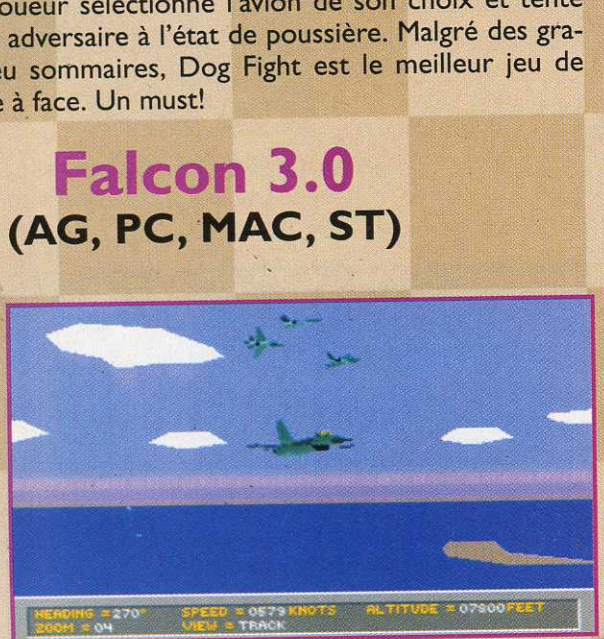
possédant la machine la moins performante, si tel est le cas, risque d'être très désavantagé. Sinon c'est vraiment très chouette.

Dog Fight
(PC)



Le dernier simulateur de Microprose (testé dans le numéro précédent) est assez décevant. Cette mauvaise impression s'estompe complétement lorsque l'on y joue en face à face. Chaque joueur sélectionne l'avion de son choix et tente de réduire son adversaire à l'état de poussière. Malgré des graphismes un peu sommaires, Dog Fight est le meilleur jeu de combat en face à face. Un must!

Falcon 3.0
(AG, PC, MAC, ST)



Falcon est resté pendant très longtemps le top en matière de simulation de vol. Les graphismes sont détaillés et les missions palpitantes. Dans le mode multi-joueurs, vous pourrez voler en patrouille ou, au contraire, vous affronter en face à face. Ce mode est sélectionnable en cliquant sur les menus de départ. Un grand jeu qui a l'avantage d'exister sur toutes les bécanes!

Spectre
(MAC)

Un des nombreux jeux permettant la connection en réseau. Le Mac possèdant une telle prise en standard, il est normal que la plupart des jeux en tire partie! Spectre est un jeu de tank futuriste où chaque joueur doit ramasser un maximum de drapeaux, répartis aux quatre coins du terrain. Ce jeu, assez sommaire graphiquement, a l'avantage d'être rapide et d'accepter jusqu'à huits joueurs.

V for Victory
(PC, AG, MAC)

l'histoire de V for Victory reprend les tournants importants de la deuxième guerre mondiale. Vous devez protéger des lieux stratégiques comme des ponts et tenter de vous infiltrer en Allemagne. Dans le cas de deux joueurs connectés, chacun prend le commandemen d'une armée (anglaise ou allemande). En revanche, le manie ment du mode Multi-joueurs est lourd de gestion.

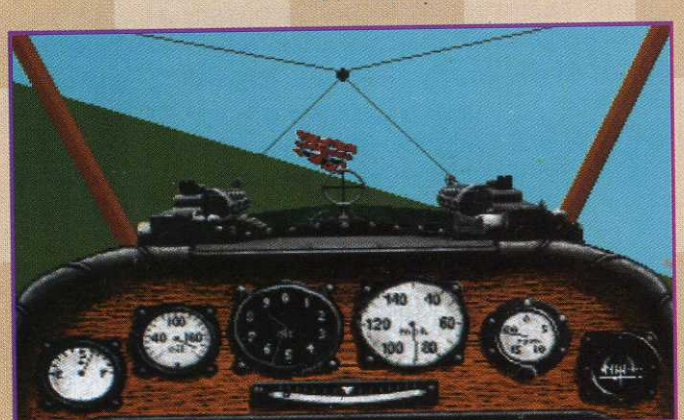


The Complete Chess System
(PC)



L'un de plus puis sants jeu d'échec jamais réa lisés. Un représen tation 2 ou 3D, un foul d'option utiles et présenc d'une banque de données fort complète. C'est également u soft très agréable à utiliser en mode modem. Sa compatibili avec Chess Master, Ches Master 4000, Checkmate et Cham pion 2175 lui ouvre toutes les portes de la connection à deu Les amateurs seront comblés.

Red Baron
(PC)



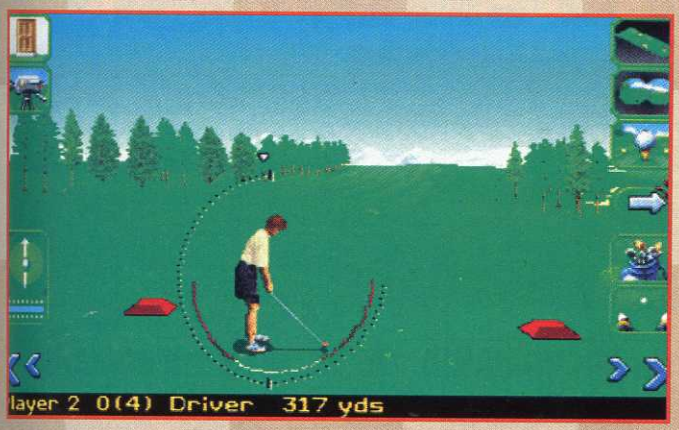
Un simulateur complet et agréable à l'utilisation. Connecta par modem, il permet de s'éclater en combat face à face. Sa égaler Dog fight, champion dans ce domaine, Red Baron principalement axé sur les appareils de la première guer mondiale. De plus, les nombreux scénarii qui l'accompagne en font un jeu passionnant, même lorsque l'on y joue seul.

Knights of the Sky
(PC, ST)



Ce programme est très similaire à Red Baron. Il en reprend d'ailleurs le principe en vous projetant quelques quatre vingts années en arrière. Malgré un choix d'une vingtaine d'appareils et de nombreux scénarii, Knight of the Sky à beaucoup vieilli, ne serait-ce que par la venue de Dog Fight. En contrepartie, sa rapidité conviendra parfaitement aux possesseurs de 286 ou 386SX.

David Leadbetter's Golf
(PC)



Les amoureux de golf ne sont pas aux ou-bliettes, loin de là. Bien que moins beau graphiquement que Links 386, il n'en demeure pas moins plus "professionnel". Rien à dire du côté de l'animation avec des effets de zoom et de travelling à tomber par terre. Une excellente occasion de se faire 18 trous à deux sans bouger ou de donner une petite leçon à distance!

F1 Grand Prix
(PC)

Quel amoureux de F1 n'a pas littéralement craqué devant ce jeu de MicroProse? Mais où est donc passée la version multi joueurs que l'on nous avait promise? Eh bien, elle avance à grands pas puisque d'après cet éditeur, elle serait en cours de finalisation et devrait être disponible à la fin de ce mois-ci. Vous pouvez donc arrêter de pleurnicher et surveiller votre boîte aux lettres, du moins, si vous avez pensé à renvoyer le coupon



Air Warrior
(PC, AG, ST, MAC)

le seul simulateur proposant l'accès a un serveur spécialisé Avec plus de trois numéros accessibles de la France, le servic OnLine propose de fabuleux combats entre l'ensemble de connectés... il faut le voir pour le croire! Un plaisir immens qui se paye à coups de factures télécom et d'abonnement a serveur. Malheureusement, Air Warrior n'est qu'un simulateu



très moye mais qu a l'avan tage d tourne sur le micro les plu répan dus!

PLUS PUTE QU'ARDISSON, JOY A INTERVIEWÉ STISK CHOIX *BN

PLUS USE QUE CELUI DE FRANCE INFOS

LE TELESCRIPTEURS DE JOY CHOIX *AFP

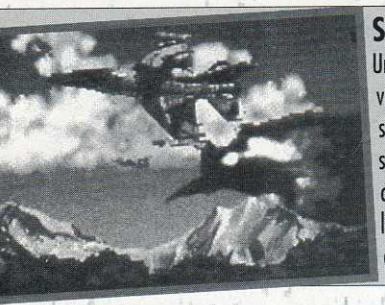
PLUS COINCE DANS INDY 4 QUE LE PEN DANS BARBES? CHOIX *SOS

MOINS TRUQUE QUE LE TOP 50 LE HIT-PARADE DE JOY CHOIX *HIT

3615 JOYSTICK

PC COMPATIBLE

EDITION SPECIALE



STRIKE COMMANDER

Un soft qui va radicalement changer votre vision du simulateur de vol sur micro. Le cadre des opérations est extrêmement précis, l'animation somptueuse et l'instrumentation de bord plus que complète.

~~419F~~ **349F**

FLASH BACK + CD AUDIO + Bande Dessinée

Retrouvez vous en 2142 sur Titan et fuyez les créatures du mal. Un jeu d'action époustouflant où l'animation et le suspense vous renverseront.

349F





TRIKE COMMANDER
peech Acc. Pack)

~~169F~~ **119F**

~~399F~~ **325F**



SPACE QUEST V

Roger Wilco passe son examen de commandant de vaisseau spatial et le réussit grâce à une erreur de l'ordinateur. La série atteint ici des sommets dans le burlesque. Un pastiche de Startrek fantastique.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MIGHT AND MAGIC IV

Créez vos héros et voyagez aux 4 coins de votre imagination au cours d'une quête fantastique parsemée de monstres effrayants.

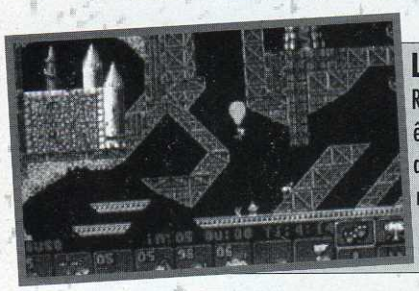
~~349F~~ **275F**

MICROMANIA

ERPENT ISLE (U7.N2)
etrouvez un nouvel épisode
jeu de rôle le
us charismatique
r micro avec un scénario inédit.

~~399F~~ **325F**





LEMMINGS 2

~~399F~~ 325

Retrouvez nos petits êtres écervelés dans de nouveaux tableaux délirants. Guidez 12 nouvelles tribus à la recherche du Talisman perdu dans un décor interactif en 256 couleurs.

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

LES COMPILATIONS

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

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

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

WING COMMANDER 1
+ Miss Disc 1 et 2 399 F

GRAVIS PC 369 F
GAMEPAD GRAVIS PC 219 F

MANETTES

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces OverEurope	Freddy Pharkas
Addams Family 2	Ishar 2
Battletoads	Lost in Time
Comanche Miss. Disc.	Nigel Mansel
Cyberspace	Sensible Soccer
Eye of Beholder 3	Street Fighter 2
Fire and Ice	The Legacy

AUTRES NOUVEAUTES

Air Force Commander	Hired Gun
Armoured Fist	John Madden 2
Batman Returns	Nicky Boom 2
Betreyal at Krondor	Pinball/Take Bre
Carmen USA De luxe	Prehistoric 2
Carrier at War	Reach for the Ski
Daemonsgate	Universal Monste
Darkmere	Walker
Harpoon Designer	

TOP 20 PC COMPATIBLE

Wing	389 F	Incredible Machine	375 F
une 2	359 F	Laura Bow 2	349 F
omanche	389 F	A-Train	349 F
rand Prix (Microprose)	395 F	Empire De Luxe	395 F
usader of Dark Savant	399 F	Dog Fight	425 F
ng Quest VI	399 F	Aces Mission Disk	225 F
vilisation	349 F	Transarctica	299 F
istory Line	399 F	Wing Commander 2	349 F
ltima Underworld 2	375 F	Aces of the Pacific	349 F
uest for Glory 3	349 F	Xenobots	349 F

A.T.A.C	299 F	Gunship 2000	399 F	Screen Saver	19
Alone In the Dark	399 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F	Shadow Président	42
AV8B Harrier Jump Jet	425 F	Harpoon	299 F	Sherlock Holmes	37
B 17 Fortresse Volante	399 F	Hook	349 F	Sim Ant PCW	29
Battlechess 4000	349 F	Inca	399 F	Sim Earth PCW	34
Best of Best Karaté	299 F	Inca Speech Disc	249 F	Sim Life	29
Car and Driver	375 F	Indy IV (Aventure)	325 F	Sleepwalker	29
Castles 2	349 F	Jetfighter 2 + Mis Disc	349 F	Startrek	29
Crazy Cars 3	299 F	Jordan in Flight	399 F	Stunt Island	39
Creepers	375 F	KGB	325 F	Task Force 1942	42
D Day	249 F	L'Arme Fatale	295 F	The Manager	27
Daughter of Serpent	359 F	Legends of Valour	359 F	The Seige	27
Dominium	329 F	Links Pro	399 F	Tony Baseball 2	35
Dungeon Master	299 F	Mercenary	399 F	Ultima Underworld	34
Epic	299 F	Pacific War	375 F	Ultima VII	34
F117A NightHawk	399 F	Populous 2	325 F	V For Victory 2	34
F15 Strike Eagle N3	395 F	Powermonger	349 F	Veil of Darkness	29
Falcon 3.0	399 F	RailRoad Tycoon	349 F	Ween	34
Falcon Miss Disk 1	225 F	Red Baron Miss.Disk	225 F	Worldtris (français)	39
Forge of Virtue	175 F	Rex Nebular	399 F	WWF N2	19
Grand Prix Unlimited	299 F	Robocop 3	259 F	Zool	34
Great Naval Data Disc	175 F	Rome	349 F		

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



Avec la Mégacarte 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions !

Et des offres exclusives !



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

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA

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

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

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

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

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

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train	Desert Strike	Legends of Valour
Addams Family 2	Dune 2	Nicky Boom 2
Battletoads	Empire/Captive 2	OM Super Football
Chaos Engine	Gunship 2000	Préhistoric 2
Crusader of Dark Sav.	Hired Gun	Universal Monsters

AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3	Krusty's Fun House
Ancient Art of War	Mavis Beacon
Armourgeddon 2	Nigel Mansell
Bard's Tale Conts. Set	No Greater Glory
Combat Air Patrol	Outlander
Conquest of Longbow	Pop. 2 Chall. data disk
Creepers	Prophecy of Shadow
Cytron	Reach for Skies
De Luxe Paint 4.1	Simpsons.
Daemonsgate	Super Hero
Darkmere	Walker

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
Manette NAVIGATOR	159 F	QUICJK JOY V Superboard	199 F
QUICKJOY 3 Super charger	99 F	QUICKJOY TOPSTAR	295 F

TOP 20 ATARI/STE - AMIGA

Body Blows	ND/249F	Street Fighter 2	249/249F	Wing Commander	ND/29
Lemmings 2	ND/299F	Flashback	299/279F	Epic	225/22
Abandonned Places 2	ND/349F	Grand Prix	299/299F	History Line	ND/34
Chaos Engine	275/245F	Fire and Ice	225/225F	B17 FLying Fortress	ND/32
Super Frog	ND/249F	Indy IV (Aventure)	ND/325F	Ishar	299/29
Civilization	325/299F	The Manager	259/275F	Airbus	299/29
Sensible Soccer N°2	225/225F	Transarctica	299/299F		

Best of Best Karaté	269/269F	Gobliins 2	299/299F	Project X	ND/225
Black Crypt	ND/225F	Hook	225/149F	Road Rash	ND/249
Castles	249/299F	L'arme Fatale	249/149F	Short Grey	299/299
Castles data disk	ND/149F	Lion Hart	ND/259F	Sim Earth	ND/299
Chuck Rock 2	ND/249F	Lord of Rings	ND/225F	Sleepwalker	249/249
D Day	369/369F	MC Donald Land	259/259F	Striker	225/225
Dominium	299/299F	Monkey Island 2	ND/349F	Ween	299/299
Global Effect	299/199F	Pinball Fantasies	ND/275F	WWF N2	149/225

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

Important : les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 93. Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

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

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

LIVRAISON GARANTIE PA COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

ECTS LONDRES 93

SPRING 93

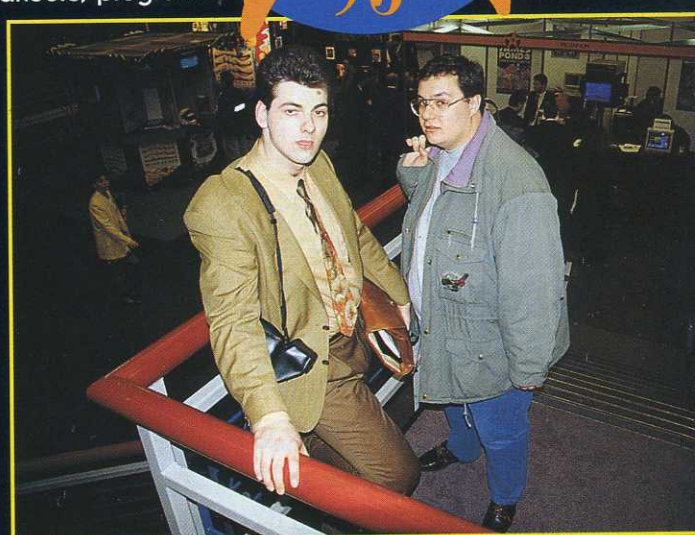
ue extérieure sur le bâtiment qui, pendant 3 jours, a brité le Salon avec son lot d'exposants, de visiteurs et de chasseurs de pin's en tous genres.



Du 4 au 6 avril le Business Design Center de Londres a accueilli les professionnels du jeu video à l'occasion de l'ECTS 93. Editeurs, programmeurs, graphistes, distributeurs et magazines; tous étaient présents pour suivre et créer l'actualité du jeu sur micros et consoles.

Deux mois avant le CES de Chicago, il était bon de voir les softs en cours de développement qui feront, pour la plupart, l'actualité de la rentrée 93. Pas grand- chose d'exceptionnel cette année, pratiquement tous les titres présentés avaient déjà pointé leurs truffes à l'occasion du CES de Las Vegas, en janvier dernier. Les développements ont tout de même progressé, les jeux se sont enrichis, affinés, et donnent une meilleure idée de ce que seront les versions finales.

Encore une fois, nous avons envoyé nos meutes de fouineurs-pseudos-reporters: Seb et Derek pour chasser l'info, et Claude Lucas pour les fouetter quand ils s'arrêtaient une ou deux minutes de trop.



Regardez, à gauche, cette face livide, ce visage triste de chien battu; vous l'avez reconnu? C'est notre ancien collègue de Consoles News, J'M Destroy, qui, depuisqu'on lui a retiré ses pages dans Joystick, erre dans les salons comme une âme en peine, répétant sans cesse «plus Consoles... plus... plus Consoles... plus». Notre rédacteur, Claude-Lucas-au-grand-cœur tente de le réconforter.



Prenons, dès maintenant, rendez-vous au mois de juin pour le CES de Chicago. La plupart des jeux en cours de développement actuellement seront terminés, et les éditeurs nous présenteront les petites merveilles qu'ils nous réservent pour l'année 94.

Les salons étrangers n'ont rien à voir avec ceux organisés en France, on s'y promène dans les allées, on ne se bouscule pas trop et les gens sont moins stressés. Une raison simple à cela, ils sont réservés aux professionnels, les joueurs ne peuvent y entrer à moins d'être sacrément débrouillards.

MILLENNIUM

DIGGERS

STANDARDS: AMIGA-PC-AMIGA 1200
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: JUIN

Les sols de la planète Zarg sont d'une richesse sans grand équivalent dans le reste de l'univers. Pierres précieuses, minerais, tout y est pour la plus grande joie de ceux qui ne pensent qu'à s'enrichir rapidement. Cependant, l'exploitation du sol est interdite pendant la moitié de l'année, et aujourd'hui, sur la planète Zarg, nous sommes à la veille de l'ouverture de la saison des mines.





Diggers vous met à la tête d'une entreprise étrangère, qui vient s'installer sur la planète pour récolter les précieuses richesses des sous-sols de la planète Zarg. Vous débarquez avec une structure et des chefs, mais sans main-d'œuvre, vous commencerez donc par engager des jambes et des bras travailleurs. 4 races cohabitent sur la planète Zarg, seulement ces 4 races refusent de se mélanger quand il s'agit de travailler. Vous devrez donc en choisir une et prendre tous vos hommes dans celle-ci. Il ne reste plus qu'à partir à l'assaut des roches.

Malheureusement, une compagnie concurrente vous fait face sur le même terrain. Elle aussi a pour but d'exploiter les sols que vous visez, et il n'y a pas assez de richesses pour tout le monde. Vous devrez donc vous battre avec votre adversaire, et tenter de le faire disparaître en le ruinant, ou en éliminant carrément sa main d'œuvre.

Dès lors, des combats sans merci se livrent dans les couloirs des mines que vous creusez, des bastons terrifiantes qui utilisent même des armes diaboliques, spécialement étudiées pour les combats souterrains. Dans le même temps, vous ne devez pas oublier de récupérer tout ce qui peut avoir de la valeur, métaux, pierres. Cela vous rapportera de l'argent, ce qui est votre but, mais vous permettra aussi d'acheter du matériel et, notamment, des armes pour mieux lutter contre votre concurrent.

Diggers est un jeu de rapidité et de stratégie. Entièrement étudié pour être joué à deux (mais l'ordinateur peut vous affronter), Diggers accepte les connexions par modem ou câble null-modem. Le terrain est vu en coupe, de côté. Vous disposez de plusieurs personnages à qui vous donnez des ordres par l'intermédiaire d'icônes. Envoyez un homme creuser à tel endroit, un autre poser de la dynamite ailleurs, ou encore un troisième se bastonner contre l'adversaire. En permanence, vous devez jeter un œil sur les agissements de votre concurrent, histoire de contrecarrer les sales plans qu'il vous prépare, ou encore pour en échafauder d'encore plus fourbes.

Diggers est un jeu original, simple graphiquement mais qui promet des heures de jeu absolument passionnantes et éclatantes. Surtout en mode deux joueurs.

DINOWORLDS

STANDARDS: AMIGA-PC-A1200
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: OCTOBRE

Voici un autre jeu de stratégie made in Millennium, rempli d'amusantes touches d'humour. Vous dirigez toute une panoplie de dinosaures, Tyranosaure, Brontosaure, Pterodactyle et autres, dont une grosse bestiole spécialement créée par les graphistes de Millennium. Au début de la partie, vous choisissez un chef parmi les dinosaures qui sont à votre disposition. Les compétences du chef déteindront positivement sur vos autres dinosaures; ainsi, si vous décidez que votre chef sera le Tyranosaure, le reste de votre préhistorique équipée deviendra beaucoup plus agressive.





Le principe du jeu est très simple, vous devez explorer les régions qui s'offrent à vous pour éliminer l'équipe de dinosaures qui vous est opposée. Cette équipe, dirigée par l'ordinateur, a exactement le même objectif.

L'aire de jeu est très vaste, avec plus de 100 îles différentes et des tonnes de décors qui changent, la plupart du temps. Grâce à vos Dinosaures, vous prendrez le contrôle de régions et, ainsi, vous réussirez à éliminer votre adversaire.

JAMES POND 3
OPERATION STARFISH

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: SEPTEMBRE



Alors que James Pond 2 - Robocop est en cours d'adaptation sur PC, le 3ème épisode mettant en scène l'un des personnages les plus cinglés du monde du jeu, s'apprête à sortir. Il y a déjà pas mal de



temps, nous vous avions proposé un work in progress autour de ce produit. Eh bien, le travail a effectivement avancé et le jeu est maintenant quasiment fini. Ou plutôt les routines sont terminées, il reste à étudier les niveaux et à équilibrer les pièges, les difficultés et les bonus.

Cette fois, James Pond, l'agent secret poisson, va foncer dans l'espace. Toujours excessivement orienté jeu de plates-formes, Operation Starfish est encore plus évolué techniquement que ses prédécesseurs: large fenêtre de jeu, scrollings multi-directionnels ultra-fluides et action interrompue sont au programme. Le total des niveaux forme un monde de près de 100 sections, dont 40 sont des zones secrètes qu'il faudra découvrir par soi-même. Certains tableaux seront plus orientés arcade, avec scrolling permanent et vagues d'ennemis qui défilent.



Autre progression par rapport aux anciens James Pond, les sprites sont beaucoup plus imposants.



qui peut avoir 4 formes et apparences différentes: une boule de bowling, une goutte d'eau, un nuage ou une balle rebondissante. Chaque forme a ses propres fonctions, ses propres possibilités et ses propres interdits.

Il s'agit, alors, de choisir toujours la bonne apparence pour passer un obstacle donné, sachant que vous disposez d'un nombre limité de transformations d'un aspect à un autre. C'est là que s'installe la réflexion, réussir à trouver le parcours idéal avec le quota minime de transformations et de déplacements.

Les graphismes qui, pour l'instant, sont colorés et lumineux, ne sont pas encore définitifs. Nous reparlerons plus longuement de ce jeu qui pourrait s'avérer, sans prétention, un challenge très amusant.

METAMORPHOSIS

STANDARDS: PC-AMIGA
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: OCTOBRE 93



Le titre de ce jeu n'est pas encore définitif. Millennium semble se spécialiser dans les jeux à mi chemin entre l'arcade et la réflexion. Metamorphosis est à classer dans cette catégorie. Le principe est assez simple et vous propose de sortir de divers complexes, en atteignant la sortie et en traversant divers obstacles et énigmes. Le joueur dirige un personnage



INTERPLAY

THE LOST VIKINGS

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: AMIGA-PC
SORTIE: JUIN 93

Erik, Baleog et Olaf, trois guerriers vikings, étaient tranquillemen occupés à piller un village qu'ils venaient de mettre à feu et sang, quand un vaisseau Alien apparut dans le ciel. Un énorm tuyau en sortit, et un irrésistible courant d'air aspira nos trois guerriers. Nos trois vikings venaient de se faire kidnapper!



The Lost Vikings est un jeu de plates-formes comme il y en a des cargaisons sur consoles. Dans sa grande bonté, Interplay a décidé de le développer s Amiga et PC, pour nous laisser la joie de frimer auprès de consoleux. Le joueur doit, bien sûr, se débrouiller pour faire rev nir les trois vikings sur terre. Il les déplace dans le vaisseau Alie ouvre des portes, entre, et paf se retrouve dans des mondes co plètement cinglés. Derrière chaque porte, se trouve une époqu différente. Les trois vikings perdus, vont aussi voyager dans



temps. Les décors qu'ils traverseront se dérouleront dans la préhistoire, dans l'égypte antique, ou encore dans une usine ultra-moderne, une station futuriste.
Chaque viking peut porter quatre objets différents, une bonne organisation est donc nécessaire pour avoir une chance de terminer les niveaux. Des tonnes de petites énigmes

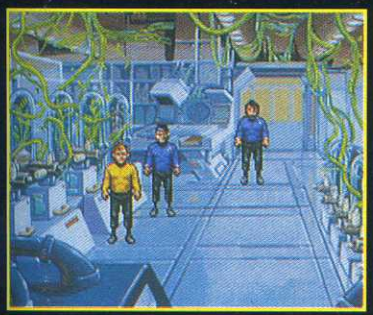


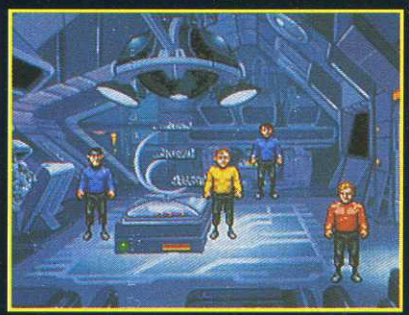


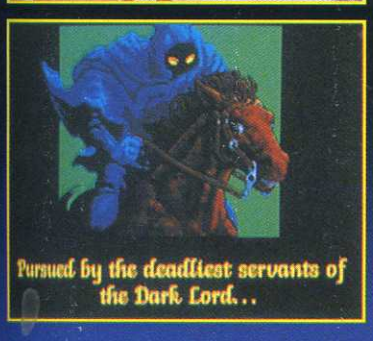
vous sont balancées à la face, et vous devrez toutes les résoudre pour vous évader.
Les graphismes de The Lost Vikings sont très cartoons, très colorés, et les animations des personnages renforcent encore ce sentiment. Erik, Baleog et Olaf, quand ils sont à l'écran ensemble et qu'ils en éprouvent le besoin, laissent apparaître des bulles de dialogues pour se balancer des vannes.

EN BREF

Interplay retravaille actuellement quelques-uns de ses anciens titres pour les porter sur CD Rom. C'est notamment le cas pour The Lord of The Rings, adaptation libre du roman de Tolkien, qui, une fois sur CD, intègrera de nombreuses séquences de dessin animé mettant en scène toute votre petite équipe. L'excellent Star Trek 25th Anniversary va, lui aussi, passer sur CD. On devine facilement que de nombreuses séquences du feuilleton seront pillées et intégrées dans le jeu. Castles II, paf, aussi, passe sur CD-Rom avec des tonnes de petits films en noir et blanc qui illustrent vos actions.
Deux autres nouveautés sont annoncées, Star Trek 2 sur PC, et la suite de The Lords of the Rings: The Two Towers. Ce dernier utilisera les mêmes techniques que le premier épisode, et se suffira à lui-même pour ceux qui n'auraient pas joué à Lord of the Rings.









KRISALIS

SOCCER KID

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: JUIN 93 (AMIGA)

Depuis maintenant trop longtemps, les Aliens passent leur temps à gonfler les humains. Dès qu'ils peuvent, ils débarquent sur la Terre pour foutre le bordel, ils s'installent dans des bases spatiales ou dans des vaisseaux pour tout bousiller, ou se rendent responsables d'actes crapuleux encore inexpliqués.
La dernière bêtise made in Alien recencée fera frémir les fanas de football: une sale bestiole de l'espace venue d'on ne sait quelle planète, a dérobé la coupe du monde. Déçu de constater que le trophée ne lui servirait à rien, l'Alien l'a brisé en cinq morceaux, puis les a dispersés en divers endroits de la planète.













Des gens choqués par cet évènement, il y en a eu des tas, et le gamin que tout le monde connait sous le nom de Soccer Kid fut certainement le plus outré. Soccer Kid, depuis son plus jeune âge, ne se déplace jamais sans son ballon. Il ne fait pas un pas sans frapper, jongler ou courir après la balle qu'il chérit plus que tout, malgré les coups qu'il lui met.

Le môme n'a pas hésité une seconde, le voilà parti à travers le monde pour retrouver les morceaux de la coupe prestigieuse, objet d'adoration pour des millions de fans de football. Puisqu'il y a cinq morceaux à récupérer, il y a, logiquement, cinq pays à traverser; ce qui fait carrément 30 niveaux différents.

En bon jeu de plates-formes, Soccer Kid regroupe tous les délires qu'on a l'habitude de voir dans ce genre de softs: monstres, bonus à ramasser, passages secrets.

Le ballon de foot est multi-fonction pour Soccer Kid, il s'en sert comme arme en shootant sur ses ennemis, comme projectile pour détruire certains obstacles, et aussi comme trempoline pour atteindre des plates-formes trop haut perchées.

Dans chaque niveau, différentes images de foot du style Panini sont dispersées, si Soccer Kid les récupère toutes, il peut alors accéder à des niveaux cachés qui seront souvent remplis de bonus et d'objets divers.

A la fin d'une série de niveaux, quand Soccer Kid arrive au bout des énigmes d'un pays, notre footeux doit se battre contre un boss de grande taille. Là encore, Soccer Kid utilise le ballon pour éliminer ses ennemis.

Du point vue technique Soccer Kid est une réussite totale. Les scrollings sont très rapides et les dénivelés, les courbes rappellent très nettement le célèbre Sonic sur Megadrive. Les graphismes, qu'ils soient décors ou sprites, sont extrêmement bien travaillés, colorés et fins. Ils sont, en plus, très nombreux puisque le jeu tiendra sur 3 ou 4 disquettes. Les musiques et les bruitages qui accompagnent sont de qualité aussi, avec des compositions de Matt Furniss, responsables de nombreux «tubes» sur consoles.

Après Arabian Nights, testé dans ce numéro, Soccer Kid marque encore un pas en avant de l'éditeur Krisalis, qui prouve que son équipe est tout à fait capable de rivaliser avec les meilleurs titres du genre.

EN BREF

Krisalis prévoit de sortir pas mal de titres cette année, notamment des versions Falcon et Amiga 1200 de Soccer Kid. Attention, pas des compatibles, mais des versions spécifiques qui utiliseront les capacités des bécanes.

Lost Kingdoms, en preview le mois dernier, est toujours entre les mains de programmeurs, il avance gentiment et sera prêt sur PC pour le mois de septembre. Vikings Field of Conquest, testé il y a quelques mois sur Amiga, est en cours d'adaptation sur PC.

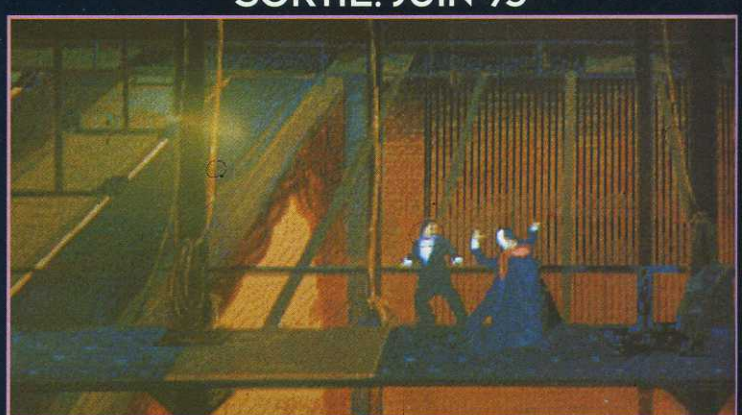
Un autre développement vient tout juste de commencer, celui de Legends, programmé par la même équipe que celle qui a réalisé Sabre Team. Legends sortira en octobre sur Amiga et PC. Mi-stratégie, mi-arcade le jeu mettra en scène quatre personnages de 4 époques différentes (un samouraï, un chevalier, un egyptien à l'époque des pharaons, et un indien d'Amérique) qui se battront chacun leur tour puis se réuniront dans un combat surréaliste et intemporel.

Krisalis est maintenant équipé d'un kit de développement pour machine 3DO, la bécane architecturée autour d'un CD développée, notamment, par Matsushita. Soccer Kid est, d'ores et déjà, prévu pour cette bécane.

MICROPROSE

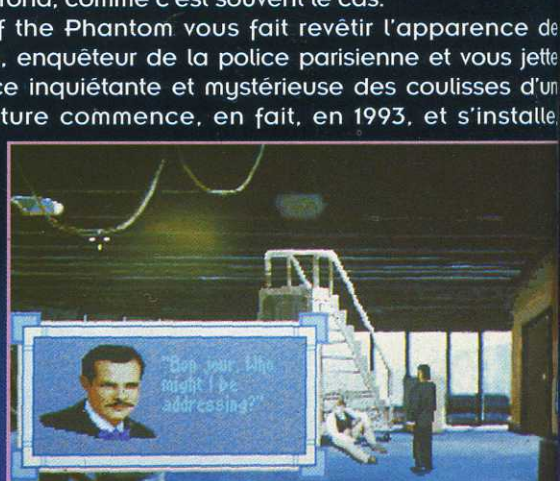
RETURN OF THE PHANTOM

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE: JUIN 93



Derrière ce titre, se cache la première adaptation sur micro du roman de Gaston Leroux «Le fantôme de l'Opéra». Belle initiative de Microprose, et espérons que ce premier titre sera le début d'une série d'adaptations d'œuvres littéraires. Il serait bon que le monde du jeu vidéo, comme le cinéma, puise un peu d'inspiration dans d'autres cultures, cela évitera peut-être aux scénarii de trop tourner en rond, comme c'est souvent le cas.

Bref, Return of the Phantom vous fait revêtir l'apparence de Raoul Montaud, enquêteur de la police parisienne et vous jette dans l'ambiance inquiétante et mystérieuse des coulisses d'un Opéra. L'aventure commence, en fait, en 1993, et s'installe d'étrange façon, en 1881 en vous faisant voyager dans le temps. Votre objectif est de délivrer une femme, Christine, retenue prisonnière par le Fantôme de







l'Opera, être insaisissable et diabolique. Vous devrez déjouer les pièges qu'il vous tend, et, d'énigme en énigme, vous vous approcherez de son repaire pour arriver jusqu'à la confrontation finale.

Véritable jeu d'aventure, Return of the Phantom utilise le maintenant classique système du «pointe et clique» (point and click, comme disent les anglais); comprenez que vous dirigez un curseur, et qu'en cliquant à l'écran vous indiquez à votre personnage où il doit se rendre ou quelle action il doit effectuer. Un peu à la manière des jeux Sierra, puisqu'il faut une référence, les personnages sont animés à l'écran, ils se déplacent dans les lieux, changent de dimension et donnent vie à tous les tableaux qui composent votre aventure.

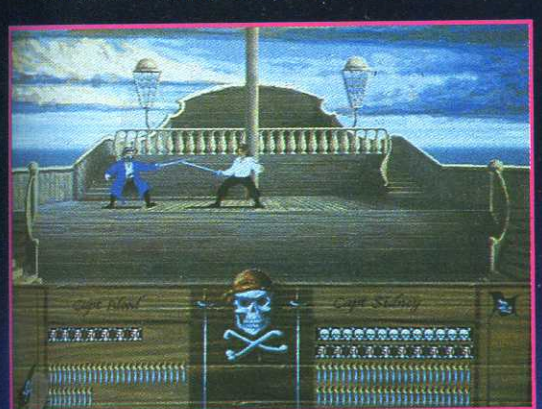
L'aventure n'est pas linéaire, il y de très nombreuses façons d'arriver jusqu'au dénouement final. Il y a aussi beaucoup d'autres chemins menant à votre perte, mais il est beaucoup moins prestigieux d'en arriver là.

Return of the Phantom a indéniablement un cachet très particulier, avec des graphismes et des animations superbes, accompagnées de musiques et de bruitages extrêmements soignés. Le tout renforçant pleinement l'ambiance angoissante qui se dégage du scénario.

PIRATES GOLD

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE: JUIN 93

Depuis maintenant près de deux ans, les programmeurs de Microprose travaillent sur Pirates Gold. Vous vous souvenez peut-être de Pirates, un jeu du même éditeur sorti il y a maintenant pas mal d'années, ayant eu un assez joli succès. Pirates Gold n'est autre que la suite de ce vieux hit, ou plutôt une réactualisation totale tenant compte des nouvelles techniques développées depuis des années. Du coup, Pirates Gold propose de superbes graphismes VGA, de belles animations et des effets sonores dignes des cartes sonores évoluées, qui ne manquent pas de traîner dans vos PC.



Pirates Gold commence dans les mers des Caraïbes, au 17ème siècle, et vous met à la tête d'un bateau pirate. Rien de surprenant. Vous avez alors l'opportunité d'explorer le monde avec, pour but, celui de chaque pirate: devenir riche et encore plus riche.



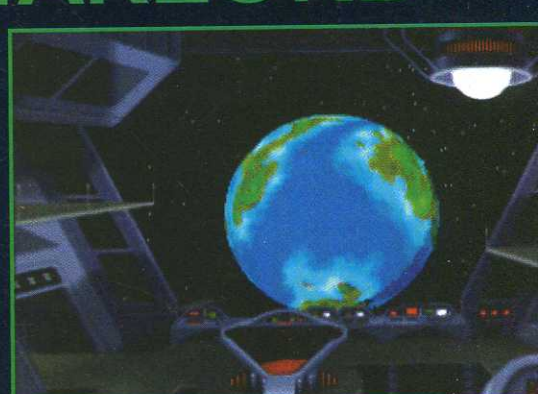


Stratégie et politique ne sont pas absentes du jeu, et vous pourrez discuter avec les gouverneurs des villes, essayer d'obtenir des marchés, les menacer et, pourquoi pas, lancer des raids sur leurs cités. Car Pirates Gold est aussi un jeu de combat avec, notamment, des scènes de duels à l'épée absolument magnifiques et bien animées.

Les voix digitalisées et les graphismes SVGA viendront compléter le tableau déjà bien agréable à regarder de Pirates Gold.

STARLORD

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN 93





Voici enfin un logiciel dangereux. Le genre de soft qui empêche de dormir pendant des mois, qui rend les fans de jeux fébriles, et qui les suspend à leur téléphone en attente d'une date de sortie. Starlord ne sortira pas avant la fin de l'année, Microprose n'en parle presque pas, seule une courte démo était disponible sur le Salon, mais cette poignée d'images éta d'une telle qualité, tellement impressionnante que nous avons e beaucoup de mal à nous en remettre.

Malheureusement, nous ne savons que très peu de choses sur l





scénario ou sur les spécifications techniques, la plupart de ce qui est déjà réalisé n'étant même pas définitif. Disons simplement que Starlord est à la fois simulateur de combat dans l'espace, et jeu d'exploration et de stratégie.

Les techniques 3D déployées pour réaliser l'introduction et les séquences de vol au milieu des étoiles sont des meilleurs, utilisant les techniques de pointe.

Certainement l'un des jeux les plus impressionnants de ceux qui ont été présentés à l'ECTS. En tout cas, l'une des nouveautés les plus excitantes. Patience, de longs mois nous attendent. De très longs mois.

PHOTOS PRISES D'APRÈS UNE cassette vidéo



tout un aspect stratégique sera mis en place.

Nous reparlerons de ce jeu qui, avec son intro magnifique affichant d'énormes objets 3D aux surfaces impressionnantes, nous a littéralement scotchés au plafond. Excusez la piètre qualité des photos qui entourent ce texte, le projet étant tellement neuf, Microprose ne disposait pas de disquettes de démos et nous avons dû prendre les photos sur des écrans de télés éclairés par d'énormes spots indétournables.



SUB WAR 2050

STANDARDS: PC-AMIGA
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN 93



Microprose n'avait pas qu'un jeu exceptionnel à nous montrer, Sub War 2050 avait décidé de nous achever définitivement. Comme pour Starlord, le jeu n'en est qu'au tout début de son développement, seule une introduction était visualisable, et pas le moindre écran du jeu. Le scénario, lui-même, n'est pas encore terminé et les graphismes ne sont mêmes pas définitifs, tout peut changer du tout au tout.

Sub War 2050 est un peu aux fonds sous-marins ce que F15 Strike Eagle III est au ciel, un simulateur de combat avec de superbes images 3D. Mais le scénario de Sub War 2050 vous proposera plus que de simples duels,

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

STANDARDS: AMIGA-ST
PHOTOS: AMIGA-ST
SORTIE: MAI 93

Déjà sorti et testé sur PC, The Ancient Art of War in the Skies arrive à la fois sur Amiga et sur ST. Que la joie nous gagne. Ce jeu de combats aériens met en scène les avions de la première guerre mondiale, frêles bi-plans et appareils presque aussi légers que ceux de papier.

Ancient Art War Skies n'est pas un simple jeu d'arcade ni de stratégie; il est les deux à la fois. Vous êtes en charge d'une escadrille complète que vous devrez diriger de bataille en bataille et, si possible, de victoire en victoire. Des vues d'au-dessus vous permettent d'élaborer vos stratégies, de mener des attaques sur les escadrilles ennemies, d'attaquer leurs positions, leurs bases. Votre but étant de détruire l'adversaire entièrement, ou de prendre le contrôle de sa capitale.

Quand vous rencontrez votre adversaire, l'ordinateur change de vue et vous accédez alors aux phases d'arcade. L'action est vue de côté, vous déplacez l'avion le plus simplement du monde, il ne s'agit absolument pas d'un simulateur, avec







joystick et bouton de tir pour cartonner l'adversaire.

Pour pousser encore plus loin la durée de vie du jeu, vous pourrez créer vos propres campagnes et missions, ou encore, si vous vous sentez l'âme fouineuse, modifier celles qui sont proposées à l'origine. Quarante campagnes différentes vous attendent, certaines sont tirées de batailles réelles, d'autres sont complètement imaginaires et permettent de vous entraîner à certaines situations particulières. Au hasard de vos rencontres aériennes, vous lutterez contre des As célèbres, le baron rouge, l'empereur Guillaume, le soldat Jean-Paul Belmondo ou encore le maréchal Foch. Un conseiller, sorte d'ange gardien qui ne vous lâche pas, interviendra de temps en temps pour vous aider, pour diriger vos choix stratégiques.

PSYGNOSIS

INNOCENT UNTIL CAUGHT

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: PC
SORTIE: JUILLET

Jusqu'à maintenant, Psygnosis ne s'était pas souvent promené dans le monde des jeux d'aventures, se réservant plutôt pour l'arcade ou la réflexion. Innocent Until Caught marquera donc l'arrivée de Psygnosis dans ce domaine, et vu la grande qualité du produit, cette arrivée sera remarquée.

Plutôt que de vous faire jouer un superbe héros qui a pour but de semer le bien partout où il passe, les programmeurs de Divide by Zero (l'une des équipes de développement qui travaille pour Psygnosis) ont décidé de vous mettre dans la peau d'un voleur. Un vrai de vrai, qui ne vit que de ça, qui passe son temps à laisser traîner ses mains dans les poches de ses concitoyens, à imaginer des plans compliqués pour s'introduire chez ses voisins et tout leur piquer; bref, un type absolument infréquentable.



Bien mal acquis ne profite jamais, comme dit cet abruti de proverbe, et notre ami le choureur se voit bientôt arrêté par les rois de la taxe du gouvernement. Dépouillé de tout ce qu'il possède et de tout ce qu'il a dérobé, notre coyote est maintenant écrasé sous une amende absolument faramineuse. Pas bête, le gouvernement préfère le laisser en liberté pour qu'il récupère de l'argent plutôt que de le laisser pourrir en prison. Ça rapporte plus.



Le problème, pour notre héros, est qu'il ne sait rien faire d'autre que voler, et il va devoir se remettre à son travail malhonnête pour payer sa dette, il n'a pas le choix. Le voilà donc largué sur une planète pleine de commerces et d'habitants, libre de tout mouvement, et attiré par tout ce qui peut avoir un peu de valeur.

Graphiquement Innocent, Until Caught est tout à fait remarquable, avec des images en 256 couleurs, des scènes qui prennent souvent plus d'un écran de large et de hauteur. Le joueur dirige le personnage grâce à un curseur, il clique sur le point où il veut se rendre, et le sprite se déplace tout seul et intelligemment. Les images ayant une profondeur, les sprites des personnages changent de taille selon le lieu où ils se trouvent. Certaines scènes sont même vues de très haut, en légère perspective cavalière; du coup, le personnage fait un peu fourmi perdue au milieu des collines. Mais c'est très beau, le regard englobe alors tout le paysage.

Les graphismes sont non seulement très beaux mais aussi très dynamiques. Le programme gère en effet les zones d'ombre et de lumière. Un sprite, au fond d'un couloir, sera quasiment indis-







tinguable, ou du moins ne laissera apparaître que ses contours. Si ce même sprite s'avance et passe sous un lampadaire, il apparaîtra alors dans son intégralité, avec tous ses détails et toutes ses couleurs.

Le tableau de bord d'Innocent Until Caught est particulièrement inventif et original. A droite, une fenêtre affiche votre inventaire, vous pouvez manipuler les objets directement, les déplacer, et si vous les déposez dans le lieu, ils s'afficheront réellement en adaptant leur taille à l'échelle du décor. A gauche de l'inventaire, se trouve la section des icônes. Le joueur peut parler, bouger, regarder, utiliser, inspecter ou prendre. En déplaçant le curseur sur l'écran, sur les objets, les icônes s'animent s'ils peuvent être utilisés avec l'objet en question. Un système simple, très simple et souple d'emploi.

A l'extrême gauche de l'écran, se trouve une autre fenêtre qui sert, en fait, de scanner. Encore une idée très ingénieuse. Cette fenêtre sert de loupe, vous déplacez le curseur à l'écran et une petite partie est zoomée, en bas à gauche de l'écran. Ainsi, vous pouvez mieux apercevoir les petits objets et les manipuler directement dans cette fenêtre. Cet endroit de l'écran sert aussi de carte, il est possible de cliquer directement dans cette partie et le joueur se déplace tout seul de son point de départ au point cliqué. Un moyen rapide de se déplacer à travers les écrans.

Les dialogues sont extrêmements importants dans Innocent Unitl Caught, votre personnage rencontre d'autres individus, s'il leur adresse la parole, l'écran s'efface et des portraits géants s'affichent. Un système de QCM permet de choisir les questions à poser et les phrases à répondre. Selon les chemins de discussions que vous suivrez, vous obtiendrez diverses informations.

Le scénario du jeu est fait intelligemment; le joueur ne peut quasiment pas être bloqué et n'a aucune chance de mourir. Un jeu parfaitement ouvert.

La sortie d'Innocent Until Caught est prévue pour cet été, nous le testerons en temps voulu, mais d'ores et déjà, ce jeu s'annonce comme une grosse pointure de l'aventure sur micros.

RENEGADE

THE CHAOS ENGINE



STANDARDS: PC-ST
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN D'ANNÉE

L'année 93 avait commencé très fort pour Renegade et, en particulier, pour les Bitmap Brothers, The Chaos Engine sur Amiga s'était tranquillement ins-



tallé à la première place des ventes en Angleterre, seulement neuf jours après sa sortie. Rien de bien étonnant, en fait, The Chaos Engine est effectivement l'un des meilleurs jeux d'action sur micros.

Bonne nouvelle pour les possesseurs de compatible PC ou d'Atari ST, les versions de Chaos Engine arriveront vers la fin de cette année pour leurs machines. Sur le Salon était présentée la version PC qui n'a pas à rougir de son homologue sur Amiga, les Bitmap Brothers nous ont promis que la version ST serait particulièrement soignée.

Rappelons que The Chaos Engine permet à deux joueurs de partir combattre des légions de créatures sortie du chaos, suite au dérèglement d'une machine inventée par un savant cinglé. Les joueurs devront traverser de nombreux tableaux, dans des décors superbes vus d'au-dessus et s'affichant au gré d'excellents scrollings multi-directionnels. Toute une batterie d'options, de power-up et de bonus vient rehausser l'intérêt du jeu, et les personnages dirigés par les joueurs ne cessent d'acquérir de l'expérience et d'améliorer leurs performances.

Il est, bien sûr, possible de jouer seul, l'ordinateur s'occupe alors de piloter le deuxième personnage qui ne se contente pas de vous suivre, mais joue intelligemment. Sa dextérité augmentera, elle aussi, au fur et à mesure des niveaux, et bientôt vous devrez être plus rapide que lui pour récupérer les options si vous ne voulez pas avoir l'air ridicule.

Musiques et bruitages sont, comme dans tous les produits Bitmap brothers, exceptionnels; un groupe de danse alliant le son rave des années 90 et mélodies traditionnelles Asiatiques s'est chargé des musiques enregistrées en studio professionnel.

Ce hit sur Amiga n'a aucune raison de ne pas suivre le même chemin glorieux sur PC et ST.

SENSIBLE SOCCER

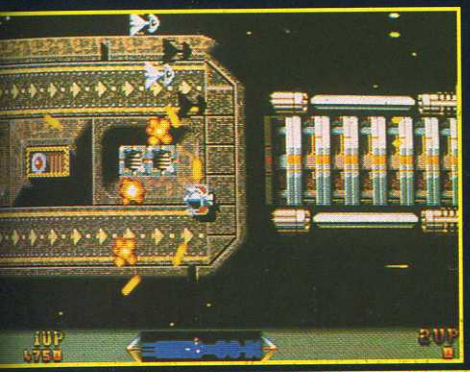
STANDARDS: PC-CDTV
PHOTOS: PC
SORTIE: MAI (PC)

La version Amiga de Sensible Soccer ne s'est pas contentée d'être excellente, elle s'est carrément instaurée comme meilleure vente micro de l'année 92. Rien que ça. On n'hésitera

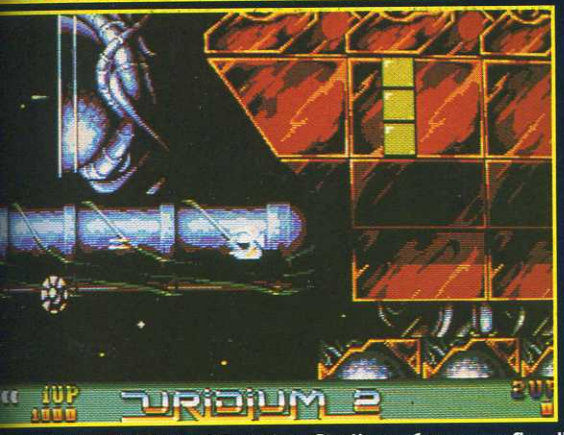


donc pas une seconde à sauter de joie en apprenant que la version PC est en préparation et qu'elle sortira en mai. La version CDTV est en cours de développement elle aussi, mais devrait sortir un peu plus tard dans l'année.
Pas l'ombre d'une concession n'a été fait pour ce passage sur PC; ainsi, toutes les options de la version Amiga seront intégrées. De plus, le fichier des joueurs et des équipes sera réactualisé, intégrant les nouvelles équipes nationales comme la Croatie ou tenant compte des transferts de joueurs de clubs à autres.
L'intelligence de l'ordinateur, qui n'avait pas d'égal dans ce domaine des simulations de football, sera tout aussi exemplaire que sur Amiga ou ST, et toutes les sensations des matchs de foot vous attendent déjà.
Seize équipes nationales, soixante-quatre clubs, toutes les compétitions Européennes et même la possibilité de créer vos propres équipes et vos propres tournois: Sensible Soccer est un jeu exceptionnel, sans aucun doute. Il sera même possible d'organiser des tournois où 64 joueurs s'affronteront.

EN VRAC



Mais Renegade a d'autres excellentes nouvelles à annoncer. Une autre adaptation tout d'abord, avec la sortie au mois de juin de Fire & Ice sur PC, excellent jeu de plates-formes d'Andrew Braybrook. Toujours en provenance de Graftgold, Uridium 2 que vous connaissez pour avoir suivi 6 épisodes d'En Chantier dans Joystick sortira au mois de Septembre.



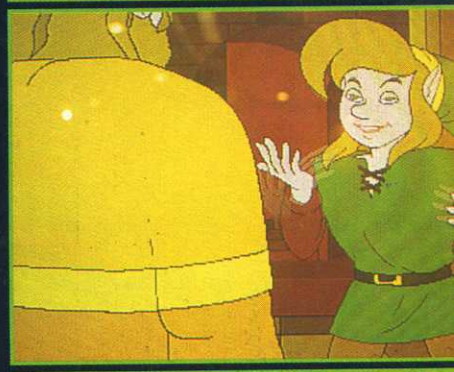
Les rumeurs concernant la sortie de Sensible Soccer 2 se confirment, et le soft portera le titre de Sensible World of Soccer. Sortie prévue en fin d'année avec tout un tas d'améliorations par rapport au premier Sensible.
Renegade annonce aussi l'arrivée d'une nouvelle compagnie de développement dans ses rangs: Wunderkind. Le premier jeu était présenté au salon, Ruff & Tumble sur Amiga est un jeu de plates-formes et d'action bourré de pièges et d'énigmes. Nous n'avons malheureusement aucune photo à vous proposer, nous aurons le temps de reparler de ce produit puisque sa sortie est prévue pour le mois de novembre.

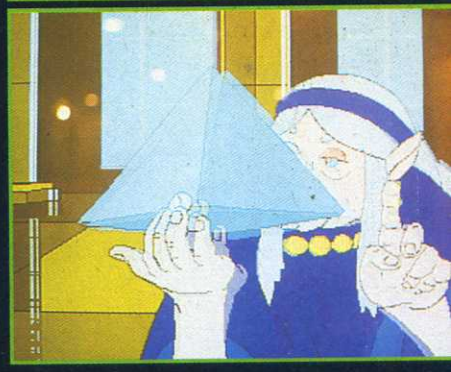
CDI PHILIPS

Le CDI a de plus en plus sa place dans le monde du jeu. S'il est vrai que les titres sortis sur ce support jusqu'à présent n'étaient pas vraiment excitants, ceux qui arriveront dans les mois à venir, et qui, pour certains, étaient présentés à l'ECTS, sont beaucoup plus intéressants et dignes des meilleurs softs sur d'autres micros.
Mais regardons plus en détail ce que l'avenir du CDI nous réserve...

ZELDA: THE WAND OF GAMELON







Les possesseurs de consoles Nintendo la connaissent déjà, Zelda a fait l'objet de nombreuses aventures sur NES ou Super Nintendo avec, notamment, un Zelda 3 somptueux. C'est maintenant au tour du CDI de rencontrer Zelda, cette jeune aventurière si particulière. Le scénario développé ici est original et encore inédit.
Le jeu en lui-même est un mélange d'aventure et d'arcade. Le joueur dirige Zelda et la déplace à travers des tableaux de toute beauté. Il est possible de combattre, mais surtout d'examiner, de fouiller et de récupérer divers objets. Si vous rencontrez des personnages, vous pouvez leur parler. Des animations de type dessin animé sont alors déclenchées, avec tout un tas de changements d'angles de vue. Les personnages n'affichent pas de texte, ils parlent véritablement. Quand on a un lecteur CD, on en profite.
Deux qualités graphiques différentes se côtoient dans Zelda: d'une part, les dessins animés avec leurs grandes images mais leurs graphismes un peu simplistes, et d'autre part, les écrans de jeu à proprement parler qui bénéficient, eux, de décors beaucoup plus soignés.
Espérons que ce jeu qui vient de la nébuleuse Nintendo, à l'origine, sera le premier d'une série d'adaptations à destination du CDI.

LINK: THE FACES OF EVIL

Tout comme pour Zelda, Link est tiré d'aventures et de personnages existants déjà sur d'autres formats, notamment sur consoles Nintendo. Véritable jeu d'aventure arcade, Link vous laisse diriger un personnage à travers des écrans aux graphismes absolument magnifiques.
Vous devrez lutter pour rétablir l'ordre et faire disparaître les





hordes de méchants qui ont envahi votre beau pays de Koridaï. Courez, sautez et frappez vos ennemis, grâce à l'épée qui vous sert de compagnon. Au fur et à mesure de vos rencontres, vous tomberez sur des personnages qui vous donneront des indications et des renseignements, lesquels vous aideront à remonter jusqu'à la source des malheurs tombés sur Koridaï.



Link est une vraie réussite, avec des animations parfaites et, surtout, des graphismes époustouflants. Prions pour que ce genre de soft, à l'avenir, devienne le minimum de qualité sur CDI.

VOYEUR

Voici le premier jeu résolument original sur CDI. Voyeur est un thriller policier et politique réservé aux adultes, ou, en tout cas, à ne pas mettre entre toutes les mains. Le joueur est dans la peau d'un voyeur, ce qui, pour certains, sera l'occasion d'assouvir de sérieux fantasmes. Bien installé dans son appartement, notre voyeur dispose d'une batterie d'appareils photos et videos en







tous genres, tous braqués sur l'immeuble qui fait face à son bâtiment. C'est là que le jeu commence véritablement.
Le joueur peut pointer un appareil vers les fenêtres d'en face et regarder à travers l'objectif. L'écran affiche alors ce qui se passe dans les appartements de vos voisins. Un peu comme dans «Fenêtre sur Cour» d'Alfred Hitchcock, le joueur assiste alors à diverses scènes, à tout un tas d'intrigues où des couples se déchirent, se battent, des secrétaires soudoient des patrons, ou des bandits assassinent d'honnêtes gens.



La plupart des scènes sont pimentées de phases plus ou moins érotiques qui se limitent, en fait, à des strip-tease improvisés.
Les graphismes de Voyeur sont d'excellente qualité, mélange de décors dessinés sur ordinateur, de décors digitalisés et de personnages filmés. Les strip-tease n'en sont que plus excitants d'autant plus que la résolution d'affichage est très élevée et qu'on a l'impression d'observer de véritables petits films.
Mais Voyeur est un véritable jeu, et des liens complexes relient toutes les petites saynètes auxquelles vous allez assister, à vous d'en démêler les fils pour comprendre le fin mot du complot qui semble se tramer en face de chez vous.

ALIEN GATE

Un machine de jeu ne saurait être complète si elle ne disposait pas de jeux d'arcade, de shoot'em-up dignes de ce nom. Le CDI peut maintenant entrer dans la cour des grands joueurs, le premier shoot'em up à scrolling vertical arrive et sera disponible dès le mois de mai.



Côté scénario, pas grand-chose à relever, mais le sujet n'est pas là. Des hordes d'Aliens foncent sur votre monde pour le détruire, vous devez remonter jusqu'à la source, jusqu'à la porte spacio-temporelle qui leur permet d'arriver jusqu'à vous. Entre temps, vous devrez traverser 25 niveaux différents, tous remplis de sprites gesticulants qui vous bombarderont sans interruption.
Les graphismes d'Alien Gate, et tout particulièrement les fonds, les backgrounds, sont très soignés et disposent de couleurs agréables.
Quand vous perdez une partie, que le message Game Over s'affiche à l'écran, des rires se mettent à fuser de toute part. Le CDI se fout de vous. Très stressant et vexant.

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

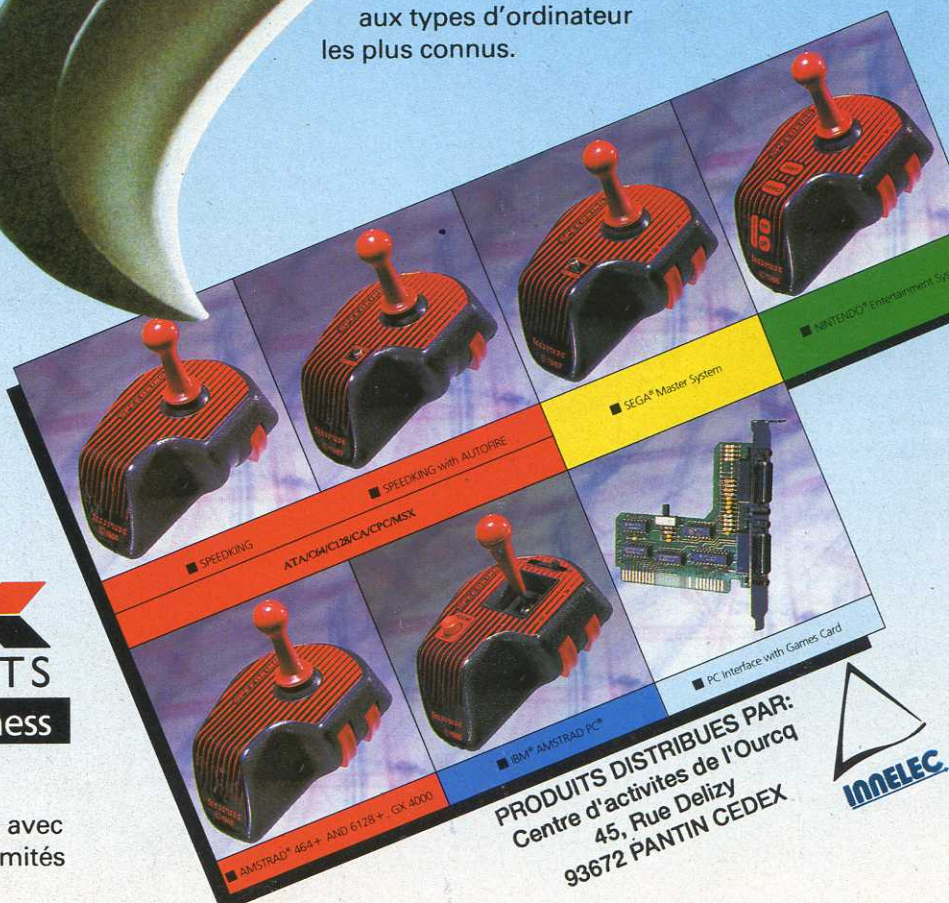
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...

PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX

INELEC



VIDEO SPEEDWAY

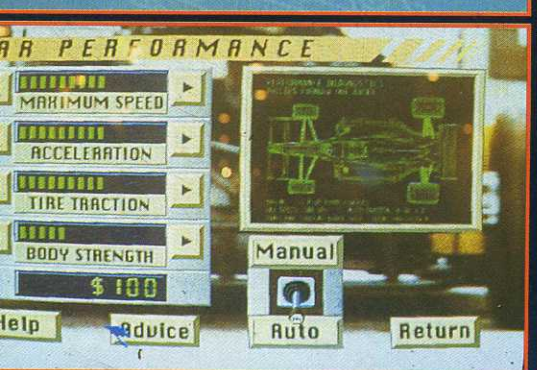
Tous les thèmes les plus classiques vont défiler sur le CDI, les uns après les autres. C'est au tour des simulations de courses de voitures de se pointer, en la matière de Video Speedway.



Après avoir choisi dans quelle compétition concourir (kart, F1,Formule Ford,...), le joueur choisi le circuit sur lequel il tentera de prouver qu'il est un as du volant. Dix circuits internationaux différents sont intégrés dans le jeu. Cela va de Geneve à Malibu, en passant par Daytona.



Pendant la course, une vue du cockpit est affichée et vous n'avez plus qu'à manipuler la manette ou le track-ball pour tenter de rester sur la route. L'action est assez rapide, les obstacles défilent sur les bords de la route, tandis qu'un décor de fond, attestant de la ville où vous vous trouvez, scrollera quand vous aborderez des virages.



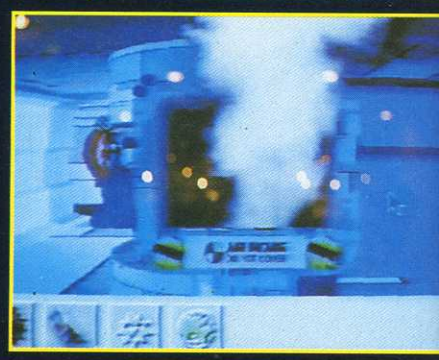
De nombreuses options vous permettront de régler votre véhicule: ailerons, moteur, freins, pneus, vitesse auto ou non.

EN BREF

Mais ce ne sont pas les seules nouveautés CDI prêtes à sortir d'ici la fin de l'année. Ainsi The 7th Guest va bientôt voir le joueur sur CDI, avec l'option Full Motion Video. Rappelons que ce jeu développé sur CD Rom PC est un véritable film interactif aux graphismes absolument éblouissants.



Logic Bomb est en cours de développement et demandera encore 1 an de travail, nous aurons le temps d'en reparler. Il s'agit d'un jeu aux graphismes entièrement filmés, avec des acteurs et des tonnes d'effets spéciaux. Le thème est on ne peut plus CyberPunk puisque le joueur incarne un voleur de données informatiques qui se déplace dans les mondes des ordinateurs.







Et enfin, Escape qui annonce le début d'une série de CDI de musiques avec interactions. Escape vous balance de la musique techno hardcore, spécialement composée pour ce CD par des artistes de la scène danse européenne, tandis que des images des fractales, des formes et, surtout, des tonnes de couleurs s'affichent à l'écran. Avec la manette du CDI, vous pouvez directement intervenir sur leur évolution. Absolument génial, même si cela n'en a pas l'air.

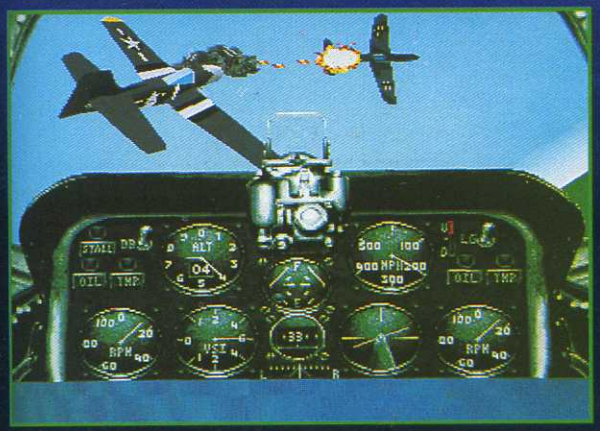
SIERRA-DYNAMIX

ACES OVER EUROPE

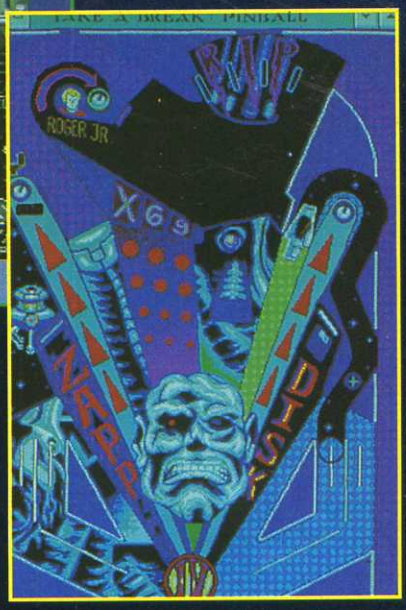
STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE: MAI

Dynamix ne vous laissera pas souffler une seule seconde. Vous venez de terminer toutes vos missions au-dessus du Pacifique, et hop, aussitôt, on vous envoie vous battre en Europe.

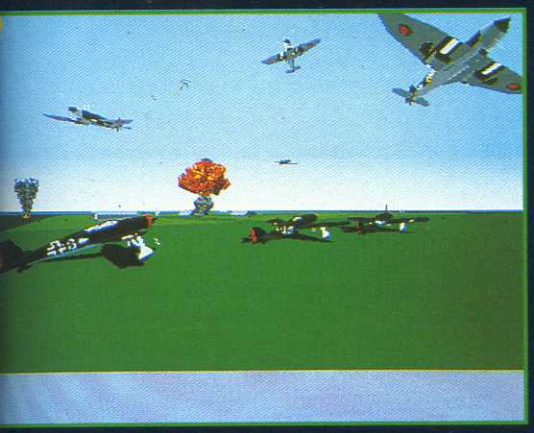
Aces over Europe vous propose de devenir pilote de la Luftwaffe Allemande, de la Royale Air Force Anglaise, ou encore de l'U.S. Army Air Force. Vous allez prendre part à de meurtrières batailles, vos missions iront des simples combats dans les airs aux attaques







de sites divers au sol. Bombardements de ponts tenus par l'ennemi, attaques de convois militaires ou de trains; Aces over Europe propose une grande variété d'action, des plages Normandes jusqu'au ciel de Berlin.
Plus de 20 avions différents sont intégrés dans le jeu, tous en 3D avec de nombreux détails, des tas de facettes et de belles couleurs: Messerschmitt 262, Spitfire, P47D Thunderbolt ou encore Arado-234B, par exemple.



Les graphiques sont plus évolués que dans Aces of the Pacific, avec un plus grand réalisme au niveau des textures et des ombres. La rapidité d'affichage n'a pas été oubliée et Aces over Europe fonctionnera parfaitement sur un 386, même s'il est conseillé qu'il tourne au moins à 25 MHz. Un nouveau mode graphique, spécialement développé pour ce jeu, proposera une plus grande résolution verticale, ça se sent très nettement et de ce fait, les graphismes sont beaucoup plus beaux et détaillés.
Autre amélioration par rapport au précédent jeu Dynamix du genre, l'intelligence de l'ordinateur dans les combats a été doublée. Vous allez souffrir.
Si les graphismes sont en 3D calculée, le cockpit et les ailes, quand vous regardez sur les côtés sont, par contre, digitalisés à partir de véritable photos.
Si vous possédez des interfaces du type pédalier ou manche à balai, Aces over Europe les gère sans encombres, histoire de s'y croire encore plus. Côté carte son, le jeu est compatible avec les cartes Adlib, MT-32 et Soundblaster.
Un autre membre de la famille Aces est déjà à l'étude, il retracera la guerre de Corée.



EN BREF

Sierra annonce la sortie en mai de Take a Break, un simulateur de flippers tournant sous PC windows. L'originalité et l'intérêt du produit viennent des thèmes des flippers puisqu'ils mettent les personnages de Sierra en scène. On flippera donc sur fond de Larry, de Willy Beamish, ou encore de Roger Wilco. 7 flippers sont intégrés à Take a Break.

Dans les mois à venir, d'anciens titres Sierra seront réédités en versions CD-Rom. Le premier de la série sera Kings Quest 6 (qui sortira sur Mac très bientôt d'ailleurs) pour début mai. Ces nouvelles versions disposeront d'intros beaucoup plus imposantes et seront entièrement parlées. Plus l'ombre d'un texte. Malheureusement, les versions Françaises ne sont pas encore prévues, vous devrez donc habituer vos oreilles à la langue Anglaise.

FLAIR

TROLLS 2

STANDARDS: AMIGA-A1200-PC
PHOTOS: PC
SORTIE: SEPTEMBRE

Les Trolls ont déjà envahi la chambre de votre petite sœur, cheveux fluos bien dressés sur la tête, tronches molles et rondelettes et taille n'excédant guère celle d'un nain de jardin. Ces mêmes Trolls avaient déjà fait une incursion dans le monde des ordinateurs à l'occasion d'un jeu de plates-formes coloré, et déjà, à l'époque, Flair était responsable de leur arrivée.
Les Trolls sont donc de retour, ou plutôt un Troll revient pour courir sur vos écrans et toujours pour délivrer des bébés retenus prisonniers dans des tableaux aussi immenses que dangereux. Cette fois, le cinéma et tous ses mondes servira de thème au jeu. Vous vous baladerez dans des décors de far-west, de film d'hor-









reur, de S.F. ou encore dans une époque préhistorique. Dans le premier épisode, le Troll franchissait des portes pour entrer dans un nouveau monde, cette fois il devra foncer dans diverses salles de cinéma.



Les tableaux sont encore plus vastes et nombreux que dans le premier épisode, c'est dire; et l'action y est toujours aussi frénétique. Votre personnage saute dans tous les sens, rebondit sur ses ennemis pour les éliminer, récupère des bonus pour marquer des points et tente de sauver le maximum de bébés Trolls. Il faut en délivrer un minimum pour passer au niveau suivant, pour que la porte de sortie s'ouvre et vous laisse avancer. Il n'est d'ailleurs pas toujours simple de trouver la sortie tant les tableaux sont grands, dans tous les sens, en haut, en bas, sur les côtés; des scrollings multi-directionnels parfaitement fluides accompagnent vos déplacements. La version Amiga ira d'ailleurs plus loin que la version PC, puisqu'il s'agira de scrollings différentiels, sur deux plans.





Les sprites et les décors de fond de Trolls sont très riches, très détaillés; il y a tellement de couleurs et l'action est si rapide qu'il est parfois bien difficile de distinguer tout ce qui est affiché. Des dégradés de couleurs viennent encore rehausser la beauté du jeu.

Flair prévoit de sortir d'autres produits à la rentrée, autour du mois de septembre, malheureusement, nous n'avons pu obtenir de plus amples informations, les programmeurs tenaient à garder le secret. L'unique information lâchée indiquait qu'il ne s'agira pas que de jeux d'arcade, mais des jeux d'aventures sont planifiés. Patience, et continuons à surveiller d'un œil cette compagnie qui se fait de plus en plus remarquer.

IMPRESSIONS

WHEN TWO WORLDS WAR

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE: MAI

L'avenir d'Impressions est très prometteur. Depuis quelques mois, de nombreuses personnes ont rejoint les équipes déjà en place dans les bureaux de l'éditeur, aux States et en Angleterre: nouveaux programmeurs, graphistes, et toute une batterie de testeurs prêts à dépecer chaque jeu avant qu'il ne parte à la duplication. Tout ce sang neuf pour installer définitivement Impressions comme l'un des éditeurs leader en matière de jeux de stratégie.

Présenté dans sa version quasi finale à l'ECTS de Londres, When Two Worlds War est certainement le jeu Impressions le plus abouti, le plus riche et complet. Dans un monde futuriste, alors que vous dirigez toutes les ressources humaines et écologiques d'une planète, vous entrez en guerre avec la planète voisine. Votre but est donc d'utiliser au mieux toutes les matières premières dont vous disposez à des fins militaires: construction de vaisseaux de combats, de transports de troupes, de radars, d'engins d'extractions. C'est le joueur qui créé







lui-même tout ces véhicules, en intervenant directement sur leur design et sur les fonctions dont ils disposeront. Plus ils seront performants et imposants, plus il vous en coûtera en matières premières.

Le joueur doit explorer sa planète pour découvrir les gisements de divers minerais, puis il installe ses différents sites d'extraction avant d'organiser tout le réseau de distribution et de circulation des forces. Ensuite, il est temps de partir dans l'espace, d'entrer dans des phases plus orientées wargame pour attaquer l'adversaire. N'oublions pas les desseins meurtriers qui vous animent. Là aussi, vous devrez explorer, mais cette fois il s'agira de la planète ennemie; vous tenterez de repérer ses forces pour les combattre ou saboter ses sites de développement. Wargame, mais aussi jeu de stratégie.

Deux aspects techniques de When Two Worlds War sont particulièrement intéressants. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux en reliant deux ordinateurs par modems ou par cable null-modem. Les joueurs se déplacent et agissent simultanément, découvrant l'adversaire au hasard des rencontres. Une option deux joueurs est toujours amusante, elle l'est encore plus dans When Two Worlds War puisque le jeu a entièrement été pensé dans le sens d'un duel de deux planètes, entièrement étudié pour être joué à deux.

Ensuite When Two Worlds War est l'un des tous premiers jeux compatibles avec la carte Aria Listener de Sierra Semiconductor (voir encadré). Cette carte de reconnaissance vocale permet de donner des ordres au soft par l'intermédiaire d'un micro, avec la voix. Difficile de faire plus futuriste et hi-tech. Le joueur balance ses ordres, il parle et l'ordinateur s'exécute, passe d'une carte à l'autre, change l'échelle d'affichage ou retourne à un menu. Les fonctions principales du jeu disposent toutes d'un raccourci par la voix, parlez et l'Aria Listener vous comprend.

Les graphismes de When Two Worlds War, sans être à tomber à la renverse, sont de bonne qualité et affichent des pages en 256 couleurs VGA. Côté son, les cartes classiques, Adlib et Soundblaster sont acceptées; mais Impressions travaille actuellement sur l'intégration des nouvelles cartes Aria, Gravis et AdLib.

Une fois que vous serez arrivé au bout d'une partie, vous aurez sûrement envie d'en redémarrer une autre. Pour éviter que le jeu ne soit trop répétitif, un générateur de planètes est intégré, ainsi un conflit ne ressemble jamais à un autre. Divers scénarii sont aussi fournis avec le jeu, scénarii intègrant certaines planètes et, aussi, un agencement particulier des deux armées, pour créer des situations plus difficiles ou plus intéressantes.

When Two Worlds War est arrivé en douce sur le marché du jeu, sans battage, sans bourrage de crâne. Il est peu probable qu'il passe inaperçu tant l'intérêt du jeu semble fort; nous tenons peut-être un jeu culte. Attendons donc le test complet du mois prochain.

ARIA LISTENER, PARLEZ A VOTRE PC!

Sierra Semiconductor, micro près de la bouche, donnait des ordres vocaux au jeu When Two Worlds War.

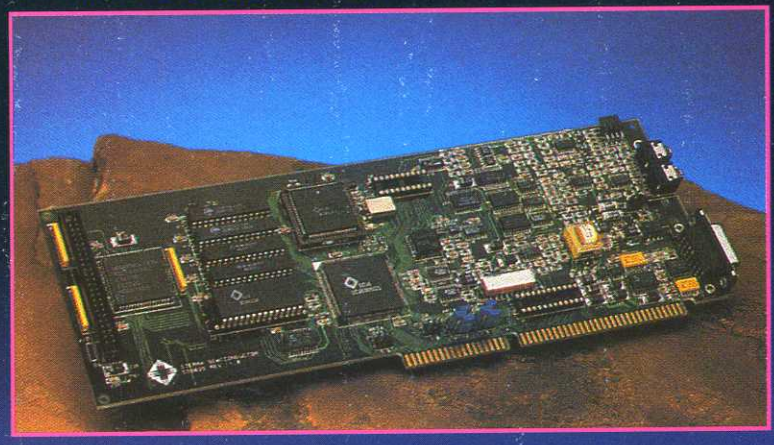
S'il existe de nombreuses cartes de synthèse vocale sur ordinateurs, et en particulier sur compatibles PC, les cartes qui donnent des oreilles aux machines sont beaucoup plus rares. Les quelques tentatives tombées entre nos mains dans le passé ne valaient pas grand-chose. On se souviendra de cette carte qui proposait de remplacer les joysticks, il y a bien longtemps, sur spectrum ou C64, où le joueur devait s'époumoner dans un combiné casque-micro en hurlant «A GAUCHE», «A DROITE», «FEU». Imaginez le souffle qu'il fallait pour arriver au bout d'un shoot'em up en criant «FEU, FEU, FEU, FEU, FEU!» le plus rapidement possible.

Plus tard d'autres cartes se proposaient d'alléger les systèmes d'exploitation en intégrant une interface supplémentaire au couple clavier-souris: la voix de l'utilisateur. Même si elle n'est pas nouvelle, l'idée est alléchante. Les grands constructeurs travaillent d'ailleurs là-dessus depuis pas mal de temps, et si on fait crédit aux rumeurs, Apple prévoirait d'intégrer l'élément voix à son prochain système d'exploitation Macintosh.

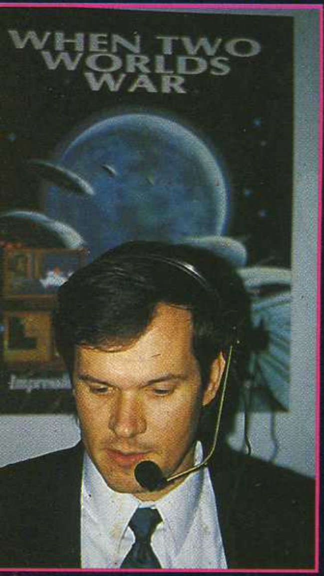
Jusqu'à maintenant, aucune carte abordable destinée aux ordinateurs grand-public n'était vraiment satisfaisante. L'électronique ne semblait pas suivre et l'utilisateur devait s'énerver à répéter plusieurs fois le même mot pour que l'ordinateur daigne réagir et prouver qu'il avait finalement compris. Quand il comprenait! Certains utilisateurs sont bloqués depuis des lustres, micro en main, à gueuler des «open file» à un ordinateur décidément sourd comme un pot.

La toute nouvelle carte Aria Listener, de chez Sierra Semiconductor, semble, elle, beaucoup plus satisfaisante et a déjà le mérite d'avoir un jeu compatible avec sa technologie. Espérons que celui-ci n'est que le premier d'une longue liste.

A la base, la carte Aria Listener est compatible avec Windows; du coup, vous pouvez utiliser de nombreux raccourcis vocaux pour les fonctions les plus classiques, du genre «close window» ou «select all», en anglais malheureusement.



La carte accepte un vocabulaire de 50 ou 125 môts, selon votre configuration mémoire, mais il est possible de sauvegarder et recharger d'autres banques de vocabulaire, ce qui fait que les possibilités de la carte ne sont pas limitées. Vous pouvez avoir une banque pour windows, une banque pour When Two Worlds War ou une autre banque pour vos propres applications. Il est, en effet, possible d'intégrer ses propres mots grâce à un utilitaire disponible auprès de Sierra. Ensuite, avec un programme fourni avec la carte, vous indiquez la fonction de chaque mot, «enclume» pour lancer un programme, «nain d'jardin» pour copier un fichier ou encore «Nnnnha rentr'chez ta reum» pour effacer l'écran, par exemple, vous êtes totalement libre.

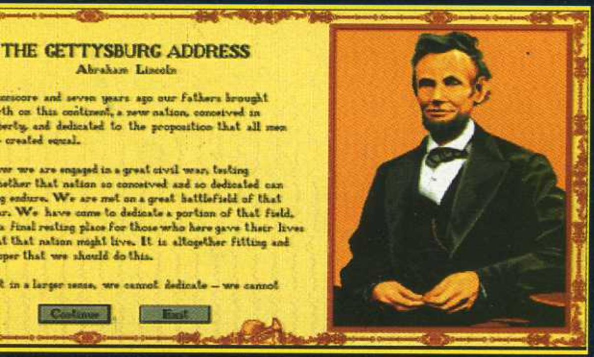


L'orinalité de la carte Aria Listener vient du fait qu'elle fonctionne quel que soit l'utilisateur, la carte réagit intelligemment et analyse les mots qu'on lui balance. La plupart des cartes qui étaient disponibles jusqu'à maintenant, fonctionnaient en échantillonnant les mots prononcés par l'utilisateur pour les stocker, puis pour les comparer quand on lui donnait un ordre. Du coup, il fallait tout" rerégler" si votre petite sœur, avec sa voix si aiguë, voulait utiliser le programme, ou si, plus bêtement, vous étiez enrhumé. La carte Aria Listener n'a pas ces problèmes.

On imagine facilement toutes les applications possibles avec un tel instrument. Espérons que When Two Worlds War n'est que le premier d'une longue liste de jeux compatibles avec la carte Aria Listener. Espérons aussi que cette carte, déjà disponible aux USA pour 300$ environ, arrivera en France et qu'elle se vendra bien partout. Pas spécialement pour que Mr Sierra s'enrichisse encore plus, mais pour que le nombre grandissant d'utilisateurs pousse les éditeurs à développer des softs compatibles avec cette interface.

EN BREF

Nous vous avons déjà parlé, dans les previews, des autres produits Impressions en préparation. Air Bucks v1.2 devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Rappelons qu'il s'agit d'une nouvelle version entièrement retravaillée avec des graphismes VGA d'un jeu de stratégie et de gestion de compagnie aérienne. Air Force Commander lui aussi est une réactualisation. Une version pour le marché américain de Fighter Command, jeu de stratégie de combats aériens.







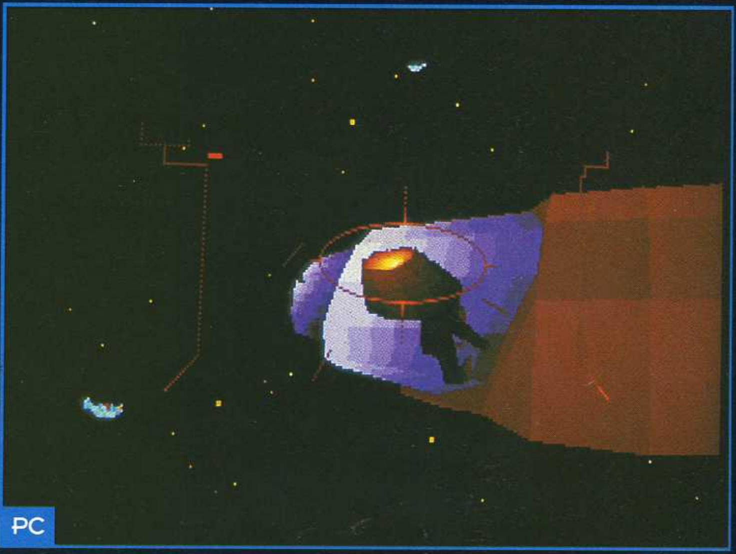
The Blue & The Gray est un wargame retraçant les plus célèbres batailles de la guerre civile américaine qui a opposé le Nord au Sud. Prévu pour juin sur PC, et en septembre pour Amiga et ST.

OCEAN

ODYSSEY EPIC 2

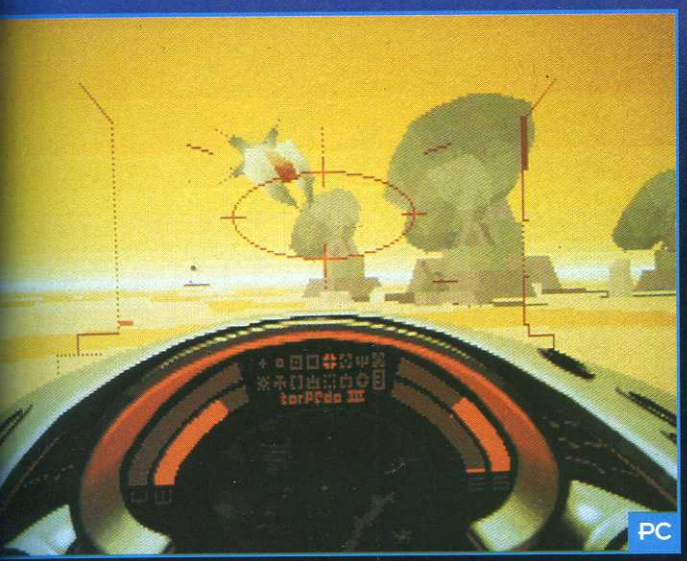
STANDARDS: PC-PC CD-A1200
PHOTOS: PC
SORTIE: SEPTEMBRE 93

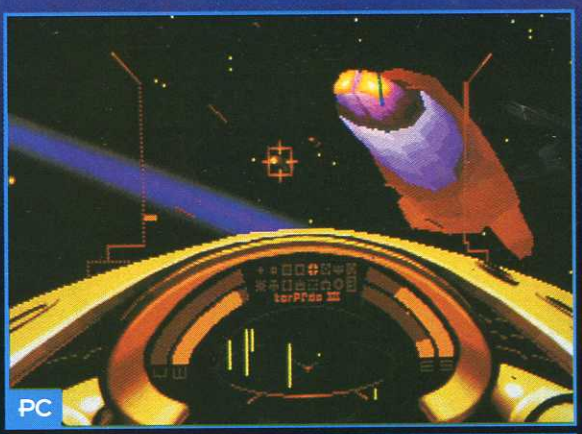
La rentrée de septembre sera marquée par le grand retour de D.I.D. (Epic, Robocop 3). Cette équipe de développement prépare deux gros titres pour Ocean, titres déjà survolés dans Joystick il y a de nombreux mois, mais que nous pouvons aborder maintenant plus en détail. Tout d'abord, Odyssey, qui n'est autre que la suite du célèbre Epic.


PC

Pour éviter une énorme catastrophe écologique, les humains ont dû émigrer dans les profondeurs de la galaxie, fuyant la planète à bord de vaisseaux gigantesques. Le but de la colonie Terrienne était de trouver un système solaire, une planète suffisamment vaste et, surtout, vivable pour le genre humain où toute la communauté pourrait s'installer et repartir à zéro. Au hasard de leur traversée galactique, la colonie est entrée en territoire Rexxon. Ce peuple, entièrement voué au combat et à la guerre, n'a pas apprécié et un conflit énorme s'est installé entre les Rexxons et les ex-Terriens. Cette histoire est celle de Epic, premier du nom; vous avez peut-être vécu ce conflit de l'intérieur, en pilotant un chasseur de combat Terrien et en dirigeant des raids sur les installations Rexxon.

Sortis glorieux de ce conflit, les humains ont pu continuer leur







route et s'installer plus loin, dans un système solaire parfaitement accueillant. Tout semblait aller pour le mieux et la vie pouvait redémarrer pour les nouveaux colons. Malheureusement, c'était sans compter sur l'esprit de vengeance du peuple Rexxon, et, bientôt, une autre guerre s'installa entre les deux peuples, encore plus violente que la précédente. Ces conflits seront contés dans Odyssey et vous allez être l'un des acteurs principaux.

Depuis la sortie de Epic, les programmeurs de D.I.D. n'ont pas arrêté de travailler une seule seconde, passant des heures à retravailler les routines d'affichage, à améliorer leurs moteurs 3D et à bosser sur la rapidité générale de leurs programmes. Du coup, Odyssey, même s'il reprend les grandes lignes de Epic, est une progression, une amélioration qui en fait un jeu encore plus intéressant. D'autant plus que la critique principale faite à Epic, sa courte durée de vie et le manque de profondeur de ses missions, ont servi de leçon aux concepteurs de Odyssey. Cette fois, il y aura des centaines de missions à accomplir, sur la surface de 7 planètes différentes, sur 3 lunes et dans l'espace.





Les graphismes de Odyssey sont très agréables, bien animés, avec de superbes dégradés qui traînent un peu partout à l'écran. Les planètes sont beaucoup plus belles que dans Epic et proposent chacune un thème différent. Si l'une peut-être apparentée à une planète faite de désert, l'autre est presque entièrement constituée d'eau. L'action et la stratégie sont forcément très différentes sur chaque planète.

De nombreuses scènes cinématiques viendront encore rehausser la qualité de l'action, avec, notamment, une introduction et des scènes de décollage à tomber par terre. Les personnages sont entièrement en objets 3D, avec des tonnes de facettes et, surtout, des textures magnifiques.

A noter qu'une version Amiga 1200 est en chantier dans les locaux de D.I.D., et qu'ainsi, Odyssey risque d'être le premier jeu véritablement impressionnant, techniquement, sur le 1200. Une version CD Rom PC est également planifiée et devrait proposer plus de séquences intermédiaires et des voix à la place des textes, quand des personnages se lancent dans de superbes dialogues.

INFERNO

STANDARDS: PC-PC CD ROM-AM 1200
PHOTOS: PC
SORTIE: SEPTEMBRE 93

Cependant, le retour de D.I.D. ne se limite pas à la sortie d'un seul titre. Un autre jeu, simulateur de vol, est, lui aussi, en préparation: Inferno. Le développement de ce soft a démarré il y a bien longtemps; nous avons d'ailleurs déjà publié quelques photos et, à l'heure qu'il est, le jeu est quasiment bouclé, il ne reste plus qu'à élaborer les missions et à régler les difficultés.

Ce simulateur de combat ne vous lance pas dans un conflit où vous devrez écraser une autre armée et vous enfermer dans une guerre haineuse. L'orientation d'Inferno est résolument humanitaire. Un joli paradoxe, au moins aussi risible que celui d'une appellation comme Les Soldats de la Paix de l'ONU, par exemple. Bref, toujours est-il que vous serez envoyé en mission en divers endroits du globe, pour intervenir et rétablir la justice. Lutte contre la faim, la drogue, la dictature ou les invasions jugées in-





JURASSIC PARK

STANDARDS: PC-PC CD ROM-AMIGA-ST
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN SEPTEMBRE 93

Nous vous l'avions annoncé dans un précédent numéro de Joystick, Ocean a obtenu la licence d'adaptation du prochain film de Steven Spielberg, Jurassic Park. Le thème de ce film, lui-même tiré d'un roman de Michael Crichton, est assez amusant. Un parc d'attractions propose à ses visiteurs d'entrer dans ce qui peut être défini comme un zoo préhistorique. Des scientifiques, les héros du film, se sont amusés à recréer, à faire revivre des dinosaures à partir de leurs recherches et de leurs découvertes fossilisées. Le problème est que les dinosaures ainsi redressés, n'ont aucune reconnaissance de paternité et voient les humains comme de vulgaires saucisses animées qu'ils aimeraient bien croquer. C'est alors l'horreur et l'affolement dans le Jurassic Park.





Le jeu d'Ocean n'en est qu'à ses premiers pas dans le monde du développement, seuls, quelques écrans (que nous vous présentons ici) sont disponibles. Difficile de se faire une idée de ce que sera le jeu. Jurassic Park proposera de nombreux niveaux à l'action variée, allant de l'aventure au jeu de plates-formes, en passant par des phases en 3D animée à la Ultima Underworld.

Les sons et bruitages seront directement tirés des banques utilisées pour le film, une véritable collaboration s'est installée, à ce niveau, entre Ocean et les Studio Spielberg.

Le jeu est planifié pour la fin du mois de septembre, un tout petit peu avant la sortie du film en Europe, sortie que vous ne risquez pas de manquer tant le merchandising autour de Jurassic Park est vaste. Vous allez périr: porte-clés, pin's, T-Shirts, auto-collants, magazines, tasses, jouets, mini-jeux électroniques, céréales, et même, la totale, Brontoburgers dans les «restaurants» McDonald. C'est le cas de le dire, on va en bouffer du Jurassic Park.



justes par les pays bien pensants de ce monde. Si, habituellement, vous avez mauvaise conscience en larguant des bobes, cette fois, Ocean tentera de vous persuader que vous agissez pour le bien et le bonheur du genre humain. Vous survolerez donc des régions aussi diverses que la Lybie, la Yougoslavie, la Somalie, l'Irak ou des îles du Pacifique; 10 lieux en tout, dont un en Amérique du Nord qui vous servira de base d'entrainement, où vous pourrez essayer les divers avions qui sont à votre disposition. Du F22 à l'European Aircraft de l'ONU, en passant par l'aile volante américaine.

Inferno est entièrement animé en 3D, un peu à la manière de Robocop 3 ou d'Epic. Vous le voyez, D.I.D. se cantonne et se spécialise dans un genre. Les objets 3D qui se déplacent dans le ciel d'Inferno sont très détaillés et, surtout, rapidement animés. L'aspect le plus intéressant et impressionnant du jeu vient de la gestion des décors, des surfaces; l'effet de profondeur est extrêmement bien rendu.

La vue de l'intérieur du cockpit est amusante. Le pilote peut tourner la tête et admirer tout ce qui l'entoure. Le tableau de bord, lui aussi en 3D, se met alors à se déformer pour s'adapter à ce que vous voyez, un peu comme dans Strike Commander.

Nous n'avons pu juger, pour l'instant, de l'intérêt du jeu, nous aborderons cet aspect dans la prochaine preview du jeu; mais en tout cas, graphiquement et au niveau de l'animation, Inferno est un produit tout à fait honorable et assez impressionnant.





EN VRAC

Comme ça, hop, rapidement, sachez qu'Ocean ne nous réserve pas que ces 3 jeux pour la rentrée; sont prévus: Pushover 2, suite de l'excellent jeu de réflexion, Rider Cup, un jeu de golf, Blast, un jeu d'arcade, et Dennis la Malice, l'adaptation d'un film de la warner qui sera programmé par l'équipe d'Addams Family.

La fin 93 marquera-t-elle le véritable réveil et la renaissance d'Ocean?

CORE DESIGN

BUBBA 'N' STIX

STANDARD: AMIGA
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: JUILLET 93



Bubba, charmant jeune homme de la campagne et chauffeur livreur de son métier, vient d'être embarqué dans une sacrée histoire de dingues. Alors qu'il déchargeait des animaux de son camion pour alimenter le zoo local, un alien est apparu dans le ciel, aux commandes de son vaisseau inter-sidéral. L'alien en question est venu sur notre planète pour embarquer des specimen d'êtres vivants. Malheureusement pour Bubba, son camion tout entier se fait embarquer, et lui avec.





Par chance, le vaisseau se met à débloquer complètement, la soute s'ouvre et Bubba tombe du ciel. Mais pas tout seul, des aliens récupérés sur d'autres planètes tombent avec lui. Bubba se réveille face contre le sol. Il n'est plus sur Terre, le voilà sur une planète étrange et, surtout, étrangère. Mais il n'est pas seul, un alien, sorte de bâton vivant avec des yeux, s'est pris d'amitié pour lui et ne le lâche plus.

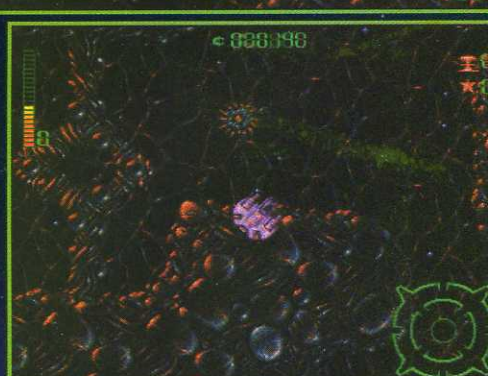


Le couple Bubba-bâton était né, il ne restait plus qu'à s'évader de la planète. Avec un scénario aussi taré, les gens de Core Design ne pouvaient faire un jeu réaliste et sérieux. Bubba 'n' Stix est un jeu de plates-formes aux animations et aux graphismes résolument orientés cartoon. La démarche du personnage est superbe, souple et amusante.
Comme dans tout bon jeu de plates-formes, les tableaux de Bubba 'n' Stix sont truffés d'énigmes, de pièges et de passages secrets. L'originalité du jeu vient du bâton que possède Bubba. Il peut le lancer pour éliminer ses ennemis, il peut le planter dans les parois pour s'en servir comme manche, ou encore sauter dessus pour rebondir et atteindre des plates-formes trop haut perchées en temps normal.
Les tableaux sont, bien sûr, situés dans différents cadres et lieux, tous cinglés puisque vous êtes sur une planète Alien.
La preview ne propose, pour l'instant, de se déplacer que dans un tableau vide d'ennemis, mais déjà, nous avons pu constater la bonne qualité des animations et l'aspect agréable et amusant des graphismes. Preview dans le prochain joystick, pour en savoir plus. Toujours plus.

BLASTAR

STANDARD: AMIGA
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: ETE 93





Un petit coup d'œil rapide sur l'une des prochaines nouveautés Core Design, Blastar. Cinq niveaux, cinq mondes inquiétants vous attendent, vous et votre vaisseau Blastar. D'un concept extrêmement classique, Blastar rappelle ces vieux jeux dans le genre d'Asteroïd puisque le joueur fait tourner le vaisseau sur lui-même avec les directions latérales du joystick, et le fait avancer en poussant la manette vers l'avant. Le but est ultra-simple, vous devez cartonner tous les ennemis qui traînent en vous aidant des quelques bonus que vous pourrez ramasser, et du radar qui est affiché en bas à droite de l'écran.

Les graphismes de Blastar sont bien détaillés et dégagent une ambiance sombre et glauque à souhait. Le fond est particulièrement impressionnant puisqu'il est animé en permanence, il ondule.

EN BREF

Core Design travaille actuellement sur un autre jeu, auquel on n'a malheureusement pas encore trouvé de titre. Ce soft est un jeu de réflexion et, surtout, d'adresse où le joueur dirige une balle rebondissant sur des plates-formes et des dalles perdues dans l'espace. Ce jeu est en développement sur Amiga et sortira environ vers la rentrée.

EMPIRE

MAELSTROM

STANDARDS: PC-PC CD ROM-AMIGA
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN MAI



Maelstrom n'est pas un jeu pour les enfants de chœur, du moins, c'est ce qui filtre de la démo et du scénario qu'exposent les programmeurs. Ce wargame qui se déroule dans l'espace, vous fera découvrir des mondes complètement fous, mais surtout des mondes de haine et de désolation. Plutôt que de vous faire manipuler des unités anonymes, sans noms, et reconnaissables uniquement par leurs compétences, Maelstrom est entièrement tourné vers les hommes eux-mêmes. Du coup tous les personnages que vous rencontrerez, avec qui vous devrez faire des affaires ou organiser des opérations, agiront un peu comme bon leur semble, selon leur caractère et leur humeur.

Vous faites partie des Forces du Syndicat, dans un monde où tout bouge et tout évolue en temps réel: les données économiques, les hommes, les troupes. Vous vous apercevez bientôt que le Syndicat n'a pas forcément les intentions humanistes que vous espériez, et qu'il vise carrément la domination de la galaxie. Manipulez les ordinateurs, achetez des armes, donnez des ordres aux vaisseaux et aux hommes et engagez-vous dans un énorme conflit aux ficelles politiques ultra-compliquées.

Maelstrom est un jeu entièrement géré par menus et icônes, avec des fenêtres qui affichent graphismes et animations. Ces dernières sont d'ailleurs extrêmement réussies. L'aspect sonore est, lui aussi, très soigné et prenant.

EN BREF

Cyberspace dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises est toujours en phase de finition, il sortira en septembre. La version que nous avons vue à l'ECTS laisse, décidément, présager un excellent jeu autour des thèmes Cyberpunk tellement à la mode en ce moment.

Empire travaille actuellement sur un jeu de plates-formes et d'arcade, Magic Boy. Sa sortie est prévue pour le mois de septembre également, sur PC, Amiga et C64.

Un mission disk pour Campaign sera disponible courant mai, sur PC, Amiga et ST.

MINDSCAPE

ALFRED CHICKEN

STANDARD: AMIGA
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: SEPTEMBRE 93



Le monde de la basse-cour peut s'agiter, chanter et caqueter sa joie: une nouvelle figure du jeu vidéo est née, une étoile montante, et il s'agit d'un poulet. Pas de pot, celui qui a été désigné par Dame Chance s'appelle Alfred, Alfred Chicken même, et il est connu dans toute la région pour ses airs d'abruti et sa grande naïveté. Mais bon, inutile de râler, Alfred est l'élu, et c'est lui qui ira délivrer Billy Egg et ses frères, ainsi que Floella, la fiancée d'Alfred.

Ces charmantes bestioles sont retenues prisonnières par les Meka-Chickens, les poulets de l'espace et cet épisode malheureux n'est, en fait, que la première pierre qui les mènera jusqu'à l'invasion du monde tout entier. Raison de plus pour leur rentrer dans le lard et tenter de les stopper.

Alfred Chicken est un jeu de plates-formes. Genre de plus en plus décliné, mais qui, c'est vrai, est toujours très efficace. Le principe d'Alfred Chicken est assez simple. Vous déplacez le poulet en le faisant sauter et vaguement voler grâce à ses petites ailes, sur les plates-formes et les cubes





qui traînent un peu partout. Votre but est de ramasser un certain nombre d'étoiles, indiqué en bas de l'écran, ainsi que des ballons gonflables et gonflés. Une fois tous ces objets récupérés Alfred passe au niveau suivant, sachant qu'il y en a 11 en tout.

Les niveaux sont composés de nombreux écrans agencés en tous sens, comprenez qu'il y en a en haut, en bas et sur les côtés. Des scrollings multi-directionnels s'occupent de vous laisser toujours visible dans le cadre de jeu. Il y a, bien sûr, des ennemis, souris mécaniques, boules aux piques dressés, etc..., qui cherchent par tous les moyens à vous faire périr. Heureusement, ils ne se déplacent pas intelligemment, mais adoptent des mouvements circumanbulatoires, répétitifs, et ne tiennent absolument pas compte de votre présence. Par contre, si vous leur foncez dedans, vous perdez une vie.

Il existe tout de même un moyen d'éliminer ces sales bestioles, Alfred peut sauter dans les airs et retomber sur ses ennemis en piqué, bec en avant. Il marque alors une poignée de points et fait disparaître l'indésirable.

Certains passages ne peuvent être atteints directement, vous devrez appuyer sur des interrupteurs pour faire apparaître des cubes. Ainsi, vous sauterez sur les cubes et pourrez aller plus haut, par exemple, et récupérer les étoiles qu'il vous manquait. Certains couloirs et certains passages sont, eux, carrément cachés et recèlent des bonus et objets à récupérer. C'est ainsi que vous pourrez gagner des vies supplémentaires, par exemple, ou un peu de temps en plus puisqu'il est limité.



WORLDS OF LEGEND-SON OF EMPIRE

STANDARDS: PC-AMIGA
PHOTOS: PC
SORTIE: JUIN 93

Les créateurs de Legend ont décidé de vous relancer sur les chemins de l'aventure et du jeu de rôle. Vous commencerez par foncer à travers le pays pour récupérer des hommes à embrigader pour votre cause. Puis vous vous enfoncerez dans des contrées où le Mal a élu domicile depuis bien longtemps, à la recherche de richesse et de gloire.

Le jeu est géré, en partie, par des écrans de menus où vous pourrez consulter l'état de santé de vos hommes, votre équipement et les sorts qui sont à votre disposition.





SOFTWARE 2000

ICE HOCKEY MANAGER

STANDARD: AMIGA
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: JUIN

Si les logiciels de management d'équipes de football sont omniprésents dans les bacs des revendeurs, ceux qui proposent de gérer des équipes de Hockey sont beaucoup plus rares. D'ailleurs, à notre connaissance, Ice Hockey Manager est le premier jeu du genre. Le soft sera lancé en Allemagne dans quelques jours, pour coïncider avec le championnat du monde de Hockey qui se déroule là-bas, mais sortira un peu plus tard dans le reste de l'Europe, sur Amiga.

Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter en même temps, le jeu propose 6 niveaux de difficulté différents et il est entièrement maniable à la souris. Preview complète dans le prochain numéro.



GRANDSLAM

7TH SWORD OF MENDOR

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN 93





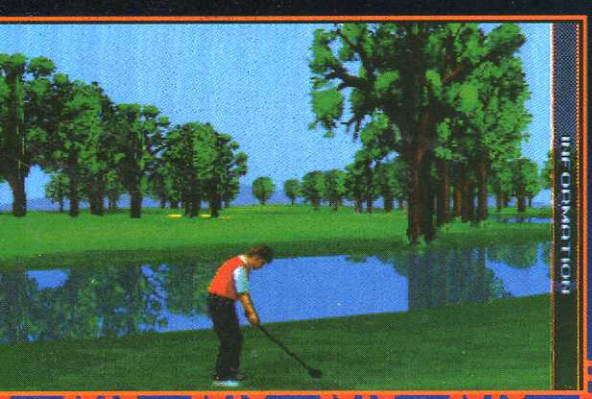


Ce jeu d'aventure raconte la quête du joueur qui part à la recherche d'une épée magique. Toute l'histoire racontera sa quête et ses péripéties. De nombreux éléments de jeux de rôles sont intégrés, notamment sur les capacités et les compétences du personnage. Le joueur pourra lancer des sorts, et devra combattre plus de 100 créatures différentes. Les combats se déroulent en temps réel et le jeu reste donc très ludique. Il est en effet assez frustrant de voir ces phases uniquement dirigées par l'ordinateur, et de lire des message du genre «vous avez perdu le combat» sans qu'on n'ait pu rien tenter.
La version PC disposera de graphismes SVGA et de musiques médiévales très riches et tout à fait dans l'atmosphère du jeu. Certaines phases du jeu sont plus orientées vers la stratégie, d'autres vers l'action, le tout formant une aventure complète où vous déplacez un curseur pour cliquer un peu partout.

NICK FALDO

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE: ETE 93

Ce jeu n'est pas une véritable nouveauté, mais juste une adaptation sur PC. Déjà sorti sur Amiga, Nick Faldo a remporté un très franc succès, s'installant comme la meilleure vente de l'histoire de Arc (la société qui l'a développé pour Grandslam).



Cette version PC offrira des graphismes SVGA, carrément. On se souvient que la force du jeu sur Amiga venait de sa qualité graphique; seulement, sur PC il y a déjà des tonnes d'excellents jeux de golf et le challenge est autrement plus difficile.
Toutes les options jadis présentes seront reconduites sur le PC; il sera ainsi possible de jouer contre 8 concurrents dirigés par l'ordinateur, et vous disposerez toujours des aides textuelles de Nick Faldo lui-même, qui vous aidera dans les moments difficiles.



REUNION

STANDARDS: PC-AMIGA
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN 93





Hop, changement total de décor, après les vertes collines des parcours de golf vous voilà plongé dans d'étourdissantes vues sur l'espace infini. Reunion est un jeu de stratégie et d'action qui mixe les objets 3D et les images de fond hyper-travaillées.
Le plus gros travail dans ce jeu a été axé sur la taille des niveaux qui sont, si on en croit les programmeurs, les plus grands jamais développés pour un jeu. En tout cas cela promet une longue durée de vie .
Ce jeu en est actuellement au tout début de son développement nous reparlerons donc beaucoup plus en détails de tous ces produits Grandslam dès le mois prochain.

TENSAI

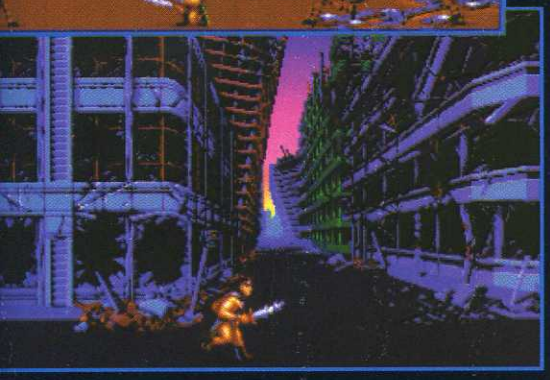
STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: PC
SORTIE: FIN 93



Un holocauste nucléaire a dévasté la planète, il y a plus de 300 ans. La surface de notre monde entièrement







rasée n'a vu que deux survivants qui sont restés terrés pendant de longues années à cause des retombées radioactives.
Maintenant ils viennent de ressortir, et peuvent constater avec horreur que des mutants atroces hantent la planète. Leur long séjour sous terre, et les infiltrations radioactives qu'ils n'ont pu éviter, ont développé chez eux des pouvoirs de télékinésie.
Quelques années plus tard, un mutant du nom d'Arashi s'est levé dans les terres désolées de notre ancienne planète et dirige maintenant les mutants en les réduisant à l'esclavage. Au même moment, notre couple a eu un enfant. Le jeu tourne autour de ces deux personnages, l'un représentant le Mal, l'autre le Bien.
Tensaï a pas mal de ressemblances avec First Samuraï, et, là aussi, c'est un jeu d'arcade et de plates-formes à scrollings multidirectionnels remplis d'énigmes et de pièges. Le jeu est divisé en de nombreuses sections avec chacune leur propre style graphique, et comporte des séquences animées intermédiaires de toute beauté.

GLOBAL SOFTWARE

DONK !

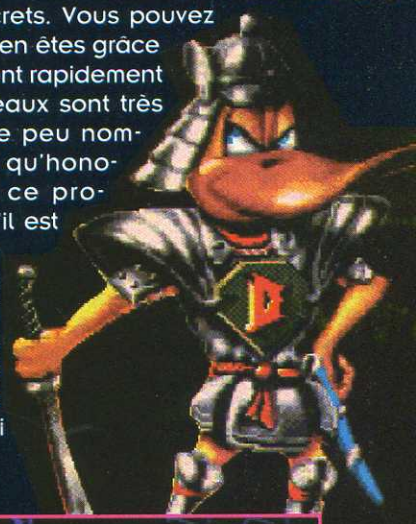
STANDARD: AMIGA
PHOTOS: AMIGA
SORTIE: ETE 93

Tient? Un jeu de canard! Ça tombe bien, j'adore les canards, surtout bien cuit. Quoiqu'un bon poulet... Bref, laissons de côté l'art culinaire et parlons plutôt de ce nouveau programme de Global Software.
Vous incarnez un canard obséder par les diamants. Mais pas n'importe quel canard! Un vrai, avec des plumes partout et un gros bec orange! Un qui fait coin coin quant on lui tire la queue. Vous partez donc à la recherche des pierres précieuses reparties





dans plus d'une cinquantaine de niveaux. Mais le chemin est parsemé d'embûches. Des murs vous empêchent d'accéder à votre fantasme et vos adversaires se précipitent sur vous comme des mouches à merde. Pas cool les mecs! Mais vous n'avez pas dit votre dernier mot et foix de canard, vous voilà bien décidé à les récoltés un à un jusqu'à ce que mort s'en suive! Pour vous aider dans votre quête, les dieux vous ont doté de pouvoirs magiques et vous pouvez vous morpher en canari pour libérer un champ de force. Un système de sélection permet d'utiliser les différentes armes et bonus que vous avez pu récolter au fur et à mesure de votre progression... De plus, de nombreux interrupteurs situés sur des plateformes inversent le positionnement des murs, libérant ainsi l'accès de passages secrets. Vous pouvez savoir en permanence où vous en êtes grâce aux ordinateurs qui vous dressent rapidement une carte des lieux. Les tableaux sont très variés et les sprites, bien que peu nombreux, sont d'une taille plus qu'honorable. Le grand interêt de ce programme réside dans le fait qu'il est possible de jouer à deux simultanément, chacun dirigeant alors un Donk. C'est à celui qui ramassera le plus de diamants et tous les coups sont bons pour griller l'adversaire. Voilà donc un soft qui promet et qui ne devrait plus tarder à sortir.





EN BREF

Mais tous les éditeurs que vous venez de croiser dans les pages précédentes n'étaient pas les seuls présents sur le Salon. Si nous n'avons pas parlé des autres, c'est tout simplement parce qu'ils n'avaient pas de nouveautés à présenter, nous avions déjà parlé de leurs produits dans les previews des joystick précédents.
D'autres éditeurs nous ont annoncé, au fil des interrogatoires et des séances de tortures, quelques-uns des chantiers qu'ils allaient démarrer dans les mois à venir. Voici ces informations résumées en bref, parce que les programmeurs n'avaient, bien souvent, pas le moindre écran à présenter dans les projets neufs.

CYBERDREAMS

...prépare de bien belles choses pour l'année 94. Dark Seed 2, toujours en collaboration avec H.R. Giger. I Have No Mouth And I Must Scream, jeu étrange qui vous enverra à l'intérieur d'un ordinateur. Le titre à lui tout seul est déjà un véritable petit chef d'oeuvre d'antagonisme. Je n'ai pas de bouche et je dois crier (traduction littérale de ce titre) nous contera l'histoire d'un pauvre petit ordinateur maltraité, bafoué, frappé, bref torturé par ses propriétaires. Irrésistiblement drôle, assurément -nous n'avons encore rien vu- I Have No Mouth And I Must Scream est le jeu le plus dilemnique du monde, et hop un nouveau mot. Cyberdream prépare également un jeu de rôle en collaboration avec le prestigieux Gary Gygax, mais comme pour tout ce qui est prestigieux, les bougres nous feront attendre quelque temps, histoire de nous faire saliver, avant de nous en dévoiler plus.

21ST CENTURY

...a deux projets en tête et sur les tables à dessin. Pinball Illusions qui sera le troisième volet de la saga des flippers 21st Century ainsi qu'un Pinball Construction Kit. Comme se sont des projets, vous aurez compris que ces titres ne seront disponibles avant l'année prochaine. Les programmeurs de 21st ont beau être des flèches de la programmation, ils comptent bien pauffiner ces titres afin qu'ils soient les meilleurs possible. Faisons leur confiance, avec l'extraordinaire Pinball Dream sur Amiga, on a vu de quoi ces diables d'Anglais étaient capables. A ce propos, nous ne pouvons que vous demander de zyeuter un coup sur la superbe interview exclusive que nous vous proposons dans ce numéro. Elle décoiffe même les mémés en ski et les nains en luge, c'est vous dire...

US GOLD

...n'en finit plus de fouetter ses programmeurs, et Street Fighter II PC devrait être enfin prêt dans une petite poignée de semaines. A la place d'US Gold, nous aurions quand même les boules... Imaginez que les programmeurs de Street Fighter II, le jeu du siècle à en croire les paroles de notre ami J'm Destroy qui saute de joie à chaque fois qu'il lamine un adversaire, se sont barrés et qu'US Gold doit se débrouiller comme un grand pour terminer les dernières lignes de programmation. Un comble pour Street Fighter II qui s'annonce pourtant sur PC comme le meilleur jeu de baston. Remarquez la baston et le PC n'ont jamais fait bon ménage.



GREMLIN

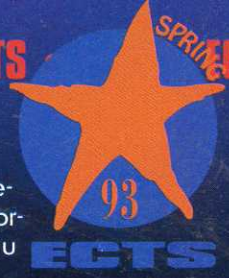
...termine son boulot sur Litil Devil PC. Des versions CD Rom PC et CDI sont également prévues. Zool, la petite bêbête inspiré des jeux sur console et plus particulièrement d'un certains Sonic devrait voir le jour sur ST. Ça fait plaisir de voir enfin, un titre sur notre bon petit ST. Dans la série "quand un titre a du succès" je sors la suite pour gagner un peu plus de sous, les premiers octets de Zool II seront programmés vers la fin de l'année. Ah, et puis allez, une bien bonne histoire de rire ! Zool sortira sur Archimède en Avril. Nombreux possesseurs de cette machine, je vous souhaite bien du courage pour trouver la moindre disquette de Zool sur Archimède en France.



LUCASARTS

...n'en finit plus de sauter de joie tant son X-Wing marche à merveille auprès du public. Quand ils ne sont pas collés au plafond, les programmeurs travaillent sur deux data-disks, pour X-Wing. Un qui permettra d'entrer dans le côté noir de la force, aux côtés de Dark Vador, et un autre qui rajoutera des scénarii et des vaisseaux. Si vous choisissez le premier, rien ne sera facile pour





vous. Bien que le côté obscure soit bien plus attrayant que le bon côté de la force, vous apprendrez à vos dépends qu'il ne faut jamais choisir la facilité. Le second scénario risque fort, lui, de passer plus inaperçu -quoique avec un titre comme X-Wing !- même s'il offre de nouvelles possibilités de jeu et donc un univers plus grand, comme si ce jeu n'était pas assez grand ! Ils sont fous chez Lucasarts. Mais quand c'est pour la bonne cause personne ne dira rien. Chuut ! On se tait.

TEAM 17

... n'arrête pas de nous en mettre plein la tête, il suffit de regarder le test de Super Frog dans ce numéro pour s'en rendre compte. Eh bien, ce n'est pas fini, loin de là. Une version upgrade de Body Blows sortira dans quelques mois, qui permettra notamment de jouer avec tous les combattants en mode 1 joueur. Une version Amiga 1200 est également prévue pour la rentrée; ainsi qu'une version PC 256 couleurs pour le mois de juillet. Mais ce n'est pas tout, Alien Breed est de retour, sur PC, et Alien Breed 2 va bientôt voir le jour sur Amiga et Amiga 1200.
Les programmeurs de Team 17 travaillent également sur un jeu de course de voitures vue d'au-dessus. Celui-ci s'appellera Overdrive et nous vous en reparlerons le mois prochain, avec tous les autres titres.

ADVENTURE SOFT

...est fier d'annoncer que l'excellent jeu d'aventure Simon the Sorcerer, présenté dans les previews de Joystick il n'y a pas si longtemps, sortira sur PC, sur Amiga et sur Amiga 1200 en septembre. Nous avons vu la nouvelle version, elle est tout simplement à tomber par terre. Plus clairement dit la nouvelle version est grandiose, gigantesque, merveilleuse, splendide, fabuleuse, faramineuse, sensationnelle, épatante, incroyable, sidérante, somptueuse, géniale, excellente, renversante, béton, bref à tomber pas terre. C'était suffisamment clair tout compte fait !

INFOGRAMES

...annonce la sortie de Alone in the Dark 2 sur PC et PC CD ROM pour le mois de novembre. Cette fois, le scénario sera beaucoup plus riche, davantage dans la lignée de Shadow of the Comet, autre produit Infogrames basé sur le monde de Lovecraft, et encore plus beau graphiquement. La version Mac de Alone in the Dark est toujours à l'étude, les programmeurs testent la machine.
Début 94 sortira également la suite de Shadow of the Comet.
Sur le Salon, était présenté un jeu éducatif tout à fait charmant, basé sur le film La belle et la Bête dans lequel Jean Marais jouait le rôle de la bête. Sortie en Avril sur PC, le titre est celui du film-dessin animé.

MIRAGE

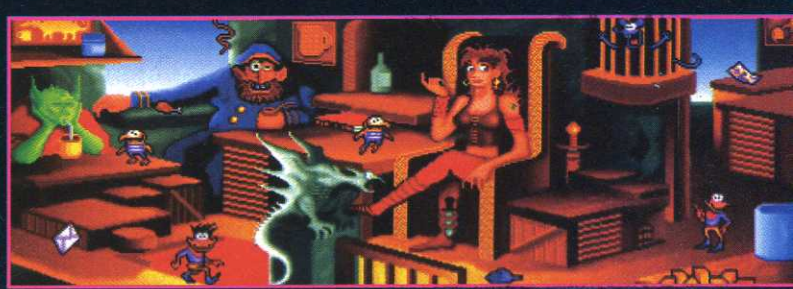
...vient de commencer le développement de deux nouveaux jeux PC: Rise of the Robots, et Lost World. Deux jeux aux graphismes et aux animations à couper le souffle.

COKTEL VISION

...l'éditeur Français qui n'en finit plus de monter vient d'annoncer la sortie très prochaine, avant la fin de l'année, du déjà très attendu Goblin 3. Même principe général que dans les deux épisodes précédents, mais cette fois, il n'y a qu'un Goblin à diriger. Les graphismes sont toujours aussi soignés et hilarants. L'un des softs de fin d'année à surveiller de près, sans aucun doute.











Microfolie's

Tomorrow is NOW !*

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos

* Demain c'est tout de suite



Microfolie's

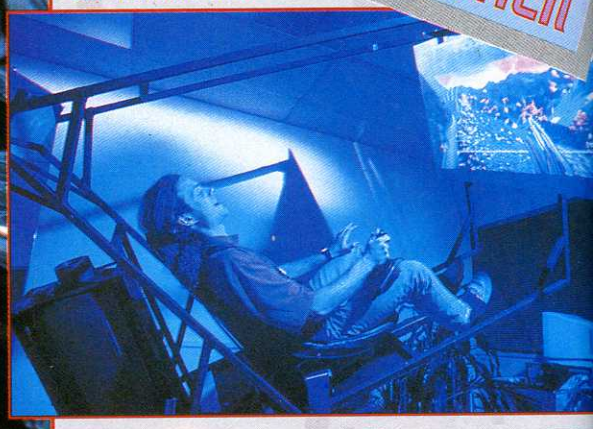
DIRECTION
17, avenue Duquesne
75007 PARIS

Bravo à vous tous !
Vous êtes des milliers à nous avoir envoyé votre coupon !
Pour fêter l'événement, vous recevrez dans les semaines qui viennent le pin's MICROFOLIE'S en avant-première.

De multiples autres surprises vous attendent !



Les images proposées dans le film étaient absolument superbes, l'équipe de Storm essaiera de rester le plus fidèle à cette qualité pour les versions CD Rom du titre.



LAWNMOWER MAN II

EDITEUR : STORM • SORTIE PRÉVUE : FIN 93
FORMATS : PC ET TOUS SUPPORTS CD • PAR DEREK DELA FUENTE

1 ERE PARTIE

Sans avoir à manipuler la moindre machine, à mettre le moindre casque, le spectateur du film Lawnmower Man était plongé dans le monde de la Réalité Virtuelle à venir, dans une poignée d'années. Angel Studios, en Californie, a créé plus de 8 minutes d'effets spéciaux sur ordinateurs largement exploités par le film.

Ces animations simulent plusieurs environnements de ce que sera la Réalité Virtuelle, allant des entraînements sur champs de bataille aux courses à obstacles dans des couloirs ondulatoires en passant par l'expérience ultime, le CyberSex.

Les techniques utilisées pour présenter ces séquences hi-tech, demandent l'utilisation d'ordinateurs puissants, en conjonction avec des modèles en fil de fer. L'usage des ordinateurs était nécessaire, même quand des visages en latex servaient de modèles dans les séquences; ainsi, chaque expression pouvait être calculée avant d'être réalisée.

Toutes ces techniques, le travail sur le story-board et l'avant tournage, ne sont pas loin du boulot fourni pour la réalisation d'un jeu video commercialisé. Angel Studios dispose de plusieurs machines Silicon Graphics utilisées par des animateurs et des graphistes professionnels. Les scénarii développés pour l'élaboration des quelques minutes d'animation intégrées dans le film, faisaient penser à de véritables mini-jeux. La version ordinateur de Lawnmower Man II sera entièrement basée sur le premier film. Les versions PC et CD-Rom utiliseront les images de synthèses vues dans le film, pas seulement pour embellir et accompagner le jeu, mais comme élément principal du soft.

Le travail de programmation vient tout juste de démarrer en Angleterre et nous ne verrons pas le jeu avant la fin de l'année. En fait, le jeu sortira en même temps que la suite du film.

L'histoire du film parle de Jobe, un simple d'esprit qui passe son temps à couper les haies des voisins et qui sert de cobaye (c'est d'ailleurs le titre du film en Français, Le Cobaye) aux expériences du Dr. Angelo. En utilisant la Réalité Virtuelle, le chercheur réussit à déployer des pouvoirs surhumains chez Jobe. Les travaux du Dr. ne manquent pas d'intéresser vivement le gouvernement. Il peut constater que Jobe, un être généralement faible et passif, est deven

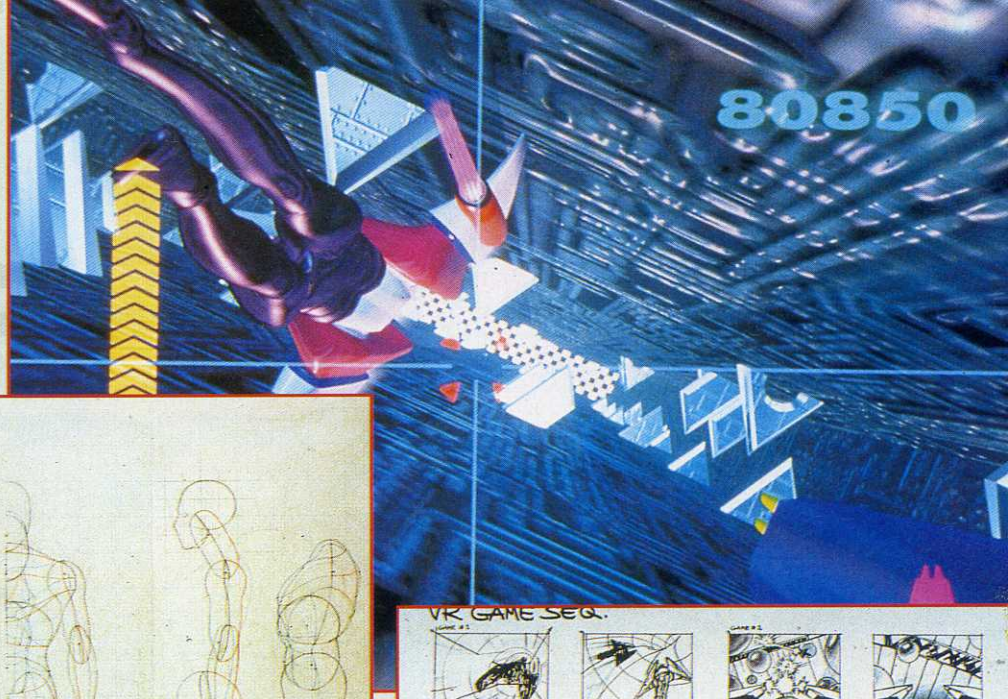


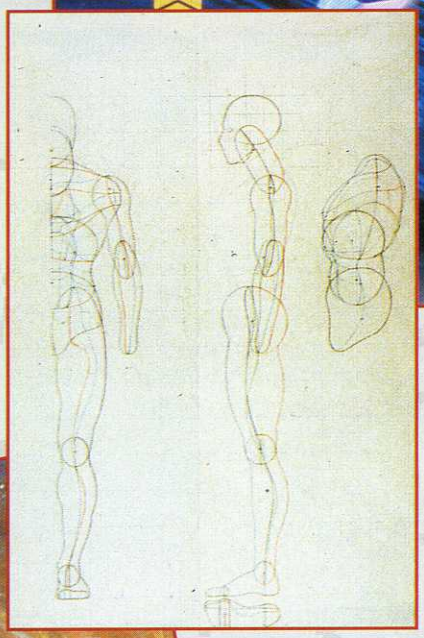
extrêmement destructeur, tentant d'avoir encore plus de pouvoirs en prenant le contrôle de réseaux informatiques. Le premier film s'arrêtait là, le spectateur ne savait pas si Jobe arrivait à ses fins.

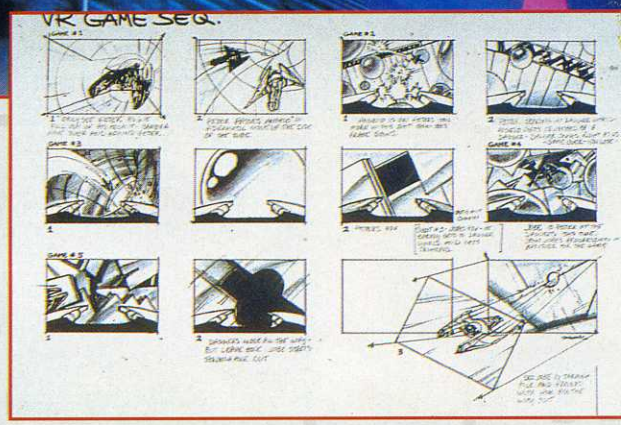
Le jeu en lui-même intégrera de très nombreuses séquences de Full Motion Video, et proposera 30 niveaux de jeux en tous genres. Pas uniquement des scènes tirées du film, mais aussi des séquences 3D originales, spécialement créées par l'équipe de Storm.

Lawnmower Man II proposera 3 catégories de jeux différentes: des séquences de réflexion (musicales, mathématiques, logiques), de plates-formes avec scènes cinématiques, ainsi que des éléments d'aventure directement liées au scénario.

Le travail qui attend tout l'équipe de Storm est énorme, mais dans les mois à venir, nous vous présenterons un Work in Progress exclusif sur ce jeu, en montrant comment les programmeurs réussissent à intégrer les scènes du film dans le soft, quelles techniques ils utilisent, sans oublier tous les aspects ludiques et interactifs qui seront ajoutés.





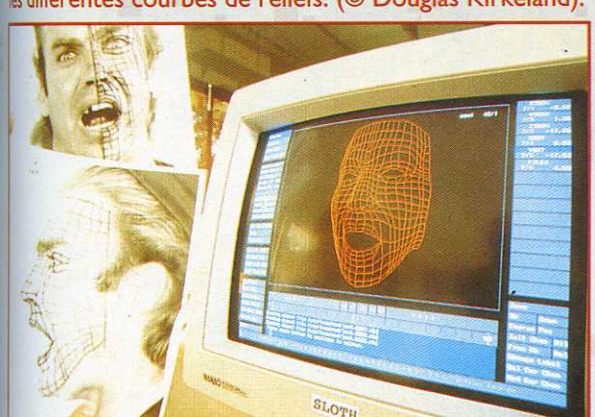




Comme dans la plupart des jeux de grande envergure développés depuis quelques années, les programmeurs et les graphistes sont obligés de passer pa un travail de story-board. (© Albert Co)



Exemple d'intégration d'un visage dans le monde 3D de l'ordinateur. Le graphiste travaille à partir de photos et trace les différentes courbes de reliefs. (© Douglas Kirkeland).





EN CHANTIER

INTERVIEW

Pr
P



Quand on sait que Jordan Mechner aurait aimé être réalisateur de ciné, on ne s'étonne (presque) plus de voir un jeu aussi abouti graphiquement.

Prince of Persia est l'un des titres qui ont le plus marqué le monde des jeux micro, avec sa jouabilité exemplaire et son animation sans faille. Jordan Mechner, le créateur, a rempilé et nous en propose une suite encore plus passionnante et encore plus spectaculaire. Un mega-super hit en puissance !

Le premier Prince of Persia a éclaté comme une bombe dans le paysage des jeux à sa sortie en 1991. Avez-vous été surpris par ce succès ?

En fait, j'ai conçu la version originale de Prince of Persia pour l'Apple II en 1989. Personne ne s'en souvient pour la simple raison qu'on n'en avait vendu que très peu. La version PC

Les décors de Prince of Persia 2 sont beaucoup plus soignés et détaillés que ceux du premier volet.



s'est bien vendue à sa sortie en 1991, mais on ne peut pas vraiment qualifier ça de bombe. Ce qui l'a vraiment sauvé fut sa sortie au Japon et en Europe où il a fait un véritable malheur. On voulait même l'adapter en arcade. C'était un hit partout sauf aux Etats-Unis où il ne l'est devenu que l'année dernière avec la version Mac et une re-sortie dans un nouveau packaging.

Qu'avez-vous fait après le développement de Prince of Persia ?

Après trois années sur Prince of Persia, la dernière chose dont je voulais entendre parler, c'était d'un ordinateur ! Surtout qu'à l'époque, il ne semblait pas du tout voué au succès. J'ai toujours rêvé de réaliser des films, depuis l'âge de huit ans en fait, bien avant de m'intéresser à la conception des jeux. Je suis donc retourné dans ma ville natale, New-York,où je suis devenu l'assistant d'un ami pour apprendre sur le tas.

Avec le recul, qu'auriez-vous modifié dans le jeu original ? Avez-vous procédé à ces changements dans le nouveau titre ?

Je suis très satisfait de Prince of Persia. Avec le recul, la principale chose que j'aurais changée aurait été de ne pas le programmer sur Apple II. Je devais faire beaucoup de compromis à cause de la machine .Sii j'avais su qu'il sortirait sur PC et Mac, je l'aurais rendu beaucoup plus riche. C'est ce que nous avons fait avec Prince II.

Aviez-vous prévu dès le départ de faire une suite ou s'agit d'une opportunité relative au succès qu'il a eu ?

J'ai toujours espéré qu'il y aurait une suite. Bien sûr, pendant les deux premières années, les ventes du jeu n'étant pas du tout spectaculaires, il était difficile d'imaginer une suite. Quand j'écrivais la version Apple, je conservais dans une chemise toutes les idées que je ne pouvais mettre dans le jeu.

Depuis combien de temps développez-vous Prince of Persia II ?

J'ai commencé Prince II pendant l'été 91, il y a deux ans. J'ai écrit un synopsis qui s'est transformé en un script de 200

L'action se déroule à l'extérieur... et quels extérieurs ! Je ne me remets pas tant c'est beau !



nce of ersia 2

The shadow of the flame

BRODERBUND
SORTIE PREVUE: JUIN 93
STANDARD : PC/MAC
PHOTOS:PC

Jordan Mechner



Une nouveauté au niveau du jeu : on pourra apprendre des sortilèges assez spectaculaires.

pages, avec un storyboard complet. La production a vraiment commencé en octobre 91. . Cela fait donc un an et demi de développement. Broderbund est une grande compagnie avec sa propre hiérarchie et sa procédure de prise de décision, et c'est inhabituel pour eux de donner à un "auteur externe" autant de contrôle sur un projet. Mais ça a bien marché.

L'équipe de Prince II est-elle plus grande que celle de Prince I ? Sont-elles identiques ?L'équipe de Prince II est de loin la plus grande avec laquelle j'ai travaillé. Le noyau est composé d'environ 6 personnes et une dizaine d'artistes, programmeurs, etc., ont travaillé dessus pendant le développement. En comparaison, l'équipe du premier Prince of Persia était vraiment ridicule : j'étais tout seul !

N'oublions pas mon père qui a composé la musique à la fin, pendant quelques jours. C'est un grand plaisir de travailler avec des personnes talentueuses. C'est l'une des choses que j'ai le plus apprécié sur Prince II. La plupart des gens qui ont travaillé sur la version PC de Prince I font également partie de l'équipe de Prince II.

D'où vient le titre Shadow of the Flame et quel rapport a-t-il avec le scénario ?

Tout ce que je peux vous dire, c'est que vous saurez le pourquoi du comment en jouant du début à la fin du jeu...

L'animation de Prince était l'une des caractéristiques principales. Avez-vous fait des modifications majeures pour le nouveau titre ? Je crois qu'il y a de nouveaux mouvements, pouvez-vous les décrire ?

Bien que j'ai essayé de garder les contrôles du personnage simples et quasiment identiques à ceux de Prince, nous avons ajouté de nouveaux mouvements. Par exemple, il peut se baisser et ramper

Chaque niveau se déroule dans un environnement différent, aussi bien sur le plan graphique que sonore.



De nombreuses séquences animées ponctuent les niveaux de Prince of Persia 2, éclaircissant les tenants et les aboutissants du scénario.



Pour ceux qui croyaient qu'il n'y aurait de l'action que sur la terre ferme.

sur le ventre. Il peut attaquer un ennemi vers le bas, comme un serpent, avec son épée. Il peut aussi obtenir des pouvoirs magiques. Par exemple, à un moment du jeu, il peut se partager en deux. Son ombre se détache de son corps et se déplace librement. Vous pouvez utiliser l'ombre pour faire des choses que votre enveloppe corporelle ne peut réaliser (ça doit rappeler quelque chose aux fans de Prince I). Il y en a beaucoup d'autres, mais je veux vous laisser les découvrir par vous-même ! Mais tout est très facile à maîtriser.

Les graphismes de Prince of Persia étaient simples mais efficaces,

Le Prince a appris de nouveaux mouvements : il peut tourner sur lui-même tout en combattant à l'épée, il peut ramper, etc. Mais tout reste très maniable.





Les pièges sont différents pour chacun des niveaux de jeu, et vu leur nombre, on ne risque pas de s'ennuyer. Chouette !

ceux de Prince II sont-ils plus détaillés ?

Les décors de Prince II sont plus riches que ceux de Prince I. L'action se déroule en extérieur.Au niveau des couleurs et de détails, nous avons tiré parti de la mémoire et de la puissance des machines. La machine de base est maintenant un PC équipé d'une carte VGA et d'un disque dur, alors que Prince I était conçu pour un Apple II avec 128k et des disquettes 5'25. De même, nous avons rallongé l'histoire avec des séquences animées entre les niveaux.

À quel niveau avez-vous amélioré le jeu ? Comment sont combinées les énigmes et l'action ? Y a-t-il une plus grande variété d'adversaires? Y a-t-il plus de rebondissements ? Avez-vous prévu plus de pièges et de fossés pour notre héros ?

J'ai essayé de garder le même dosage entre les énigmes et l'action que dans Prince I. Je ne voulais pas faire quelque chose de beaucoup plus difficile, surtout dans les premiers niveaux, car je sais que beaucoup de ceux qui ont joué à Prince I n'étaient pas forcément des pros en jeu. Cependant, certaines énigmes sont assez difficiles. J'ai essayé de rendre le jeu plus riche Nous pouvions ajouter plus d'adversaires et plus de décors. Il y a aussi plus de surprises. Dans tous les domaines, c'est un jeu beaucoup plus grand. J'ai essayé de faire en sorte que le joueur en ait pour son argent.

Qu'avez-vous prévu au niveau des bruitages ? J'ai entendu dire que Broderbund a un matériel impresionnant ? Y a-t-il des voix digitalisées ou des effets sonores dans le jeu ?

Nous avons mis beaucoup de sons digits dans Prince II, beaucoup plus que dans le premier. Nous avons tenu compte du développement des cartes sonores, comme la SoundBlaster, et nous avons composé des musiques qui renforcent l'atmosphère et l'histoire. La musique correspond à la situation et à l'action, comme dans un film. Le jeu est complètement différent selon qu'il y ait ou non un environnement sonore.

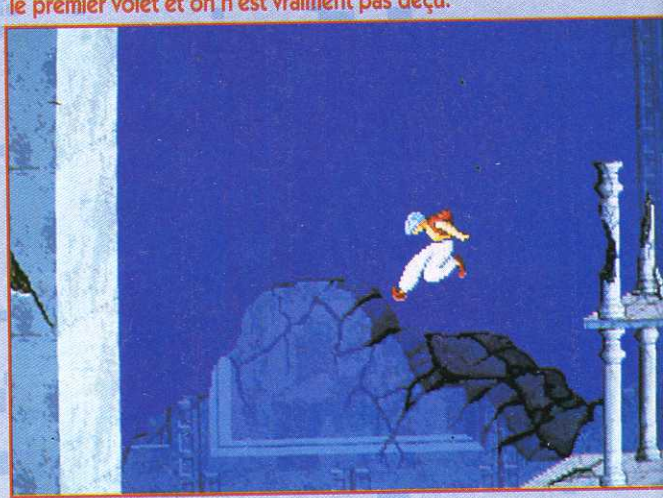
Prévoyez-vous des conversions de Prince II dans d'autres formats ?

Nous travaillons déjà sur la version Mac !...

Que ferez-vous quand Prince II sera terminé ?

Je constitue un petit groupe de développement pour créer un nouveau jeu qui ne ressemble à rien de ce qui existe. Rien à voir avec Prince of Persia. Mais nous n'en sommes qu'au début et je ne veux pas trop en dire... Juste le nom de la société : Smoking-Car Productions, à San Francisco CAL

Prince of Persia 2 se devait d'avoir une animation aussi irréprochable que le premier volet et on n'est vraiment pas déçu.



JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
THE GREATEST Dune + J.White Snooker + Lure of the Tempress	325	392	325
ACTION SPORT SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall	292	342	292
FOX COLLECTION Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's	342	342	342
STRATEGIES Dominium + Realms + Operation Stealth	292	325	292
KINGS OF ADVENTURE Goblins + Bargon Attack + Fascination	292	372	292
UNIVERSE Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2	252	292	252
SPORT MASTER PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500	342	292	
MEGA MIX Agony + Leander + Ork			292
PSYCHO'S SOCCER Intern.soccer chal. + Kick off 2 + Magchester u. +World championship soccer	272	292	272
COMPIL DES RECORDS Croisiere cadavre+Lotus 2 +Heroquest	299		299
SPORT BEST 2 Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2	269	299	269
PRENIUM Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup	269	299	269
RAVING MAD Robocod + Megatwins + Rodlands	192		192
MAGIC WORLD Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea	252		252
DREAM TEAM W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2	225	275	225
FANTASTIC WORLDS Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms (PC pas de Megalomania)	359	399	359
VROOM+GREATCOURT2 Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II	229		229
PODIUM Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II	299	329	299
SUPER FIGHTER FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER	252	292	252
STRATEGY MASTER Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus	329	349	329
FUN RADIO 3 Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942	369	399	369
HEAD TO HEAD MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			342
SUPER HEROS Baby jo + Prince of persia + Aigle d'or			299
COMBAT CLASSIC F15 strike eagle 2+688 sub attack+ Team yanke	342	292	
ESPANA 92 THE GAMES FUN RADIO 2 Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2	299 309	349 399	299 309
PLANETE AVENTURE 2 Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3	349	349	349
CLASSIC COLLECTION Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer	259	299	259
FUTURE DREAMS Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast	342		342
SKYROCK F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2	292	342	292
LC WAIKIKI Prehistorik + Fighter Bomber + R type 2 + Blues Brothers	342	342	342
BITMAPS 1 Xenon + Cadaver + Speedball 2	259	305	259
NRJ 4 Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup	292	292	292
SIMULATION TOP Panza Kick + Prince de Perse + Targhan	295	295	295
MAITRES AVENTURES Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth	349		349
SUPERSTARS SPORT F29+Hard drivin + Stunt car+Battle command	299		299
3D SUPERSTARS F29+Hard drivin + Stuncar+ Battle command	299		299
LES STARS Skweek + Builderland + Bumpy + Superskweek	289		289
AVENTURES EXTRA. Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville	292	292	292
AIR COMBAT ACES Falcon + Gunship + Bomber	329	349	329
AIR SEA SUPREMACY Silent service + Carrier command P47 + F15(ST) + Wings (Amiga)	289	329	289
10 GREATS GAMES Ferrari f1 + Rick dangerous + Tintin + Pic'n pile +Night hunter + Superski + Carrier command + Chicago 90 + Pro tennis tour + Xenon 2	339	339	339
CAPCOM COLLECTION Strider 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world +Ghouls'n ghosts + Dinasty + Led storm	269		269
PLANETE AVENTURE 1 Indiana jones + Maniac mans. Explora 2 + Portes du temps	299	299	299
LES BATTANTS 2 Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill	289	289	289
NRJ 3 F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun	299	299	299
KARATE ACES Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)	299	299	299

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK	452		
AMBRESTAR	292		292
ANCIEN ART OF WAR	342		342
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BODY BLOWS			242
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DIPLOMACY	192	242	192
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INDY IV ACTION	252	305	252
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
L'ARME FATALE	292		292
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEMMINGS 2		392	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.			192
POPULUS 2 +	325		325
PREHISTORIK 2		292	252
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS	312	272	
ROBOSPORTS	342	292	
ROME	372	312	
ROOKIES	252	252	
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		342	342
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SLEEP WALKER	242	292	242
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER CAULDRON	252	292	252
SUPER SPORT CHALL	292		292
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		
WAR IN THE GULF	292	342	292
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
ZOOL	252	292	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

688 SUB ATTACK	149
ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	129
BARD'S TALE 3	109
BUBBLE BOBBLE	129
BUDOKAN	129
BUMPY	99
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
F 19 STEALTH FIGHTER	169
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FINAL FIGHT	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
HERO QUEST	99
INT. SOCCER CHALLENGE	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
LAST NINJA 2	129
M1 TANK PLATOON	149
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
OPERATION STEALTH	149
PINBALL MAGIC	99
POPULOUS	129
PRINCE OF PERSIA	129
PRO TENNIS TOUR	129
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
ROBOCOP 2	99
RODLAND	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
SHADOW DANCER	99
SHERMAN M4	99
SKWEEK	99
SMASH TV	99
STREET FIGHTER	99
STRIKE FLEET	129
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TENNIS CUP	99
TERMINATOR 2	129
THE SIMPSONS	99
TOYOTA CELICA	99
TURBO CUP	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
WWF	99

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100 Couleur **1750**

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
EXT.512K SIPPS STE	349
EXT.1 MEG SIMMS STE	399
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	690
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	590
FAMILICOMPTE	325
FUN COLOR	590
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SUPERBACK	495
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 512K A500.	249
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK S.	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul.	1750
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 500/600	149
B. Débuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	390
Livre de l'AMIGADOS	149

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	890
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1290
SoundBLaster PRO+Kit midi	1990
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

RÉF.	par 10	par 20	par 50	
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F	DISQUETTES
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F	3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE " ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW** + **VIDI RGB**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELECT-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 ..... **395 F**
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... **450 F**

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA ADI

ADI FRANCAIS CE1	2
ADI FRANCAIS CE2	2
ADI FRANCAIS CM1	2
ADI FRANCAIS CM2	2
ADI FRANCAIS 6E	2
ADI FRANCAIS 5E	2
ADI FRANCAIS 4E	2
ADI FRANCAIS 3E	2
ADI MATHS CE1	2
ADI MATHS CE2	2
ADI MATHS CM1	2
ADI MATHS CM2	2
ADI MATHS 6E	2
ADI MATHS 5E	2
ADI MATHS 4E	2
ADI MATHS 3E	2
ADI ANGLAIS 6E	2
ADI ANGLAIS 5E	2
ADI ANGLAIS 4E	2
ADI ANGLAIS 3E	2
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	1

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS	DÉBUTANT 6E/5E	2
ANGLAIS	CONFIRMÉ 6E/5E	2
ALLEMAND	DÉBUTANT 6E/5E	2
ALLEMAND	CONFIRMÉ 6E/5E	2

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !

94%



- VIRUS KILLER.
- MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. *(TRES FACILE D'EMPLOI).*
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ **599**
AMIGA 2000 ..... **699**

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 6-05
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessou

carte bleue CB | | | | | | | | | | | | | | | | |
date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL | | | | | |
FAX : **93.97.07.00**
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ❑ DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées



Ce n'est pas la première preview de Cyber Race que vous croisez dans les pages de Joystick; il y a 3 mois de cela, nous vous présentions déjà le jeu. Le Dieu Retard-dans-l'développement ayant pointé le bout de son nez, Cyber Race qui devait sortir sur PC et PC CD-Rom en mai, ne sortira qu'en juin. Du coup nous en profitons pour faire une nouvelle mise au point, pour présenter des étapes du jeu qui étaient sous le sceau du secret jusqu'à maintenant.

Pendant la course, le joueur voit une partie du cockpit et du tableau de bord, et une vue animée en 3D sur l'extérieur. Les reliefs défilent à grande vitesse, grossissent et disparaissent pour laisser place à d'autres montagnes, d'autres canyons.

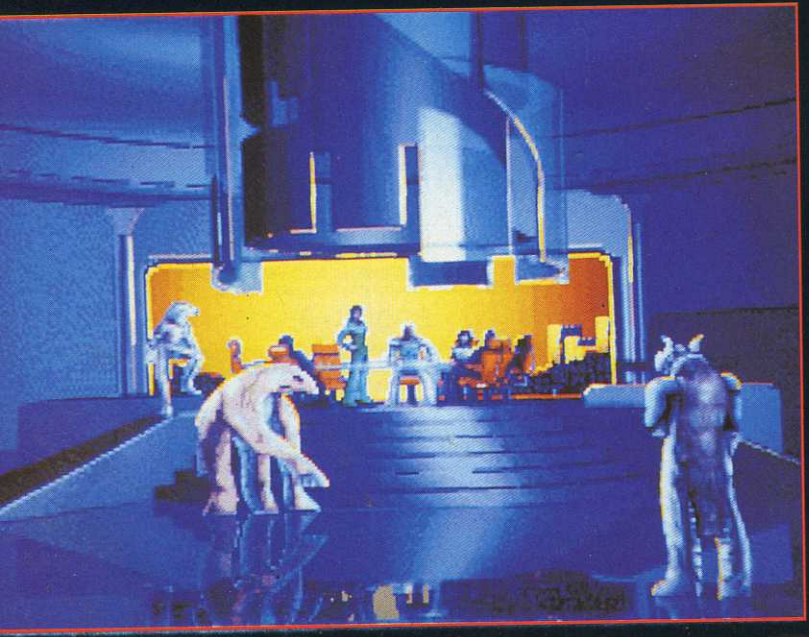
CYBER R

La politique de CyberDreams est des plus malignes. Ils associent leurs jeux à des créateurs connus dans le monde de l'art. Mais ils ne se contentent pas d'aposer leurs célèbres noms sur les jaquettes, l'artiste participe pleinement au développement. Pour Dark Seed, par exemple, les gens de Cyberdreams avaient dépêché H.R. Giger, peintre et designer de génie. Son œuvre était omniprésente dans le jeu (pour vous en rendre compte, foncez dans les pages de soluce de ce numéro), avec l'ambiance, les thèmes et, bien sûr, les graphismes.

Pour Cyber Race, les hautes-têtes de Cyberdreams ont contacté Syd Mead. Tout comme Giger, Syd Mead est à la fois peintre, dessinateur et designer. Lui aussi a beaucoup travaillé pour le monde du cinéma, et son œuvre a largement influencé la S.F. depuis nombre d'années. Sa patte géniale s'est posée sur des films aussi prestigieux que Star Trek, Bladerunner, Tron, 2010, Short Circuit ou encore Aliens. Selon le film, Syd Mead avait créé les véhicules, les robots, les ustensiles ménagers, ou carrément les rues et les villes entières. Le travail de Syd Mead ne s'est pas arrêté là, il a bossé sur des séries télévisées mais aussi sur les plans et le concept de sites au Japon ou aux Pays-Bas. Mais nous reparlerons plus en détail de l'œuvre de Syd Mead à l'occasion du test de la version finale de Cyber Race, le mois prochain.

Cyber Race est une simulation futuriste de course et de combat en





Les séquences qui s'intercalent entre chaque course disposent de graphismes beaucoup plus travaillés, en VGA 256 couleurs. On y retrouve nombre des créatures imaginées par Syd Mead.

Voici une poignée d'illustrations et de peintures réalisées par Syd Mead pour divers projets. Certaines de ces œuvres illustrent parfaitement l'ambiance qui règne dans le monde qui entoure les courses de Cyber Race.

3D. Le joueur est dans la peau de Clay Shaw, membre du Terran Empire, qui est balancé dans une énorme machination dont sa fiancée fait l'objet. Cette dernière a été enlevée et sert de moyen de pression auprès de Clay qu'il représente leTerran Empire en participant aux courses dans le Cybertrack. Depuis de très nombreuses années, les conflits et les armes ont plus moins disparu de l'univers, les empires s'affrontent par l'intermédiaire des héros qu'ils envoient dans le Cybertrack. Là, ils pilotent des vaisseaux de combats ultra-rapides dans des courses où tout est permis, surtout quand il s'agit d'envoyer l'adversaire s'écrabouiller dans le décor. Clay Shaw s'était retiré de ce genre de compétitions, ras-le-bol de se battre, ras-le-bol de risquer sa vie. Le Terran Empire a trouvé le moyen de le faire revenir dans la compétition.

Le jeu est divisé en deux grosses parties distinctes qui ne cessent d'interagir entres elles. Un jeu d'aventure où le scénario et l'énorme

ACE

SEB

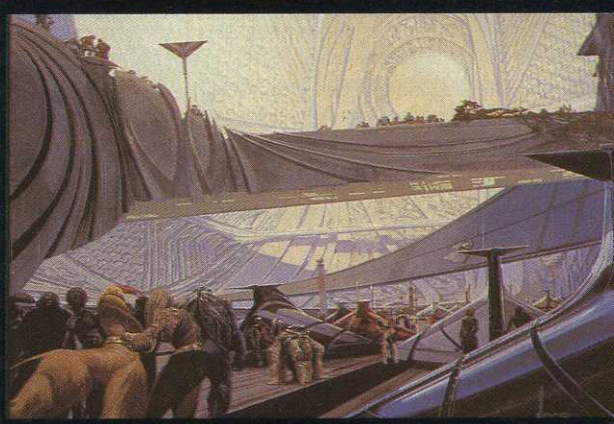


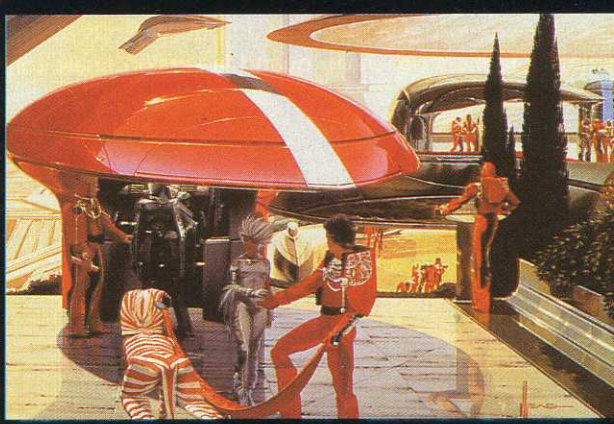
Le scénario du jeu n'est lâché que par bribes au joueur, plus il avancera, plus il rencontrera de personnages nouveaux et plus il obtiendra d'informations qui lui permettront peut-être de délivrer sa fiancée.

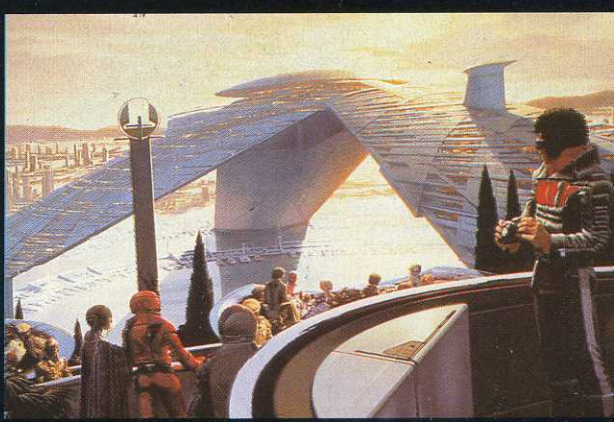


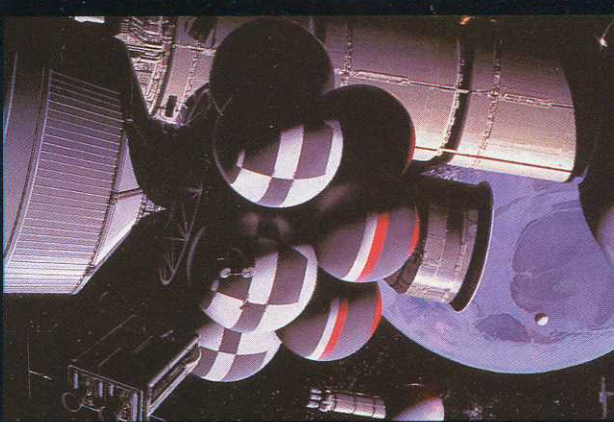
complot se déroulent, Clay Shaw se promène d'un lieu futuriste à un autre, c'est là qu'on retrouve tout le design de Syd Mead, et les courses 3D en elles-mêmes, qui utilisent les techniques Voxel rendues célèbres, pour l'instant, par Maximum Comanche Overkill. L'action y est très rapide, le joueur est placé en vue subjective dans son vaisseau et fonce sur











des surfaces aussi diverses qu'il y a de courses. Les techniques Voxel n'autorisent que des décors dits naturels ; ainsi, les courses auront lieu sur les surfaces de diverses planètes, dans des canyons ou encore sur les anneaux de planètes s'apparentant à Saturne. Les véhicules ont été créés avec des utilitaires de ray-tracing, ceux qui sont affichés dans les écrans de cette preview ne sont pas encore significatifs, c'est là un point qui sera largement amélioré d'ici la version finale.

Les graphismes affichés entre chaque course, les éléments du scénario et les scènes cinématiques qui viennent agrémenter le jeu sont entièrement en 256 couleurs, les courses en affichent malheureusement moins, rapidité oblige. L'aspect sonore du jeu n'a pas été oublié, et de nombreuses voix digitalisées accompagneront vos déplacements.

Cyber Race est déjà un soft très attendu, les gens de Cyberdreams savent créer l'évènement autour de leurs produits, même si, pour l'instant, nous sommes encore un peu sur notre faim en terme de sensation. Pour créer l'évènement il faut savoir garder le secret, c'est pour cette raison que le jeu n'est pour l'instant que très peu dévoilé à la presse et au public. Nous attendrons patiemment le mois prochain, quand la version finale tombera entre nos mains.



Chaque lieu où se déroule une course a ses caractéristiques propres. Les changements vont au-delà de l'affichage d'une autre palette de couleur, d'autres reliefs apparaissent, d'autres difficultés.









CYBER RACE
JUIN (PC)
NOVEMBRE (AMIGA-MAC)

EDITEUR :
CYBERDREAMS
STANDARDS :
PC-CD ROM PC-AMIGA -MAC
PHOTOS : PC

ATARI ST

ST 100 (ATARI STE, STF, écran couleur)
OZONE : Un superbe jeu de plate-formes, vous devrez aider votre petit personnage à éviter ou à tuer les monstres et à traverser les différents niveaux.

ST 102 (ATARI STE, STF, écran couleur)
ERO PUZZLE : Il faut reformer des images. La particularité est que ces images sont des photos érotiques.

ST 103 (ATARI STE, STF, écran couleur)
EXODUS : Vous pilotez un vaisseau spatial et vous attaquez une ville ennemie trés bien protégée.

ST 104 (ATARI STE, STF, écran couleur)
ATAX : A bord de votre vaisseau, vous devez détruire des dizaines d'ennemis et récupérer les bonus.
HOT WEELS : Vous pilotez un bolide dans une course contre deux autres voitures sur un circuit fermé.

ST 106 (ATARI STE, STF, écran couleur)
VIOLENCE : Ce jeu vous place aux commandes d'un vaisseau spatial. Détruisez tous vos ennemis.

ST 107 (ATARI STE, STF, écran couleur)
SUBHUMAN IN TURKEY : Cette disquette est réservée aux adultes car ce jeu présente des scènes X.

ST 108 et ST 109 (STE, STF, écran couleur)
ALBION : C'est un jeu de rôle animé. Vous êtes un agent secret et votre mission est d'empêcher un groupe d'extraterrestres d'envahir la Terre. Ah, juste un détail que j'allais oublier, tout est en français. (2 disquettes)

ST 112 (ATARI STE, STF, écran couleur)
STAF OF THE ART : Avec cette mégadémo, votre ordinateur ne saura plus ou donner de la tête.

ST 113 (ATARI STE, STF, écran couleur)
MADONA : Des photos de MADONA défilent sur votre écran.. Elle nous montre tous ses charmes.

ST 114 (ATARI STE, STF, écran couleur)
STARWARS DEMO : Des séquences animées faites avec des digitalisations de "La guerre des étoiles".

ST 117 (ATARI STE, STF, écran couleur)
NUDE PICTURES : Une disquette remplie d'images de jeunes filles qui se dévoilent, juste de l'érotisme.

ST 118 (ATARI STE, STF, écran couleur)
AMIGA ERO : Cette disquette est déjà un peu moins respectueuse. On se rapproche du X (pour adultes).

ST 119 (ATARI STE, STF, écran couleur)
BORDELLO : Cette disquette contient une dizaine de photos X. Réservées aux adultes.

ST 122 (STE, STF, couleur ou monochrome)
FIRSTWORD 1,6 : Voici la dernière version d'un logiciel qui est tout simplement le meilleur traitement de textes du DP. Il est entièrement en français.
KRONOGRAMME : Un très bon programme de gestion de plannings entièrement en français.

ST 123 (STE, STF, couleur ou monochrome)
BUDDER : Voila le programme idéal pour gérer vos comptes bancaires.

COMPATIBLE PC

PC 100 (Ecran VGA, clavier ou joystick)
WOLFENSTEIN 3D : Ce superbe jeu en 3D vous replonge au milieu de la dernière guerre mondiale. Votre héros tente de s'évader d'une forteresse allemande remplie de gardes.

PC 103 (Ecran VGA, clavier ou joystick)
JILL OF THE JUNGLE II : Cette fois votre héros est une jolie héroïne. Aidez la à traverser les nombreux niveaux pleins de dangers.

PC 104 (Ecran VGA, carte sonore)
OVERKILL : Les graphismes excellents et les sons vous mettent dans l'ambiance des plus grandes batailles galactiques.

PC 105 (Ecran VGA, souris)
BRIXI : Un superbe jeu de réflexion dans le quel vous devez supprimer toutes les cases qui sont à l'écran en tenant compte de leur dessin.

PC 106 (Ecran VGA, souris)
LAMMERS : Si vous en avez marre de sauver les Lemmings, défoulez vous en tuant les Lammers.

PC 107 (Ecran VGA, clavier ou souris)
CATACOMB ABYSS : Ce jeu vous emmène sous terre où pullullent des monstres effrayants. Les graphismes sont entièrement en 3D.

PC 110 (Ecran VGA, souris)
KLONDIKE : C'est sans doute la réussite de carte la plus connue et la plus prenante.
MIDNIGHT-OIL : Encore une réussite de cartes avec de très beaux graphismes.

PC 111 (Ecran VGA)
AQUA : Ce programme va vous permettre de transformer votre écran en aquarium.
VECTOR : Voici enfin une mégadémo sur PC.

PC 113 (Ecran VGA)
ELITE : Celle-ci contient des photos érotiques de plusieurs Top-Models de l'agence ELITE.

PC 114 (Ecran VGA, 18 ans minimum)
Cette disquette contient deux animations X.
JADE-SUCK et TWO-TIMER.

PC 116 (Ecran VGA)
DOMUS : Le meilleur de nos logiciels de comptabilité. Il est entièrement en français.

PC 120 (Ecran VGA, Windows 3.0 minimum)
WINGENEALOGIE : Un programme qui fonctionne sous Windows et qui permet de créer des arbres généalogiques.
PLANTES : Encore un logiciel entièrement en français qui vous dévoilera les propriétés médicinales et diététiques de 100 plantes.

PC 121 (Ecran VGA)
CONJUGUER : Un programme éducatif, vous entrez l'infinitif d'un verbe et le programme vous donne les conjugaisons.
FRANCE : Un programme éducatif de géographie qui vous donnera des renseignements sur les fleuves, les reliefs, les régions, et les 22 plus grandes villes de France.

AMIGA

AM 100 (AMIGA 500)
OPERATION LEMMINGS : Après tout, on ne sait pas si ils sont gentils ces Lemmings. Allez, prenez votre fusil et tirer leur dessus.

AM 102 (AMIGA 500, 500+, 600)
BLIZZARD : Voici un "Shoot Them Up", votre devez abattre des centaines d'ennemis et éviter les colonnes qui s'élèvent du sol.

AM 103 (AMIGA 500, 500+, 600)
DRAGON TILES : Voilà le meilleur jeu de Mahjong Sur AMIGA.

AM 104 (AMIGA 500, 500+, 600)
TETRIS SEX SPÉCIAL : Un super jeu de TETRIS avec des photos érotiques pour vous récompenser.

AM 105 (AMIGA 500)
CYBERNETIX : A bord d'un jet de combat, abattez les extraterrestres. Un excellent jeu .

AM 106 (AMIGA 500, 500+, 600)
EMERALD EMPIRE : Il faudra défier les systèmes d'alarmes, les gardes et les pièges pour atteindre votre but.

AM 107 (AMIGA 500, 500+, 600)
TWIST : Un jeu de réflexion complètement fou, il faut aligner des carrés de même couleur.

AM 114 (AMIGA 500 ,500+, 600)
DIGIT DISK ONE : Une superbe digitalisation musicale d'une chanson de MADONA.

AM 117 (AMIGA 500, 500+, 600)
TERMINATOR II : Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER

AM 118 (AMIGA 500)
COMPLEX DEMO : Une mégadémo avec des fractales cycliques, des transparences, des déformations, des rotations d'objets en 3D.

AM 119 (AMIGA 500, 500+, 600)
DYNA II : Cette disquette contient des photos érotique. Elle est interdite au moins de 18 ans.

AM 120 (AMIGA 500, 500+, 600)
MEGA MOLES : Celle-ci contient une douzaine de photos érotiques ou X (pour adultes).

AM 122 (AMIGA 500, 500+, 600)
PORNO MOVIES : Une disquette qui contient des animations X (pour adultes).

AM 123 (AMIGA 500, 500+, 600)
LA CONNAISSANCE DE SOI PAR LES TESTS : Ce logiciel vous invite à répondre à de nombreuses questions afin de faire une analyse de votre personnalité.

AM 125 (AMIGA 500, 500+, 600)
CHIFFRES ET LETTRES : Sur cette disquette, vous trouverez des programmes éducatifs en français tels que "Le compte est bon", "Le mot le plus long", "Memory", etc...

FI SELECTION

FRANÇAIS DU DOMAINE PUBLIC

PLUS DE 5000 LOGICIELS DISPONIBLES SUR LE SERVEUR 3615 DPPLUS

BON DE COMMANDE à renvoyer à FLOPPY INTERNATIONAL CEDEX 1605 54740 SAINT-REMIMONT

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CP : ..... VILLE : .....

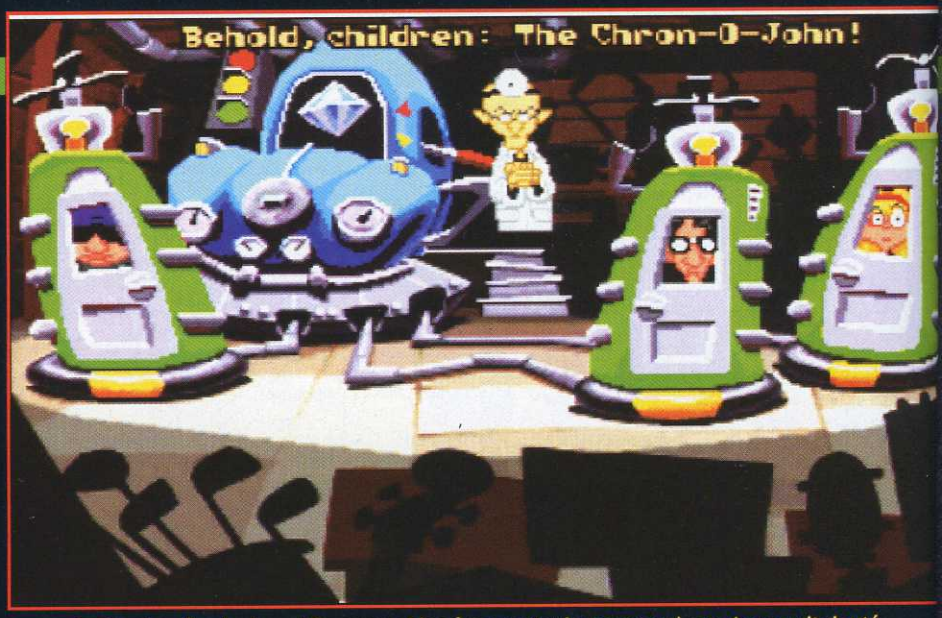
Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : .....
○ MANDAT Numéro de carte : .....
Date d'expiration : ..... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES : .....

○ Je désire recevoir votre catalogue pour ..... (20 francs par catalogue)	
○ Je souhaite recevoir votre logiciel de téléchargement gratuit pour	0
○ Je commande ..... disquettes au prix de 30 francs chacunes. (250 francs les 10 disquettes)	
PORT	15
TOTAL	

PREVIEWS

Dire que cela fait déjà cinq ans que Maniac Mansion est sorti! C'était le premier jeu d'aventure de LucasArts, pour lequel fut inventé le procédé SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) qui allait connaître son apogée avec les Monkey et les Indy. Dans ce jeu qui a fait la joie de nombreux aventuriers, notamment par un humour à la fois corrosif et bon enfant, trois ados partaient à la rescousse d'une pom-pom girl kidnappée par Docteur Fred. Cinq ans plus tard, ce savant fou est de retour et, se prenant pour le Docteur Franken-Machin, se met à générer des Tentacules.



Le Docteur Fred a inventé une machine à remonter le temps qui, on s'en serait douté, va "foirer" lamentablement.

DAY OF THE TE

Ces créatures s'échappent très vite à cause de la naïveté de Bernard, l'un des trois personnages du jeu. C'est reparti pour un tour et Hoagie, Bernard et Laverne, auront fort à faire pour empêcher ces créatures de dominer la Terre. Ils vont devoir, pour cela, traverser monts et vaux et même les méandres du temps.



En effet, l'une des inventions du Docteur Fred a encore connu quelques problèmes pour fonctionner et nos trois amis, au lieu de se retrouver la veille du jour de la libération des Tentacules, se retrouvent dispersés dans le cours du temps: Bernard réapparaît de nos jours, Hoagie deux cents ans en arrière (au temps de la formation des Etats-Unis) et Laverne deux cents ans en avant -ça me rappelle vaguement un film... Vous dirigez donc ces trois personnages alternativement, et les actions de l'un influenceront sur celles des autres. La machine à voyager dans le temps ne fonctionnant plus que sur des objets et non des êtres vivants, vous pourrez transférer un objet d'une époque à l'autre. Le scénario, malgré des dehors un peu simplistes, grâce à cette "interaction", risque donc d'en surprendre plus d'un -de quoi vous arracher les cheveux. Pour ceux qui seraient frustrés à l'idée que tout ça est en Anglais, ce qui serait vraiment dommage étant donné que le jeu est fondé sur l'humour,



Vous ferez parfois des rencontres assez curieuses, comme ce cheval qui parle par exemple. "Oh mais que tu as de jolies dents!"

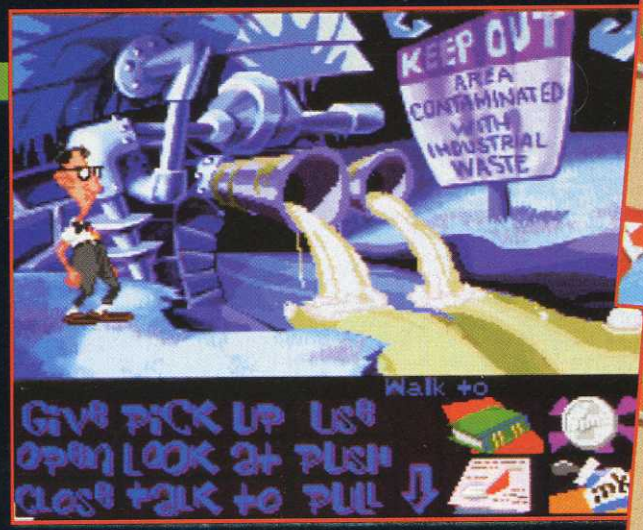


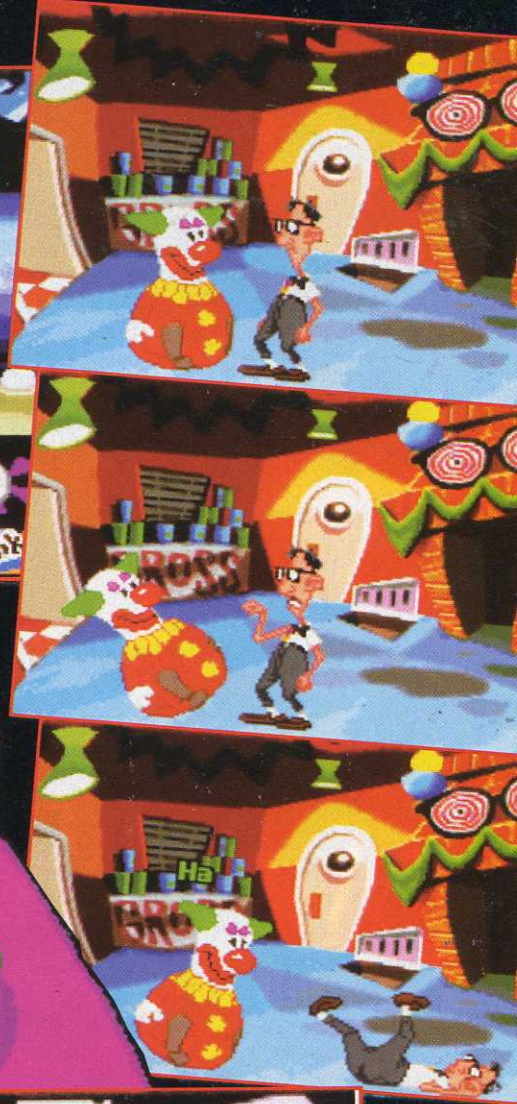
C'est à cause de ces "?!!☆★✱☆✱!!?" de substances que les Tentacules sont devenues belliqueuses... Comme quoi, faut faire attention à ce qu'on jette !

eh bien, réjouissez-vous car Day of the Tentacle sortira directement en Français. Au vu du remarquable travail de traduction sur Monkey 2, on ne dira qu'une chose: Youpi! Les graphismes, en VGA 256 couleurs de style très cartoon -avec des perspectives déformées à la Larry- traduisent d'ailleurs très bien la loufoquerie ambiante. L'interface, elle aussi, profite de ce relookage étonnant. Quant à la musique, bien qu'absente de la version bêta que nous avons eue, elle bénéficiera, bien évidemment, du système iMuse désormais bien connu. Des heures de fou rire en perspective...

NTACLE

CALOR







Le Docteur Fred adore le café, mais comme il ne fait pas toujours attention à ce qu'il boit, un peu de déca et le voilà en train de somnambuler. Super! Cela vous permet de fouiller son labo sans problème!



Ce pauvre Bernard, bien que major de sa promo, est d'u naïveté déconc tante. Il a libér les Tentacules vont pouvoir mettre en oeu leur plan de domination de planète...





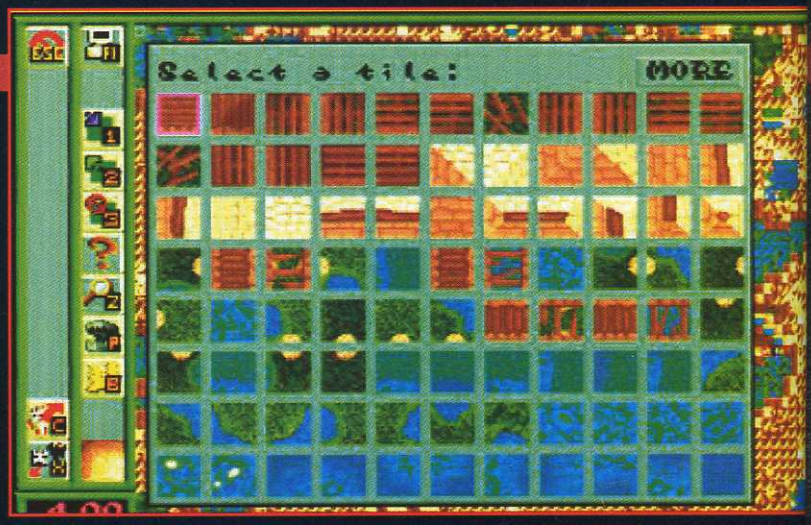
Les scènes rigolotes abondent dans Day of the Tentacle, notamment grâce aux grimaces dignes de Tex Avery que font les personnages.

DAY OF THE TENTACLE
SORTIE PREVUE : JUIN 1993

EDITEUR :	LUCASARTS
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC

Dans le mode campagne, vous êtes un mercenaire au service de l'un des six clans qui se disputent Sorinor.





Un mission editor vous permet de "customiser" vos propres missions, surtout si vous avez fini avec celles qui sont disponibles... mais avant d'en arriver là, armez-vous de patience car la route est longue et parsemée d' "ambush" (ah, ah).

AMBUSH AT S



L'interface de jeu d'Ambush at Sorinor est quasi identique à celui de Siege: facile d'utilisation et efficace.

Bien que Siege et son data-disk Dogs of War soient plébiscités unanimement, il est indéniable que le thème du jeu était un peu restrictif (on attaquait ou défendait une forteresse) et risquait de se voir bouder par une partie des joueurs. Mindcraft exploite donc le filon du wargame médiéval-fantastique avec ce nouveau titre, Ambush at Sorinor. Le background du jeu laisse présager une variété de l'action beaucoup plus importante que dans Siege et une ambiance encore plus proche des jeux de rôles. Ambush at Sorinor, comme son nom l'indique, se déroule sur le monde de Sorinor qui vit au rythme des querelles et affrontements entre six clans: les Barbares de clan Rokan, les Zorlim de clan Yla-trius, les Humains de clan Servenan, les Orques du clan Ngrlzx (ne me demandez pas comment ça se prononce), les Elfes du clan Twillin et les Nains du clan Drokal. Tout ce joli monde adore s'attaquer mutuellement, mais au lieu de s'en prendre aux forteresses comme dans Siege -pas fous les bougres !-, il préfère se préparer des embuscades pour intercepter les voyages des VIP (Hommes de loi, Roi et Reine, Ambassadeur, etc.). Et vous dans tout ça? Les chefs des clans n'aimant pas se mouiller craignant une véritable guerre, ils font appel à vous, un mercenaire, soit pour monter toutes ces embuscades, soit pour protéger un convoi. Le nombre et la variété des missions sont véritablement impressionnants. Vous devez, pour chacune d'elles, remplir un certain objectif déterminé par un pourcentage: détruire 100% des Goblins, protéger 50% des VIP, etc. Plus l'objectif est difficile à atteindre, plus le montant de la récompense sera élevé en cas de réussite. Deux modes de jeu existent: vous pouvez effectuer les missions indépendamment les unes



Le jeu est en pause par défaut, pour vous permettre de donner vos ordres et de gérer vos troupes. Puis, "action !" et vous verrez tout votre petit monde bouger... Vous pouvez, bien sûr, revenir en pause pour corriger ou affiner vos manoeuvres.

des autres -très pratique pour s'entraîner- mais surtout, vous pouvez entrer en campagne -ce qui est autrement plus passionnant. Dans ce mode, l'argent tient un rôle prédominant car c'est le nerf de la guerre. Sans argent, vous ne pouvez pas engager des hommes de main ni acheter de pièges et, étant donné la difficulté des missions, il vaut mieux ne pas se montrer trop téméraire. Un aspect diplomatie entre également en jeu, car votre alliance avec un clan risque de nuire à vos relations avec tel autre. Après la préparation d'une mission où vous achetez troupes et pièges, le jeu commence véritablement. L'interface de jeu d'Ambush at Sorinor est identique à celui de Siege, avec une grande fenêtre de visualisation de la zone de jeu comportant une entrée et une sortie -nécessaires pour les convois-, bordée par les indispensables icônes qui vous permettront d'affectuer

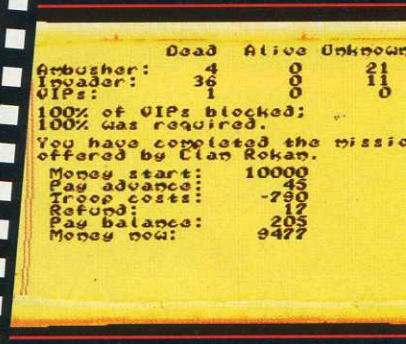
ORINOR

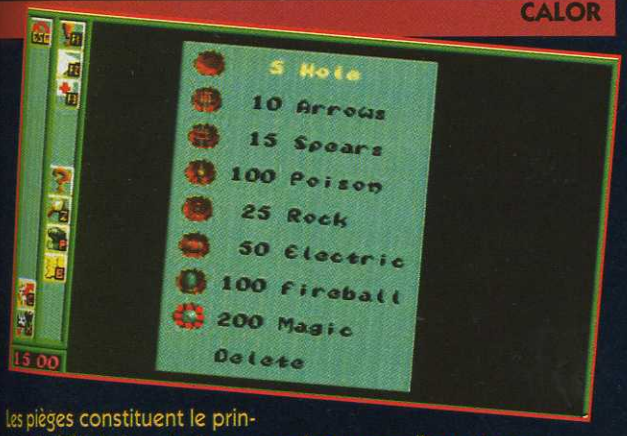


Ambush at Sorinor vous met dans la peau d'un mercenaire qui doit soit attaquer un convoi, soit en escorter, pour l'un des six clans qui se disputent la contrée. Si vous faites bien votre boulot, vous serez récompensé aussi bien en argent qu'en estime.



A la fin d'une mission, un écran vo montre les conséquences de votre réussite/échec sur vos finances et vos relations diplomatiques.





Les pièges constituent le principal intérêt du jeu et, si vous avez beaucoup d'argent, vous pourrez vous payer les plus efficaces d'entre eux.

toutes les actions. Si la plupart des actions que vous pouvez faire accomplir à vos troupes restent classiques: se déplacer, se joindre, poursuivre un ennemi, viser, etc., l'une d'elles constitue l'intérêt principal du jeu, la commande Ambush (embuscade) et Activer Pièges. Cet ordre vous permet de poser les pièges les plus variés que vous aurez achetés pendant la phase de préparation de la mission: trous, flèches, pieux, poison, rocher, électricité (euh ?), fireball et magie. Imaginez-vous, tapi derrière des buissons, attendant que le convoi ennemi tombe dans le joli trou que vous avez dissimulé... Le look d'Ambush at Sorinor ressemble beaucoup à celui de Siege, en beaucoup mieux et, même si la version que nous avons eue ne comportait presque pas de sons, le peu qu'il nous fut donné d'entendre laisse présager une ambiance sonore assez géniale (pour les possesseurs de Sound Blaster et compatibles). Ambush at Sorinor réunit donc tous les ingrédients qui ont fait le succès de Siege -avec, notamment, plus de 50 types de troupes différentes et un mission editor- et l'on voit mal pourquoi il ne ferait pas également un carton. A suivre, et de très très près.. ■



Les troupes sont impressionnantes par leur variété: vous disposez de plus de 50 types -pas en même temps, heureusement, car on ne s'en sortirait plus- pour remplir vos missions.

AMBUSH AT SORINOR
SORTIE PREVUE : FIN MAI 1993

EDITEUR : MINDCRAFT
STANDARD : PC
PHOTOS : • PC

PREVIEWS

Une chose est sûre, il vaut mieux envoyer le malabar derrière la mitrailleuse ad patres avant qu'il n'ait le temps de tourner son canon vers vous, sinon, adieu au Pleasure Dome.



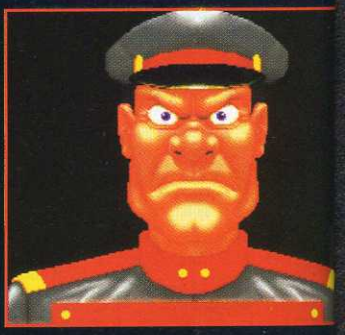
TOTAL CARNAGE

DEREK DELA FUENTE

■ Total Carnage est la suite de Smash TV, le jeu d'arcade de Baally/Midway qui avait été adapté, assez médiocrement, par Ocean. C'est donc ICE (ex-Electronic Zoo) qui a obtenu la licence d'exploitation de cette deuxième mouture. Le développement de Total Carnage ayant démarré il y a trois mois, le logiciel ne devrait faire son apparition chez votre revendeur préféré qu'à l'automne 1993. Le but du jeu est simple: rester en vie. Vous incarnez un mercenaire qui, avant de pouvoir prendre sa retraite au sein du célèbre Dôme Du Plaisir (sic), devra venir à bout de quarante niveaux de difficulté croissante. Tout au long des hostilités, il sera suivi par les caméras d'une chaîne de télévision, et vous verrez même de petits personnages surgir pour prendre des clichés du sanglant spectacle! Pas d'équivoque possible, nous sommes bien ici en présence d'un shoot'em up pur et dur, articulé autour d'un scrolling multidirectionnel (8 directions). Action non-stop, innombrables aliens et armes dévastatrices sont au rendez-vous afin d'assouvir votre inextinguible soif de destruction. Les sprites de Total Carnage ont été directement "rippés" de la version d'arcade, afin de proposer une conversion aussi fidèle que possible; ils sont donc, dans l'ensemble, de taille imposante. Quant à leur animation, il est trop tôt pour pouvoir se faire une opinion en l'état actuel des choses. Je vous donne donc rendez-vous bientôt pour suivre l'évolution du logiciel. ■



Ça, les gars, c'est du sprite, du vrai, gros, laid et très très méchant.





Total Carnage est truffé de ces petits voyeurs qui ne vous lâchent pas d'une semelle, le caméscope à la main.





TOTAL CARNAGE
SORTIE PREVUE : AUTOMNE 1993

EDITEUR : ICE
STANDARDS : PC / CD ROM / AMIGA
PHOTOS : PC

PREVIEWS



Pour l'instant, au stade de la preview, les rues de la ville font un peu désertiques, je vous l'accorde. Toutefois, Simulmondo devrait remédier à cela dans la version finale.

TEX 2

DEREK DELA FUENTE

Le western semble faire un retour en force sur le devant de la scène micro car, après Freddy Pharkas, un deuxième logiciel exploitant ce thème fait son apparition dans les previews ce mois-ci. Ici, il s'agit d'un western-spaghetti classique, ce qui n'est pas très surprenant de la part de l'éditeur italien Simulmondo. Voici donc le deuxième volet des aventures de Tex, cow-boy sans peur et sans reproches. L'action se déroule dans une ville du Far-West, à une époque difficile où la survie dépend, en grande partie, de l'aptitude à dégainer rapidement son colt. Vous jouez le rôle de Tex avec, pour objectif, de traquer puis de mettre hors d'état de nuire un gang de malfaiteurs. La tâche est moins aisée qu'il n'y paraît car les bandits, se sachant poursuivis, feront tout pour brouiller les pistes et rester hors d'atteinte, notamment en changeant régulièrement de cachette. De plus, la ville est relativement grande et votre quête s'apparente assez à la recherche d'une aiguille dans une botte de foin. Vous pouvez aller vous réapprovisionner régulièrement en nourriture dans l'un des magasins locaux, ainsi qu'acquérir une arme plus performante.

Si l'exploration représente la majeure partie de vos activités, l'action n'est pas délaissée pour autant car, une fois la vermine débusquée, vos réflexes seront mis à rude épreuve dans la fusillade nourrie qui s'ensuivra. Une fois votre mission accomplie, il ne vous restera plus qu'à attendre quelques mois pour voir arriver Tex 3, déjà en cours de développement.



Lorsque vous entamez un dialogue avec un personnage, un gros plan s'affiche afin que vous puissiez admirer le visage de votre interlocuteur.

Quand Tex sort son six coups, les coyotes à foie jaune peuvent commencer à creuser leur tombe, j'vous l'dis, moi, ouaip.

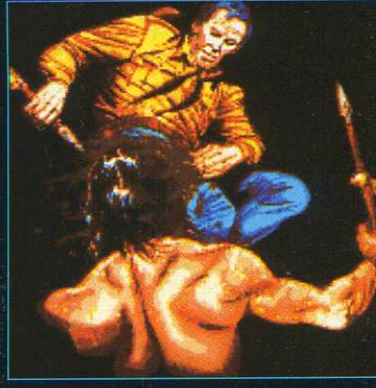
TEX 2
SORTIE PREVUE : MAI 1993

EDITEUR : SIMULMONDO
STANDARDS : AMIGA • PC
PHOTOS : AMIGA • PC









PREVIEWS



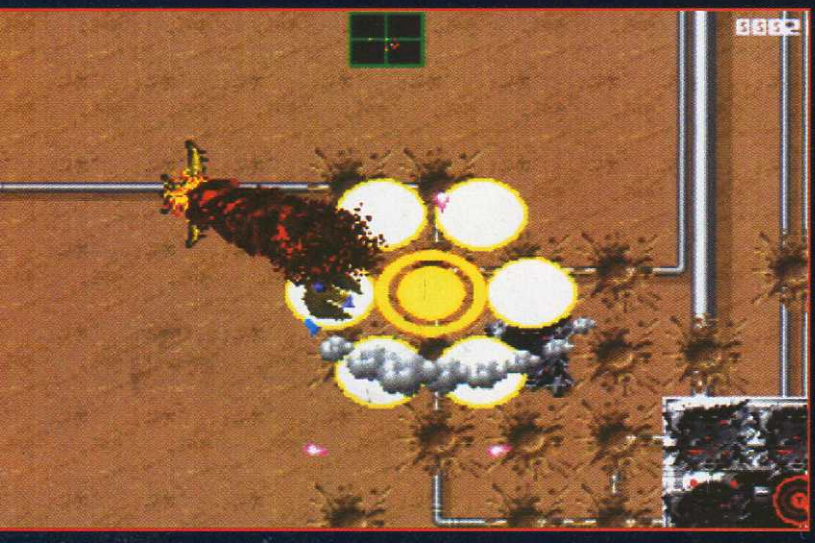
ZONE

Renaissance Software est une équipe de développement américaine qui travaille en free-lance, c'est-à-dire qu'ils créent leurs logiciels intégralement en interne et se tournent ensuite vers les éditeurs pour leur proposer de les distribuer. Parmi les produits actuellement en cours de programmation chez Renaissance, il en est un qui attire tout particulièrement l'attention. La raison en est simple: Zone 66 pourrait être, tout simplement, le premier shoot'em up digne de ce nom disponible sur compatibles. Les PC ne sont généralement pas associés à ce type de logiciel en raison des nombreuses restrictions qu'impose leur architecture. En effet, ceux-ci ne disposent, pour effectuer tous les calculs, que d'un seul et unique microprocesseur, certes très puissant, mais bien esseulé lorsqu'il s'agit de mouvoir et afficher simultanément de nombreux sprites; et un shoot'em up qui vous met face à un seul alien, cela manque nettement de piquant. De surcroît, ce même microprocesseur doit également assurer sans aucune assistance (il n'a aucun coprocesseur) les nombreux scrollings multidirectionnels parallaxes qui sont l'apanage de ce genre de soft. Décidément, c'en est trop pour lui et il retourne donc, la larme à l'oeil, à ses simulateurs de vol. Eh bien non, plus maintenant car Zone 66 devrait, en juin, faire son entrée sur le devant de la scène. Et Renaissance prétend rendre tout ce que je viens de vous exposer caduque (les enfoirés, c'était bien la peine que je me fatigue). Zone 66 est donc un shoot'em up à scrolling vertical, mâtiné d'un chouïa d'horizontal, où vous zappez de larges sprites à grands coups d'armes dévastatrices en-veux-tu-en-voilà. Les décors, assez réussis, varient tout au long des niveaux parcourus. Renaissance a exploité pour ce logiciel le mode SVGA, ce qui assure à Zone 66 des graphismes de qualité. D'ailleurs c'est bien simple, lorsque l'on voit pour la première fois ce soft, les références qui viennent immédiatement à l'esprit sont Battle Squadron ou SWIV. Ici aussi vous prenez le contrôle d'un vaisseau et survolez déserts et jungles, bombardant les installations terrestres et atomisant les ondoyantes vagues d'aliens qui ont la prétention de vouloir s'opposer à vous. Prenez garde, car du sol, peuvent également surgir, à tout moment, chasseurs, missiles à têtes chercheuses et autres roquettes. En plus des classiques indicateurs d'énergie, de vies et de super-bombes disponibles, un mini écran radar permet d'anticiper





au concours des plus gros pompeurs, Zone 66 devait être assis à côté de SWIV.



une seule seconde d'inattention et vous rejoindrez le cimetière des pilotes maladroits

les diverses explosions de Zone 66 sont assez spectaculaires, on peut voir les ondes de choc s'étendre autour de l'impact.

per un peu sur les prochaines vagues ennemies qui vont vous tomber dessus sans crier gare (mais en criant "bip" sur le radar). Certains niveaux vous voient quitter la surface de la planète "visitée", pour aller un peu épurer l'espace de tous les rescapés qui pourraient y avoir trouvé refuge. C'est bien connu, les fans de shoot'em up ont depuis longtemps banni le mot "pitié" de leur vocabulaire (restreint d'ailleurs, celui-ci se résumant en général à "prends ça dans la tête", "pas de quartier" et "à l'assaut"). Zone 66 marquera donc peut-être le début d'une nouvelle ère, s'il se montre à la hauteur des affirmations de Renaissance (méfiance tout de même, cette preview me parvenant un 1er avril). ■

66

DEREK DELA FUENTE





la guerre n'épargne rien, même pas ces idylliques paysages trop picaux à son goû

avec votre arrivée, la glace ne devrait pas tarder à fondre sur cette planète gelée.





il n'est pas question, dans Zone 66, de guerre chirurgicale. Plus c'est gr
plus c'est beau quand ça explose.



le petit curseur que vous apercevez, permet de lâcher avec précision vos bombes sur les cibles terrestres.

ZONE 66
SORTIE PREVUE : JUIN 1993

EDITEUR :	RENAISSANCE
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC

PREVIEWS

Ce panneau holographique déclenche une publicité vantant les mérites des appartements de la zone dans laquelle vous résidez.



JOURNEYMAN PROJECT

MOULINEX

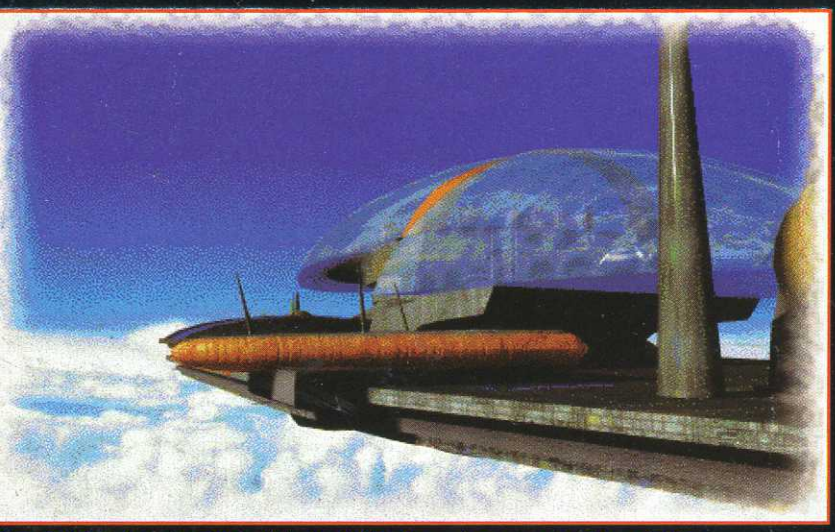
■ Journeyward Project de Presto Studios est, aux dires de ses créateurs, encore mieux que Blade Runner. Sans aller jusque là, il faut bien avouer que les décors 3D de ce jeu d'aventure d'anticipation sont véritablement superbes. Non seulement le graphisme est beau d'un point de vue technique, sans être clinquant ni céder aux effets faciles faisant ressembler tout objet métallique à un bout de pare-choc en chrome fraichement astiqué, mais de plus, la façon de traiter les différentes images est très fine et surtout, on sent un parti pris de la part des graphistes.

Enfin et, surtout, le design de chaque objet est particulièrement original. De ce point de vue, c'est vrai que ça ressemble à Blade Runner car chaque détail est une petite trouvaille en soi. Dans ce jeu, vous incarnez un agent temporel vivant dans un monde sous cloche, à l'abri de la pollution. On s'en doute, il faudra se déplacer dans le temps et découvrir des époques passées, présentes et à venir. Sans être particulièrement inventif, le déroulement de l'aventure permet de découvrir différents lieux. On se déplace à l'aide de la souris en cliquant sur une "rose des vents". On avance ainsi "case par case" (comme Dungeon Master). En plus de ces scènes quasi statiques, le jeu bénéficie de véritables séquences animées et en tout, on peut assister béatement à une trentaine de minutes d'animations au format Quicktime. En cours de jeu, on trouve aussi de petites scènes d'arcades dont je ne dirai rien, n'ayant pu les voir et étant, de fait, dans l'incapacité de vous dire si je les ai adorées ou abhorrées.

Les musiques, qui peuvent être écoutés en dehors du jeu au moyen d'un utilitaire présent sur le CD, sont relativement sympas. En revanche, de nombreuses voix et bruitages digitalisés parfaitement dosés permettent de se plonger dans l'ambiance en moins de temps que. Que quoi ? Tenez, en moins de temps qu'il n'en faut au CD pour charger les images. Eh oui, c'est là le point noir de ce logiciel, les accès sont particulièrement lents et pire, le programme met un temps certain à réagir. Cela dit, l'ensemble possède un charme faisant oublier ce vilain défaut et on découvre, lentement mais sûrement, ces quelques jours de la vie d'un homme du futur. ■



possible de se transporter d'un lieu à l'autre par simple "démolarisation" à condition d'être porteur d'une carte de transport.



Bien à l'abri des courants d'air, la civilisation mêne une vie bien réglée.



La séquence d'introduction décrit le monde apocalyptique qui existait avant que ne démarre la vie sous cloche.

JOURNEYMAN PROJECT	EDITEUR : PRESTO STUDIO
SORTIE PREVUE : JUIN	STANDARD : CD ROM MACINTOSH
	PHOTOS : MAC

AMIGA

ATARI STE

CONSOLES

CD ROM

36 16 AZERTY code DUC

IBM PC et

100% compatibles

COMMODORE 64

CDTV

Pour tous vos achats de logiciels, accessoires, interfaces, etc ...

Le serveur est constamment remis à jour !
Les nouveautés sont enregistrées au moment de leur parution.
Nous ne proposons jamais des articles qui n'existent pas encore !
Une fonction de recherche vous fait trouver instantanément un article désiré !
Spécialités de Wargames, jeux de réflexion, etc ...

Rubrique SUPER PROMO avec des prix ridicules !

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !),
Téléphonez (en Français) au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi, de 8h à 19h, ou
écrivez-nous (en Français) pour recevoir un catalogue GRATUIT
AMIGA ou **ATARI STE** ou **COMMODORE 64** ou **PC 100% compatibles**.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur
(S.V.P, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : **énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste**
CONSOLES, **CD ROM** et **CDTV** : pas de catalogue ; Minitel uniquement.

Si vous résidez en dehors de l'Europe, S.V.P joignez 3 coupons-réponse internationaux pour couvrir nos frais d'envoi. Merci.

REVENDEURS SERIEUX : Contactez-nous ! Nous distribuons les produits ROMBO, DATEL, ZYDEC, HI-TEC, ALTERNATIVE, SIREN, NEW DIMENSIONS, etc ...

Spécialité d'envois vers la SUISSE, SCANDINAVIE, DOM-TOM et tout le continent AFRICAIN.

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
Minitel **36 16 AZERTY** code **DUC**

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD
Si vous possédez une carte de crédit internationale, vous pouvez téléphoner votre commande.
Pour vous servir plus rapidement, certains articles peuvent parfois être expédiés directement par leurs fabricants.



■ The Legend of Oranog est le premier volet d'une grande saga héroïc-fantasy destinée aux possesseurs de compatibles PC et d'Amiga. Réalisé grâce à un outil de développement maison, ce logiciel vous plonge au coeur d'un pays imaginaire inspiré de la mythologie Celte. Le scénario est des plus classique: le royaume de Tir-n'an-og connaît la paix et la sérénité grâce à la protection d'une pierre magique nommée Oranog. En effet, installée au sommet de la Colline Sacrée, cet item protège de son aura la contrée environnante des maléfiques sortilèges des Evil Druids, menés par le sinistre Droichan. Ceux-ci,

THE LEG OF



Les graphismes de Legend of Oranog rappellent un peu la représentation des jeux de rôle consoles.



ayant juré la perte des habitants du royaume, envoient un espion ayant pour mission de s'emparer de la pierre d'Oranog; ils brisent alors celle-ci en plusieurs morceaux qu'ils dissimulent à divers endroit du pays. Tir-n'an-og tombe alors sous le joug des forces du mal, des villages entiers disparaissent, expédiés dans une dimension parallèle et leurs habitants se voient transformés en oiseaux ou en lapins. Heureusement, quelqu'un se dresse et jure de mettre un terme à la malédiction. Ce héros, nommé Gabio, va donc tenter de reconstituer la pierre d'Oranog puis de combattre Droichan afin de rétablir l'harmonie perdue. Voilà, ça recommence, on nous refait donc le coup de "l'objet magique à retrouver", le cliché n°1 des jeux de rôles, suivi de près par "la fiancée/princesse kidnappée"et le "seigneur des forces de l'ombre à ratatiner" (des scénarii comme ça, même le plus grand des crétins peut en pondre dix à la minute!) Vous dirigez donc Gabio (quoi, vous ne l'aviez pas encore deviné?) dans un univers représenté en pseudo 3D , vue aérienne . Votre personnage peut emporter avec lui un maximum de huit objets parmi ceux que vous trouverez au cours de l'aventure. Pas question, là non plus, d'originalité; de la potion au livre de sorts en passant par l'armure ou le glaive, tous les objets habituels des JDR sont présents dans The Legend of Oranog. Attention toutefois, car certains sortilèges peuvent avoir plus d'une propriété. Par exemple, la "Thunder Potion" qui permet de zapper tout ennemi dans un large rayon, peut également remplir un lit de rivière asséchée afin de pouvoir traverser à bord d'un bateau. A vous d'expérimenter et de découvrir les propriétés secrètes de ces sorts. Au-delà des ennemis à com-

les dolmens, les petites huttes de paille, les druides, pour un peu, on s'attendrait presque à voir surgir Astérix.

battre qui pullulent dans Tir-n'an-og, vous rencontrerez de nombreux personnages qui pourront vous aider à mener à bien votre quête. Les échoppes des forgerons permettent d'acquérir ou de faire réparer épées et armures. Chacun des morceaux de la pierre d'Oranog est protégé par un gardien dont vous devez trouver le talon d'Achille (certains ne peuvent être défaits qu'à l'aide d'une arme spécifique, d'autres doivent être frappés en un point précis, etc...) afin de mettre la main sur le précieux fragment. Une fois ceux-ci rassemblés, il ne vous reste plus qu'à ramener la pierre reconstituée en haut de la Colline Sacrée et vous aurez alors le privilège (?) d'affronter Droichan en un épique combat final. Envoyez-le au tapis et vous aurez vaincu la malédiction de Tir-n'an-og. ■



Certaines salles recèlent des coffres dont l'exploration peut s'avérer fructueuse.



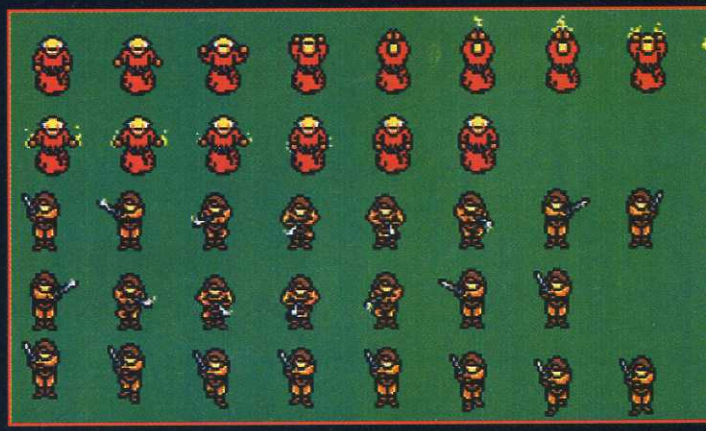
Quand un sorcier se met à agiter les mains au-dessus de sa tête en faisant des étincelles bizarres, c'est signe qu'il est temps de penser à lever l'ancre

END ORANOG

DEREK DELA FUENTE

Tous ces dolmens, on se croirait à Stonehenge. Pas le temps d'admirer le paysage pourtant, car il va falloir en découdre avec quelques squelettes.





LEGEND OF ORANOG	
SORTIE PREVUE : JUIN 1993	EDITEUR : ORMATIVE EDGE
	STANDARDS : AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

PREVIEWS



Oh, là, en voilà une route qu'elle est fréquentée... Bah, si j'avais su !

■ Hot Hatches est un jeu de voitures pour un ou deux joueurs. L'objectif est de remporter des courses officieuses –voire carrément hors-la-loi– à travers l'Europe et les Etats-Unis pour gagner un max d'argent. Les courses passent par six étapes pour chacun des deux continents. Une course vous mènera par exemple de Londres à Paris, en passant par Barcelone, l'Italie, l'Ecosse et Amsterdam. Aux Etats-Unis, vous traverserez New York, le Mont Rushmore, Los Angeles, la Floride, Washington et Las Vegas.

HOT HA

À chaque étape, vous serez informé de la prochaine destination et le pilote doit décider du meilleur parcours à prendre parmi les nombreuses options possibles. Des carrefours, croisements et virages vous offrent des parcours variés.

Les menus vous présentent d'abord les concurrents avec la possibilité de personnaliser votre plaque d'immatriculation et de sélectionner votre monstre de la route (dont une Ford Fiesta, une Golf GTI, une Renault 5, une Astra et une Sunny). Aux Etats-Unis, vous ferez votre choix parmi une Corvette, une Dodge Stealth, une Ford Mustang, une Pontiac Firebird, etc. Chaque voiture possède bien sûr des caractéristiques techniques particulières et ces renseignements seront affichés à l'écran : puissance du moteur, système de carburation, vitesse maximale, 0–60, temps d'accélération, poids, freinage, consommation de carburant et des tonnes d'autres spécificités.

Pour vous aider au cours de votre voyage, vous disposez d'une carte détaillée où sont indiqués les points de départ et d'arrivée avec toutes les routes, les autoroutes, les carrefours, les dangers et même les postes de police. Après avoir opté pour la meilleure route, vous pourrez tracer !



Voici l'un des "monstres" que vous pourrez choisir... Evidemment si vous aviez plus d'argent, vous pourriez vous payer des Ferrari et autre Lamborghini, mais pour l'instant, faudra vous contenter de ça !



Même si vous aviez préparé votre parcours, les changements d'itinéraire de dernière minute restent possibles.

L'écran de jeu vous présente une vue légèrement en plongée de l'arrière de la voiture. Les décors comprennent les panneaux de signalisation, les immeubles, etc. Les immeubles et les particularités de la ville où vous êtes apparaissent également. Si vous êtes à Paris par exemple, vous verrez la Tour Eiffel.

Vous devez faire très attention aux nombreux obstacles/dangers : feux tricolores, piétons, voitures qui passent à un carrefour, etc. La police vous repèrera si vous outrepassez le code de la route et vous devrez payer les contredanses correspondantes. Selon le pays traversé, les surfaces des routes diffèrent, ainsi que le code de la route appliqué, variant l'intérêt du jeu. Il est par exemple interdit de rouler à gauche en France mais obligatoire en Grande-Bretagne.



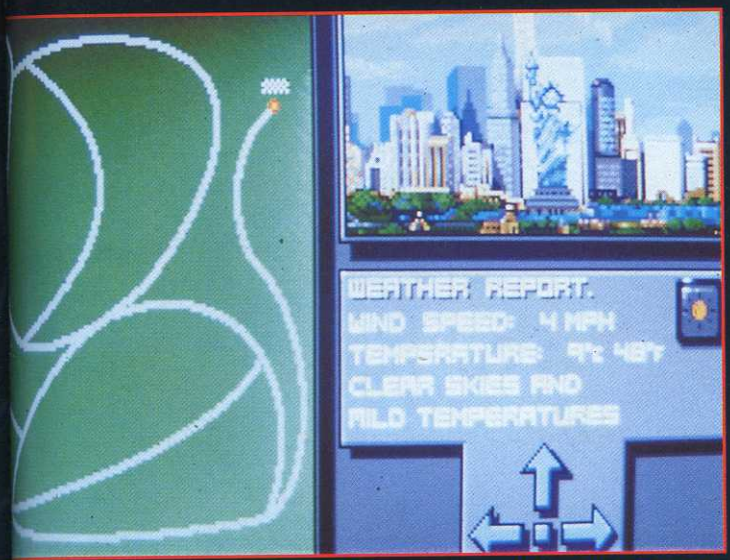
Attention aux excès de vitesse... Les traditionnels flicards de la route sont, comme dans la réalité, planqués partout.



Vous devrez prendre en compte les conditions météo et le jour et la nuit pour planifier votre parcours.

ATCHES

DEREK DELA FUENTE



Grâce à cet écran, vous pourrez choisir les routes pour atteindre la prochaine étape de la course. Le chemin le plus court n'étant pas forcément le meilleur, les détours sont parfois plus "bénéfiques".

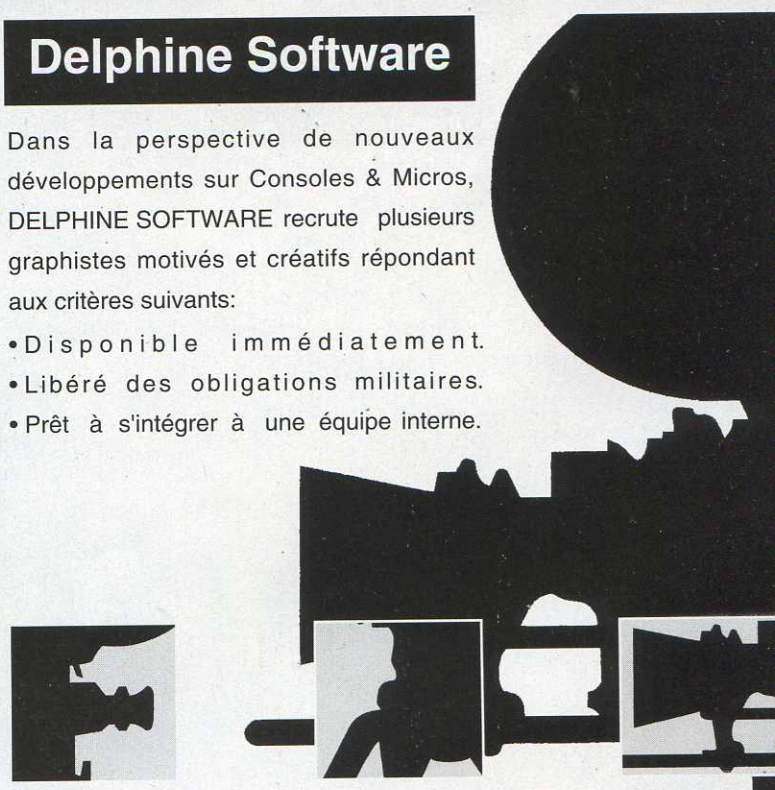
Après chaque étape, vous obtiendrez plus d'informations et si vous gagnez de l'argent, vous pourrez passer à la boutique de Fred pour acheter des équipements et gadgets pour votre voiture chérie comme un nitro exhaust, différents freins ou de bons pneumatiques. Ocean affirme que "le jeu est un hit en puissance avec ses caractéristiques uniques et sera davantage une simulation qu'un jeu de course". ■

HOT HATCHES	EDITEUR :
	OCEAN
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

Delphine Software

Dans la perspective de nouveaux développements sur Consoles & Micros, DELPHINE SOFTWARE recrute plusieurs graphistes motivés et créatifs répondant aux critères suivants:

- Disponible immédiatement.
- Libéré des obligations militaires.
- Prêt à s'intégrer à une équipe interne.



Envoyer lettre de motivation et CV à:

Delphine Software
150 Bld HAUSSMANN
75008 PARIS

En mode "pro", le vent se met de la partie. D'un simple clic, on peut ouvrir une fenêtre dans laquelle apparaît une girouette.



Prévu début juin, ce logiciel de golf d'Ocean devrait constituer une bonne surprise. Certes, il ne nous a pas été donné de voir une version totalement finalisée mais cela s'annonce très prenant. Plus proche de Microprose Golf que de Links dans la façon de représenter les terrains, le jeu est également plus axé sur l'aspect ludique que la simulation pure et dure. Comme dans Microprose Golf, en effet, on suit le mouvement de la balle, ce qui donne lieu à de merveilleuses scènes dignes d'un simulateur de vol. Ainsi, des menus de configuration, très nombreux, permettent de gérer au mieux les vues et l'angle de la

INTERNATION

caméra: de face, de côté, etc. Participant du même souci du détail, on peut afficher ou non le joueur, ou bien encore, voir un plan du Green, en totalité ou entre deux trous. Dans ce dernier cas, si l'on se trouve en mode practice (entraînement), il suffit de déplacer le curseur pour se retrouver à l'endroit de son choix. Idéal pour s'entraîner à sortir du sable ou des herbes hautes. En ce qui concerne le tir, ce logiciel innove puisque la sempiternelle barre indiquant la force est remplacé par quatre icônes représentant chacune une amplitude de mouvement. Combiné avec le choix du club, c'est



Le décor est superbe, comme en témoignent ces arbres.

Avant de tirer, la balle apparaît en gros plan dans la fenêtre, en bas à droite.





Le choix des clubs se fait au moyen d'un simple menu.

Pour l'instant, trois terrains sont disponibles.





Ouais, super! on peut voir le terrain de haut!

AL OPEN GOLF
HAMPIONSHIP

MOULINEX

tout à fait suffisant pour tirer précisément, d'autant qu'une option géniale permet de choisir à quel endroit on tape la balle. Bref, en attendant de savoir ce que donnera la bande son et tout en espérant une meilleure fluidité des mouvements, rendez-vous en juin. ■

Pour afficher les cartes, c'est ici que ça se passe.



On choisit l'angle de vue de la caméra de poursuite.



INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	EDITEUR : OCEAN
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

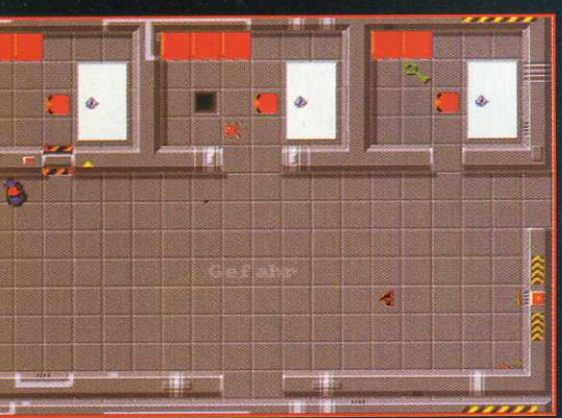
e aérienne n'est pas très spectaculaire graphiquement parlant, mais e permet au moins de situer l'action avec une redoutable précision.



ALIEN HUNTER 2

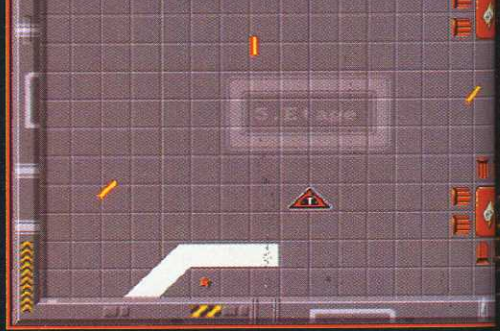
DEREK DELA FUENTE

■ Les éditeurs Allemands ont la réputation de sortir des produits sans grande originalité, mais irréprochables techniquement. Fidèle à cette tradition, Intersoft met actuellement la dernière main à Alien Hunter 2, prévu très bientôt sur Amiga. A mi-chemin entre Gauntlet et l'ancêtre Into the eagle nest, celui-ci vous propose de prendre part, sans répit, à une chasse à l'extra-terrestre. Pas de pseudo-scénario ici, mais de l'action, de l'action et encore de l'action! Vous contrôlez un soldat plongé au coeur d'un labyrinthe, à la recherche d'une issue lui donnant accès au niveau suivant. Naturellement, il vous faut auparavant, entrer en possession d'une clef solidement gardée, afin d'ouvrir la porte de sortie. Le temps vous est compté car chaque minute écoulée voit grossir le nombre d'ennemis entravant votre progression. De plus, si les munitions dont vous disposez sont illimitées, il est nécessaire de recharger votre pistolet toutes les quatre balles tirées, ce qui se traduit par la perte de précieuses secondes. En revanche, vos projectiles ont la particularité de ricocher sur les murs qui constituent votre environnement, autorisant de vicieuses trajectoires à rebonds. Si la jouabilité est bien réglée, Alien Hunter 2 pourrait être un bon soft, très simple d'utilisation mais, néanmoins, rapide et prenant. ■





Comme dans 80% des jeux vidéos, la course aux clefs constitue la plus grande partie de vos activités, les ET ont une drôle de tronche dans Alien Hunter 2. Cubes, boules et autres formes évoquant tout, sauf une trace de vie intelligente.



Si vous traînez un peu trop longtemps dans une pièce, de vilains canons se mettent à cracher des rayons lasers qui rebondissent un peu partout. Rapidement, cela devient l'enfer.

ALIEN HUNTER 2
SORTIE PREVUE : AVRIL 1993

EDITEUR : INTERSOFT
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

PROJET SHOOT' EM UP

ARCANE

Enfin, on va savoir ce dont est capable l'Amiga 1200. En tout cas, graphiquement, c'est réussi.



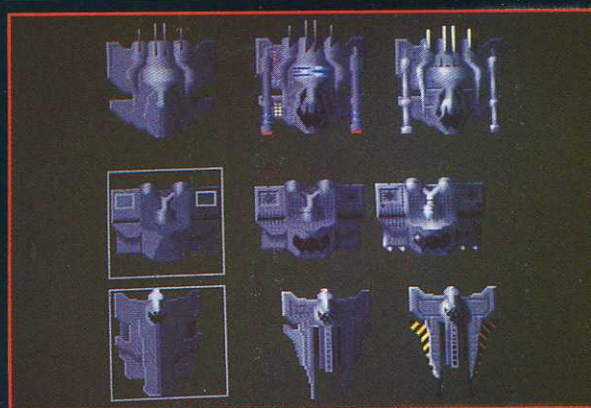
■ Bonne nouvelle pour les possesseurs d'Amigas 1200, Arcane Developpement leur prépare le premier shoot'em up spécifiquement programmé sur le nouveau bébé de Commodore. Celui-ci est composé de trois vastes mondes, subdivisés en 7 niveaux distincts où vous semez mort et destruction. Votre objectif est de trouver, puis de bombarder les bases ennemies. Comme vous parcourez ces mondes en un scrolling vertical, vous êtes attaqué par de nombreux vaisseaux ennemis. Ceux-ci sont très variés, chacun ayant son mode de déplacement et ses armes spécifiques. Une originalité de taille: lorsque vous aurez détruit votre quota de bases, vous pourrez alors affronter un vaisseau adverse très imposant et résistant (un "boss", quoi) dont il vous faudra venir à bout pour passer au niveau suivant. Nous ne pouvons pas encore juger de la qualité et de la célérité de l'animation, mais les graphismes bénéficient des spécificités du 1200, un bon point. ■



Le bombardement de bases comme celles-ci constitue l'objectif n°1.

Les nombreuses nuances de gris exploitées donnent aux aliens un aspect sinistre.





Admirez le soin esthétique apporté aux moindres détails des vaisseaux ennemis. De la belle ouvrage, ça, madame.

PROJET SHOOT'EM UP SORTIE PREVUE : JUIN 1993	EDITEUR : ARCANE DEVELOPPEMENT STANDARD : AMIGA 1200 PHOTOS : A1200



Les déco de fond sont joli- ment réa sés, mais tellement fouillés q l'on a pa fois du m à distingu les enne dans ce caphar- naüm.

S'il est un domaine où l'Amiga conserve toute sa suprématie sur les autres micro-ordinateurs, c'est bien celui des shoot'em up. Les nombreux co-processeurs qui assistent le 68000 pour l'affichage, l'animation ou le son, donnent depuis des années au bébé de Commodore un avantage déterminant sur ses concurrents. C'est donc fort logiquement que cette bécane est pourvue de nombreux logiciels de tirs de qualité, particulièrement depuis l'année dernière qui a vu naître des chefs-d'oeuvre tels que Cardiaxx, Apydia ou Project X. C'est à présent au tour de Core Design de se lancer dans la mêlée avec Blastar.

BLASTA

DEREK DELA FUENTE

Afin de pourvoir le soft d'atouts lui permettant de s'imposer dans ce contexte difficile, l'éditeur anglais n'a pas hésité à enrôler une nouvelle équipe de développement. Bob Churchill (designer), Roberto Dirillio (graphiste) et Tom Swann (programmeur) ont donc pour mission de relever le défi suivant : créer LE shoot'em up ultime, la nouvelle référence pour 1993. Qu'en est-il exactement? Difficile de se prononcer pour l'instant, la sortie de Blastar n'étant prévue que pour le mois de juin. Cependant, nous sommes déjà en mesure de vous livrer quelques-unes des spécificités du logiciel.
Il s'agit donc d'un shoot'em up calé sur un scrolling multidirectionnel permettant de déplacer votre vaisseau dans huit directions.

En fait, certaines phases, comme les stages intermédiaires de "co lecte de bonus", se déroulent verticalement. D'autres usent d'u scrolling horizontal, ou encore d'une combinaison des deux, to cela afin d'éviter au logiciel de sombrer dans la monotonie. Blast comporte cinq grands niveaux symbolisés par différentes îles. A terme de la séquence d'introduction animée qui ouvre les débat le joueur peut sélectionner son point de départ parmi trois de c cinq mondes. Au sein de chacun de ces tableaux, composés d deux sous-sections, un certain quota d'ennemis à détruire vous e attribué. Une fois celui-ci atteint, une porte interdimensionnel s'ouvre à un endroit précis, que vous avez dix secondes pour dé cher et rallier. Au-delà de ce compte à rebours, il vous faud emprunter la terrible "Porte du Gardien", périlleuse en diable. Vo vous trouvez alors téléporté devant le traditionnel gigantesque bo de fin de tableau, dont il faut triompher afin d'obtenir l'accès à l'



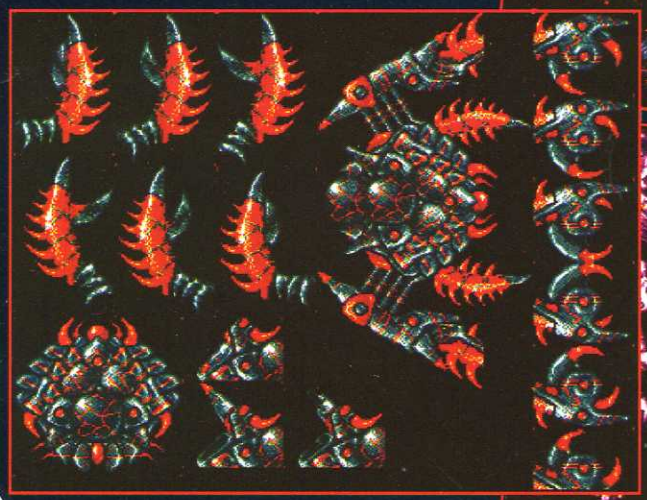
Le radar, situé en bas à droite de l'écran, permet d'anticiper un peu sur les vagues de malintentionnés qui vous arrivent dessus sans crier gare.

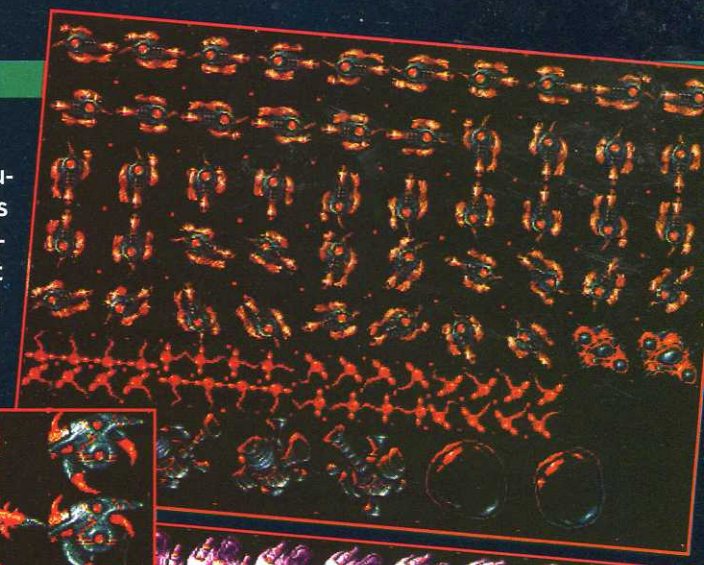


suivante. Votre armement est, comme il est d'usage dans ce type de jeu, évolutif, votre puissance de feu augmentant au gré des bonus récoltés au cours des combats. Il est également possible d'acheter ces armes dans les magasins placés entre les îles, à l'aide de crédits que vous aurez ramassés précédemment de la même manière, au fil du jeu. Ambitieux, Blastar se devait d'être techniquement impressionnant pour satisfaire un public (et des testeurs!) de plus en plus exigeants. Il est donc très rapide, cadencé à 50 images par seconde et bénéficie d'un scrolling fluide.

Enfin, la fameuse "cerise sur le gâteau", Core Design promet un décor de fond entièrement animé qui devrait simuler adroitement l'impression de profondeur. Blastar sera-t-il le shoot'em up de 1993? Wait and see... ■

AR





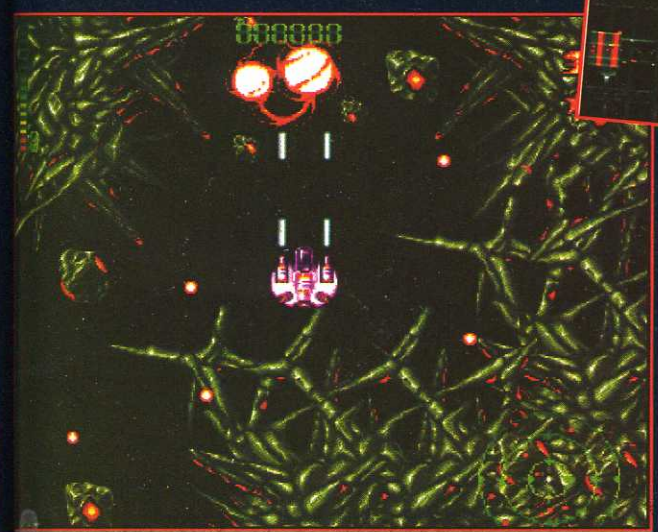




Les phases de scrolling horizontal apportent une agréable variété, on n'est quasiment plus devant le même jeu.



Entre chaque niveau, le passage au magasin permet de refaire le plein d'énergie, d'acheter des armes ou power-ups.



Surveillez attentivement la barre d'énergie en haut à gauche, vous saurez ainsi quand l'état de votre vaisseau atteint la cote d'alerte.

BLASTAR
SORTIE PREVUE : JUIN 1993

EDITEUR :	CORE
STANDARD :	AMIGA
PHOTOS :	AMIGA

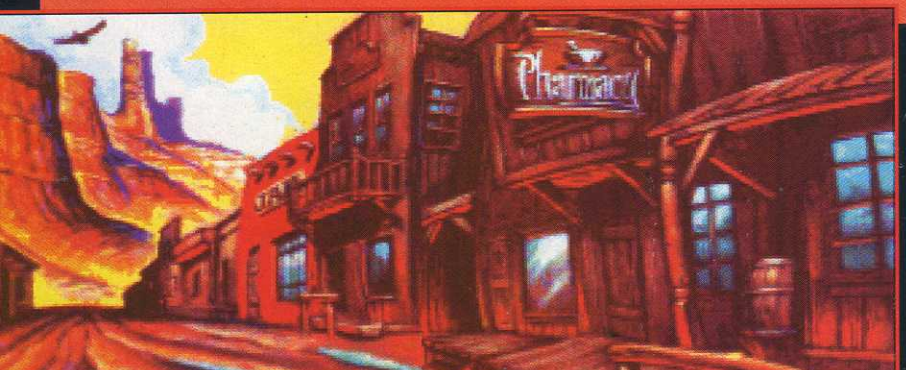


C'est une constante dans les softs d'aventure, il faut systématiquement interroger les personnages que vous rencontrez, même si certains papies sont prompts à vous ressortir leurs interminables vieilles histoires.

FREDDY PHARKAS, F

■ Attention, événement ! Que tous les fans des aventures de Roger Wilco (Space Quest) ou Larry Laffer (Leisure Suit Larry) se réjouissent car j'ai l'honneur de leur annoncer la naissance d'une nouvelle saga made-in Sierra ! Derrière le scénario de Freddy Pharkas se trouve une figure bien connue du monde de l'informatique, Al Lowe, auteur de la série des Leisure Suit Larry.

L'action de ce nouveau logiciel se situe au temps de la Ruée vers l'or au FarWest, enfin, dans un FarWest revu et corrigé à la sauce Sierra, c'est-à-dire complètement loufoque ! Le héros est un ancien shériff nommé Freddy Pharkas, ayant rendu



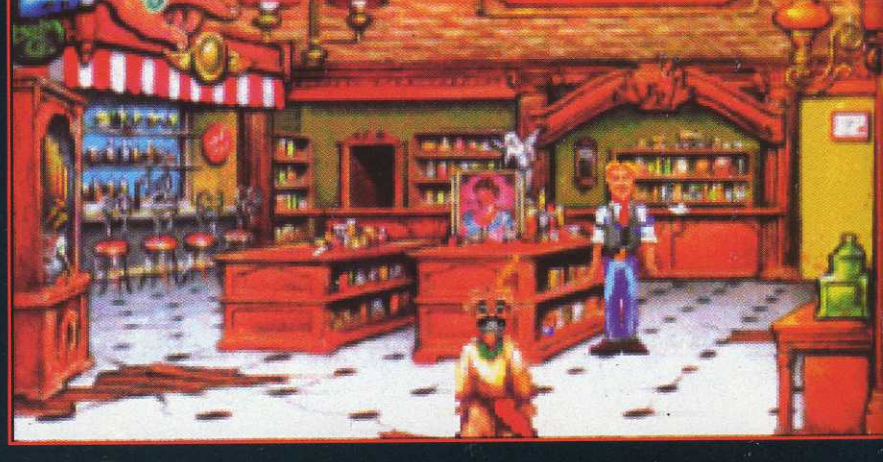
toute occasion comme témoignage de son héroïsme. Voi
pour le personnage principal.

En ce qui concerne l'univers dans lequel il évolue, tous l
éléments du western classique sont bien en place :
saloon, fréquenté par les desperados, l'Indien local, ind
(genre "Huggy-les-bons-tuyaux") privilégié de Freddy, le ba
bier, la mine d'or et bien d'autres ne manquent pas
l'appel.

L'histoire démarre réellement lorsque le héros appren
qu'un hold-up vient d'être commis à la banque par un gan
qui s'est enfui avec un butin pour le moins conséquen
D'après les informations que peut recueillir notre "pharm
cien", il semblerait que ceux-ci aient trouvé refuge au cœ
de la vieille mine désaffectée. N'écoutant que, non pas so
courage, qui ne lui disait rien, mais plutôt sa cupidité, Fredd

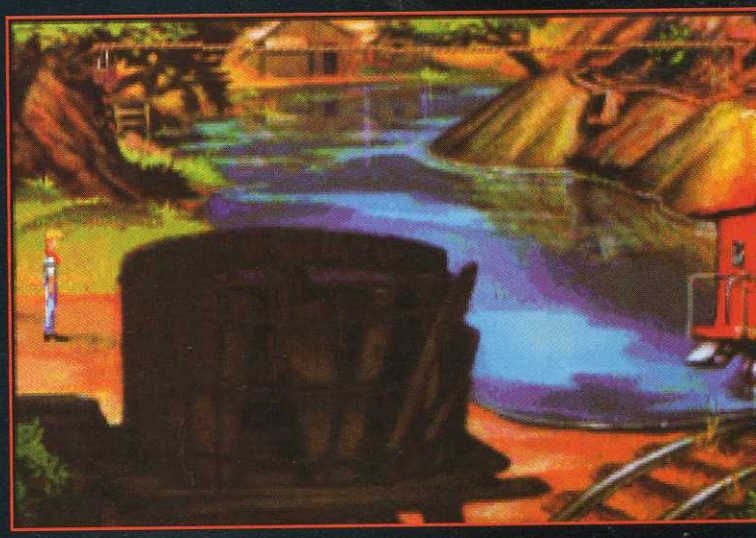
depuis longtemps son étoile. Il faut dire que tout shériff qu'il était, Freddy ne faisait pas dans le genre Clint Eastwood, loin s'en faut ! Un jour, au cours d'une fusillade nourrie, il voit une balle le frôler de si près qu'elle emporte avec elle un lobe de son oreille ! Plus de peur que de mal en réalité, mais le courage n'étant certes pas la qualité première de Freddy, il décide alors de se reconvertir pronto (comme dit un vieux proverbe indien, "Shériff échaudé craint le Colt chaud") dans la vente d'élixirs "miraculeux" (du moins, c'est ce qui est inscrit sur les bouteilles).

Devenu charlatan, Freddy n'en a pas pour autant oublié son passé. Il s'est même fait forger un lobe d'oreille en argent en souvenir du bon vieux temps, qu'il exhibe à



La ville où vous résidez semble être un tantinet désaffectée. Le casino, notamment, a connu des jours meilleurs.

se dit que la récompense offerte pour leur capture se trouverait certainement très à l'aise au fond de ses poches.
Cependant, avant d'en arriver là, vous devrez résoudre de nombreuses énigmes, visiter de nombreux lieux et rencontrer moult personnages tous plus hilarants les uns que les autres. Comme vous pouvez le constater, les graphismes de Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist sont à la hauteur du scénario, c'est-à-dire complètement délirants.
Cela fait bien longtemps que Sierra n'avait pas mis en route une nouvelle série, aussi ce logiciel vient-il apporter une note de fraîcheur bien agréable. Comme l'éditeur américain n'est de plus jamais aussi fort que lorsqu'il s'exerce dans l'humour, ce n'est certes pas nous qui allons nous en plaindre ! ■



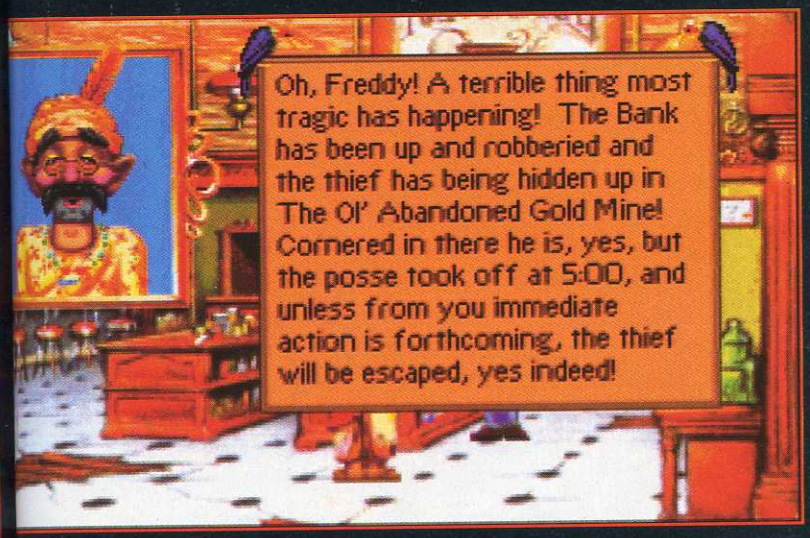
Certains écrans sont vraiment somptueux, avec ce petit côté "aquarelle" fort sympathique.

ONTIER PHARMACIST

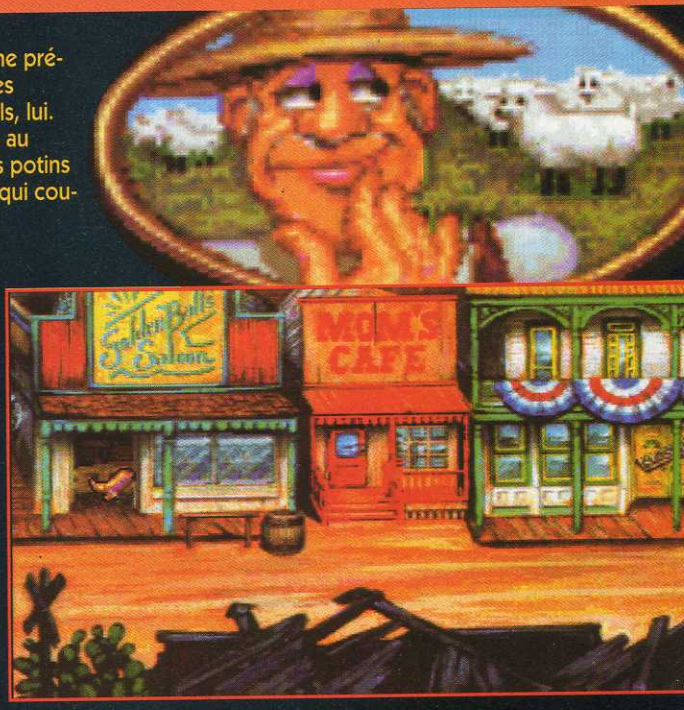
MOULINEX



Allez hop, on va s'en jeter un petit derrière la cravate, ça ne peut pas faire de mal. Voilà un soft qui plaira bien à Danboss ; dès qu'il est question de beuverie en tout cas...



Le barman ne présente pas les mêmes périls, lui. Et il est très au courant des potins et rumeurs qui courent.



Ah, l'indien, voilà un personnage déterminant dans FPFP. D'ailleurs, c'est lui qui vous met le pied à l'étrier en vous relatant le hold-up de la banque.

FREDDY PHARKAS
SORTIE PREVUE : FJN AVRIL DEBUT AMI

EDITEUR : SIERRA ON LINE
STANDARD : PC
PHOTOS : PC

PREVIEWS



Ah, l'ivresse des marchés boursiers où se bâtissent et s'effondrent, en quelques minutes, de gigantesques empires financiers. Interplay vous propose de prendre part, le coeur à 120 pulsations/minute, à l'impitoyable affrontement qui fait rage, chaque jour, au sein de ces arènes modernes que sont Wall Street ou le palais Brongniart. Pour le développement de Rags to Riches, l'éditeur américain a bénéficié du concours d'experts de la finance ainsi que d'agents de change et, le moins que l'on puisse dire, c'est que cela se voit. Ce logiciel est sans doute la simulation boursière la plus aboutie et la plus réaliste jamais vue sur micro. Vous pouvez y spéculer sur les obligations, les actions, ou encore les valeurs, tout est permis pourvu que cela s'avère rentable. Vous êtes, bien sûr,

RAGS TO R



Comme je vous l'indiquais, le menu de configuration, très complet, permet de paramétrer votre univers.

opposé à de nombreux autres agents de change, courtiers et autres golden boys dont les manoeuvres spéculatives influencent également l'évolution du marché. Commencez par choisir le niveau de difficulté parmi les trois proposés (débutant, intermédiaire, expert), l'année de création de votre agence (1929 est déconseillé), et le pays au sein duquel vous allez exercer vos talents. Ces paramètres modifient l'environnement graphique du soft, de sorte que votre bureau change d'aspect selon que vous vous trouviez à Londres dans les années cinquante, ou à New York de nos jours. Le jeu débute lorsque, tout frais émoulu de l'université, vos parents consentent à





Rarement une simulation économique n'a allié avec autant de bonheur, diversité des paramètres pris en compte et haute qualité graphique.

vous allouer une petite somme d'argent afin de démarrer votre affaire. Bien évidemment, vous ne roulez pas sur l'or à cet instant de la partie et il vous faut vous résoudre à ouvrir votre agence dans un petit immeuble d'aspect modeste. Une télévision, qui vous tient informé des tendances générales du marché (via des indicateurs type Dow Jones ou Indice Nikkei) ainsi que des fluctuations de la monnaie locale, un téléphone et un ordinateur apportant un précieux complément d'informations, voilà tout ce dont vous disposez. Pensez à embaucher une ou deux secrétaires pour vous décharger des tâches fastidieuses et vous voilà prêt à démarrer une brillante

La création de votre entreprise est saluée par le New York Bugle, c'est déjà la gloire qui est en marche.

Chacun de vos déplacements est gratifié de l'apparition d'un écran de toute beauté, différent selon le lieu et l'époque où l'action se déroule.

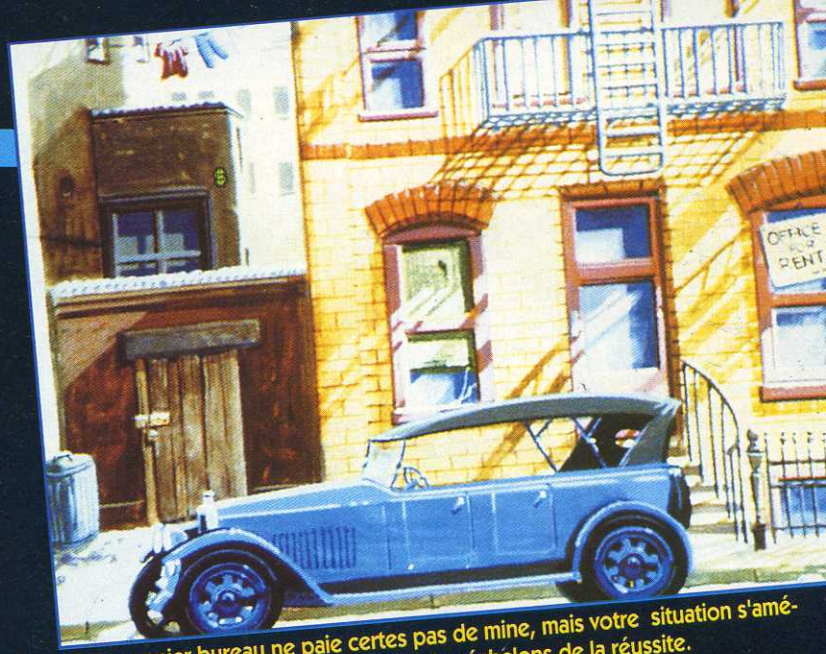
carrière. A vrai dire, étant donné la complexité et la diversité de Rags to Riches, vous commettrez, au départ, de nombreuses erreurs avant que l'expérience ne fasse son oeuvre salutaire. La sagesse conseille, dans les premiers temps, de faire appel aux services de quelques experts qui pourront guider vos choix et limiter la casse. Attention cependant, comme tous les autres personnages du logiciel, ceux-ci sont dotés de compétences inégales. Pas de pitié, si vos collaborateurs ne vous donnent pas satisfaction, n'hésitez pas à les licencier, car s'avoir s'entourer d'éléments de valeur constitue l'une des clefs du succès. Au fur et à mesure de la progression de votre entreprise, comptables et avocats (et dealers de coke?), ainsi que leur(s) secrétaire(s) viendront grossir les rangs de votre équipe. Rags to Riches prend en compte, dans la fluctuation des cours, le comportement des autres bourses dans d'autres pays, sur lesquelles vous pourrez d'ailleurs investir également. Dans cette

RCHES

DEREK DELA FUENTE

optique, vous pouvez également embaucher, sur place, un homme qui vous tiendra informé des placements les plus judicieux à effectuer. Comme dans la réalité, il est bon de se tenir au courant des diverses rumeurs, ou évènements survenant à travers le monde, de manière à mieux anticiper sur les tendances du marché. Lisez les journaux, regardez la télévision et parlez avec divers personnages pour tenir à jour vos informations. N'omettez pas pour autant de dormir ou de vous sustenter, sous peine de voir vos capacités sérieusement diminuer. Du reste, s'il vous arrivait de l'oublier, votre secrétaire vous rappellerait à l'ordre, gentiment mais fermement. Afin de ne négliger aucun des nombreux aspects du soft, vous pouvez définir des quotas concernant certains paramètres: nombre d'heures journalières occupées à travailler et à dormir, montant de vos dons aux oeuvres de charité (déductibles des impôts), ou plafond des dépenses effectuées. Une fois ceux-ci définis, le programme vous informe lorsque vous violez ces conventions. Rags to Riches est un programme d'une richesse inouïe, et la moitié de Joystick ne suffirait pas à détailler tous les aspects du jeu. Comme je doute fort que Claude soit disposé à m'accorder 130 pages pour cette preview, il vous faudra attendre le mois prochain (si les délais sont respectés) pour vous faire une opinion définitive en lisant le test complet de la version finale. ■





Votre premier bureau ne paie certes pas de mine, mais votre situation s'améliorera comme vous grimperez un à un les échelons de la réussite.

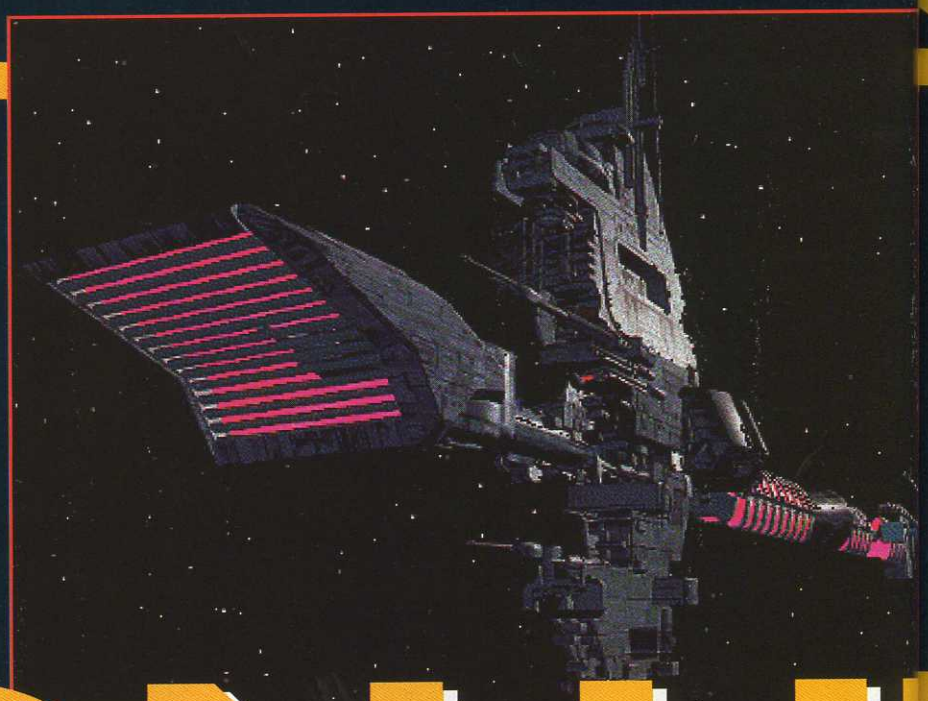
Grâce à votre espion, vous apprenez qu'une entreprise va bientôt mettre sur le marché un grand nombre d'obligations. Si vous en détenez, dépêchez-vous de les revendre!



Sur les fenêtres, actuellement vierges, occupant la partie gauche de l'écran, viendront bientôt se greffer les visages de vos employés.

RAGS TO RICHES
SORTIE PREVUE : MAI 1993

EDITEUR : INTERPLAY
STANDARD : PC
PHOTOS : PC



IRON H

Annoncée à l'origine pour mars 93 sur Macintosh, la sortie de Iron Helix a été retardée, mais notre patience risque d'être récompensée car le jeu s'annonce grandiose. Mélangeant aventure et exploration, Iron Helix nécessitera de votre part des nerfs d'acier. Dans ce logiciel, vous incarnez un explorateur civil, étudiant les formes de vies extra-terrestres. Soudain, un message retentit dans la cabine de votre vaisseau d'exploration: l'Iron Helix se dirige vers la planète terre, armé jusqu'aux dents."Ca doit être une erreur, pensez-vous. Que puis-je faire contre ce vaisseau, aux commandes de mon minuscule engin qui n'est même pas équipé d'un simple laser? Eh non! la vérité est bien pire que cela. L'équipage de l'Iron est mort et le système d'auto destruction risque d'exploser, détruisant toute forme de vie dans la galaxie. Etant le seul engin assez proche, vous allez devoir vous arrimer à l'appareil et partir en exploration, afin de désamorcer l'Helix avant qu'il n'explose. Disposant de plusieurs niveaux de difficulté, ce jeu va vous permettre de découvrir de somptueux écrans 3D animés. Présentées ici en version de travail plein écran, les images de Iron Helix occuperont, en réalité, un peu moins d'un quart de l'écran, comme si elles étaient vues au travers de votre moniteur de contrôle, le reste de l'image regroupant commandes et instruments divers. Certes, il est dommage que d'aussi beaux décors ne soien pas plus grands mais, en revanche, on devrait bénéficier d'anima tions aussi fluides que possible puisque l'éditeur annonce un scro de la fenêtre 3D de 6 à 8 frames par secondes pour un lecteur d CD ROM moyen. Le jeu, qui sera articulé en quatre niveaux, permet tra d'avancer progressivement. Dans le premier niveau, vous devre retrouver 4 clefs disséminées dans le vaisseau. Ensuite, il s'agira d trouver le moyen de stopper le vaisseau et de réussir à entrer dan le système informatique. A ce moment -et c'est là le troisième niveau-, un robot arrivera pour vous empêcher de rentrer enfin l code permettant d'arrêter l'appareil et il s'agira de le détruire. Et l quatrième niveau? Il ne s'agira pas d'une partie de plaisi





Les effets de lumière ont été particulièrement travaillés.

Dans le jeu, de nombreuses scènes intermédiaires permettent de découvrir les vaisseaux de l'extérieur.



Le vaisseau est composé de 24 pièces différentes. Après calcul, les détails ont été retouchés individuellement afin de corriger certaines lumières.

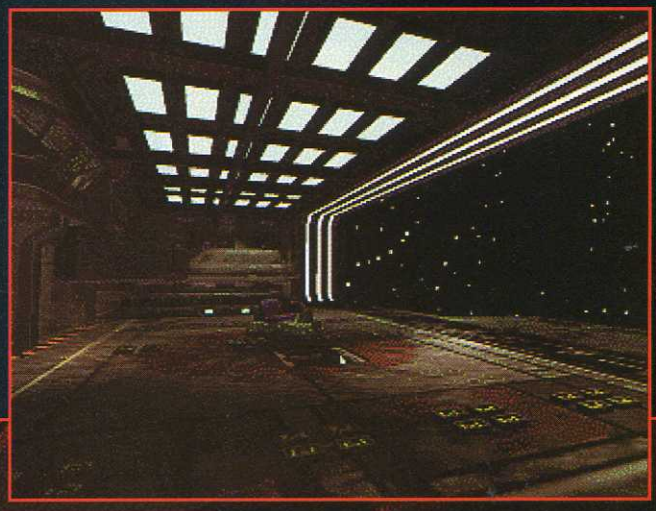
LIX

MOULINEX

puisqu'après avoir rentré le code, vous n'aurez que 5 minutes pour évacuer les lieux. Au cas où vous échoueriez, une seconde et ultime chance vous sera offerte et vous vous retrouverez au troisième niveau. Parviendrez-vous à sauver l'univers? Réponse d'ici juin sur Macintosh CD ROM et un peu plus tard sur PC. ■



Dans le jeu, il existe plus de mille petites animations, représentant au total 1 heure de 3D animé. Rich Cohen, qui a organisé le travail, a également travaillé chez Industrial Light and Magic et a participé aux animations deTerminator 2.



Pour obtenir un rendu parfait, les graphistes ont mélangé plusieurs techniques: les objets 3D ont été créés avec Macromedia's Swivel 3D Pro. On a ensuite rajouté des textures travaillées directement avec Adobe Photoshop, puis le tout a été calculé avec le logiciel EIAS (Electric Image Animation System).





Afin de réaliser les écrans, deux personnes de Drews Picture, société de post production, se sont occupées du graphisme pendant 10 mois. Drews Picture travaille pour CNN, Apple Computer, Sun Microsystem et le Computer Museum de Boston.

IRON HELIX
SORTIE PREVUE : MAI / JUIN

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
STANDARD : CD ROM MAC
PHOTOS : CD ROM MAC



MIGHT &

■ Si vous avez craqué pour Clouds of Xeen, la sortie imminente de ce cinquième volet de la série Might and Magic a des chances de vous plaire, que dis-je, de vous faire sauter au plafond. J'entends d'ici les hurlements, quoi? le 5 alors qu'on n'a même pas fini le 4, ils se f... de la gu... du monde ou quoi? Eh bien détrompez-vous, Darkside of Xeen ne fera qu'augmenter le plaisir du jeu, SURTOUT si vous n'avez terminé Clouds of Xeen. En effet, la particularité de ce cinquième épisode est qu'il peut -j'ai bien dit "peut" et non "doit"... pour rassurer certains- être ajouté, combiné, fusionné, etc. avec Clouds, faisant ainsi apparaître la zone de jeu qui restait éternellement sombre. Vous obtiendrez alors un territoire de jeu considérable, digne de vos périgrinations épiques... Le scénario n'est encore, il faut s'en douter, pas un monument d'originalité. Les terres de Xeen sont sous le joug du tyran Alamar qui détient à la fois le Cube du Pouvoir, artefact source de la magie la plus puissante, et la Reine Kalindra en otage. Toutes les races, Humains, Elfes, Nains et Gnomes, sont "parquées" dans une petite section de la ville de Castleview. La situation est décidément désespérée puisque même Dragon Pharaoh est confiné au dernier niveau de la Pyramide royale, assiégée par les forces du mal. Tout semble perdu... Tout? Bah, c'est sans vous connaître, amis aventuriers... Ben oui, il faut remplir. Dure vie que celle des héros. Histoire de gagner de l'expérience, une centaine de sous-quêtes sont à accomplir... On garde toujours une grande liberté et c'est tant mieux. Techniquement, Darkside of Xeen ressemble comme deux gouttes d'eau à Clouds of Xeen, compatibilité oblige. On aura du VGA 256 couleurs à tout bout de champ et de prairie, des animations en plein écran à gogo...



Des animations plein écran rythmeront tou jours nos pas d'aventuriers, lors de l'entrée dans les "donjons" Vu leur qualité, qui s'en plaindrait

Dragon Pharaoh essaie de contacter, grâce à ses pouvoirs magiques, des aventuriers assez courageux pour tenir tête à Alamar et sauver les terres de Xeen.



Les graphismes de Darkside of Xeen sont superbes... En voilà du VGA 256 couleurs comme on voudrait en voir plus souvent.



Alamar est le grand méchant-vilain-pas-beau que vous devrez vaincre. Euh, on s'téléphone et on s'fait une bouffe? A un de ces quat'!



MAGIC V

CALOR

L'environnement sonore n'est, bien sûr, pas en reste et l'on aura toujours cet air mélodieux pour rythmer nos pas, des bruitages fracassants et des voix envoûtantes. Les lieux que vous devrez visiter seront toujours aussi magiques et variés, mêlant donjons à explorer et vallées à parcourir, en passant par les villes et leurs échoppes, auberges et autres temples. Les monstres seront là aussi -sinon ce n'est plus drôle- et certains sont complètement inédits. L'interface n'a pas bougé, avec son écran admirablement agencé et son utilisation accrue de la souris. Un hit en puissance, enfin, sûrement... on verra lors du test. ■

Il faut s'attendre aux pires affrontements avec des monstres inédits, tous plus méchants et destructeurs...





Voilà... j'adore ce genre de boutique peinarde -y'a qu'à voir le patron, comment il se la coule douce!- Ben non, il faudra se contenter d'un petit passage, histoire de s'équiper et retourner au combat. Lasse...

MIGHT AND MAGIC 5
SORTIE PREVUE : MAI 1993

EDITEUR :	NEW WORLD COMPUTING
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC

baraque et il n'y a aucune raison que la version PC ne suive pas le même chem



■ Pinball Dreams a eu un très grand succès sur Amiga. En ce moment, 21st Century apporte les dernières retouches à la version PC qui proposera des graphismes VGA, et qui sera aussi bonne techniquement que l'était la version Amiga.
Nous avons rencontré Andrew Hewson, ancien patron de l'éditeur homonyme Hewson, qui nous a expliqué que l'une des raisons qui a fait disparaître sa précédente compagnie était d'avoir réalisé des jeux budgets et, surtout, beaucoup trop de titres.
Andrew Hewson s'est lancé dans l'aventure 21st Century en tant que gérant, et avec de nouveaux financiers et associés. Le premier jeu de la boîte fut Pinball Dreams, accueilli avec enthousiasme par le public; puis vint Pinball Fantasies. La version PC sera disponible dans un mois, l'occasion de parler un peu plus des projets de 21st Century.

21ST CENTURY

DEREK DELA FUENTE

INTERVIEW: ANDREW HEWSON

Quand on pense à Andrew Hewson, on pense tout de suite à la société Hewson. Est-ce que c'est un problème?

Oui et non. Je suis le premier à admettre mes erreurs. J'ai abordé le marché d'une mauvaise façon, en consacrant trop peu de temps au développement des jeux, mais je suis dans ce milieu depuis le tout début et je pense avoir appris beaucoup plus que la plupart des gens. Tout le monde fait des erreurs et je suis sûr que je ne referai jamais les mêmes.
Nous avons gagné de nombreuses récompenses avec Hewson Uridium, Stormlord, Zynaps, etc... Quand je regarde en arrière, dans les années 85-89, nous avons réalisé d'excellents softs, et je ne vois pas pourquoi nous ne ferions pas la même chose avec 21st Century. Il est impossible de produire un soft original et de le sortir sur un label budget. J'avais calculé qu'en sortant des tonnes de jeux à prix réduits la société tournerait...ce n'est pas le cas. Les bons produits demandent beaucoup de temps de développement. Notre politique, maintenant ,est de sortir les meilleurs produits possible, qu'importe le temps que sela doit prendre. C'est, bien sûr, l'objectif de toute compagnie d'édition, mais la plupart oublient cette idée en cours de route.





Deux de vos prochains jeux sont développés en Suède par Digital Illusions. Cela ne vous pose aucun problème de ne pas avoir les programmeurs sous la main?

Non. Quand nous avons signé Pinball Dreams, nous croyions beaucoup au produit. Nous avons monté une équipe de développement en Grande-Bretagne que peu de gens connaissent. Spidersoft. Ils ont écrit quelques hits dont un très gros titre appelé Tech 4

DIGITAL ILLUSIONS



en 1985. Nous les avons rencontrés il y a pas mal de temps et, l'année passée, ils ont considérablement augmenté leur personnel. Ils ne vont pas seulement développer des jeux nouveaux et originaux, mais aussi convertir de nombreux titres dont nous avons acquis les droits. Ils travailleront sur Pinball, sur Gameboy et Super Nintendo également!
D'autres compagnies nous contactent aussi pour des conversions, et nous commençons à partager le succès de certains de leurs titres. Nous avons maintenant les moyens d'expérimenter, de recherche; vous découvrirez de nombreuses idées nouvelles dans nos prochains titres.
Nous ne sommes pas attachés uniquement à Digital Illusions. Ils produiront sûrement d'autres jeux pour nous et en éditeront certainement sous leur propre nom. Nous avons d'excellentes relations de travail avec Digital Illusions, et nous nous lançons dans le développement d'un seul titre à la fois. Ils ont trois titres en développement actuellement, et il n'est pas encore décidé si ces jeux verront le jour sous le label 21st Century. Nous avons un contrat avec Digital Illusions, mais ils ont aussi signé avec d'autres compagnies. Chacun est libre de faire ce qu'il veut avec qui il veut.

Nous attendons tous la version PC de Pinball Dreams avec impatience, pouvez-vous nous en parler un peu?
Le développement a demandé beaucoup de temps et d'efforts, mais l'attente en vaudra la peine. Le jeu ne se contentera pas d'être beau et agréable à jouer, mais nous avons tenté de le rendre surprenant au niveau du son également. Nous étions très concernés par cet aspect du jeu, il était hors de question de se contenter de replacer les sons Amiga sans rien retravailler. Cette qualité sonore, couplée avec un scrolling d'une rapidité et d'une fluidité rares sur PC, rendront le jeu exceptionnel. Avec 256 couleurs, 4 flippers différents et jusqu'à 8 joueurs qui peuvent s'affronter dans une même partie, Pinball Dreams devrait être une expérience très spéciale. Nous sommes aussi en train d'adapter Pinball Fantasies sur PC; il devrait sortir 4 mois après Pinball Dreams.



L'équipe de Digital Illusions qui a déjà rencontré le succès avec Pinball Dreams, s'apprête à lancer trois nouveaux jeux à la rentrée. De gauche à droite: Markus Nystrom, Frederik Liliegren, Andreas Axelsson, Olof Gusafsson, et Ulf Mandorff.

Quand et comment la société Digital Illusions a-t-elle été créée?
Digital Illusions s'est formée en tant qu'équipe durant l'année 91, mais nous existions déjà sous un autre nom, The Silents, depuis 1988. La compagnie Digital Illusions a été créée en mai 92 et reformée en compagnie à responsabilité limitée en février 93. Le nom s'est étendu à «Digital Illusions Design Group AB».
Actuellement, l'équipe est constituée de 8 personnes plus 3 freelance sur PC. Nous habitons en divers endroits de la Suède, nous nous rencontrons donc peu souvent, peut-être une fois tous les deux mois. Mais nous gardons le contact par téléphone ou par modems. Nous disposons aussi d'un BBS interne qui tourne dans notre quartier général pour toutes les dernières modifications musicales, graphiques ou liées à la programmation.

Avec combien de personnes avez-vous démarré et qu'est-ce qui vous a décidé à écrire un simulateur de flippers?
Nous avons commencé avec 5 personnes et avons changé de graphiste deux fois durant le développement. La raison principale qui nous a poussés à nous lancer dans la programmation d'un jeu de flipper est que nous avions quelques idées pour

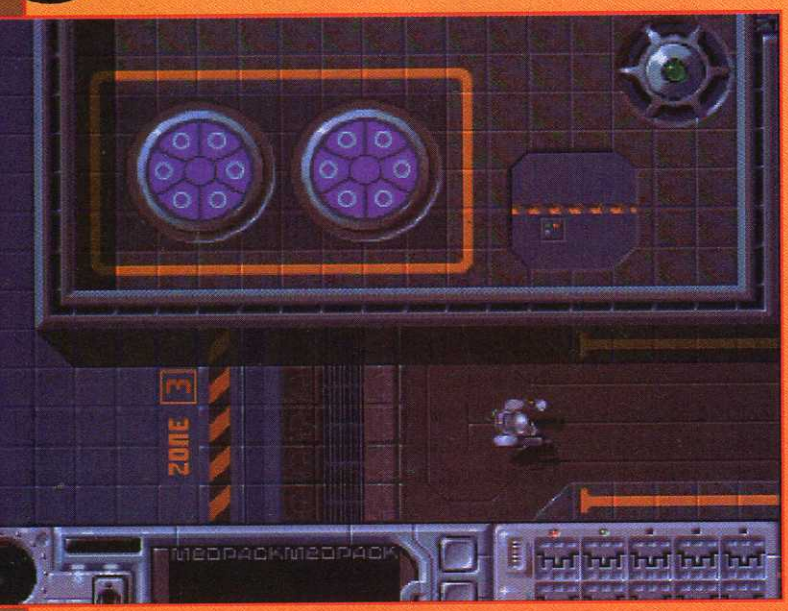
concurrencer les jeux existant déjà dans le genre. Bien sûr, nous adorons tous jouer au flipper. La toute première idée est véritablement venue d'un ami qui vit au Danemark. Il avait dessiné toute une série de flippers vu d'au-dessus. Nous avons commencé à travaillé avec ses graphismes, mais les flippers étaient beaucoup trop grands et nous avons dû tout arranger. Nous avons donc engagé un graphiste Suédois à la place.

Pinball Dreams a eu un immense succès. si vous deviez donner une raison à cela, diriez-vous que cela vient de la programmation qui est spéciale, ou simplement parce que le public attendait un jeu de ce type?

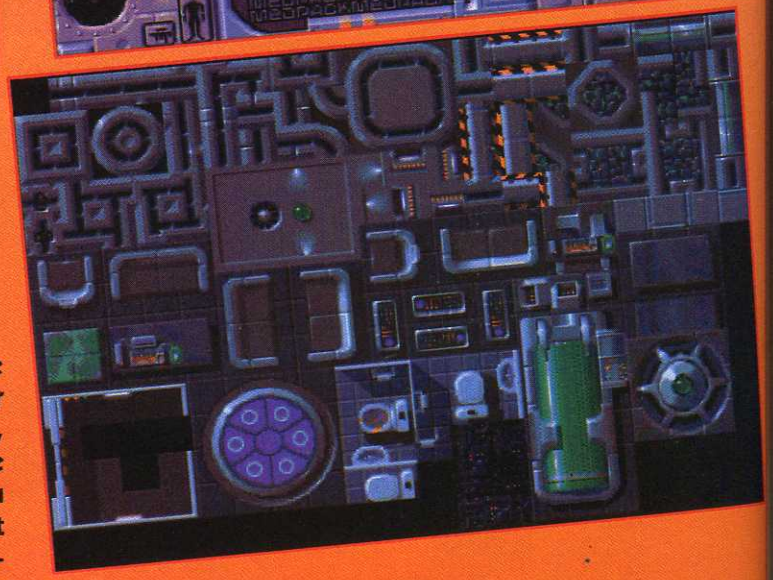
Nous pensons que le public attendait effectivement un bon jeu de flippers depuis longtemps, si vous regardez le jeu en détail, il n'a rien de véritablement exceptionnel. La sensation de réalisme, associée au bon vieux concept du flipper, a fait le succès du jeu. Notre sentiment est que nous avons comblé un manque dans le marché. Maintenant, nous plaçons l'auto-critique comme ingrédient principal pour la création d'un bon jeu.

AMIGA

MALFUNCTION







Ce jeu d'aventure arcade est actuellement développé par la même équipe qui a travaillé sur Pinball Dreams. Le joueur dirige un cyborg-robot chargé de la sécurité d'une base spatiale et d'un croiseur de l'espace. Quelque chose ne tourne pas rond dans la base et c'est au joueur de découvrir ce qui ne va pas.

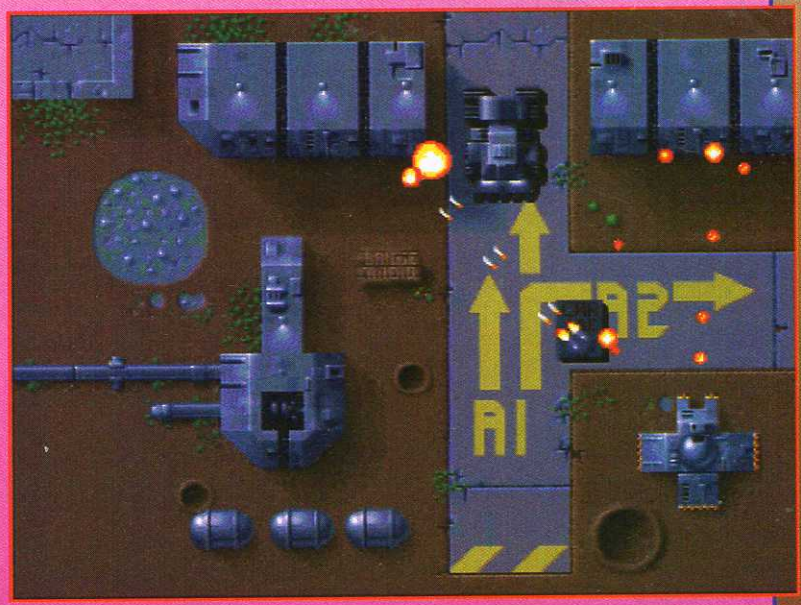
Les programmeurs de Digital Illusions ne veulent pas dévoiler le scénario tout de suite, il évolue encore énormément.

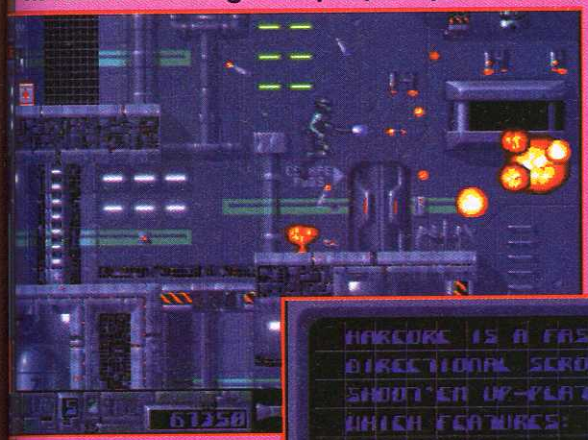
Le but principal de ce produit est de donner au joueur une totale impression de liberté, qu'il soit possible d'accomplir n'importe quelle action, même si elle n'entre pas dans le cadre du scénario du jeu. C'est dans ce sens que Malfunction s'apparente aux jeux d'aventure. L'action est vue d'au-dessus la plupart du temps, un peu comme dans des jeux à la Gauntlet ou à la Alien Breed. Un effort très important est porté sur l'ambiance sonore, ce qui est trop souvent oublié sur Amiga. Mafunction sur Amiga affichera 64 couleurs à l'écran, le tout avec des animations en 50 images seconde et des tonnes de bonus, d'objets et d'armes pourront être ramassés. Nous vous présentons les premiers écrans du jeu dans ces pages; nous reparlerons, bien sûr, de Malfunction quand le projet sera plus avancé.



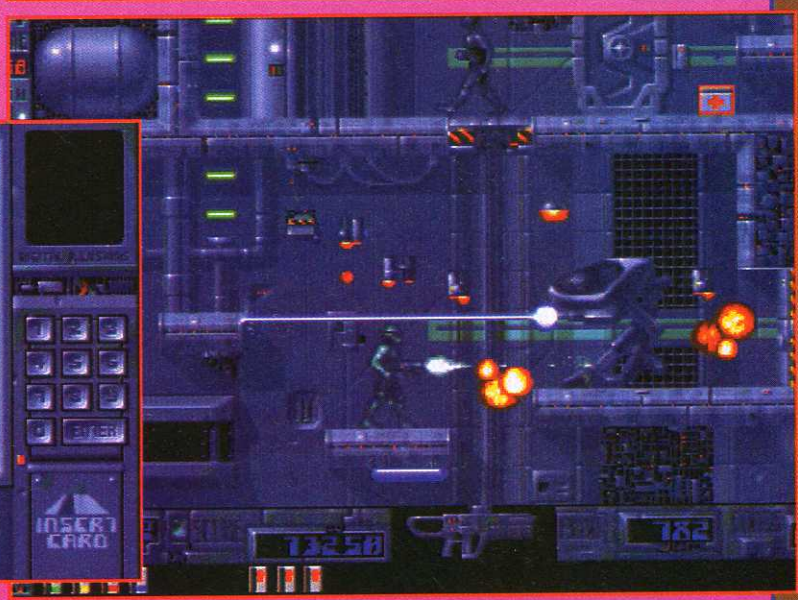
HARDCORE AMIGA

Le joueur dirigera un agent secret sur lequel on a monté des membres cyborgs, et sera lancé à la poursuite d'un robot, pour le capturer. Ce robot est la perfection en ce qui concerne les machines de combats; malheureusement, il s'est retourné contre ses créateurs, les humains. C'est pour cela que vous devez absolument le stopper.
Hardcore proposera à la fois des scènes de plates-formes et des scènes de shoot-em up vertical. Toujours avec des animations en 50 images seconde, des tonnes de samples pour les bruitages et plus de 50 couleurs à l'écran.
Le but, avec Hardcore, pour les programmeurs de Digital Illusions, est de développer le meilleur jeu de tir qui ait jamais été réalisé sur Amiga. De plus, il n'y aura pas seulement de l'action, mais aussi des phases proposant des énigmes un peu comme dans Gods.









Le développement du jeu a commencé en novembre 91 et demandera encore 4 à 6 mois de travail. Hardcore sortira en septembre sur Amiga... si Digital Illusions trouve un éditeur pour ce jeu.

Disiez que vous aviez déjà développé des softs chacun de votre côté, avant de réaliser Pinball Dreams?

Aucun membre de l'équipe n'avait travaillé sur un projet commercial avant, mais nous avons tous traîné dans le monde des démos pendant un bon bout de temps, exception faite du graphiste qui ne possédait un ordinateur que depuis un an quand nous avons commencé le développement de Pinball Dreams.
C'est en partie pour cela que nous avons mis autant de temps pour réaliser le jeu. Nous n'avions aucune expérience du travail qu'il fallait fournir pour créer un véritable jeu dans son entier.

Avez-vous été surpris par l'énorme succès obtenu par Pinball Dreams?

Nous avons été surpris par la durée de vie du soft; deux ans après sa sortie, nous continuons encore à prendre plaisir au jeu. De plusieurs sources différentes, nous avons appris qu'un jeu, généralement, se vendait bien pendant les 2 ou 3 premiers mois suivant sa sortie. Notre jeu, par contre, n'a cessé de bien se vendre: plus de 40 000 exemplaires de Pinball Dreams, sans compter les bundles.

Avez-vous eu du mal à faire éditer Pinball Dreams, et pourquoi avez-vous choisi 21st Century?

Nous n'avons pas eu trop de problèmes pour le faire éditer, 21st Century voulait sortir le produit tout de suite, dès qu'ils l'ont vu. Bien sûr, nous avons contacté d'autres éditeurs pour voir si nous pouvions obtenir un meilleur prix, mais on nous a répondu qu'il était impossible de vendre un tel logiciel, ou que le soft n'entrait pas dans leur style de jeu. Ces éditeurs doivent se mordrent les doigts.

Combien de temps a pris le développement de Pinball Dreams, et dans quelle mesure Pinball Fantasies apporte-t-il des améliorations au premier du nom?

Le développement a pris un temps fou, nous avions tous du boulot et des études à suivre en dehors. Approximativement 2 à 3 ans. Cela dit, ce n'est pas très significatif; si nous avions bossé à temps complet sur le projet, cela aurait pris moins de temps.
En ce qui concerne Pinball Fantasies, nous avons amélioré la vitesse de la balle, les graphismes sont de meilleure qualité, le panneau des scores est animé, il y a plus de flippers et les

tableaux sont plus évolués; enfin, nous avons beaucoup travaillé sur le système lui-même, mais ça, personne ne le verra. Notre tâche principale sera de faire un pas en avant avec Pinball 3.

Est-ce que l'inertie de la balle est l'élément le plus compliqué à programmer du jeu?

La balle avec ses mouvements fait effectivement tout le jeu. Le programmeur qui a bossé sur la balle a travaillé 6 mois avant que celle-ci ne monte à l'écran, rien que ça; puis 6 mois encore avant que nous soyions satisfaits de l'ensemble des mouvements.
Actuellement, elle répond totalement aux lois de la nature. Bien sûr, nous avons du simplifier quelques calculs et faire des approximations, mais malgré tout, la routine qui gère la balle est impressionnante quand on voit comme elle fonctionne.

Vous travaillez actuellement sur un troisième flipper, pouvez-vous nous parler des éléments nouveaux que vous allez apporter?

Nous ne travaillons pas encore sur le jeu véritablement, même si nous planifions pas mal de choses. Mais disons que nous allons travailler sur le mode multi-ball, et que nous prévoyons une version AGA également.
Nous devons réécrire totalement la plupart des routines, pour améliorer le tout. La balle doit être totalement réarrangée, mais nous ne devons pas perdre le feeling qu'elle avait déjà, c'est ce qui demandera sûrement le plus de temps.
Nous n'avons malheureusement pas le moindre écran à vous présenter, désolé.

Est-il exact que vous travaillez également sur des versions CDTV, CD Rom et CDI?

Nous avons bossé sur la version CDTV l'année dernière, mais nous avons rencontré pas mal de problèmes. Ce développement est maintenant loin d'être prioritaire.
La technologie CD est effectivement intéressante, spécialement pour ses capacités de stockage, son faible coût de duplication et pour le frein qu'il apporte au piratage. Mais le marché doit grossir grandement avant qu'il vaille le coup de passer du temps sur des développements.

Que pensez-vous des nouvelles machines comme le 3DO, le Falcon ou le l'Amiga 1200?

Je (c'est Andreas qui parle, Note du magnéto) ne crois pas trop en la nouvelle machine d'Atari, je ne fais pas confiance au constructeur. Le 3DO semble être intéressant mais nous ne connaissons pas grand-chose de cette machine. Nous allons plutôt continuer à nous consacrer à l'Amiga, tout en laissant place à des conversions sur d'autres plates-formes: PC, Super Nintendo et Megadrive.
Nous travaillons sur la compatibilité avec les modes AGA. Malheureusement, cela demandera de retravailler toutes les routines.

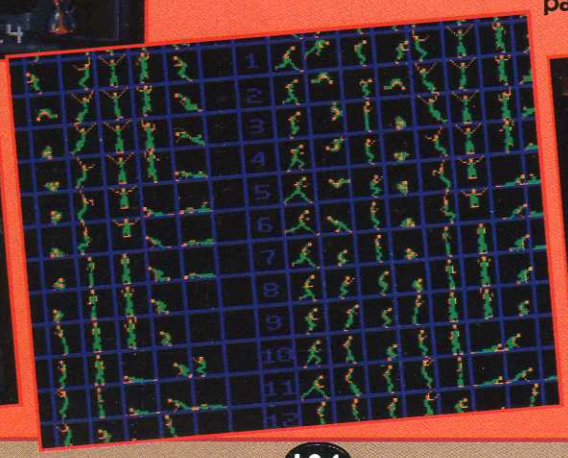
BENEFACTOR

AMIGA



Ce jeu est très inspiré de softs comme Lodrunner ou Lemmings, ce qui est plutôt positif. Le scénario parle d'un peuple enfermé dans des cages, peuple qui envoie le seul homme capable de les délivrer lutter contre les oppresseurs, un homme nommé le Benefactor.
Vu de côté, ce jeu affichera 96 couleurs à l'écran rien que ça, avec des graphismes ultra-simples mais très mignons à la Loderunner. Les arrières-plans sont animés, les effets sonores sont assomants, et le nombre d'ennemis différents (plus d'une centaine) assure au joueur de ne pas sombrer dans la monotonie.
Mi-arcade, mi-réflexion, Benefactor vous proposera des tonnes d'énigmes et de pièges dans chacun de ses 80 niveaux. Certains de ces niveaux prendront plus d'un écran et un scrolling se chargera d'afficher le reste des graphismes.
The Benefactor sera terminé en juin et sortira très peu de temps après, sans doute à la rentrée. Reste encore à améliorer l'intelligence des ennemis dirigés par l'ordinateur.









FUNWARE

MACINTOSH

A-TRAIN	330 F	LEMMINGS	350 F
ANOTHER WORLD	300 F	MIGHT AND MAGIC	320 F
BANDIT KINGS	360 F	PRINCE OF PERSIA	320 F
CIVILIZATION	310 F	RED BARON	330 F
FLIGHT SIMULATOR 4	410 F	SIM CITY DELUXE	390 F
FULL METAL PLANET	330 F	TETRIS	340 F
ISHAR	280 F	WELLTRIS	350 F
PRINTSHOP	590 F	MANETTE NAVIGATOR	570 F
ROLLERMOUSE	760 F	avec soft et adaptateur	

DISQUETTES (BOITE DE 10)

3.5 HD	3.5 DF/DD
A L'UNITE	A L'UNITE
7.00 F la disquette	4.00 F la disquette
PAR 100	PAR 100
6.50 F la disquette	3.80 F la disquette

AMIGA 1200

ISHAR	270F	TRANSARTICA	270F
NIGEL MANSELL	270F	ZOOL	240F
SLEEPWOLKER	240F		

FALCON ATARI

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	DOODLEBUG	220F/220F	PERFECT GENERAL - VF	325F/ -	MANETTES	
4D SPORT DRIVING	200F/ -	DYNABLASTER	260F/260F	PERFECT GEN. - DISK	200F/ -	FAST WINNER TURBO 2	50F/50F
A-TRAIN	290F/ -	ENTITY	250F/ -	PINBALL FANTASIES	240F/ -	SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
AIR BUCKS	280F/280F	F1 GRAND PRIX	280F/280F	PIRACY	310F/ -	SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
AIRBUS A320	290F/290F	F19	270F/270F	POPULOUS 2	240F/240F	TOPSTAR SV 127	290F/290F
AQUATIC GAMES	240F/240F	FLASH BACK	240F/ -	REACH FOR THE SKIES	310F/310F		
ARME FATALE	220F/220F	GOBLIINS 2	250F/250F	RISKY WOODS	220F/220F	LECTEURS	
ASSASSIN	280F/ -	GREATEST	270F/270F	ROME - VF	260F/ -	EXTERNE 3.5	550F/550F
B-17	290F/ -	GUY SPY	290F/290F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F	INTERNE 3.5	530F/500F
BAT II	320F/320F	HARLEQUIN	220F/220F	SHADOW OF THE BEAST 3	230F/ -		
BATTLE ISLE	270F/ -	HARRIER ASSAULT	320F/320F	SHORTGREY	240F/240F	EXTENSIONS MEMOIRES	
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -	HISTORY LINE	310F/ -	SIM EARTH - VF	270F/ -	512 Ko sans H. A500	250F/ -
BC KID	240F/ -	HOOK - VF	220F/220F	SIM CITY DELUXE	290F/ -	512 Ko avec H. A500	270F/ -
BEST OF THE BEST	260F/ -	HUMANS	250F/ -	SLEEPWOLKER	230F/230F	1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
BODY BLOWS	250F/ -	INDY 4 - VF	280F/ -	STREETFIGHTER 2	230F/230F	1 Mo AMIGA 600	600F/ -
CAESAR	310F/310F	JIMMY WHITE SNOOKER	250F/250F	SUPER FROG	280F/ -	2 Mo AMIGA 1200	1050F/ -
CHUCK ROCK 2	240F/ -	JOE & MAC	240F/ -	TRANSARTICA	260F/260F	2 Mo AMIGA 600	900F/ -
CHAOS ENGINE	250F/ -	K.G.B.	290F/ -	UNIVERSAL MONSTER	240F/ -	4 Mo AMIGA 600	1450F/ -
CIVILIZATION	290F/290F	LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -	VROOM II - MULTI PLAYER	- /200F		
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	LEMMINGS 2	250F/250F	WAX WORKS	250F/ -	SCANNER	1050F/ -
CRAZY CARS 3	240F/240F	LIONHEART	230F/ -	WEEN	240F/240F	SOURIS	125F/ -
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -	MACDONALD LAND	210F/210F	WING COMMANDER	290F/ -		
D-DAY	320F/320F	MANAGER	250F/250F	WIZKID	230F/230F	DELUXEPAINT 4	690F/ -
DARKSEED - VF	310F/ -	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	WORLD CLASS RUGBY	230F/230F	REAL 3D	900F/ -
DOMINIUM	260F/ -	NIGEL MANSELL	270F/270F	WWF 2	220F/220F	KIND WORLD 3.0	430F/ -
		NICKY BOOM 2	250F/250F	ZOOL	220F/ -	MAXI PLAN 4	430F/ -
						EASY AMOS	470F/ -
						AMOS - VF	500F/ -
						AMOS PRO	700F/ -

PC ET COMPATIBLES

SPEAR OF DESTINY 360 F

						CD ROM	
3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	F15 STRIKE EAGLE 3	380F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	380F	INCA	420F
A-TRAIN	340F	FALCON 3	390F	REX NEBULAR	350F	KING QUEST 5	430F
ACES OF THE PACIFIC	340F	FALCON 3 - DISK	210F	REACH FOR THE SKIES	340F	SPACE QUEST 4	470F
ANCIENT ART OF WAR ...	290F	FLASH BACK	280F	SECRET WEAPONS	350F	WING COMMAN. + ULTIMA VI	390F
AIRBUS A320	340F	FREDDY PHARKAS	350F	SENSIBLE SOCCER	270F	WING COMMAN. 2 + ULTIMA UND.	460F
ALONE IN THE DARK - VF	350F	GOBLINS 2	300F	SHADOW OF THE COMET	380F	WING COMMAN. 2 DELUXE EDIT.	460F
ARME FATALE	250F	GREAT NAVAL BATTLE	300F	SHADOW SORCERER	260F		
ASHES OF EMPIRE	330F	HARRIER JUMP JET	380F	SHERLOCK HOLMES	340F	MANETTES	
ATAC	350F	HEIMDALL	260F	SHORTGREY	260F	TOPSTAR SV 227	290F
BATMAN RETURNS	310F	HISTORY LINE	340F	SIM CITY DE LUXE	290F	KONIX SPEEDKING	230F
BATTLE ISLE	280F	INCA - VF	350F	SLEEPWOLKER	250F	FLIGHTSTICK	340F
BATTLE CHESS 4000	310F	INCREDIBLE MACHINE - VF	370F	SPACE QUEST 5 - VF	340F	CARTE 2 PORTS	185F
BETRAYAL AT KRONDOR	360F	INDY 4 - VF	340F	STRIKE COMMANDER	330F		
CARRIERS AT WAR	310F	JORDAN IN FLIGHT	360F	STUNT ISLAND - VF	290F	SCANNER 256 niveaux de gris	1390 F
CAMPAIGN	350F	KGB - VF	320F	STREETFIGHTER II	260F	SOURIS + Tapis + Support	240 F
CAESAR	350F	KING QUEST 6 - VF	370F	SUPER CAULDRON	250F		
CAR & DRIVER	310F	LAURA BOW 2 - VF	340F	TASK FORCE 1942	350F	GENI VIDEO BOX	
CIVILIZATION - VF	330F	LEGACY	360F	TRANSARTICA	280F	Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F	
COMMANCHE	340F	LEMMINGS 2	280F	TRISTAN	350F		
COMMANCHE - MISSIONS DISK	220F	LEGEND OF VALOUR - VF	320F	TROLLS	270F		
CRAZY CARS 3	270F	LEGEND OF KYRANDIA - VF	280F	ULTIMA VII - VF	340F	THUNDERBOARD	750F
CREEEPERS	320F	LINKS 386 PRO - SVGA	390F	ULTIMA VII Part 2	380F	SOUNDMASTER+	490F
D-DAY	350F	MACDONALD LAND	240F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F	PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
DARKLANDS	370F	MANAGER	270F	V FOR VICTORY 2 - SVGA	290F	SOUNDBLASTER 16 ASP	1990F
DARKSEED - VF	350F	MANTIS	350F	VEIL OF DARKNESS	310F	SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F	MICROPROSE GOLF	336F	WAX WORKS - VF	290F	WAVE BLASTER	1690F
DOG FIGHT	320F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F	WING COMMANDER 2 - VF	248F		
DRAGON'S LAIR 3	290F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F	LECTEUR CD ROM + 1 JEU	2690F
DUNE 2 - VF	290F	NIGEL MANSELL	310F	WC2 - SPEECH PACK	170F		
DUNGEON MASTER	330F	NICKY BOOM	280F	X-WING	360F		
ETERNAM - VF	310F	PERFECT GENERAL - VF	365F	XENOBOTS	320F		
F1 GRAND PRIX	360F	PREHISTORIK 2	260F	ZOOL	290F		

☞ **Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous.** ☎ **(16.1) 40.47.89.72**

Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES J17	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*		
	TOTAL A REGLER	

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ **VILLE** _____

TELEPHONE _____ **N° CLIENT (facultatif)** _____

REGLEMENT : Je joins ❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❒ Contre remboursement (+ 35 F

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° | | | | |

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX :

❒ ATARI ❒ 1 MEGA ❒ STF ❒ STE ❒ 1040 ❒ 520

❒ AMIGA ❒ 1 MEGA ❒ 1200 ❒ 500 ❒ 500+ ❒ 600

❒ PC et COMPATIBLES ❒ XT ❒ AT ❒ CGA ❒ EGA ❒ ❒ 3,5 ❒ 1,44 M ❒ 720 K ❒ 5,25 ❒ 1,2 M ❒ 36

READYS

INTERVIEW DU BIG BOSS: DAVID FOSTER

David Foster, patron de Readysoft, répond à toutes nos questions et dévoile tous les projets de sa boîte pour l'année en cours et l'année à venir.



■ **Pouvez-vous nous parler de ReadySoft; quand la boîte a-t-elle été formée, combien de personnes y travaillent actuellement?**

L'aventure Readysoft a démarré il y a environ cinq ans, et nous employons maintenant entre 25 et 30 personnes, selon les projets en cours. Nous venons de salarier un groupe de six artistes, certains d'entre eux avaient déjà travaillé avec nous en tant que freelances, et ils ont tous bossé dans l'animation traditionnelle. La plupart vient de studios professionnels, Bluth en Irlande, Amblin à Londres ou Nelvana à Toronto.

Toronto dispose d'une des écoles d'animation les plus cotées dans le monde, ce qui contribue largement au développement et à la concentration de studios talentueux dans notre région.

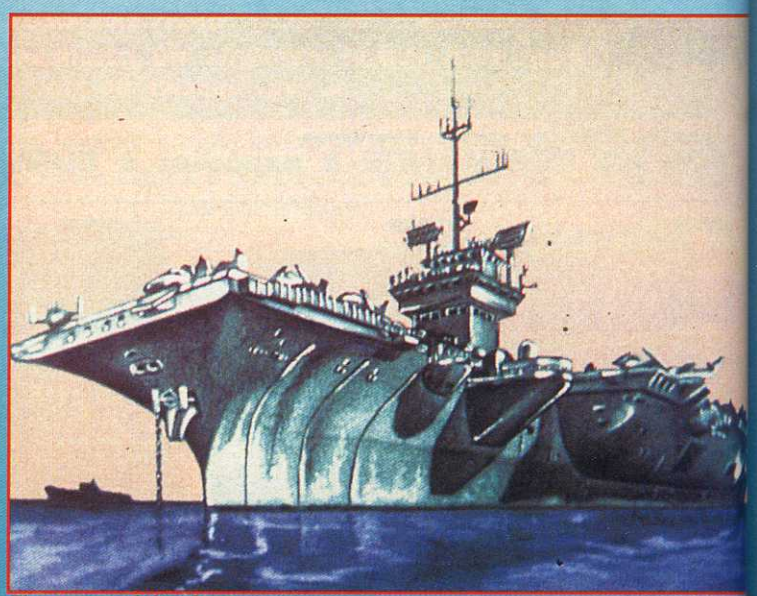


Voici l'une des équipes de programmeurs et de graphistes, basée au bureau principal de Readysoft, au Canada.

Vous avez démarré dans le métier en tant que programmeur. Qu'avez-vous écrit dans le passé et est-ce que vous avez totalement cessé cette activité?

J'ai commencé en 79 en travaillant pour Richvale Telecommunications qui produisait des applications et des utilitaires pour le Commodore PET, au départ, puis pour le Vic 20 et le C64. En 1984, j'ai lancé Digital Solution avec un associé à 50%. J'ai écrit des traitements de textes, Paperback Writer et Pocket Writer pour C64 et C128 et j'ai aidé au développement de Pocket Filer et Pocket Planner.

Readysoft a démarré en 1987, notre premier produit était «The 64 Emulator» pour Amiga, ce qui est logique au vu de mon passé de programmeur C64. L'année suivante, nous avons développé Dragon's Lair sur Amiga (j'ai participé à la programmation) qui nous a lancés dans le marché du jeu. Nous ne sommes jamais revenus sur nos pas depuis.



The terror of the deep.

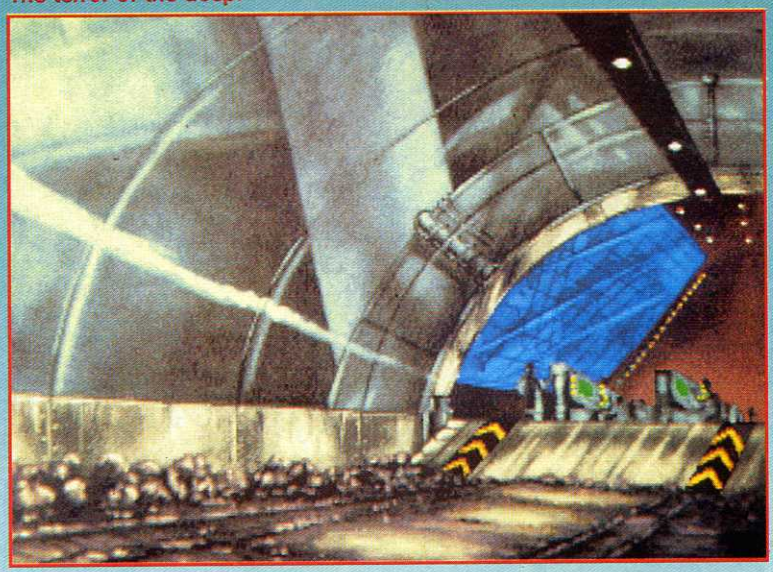
Et une autre équipe, mais cette fois dans la partie Française du Canada.



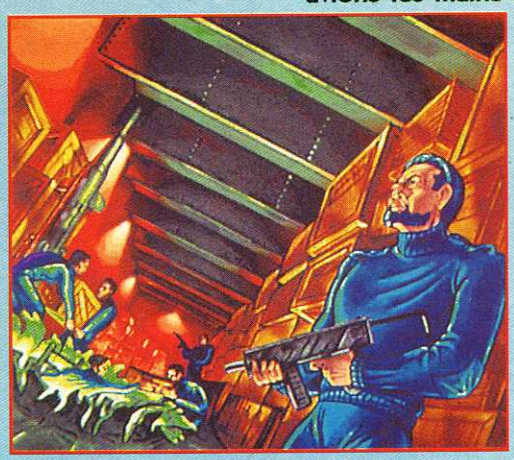
OFT

DEREK DELA FUENTE

The terror of the deep.







J'ai aussi participé au développement de Space Ace sur Amiga et ai entièrement programmé Space Ace sur Atari ST, Mac, PC et Apple IIGS. J'ai fait toutes les autres séries de Space Ace et de Dragon's Lair depuis. J'ai aussi participé à la programmation de Wrath of the Demon et de Guy Spy.

J'essaie de ne plus programmer du tout maintenant et me concentre uniquement sur les rencontres et les discussions avec les programmeurs pour trouver les moyens d'accomplir certaines tâches, avant le développement d'un jeu. Ce passé de programmeur m'aide à garder les programmeurs de Readysoft sur la bonne voie. Mon planning est maintenant rempli de ces tonnes de rendez-vous, nécessaires pour faire tourner une boîte. Même si je voulais encore programmer, je n'aurais pas le temps. Je passe un temps fou avec les distributeurs, jonglant avec les chiffres de vente.

Comment avez-vous fait pour obtenir les licences de Dragon's Lair et de Space Ace?

Nous avons traqué les possesseurs des licences pour leur expliquer quel genre de conversion nous voulions faire. Ils étaient intéressés et nous sommes arrivés à un arrangement. Nous avons essayé de faire une adaptation aussi fidèle que possible de l'original. Quand vous disposez de matières premières comme celles de Dragon's Lair, des graphismes et du son à tomber par terre, il n'y a pas beaucoup d'améliorations à apporter. En ce qui concerne le gameplay, nous n'avons fait que suivre ce qui avait été défini par les créateurs du jeu. Nous avions les mains liées en ce qui concerne les modifications à apporter.

Avez-vous rencontré Don Bluth?

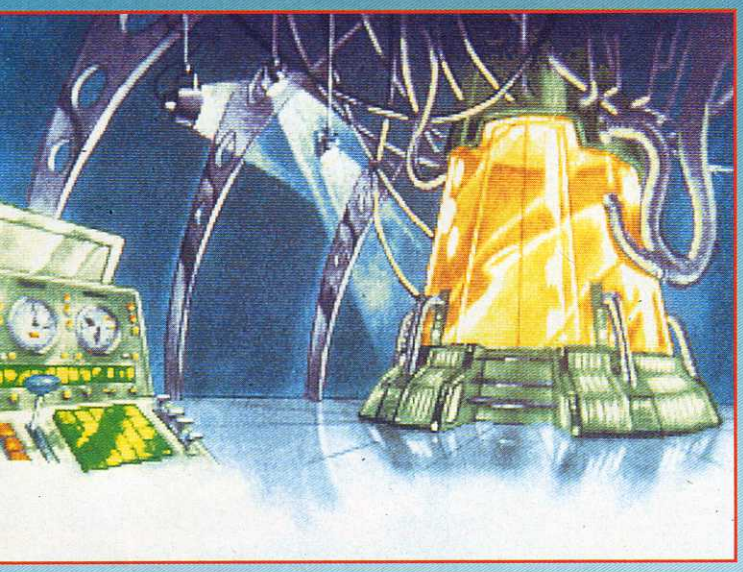
Je ne l'ai jamais rencontré, mais plusieurs de nos artistes ont travaillé avec lui. Par contre, j'ai visité leur studio en Irlande.

Est-ce que les limitations de l'Amiga vous ont beaucoup dérangé pour coller aux spécifications du jeu laser?

Nous avons du être très sélectifs avec les éléments du jeu laser à utiliser. Par exemple, nous avons supprimé toutes les scènes avec des scrollings de fond ainsi que les scènes où tout l'avant était animé, la machine aurait trop ralenti. Dans Space Ace et dans les réalisations suivantes, nous avons amélioré les algorithmes pour autoriser de plus grandes animations. Les seules limitations imposées par l'Amiga concernaient la mémoire. Au départ, nous pensions que seul l'Amiga pouvait supporter ce genre de jeux, mais depuis, nous travaillons sur PC, Mac, ST et Apple.

Après les deux premiers titres qui, par leurs graphismes, ont impressionné tout le monde, les joueurs ont commencé à se plaindre du manque d'intérêt des parties.

Nous n'avons pas touché à la jouabilité car il n'y a avait aucun autre moyen d'aborder ce genre de jeux. Nous ne pouvons, par exemple, rajouter des tableaux bonus comme dans un jeu de plates-formes. Par contre, nous avons augmenté le nombre de séquences et de scènes. Nous avons maintenant épuisé tous les jeux laser, et pour Dragon's Lair 4, nous allons créer notre propre jeu, ce qui nous permettra de travailler davantage sur la jouabilité.



ous ne sommes pas vraiment d'accord avec les notes obte-ues par nos produits dans les magaeines. Le problème est que rsque les testeurs voient un nouveau jeu de ce type, ils ennuient parce qu'ils n'ont plus la surprise du genre; ils ont éjà joué à Dragon's Lair ou à Space Ace. Mais c'est sans comp-r les nouveaux utilisateurs qui ne connaissent pas encore le enre et, pour eux, Guy Spy par exemple, est une véritable évo-tion dans le sens de la jouabilité et de l'intérêt.
ais je pense que tous les utilisateurs et les testeurs seront sur-is par nos prochains produits.

The terror of the deep.



ur quels jeux travaillez-vous actuellement?

ous bossons sur King's Ransom, qui est développé par la ême équipe que celle de Wrath of the Demon, avec des gra-hismes encore plus nombreux et plus beaux (voir preview en ncart dans cet interview).
ous attaquons aussi Guy Spy-The Terror Deep (titre provisoire) ui a, bien sûr, quelque ressemblance avec le premier Guy Spy. e soft est un mélange de jeu d'aventure où il faut pointer et iquer, et de jeu dans le style de nos titres précédents. Il y aura eaucoup plus d'animations inter-séquences et le scénario sera lus riche. Nous en parlions plus haut: Dragon's Lair 4 que nous préparons actuellement , disposera d'une jouabilité et d'un i rêt de jeu beaucoup plus évolué et affichera des graphis plus riches, notamment au niveau des couleurs. Nous travail également sur une version CD de Dragon's Lair, une ver complète et encore plus développée que la version laser jadis disponible en arcade.
Un autre projet vient de démarrer, un autre soft CD un peu le style de 7th Guest mais avec beaucoup plus d'interactivit d'aventure.
Pour l'année 94, notre nouvelle équipe de graphistes a de n breux projets excitants, de véritables dessins animés, avec l'humour que l'on a l'habitude de voir dans les cartoons genre Tex-Avery.
Notre but est de garder, et même d'améliorer l'image de qu graphique que nous avons, tout en poussant nos jeux dan monde de l'aventure.

Que pensez-vous du CD-Rom?

Nous voyons le CD-Rom comme l'évolution ultime en matière jeu vidéo sur ordinateurs. Nos produits ont un lien direct a ce média, vu le nombre de graphismes qu'affichent nos jeu le peu de place disponible sur des disquettes. L'industrie du va sûrement se diriger totalement vers le CD-Rom dans les années à venir.



Actuellement, le PC et l'Amiga sont nos deux plates-formes développement principales. Nous travaillons aussi beaucoup Mac maintenant, ce marché devient de plus plus en intéres et nous venons tout juste de démarrer sur le 3DO. Nous d loppons sur les consoles Sega et Nintendo, alors qu'initi ment, nous nous contentions de revendre nos licences.
Les ordinateurs sont beaucoup plus adaptés aux jeux de st gie, d'aventure et de rôle que les consoles. C'est pour cette son que le marché s'est séparé en deux de façon dramati tous les adeptes de jeux d'arcade se dirigent vers les cons et les autres achètent des ordinateurs.
Nos produits seront toujours à prédominance graphique, cela ne veut pas dire que nous allons rester enfermés dan style dessin animé; d'ailleurs, Guy Spy 2 proposera des phismes beaucoup plus réalistes que le premier épisode.

KING'S RANSOM

AMIGA

Il y a bien longtemps, un groupe de sorciers réussit à capturer une force du Mal très puissante avant de l'emprisonner à l'intérieur d'une énorme cage de crystal. Les sorciers espéraient ainsi empêcher la force du Mal de s'échapper, mais ils étaient incapable de la retenir totalement. La force réussissait encore à capter de l'énergie. Ils décidèrent donc de perdre le crystal dans un temple, lui-même au centre d'un labyrinthe enfoui dans une montagne. De plus, à l'entrée du temple, furent placés deux énormes gardes de pierre. Pour couronner le tout, le labyrinthe fut truffé de pièges et rempli de créatures en tous genres. Mais la force continua à gagner de la puissance et tous savaient, qu'un jour, elle réussirait à briser le crystal pour se répandre dans tout le pays.

Le joueur sera lancé sur la route qui mène jusqu'au temple, mais avant d'y arriver, il devra traverser forêts, villes, labyrinthes et autres régions absolument infréquentables.

Véritable jeu d'aventure, King's Ransom proposera de nombreuses énigmes, le joueur devra discuter avec les personnages pour obtenir des informations précieuses qui lui permettront de suivre la bonne route.

Les animations des personnages (il y en a plus de 500 différents) sont extrêmements soignées et rehaussées par des graphismes impeccables et variés. Des musiques et des voix digitalisées accompagneront les péripéties du joueur.

La taille gigantesque du monde créé pour King's Ransom assure un nombre d'heures de jeu tout à fait hallucinant.











ABONNE

RECEVEZ CHAQUE MOIS VOTRE JOYSTICK CHEZ VOUS AVANT TOUT LE MONDE.

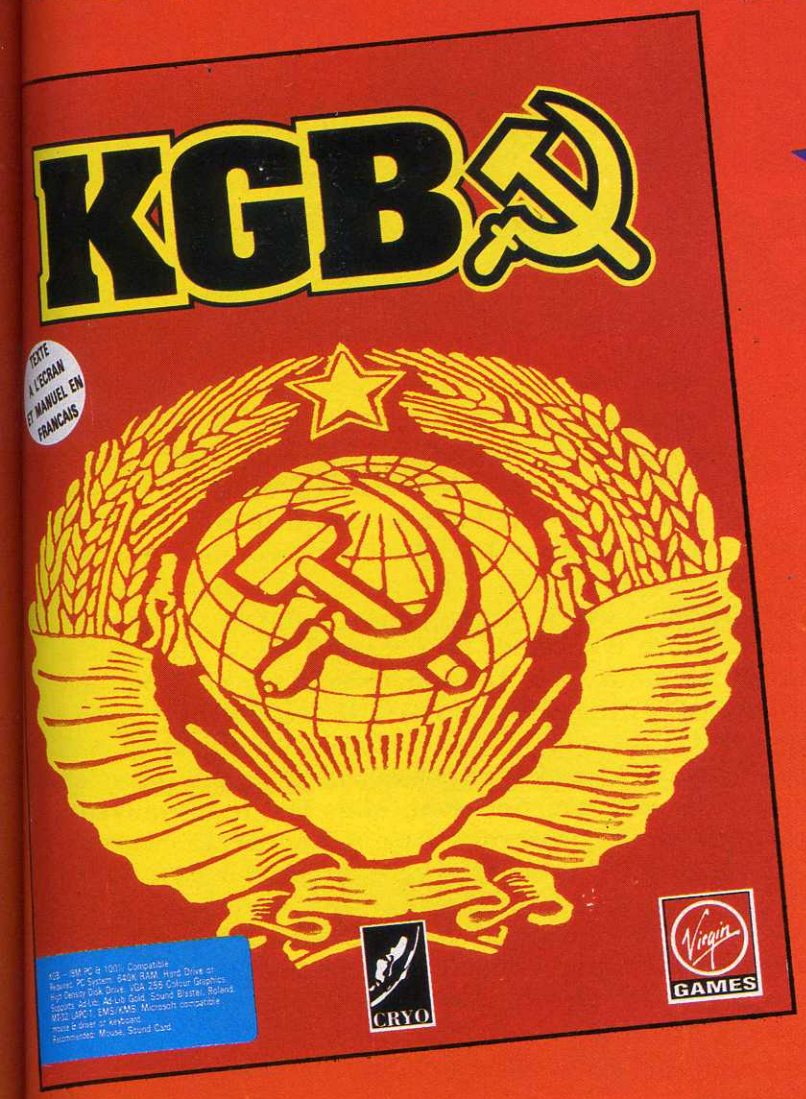
220 FRS : 11 NUMÉROS

Pour m'abonner à Joystick, j'ai le choix entre deux formules:
◊ Les 11 numéros de Joystick au prix de 220 francs au lieu de 305 (10x25F + 30F de frais d'expédition).
◊ Les 11 numéros de Joystick avec un jeu pour 310 francs seulement! Pour le jeu, j'ai le choix entre KGB sur PC ou Amiga et Billard Américain pour Atari ST.

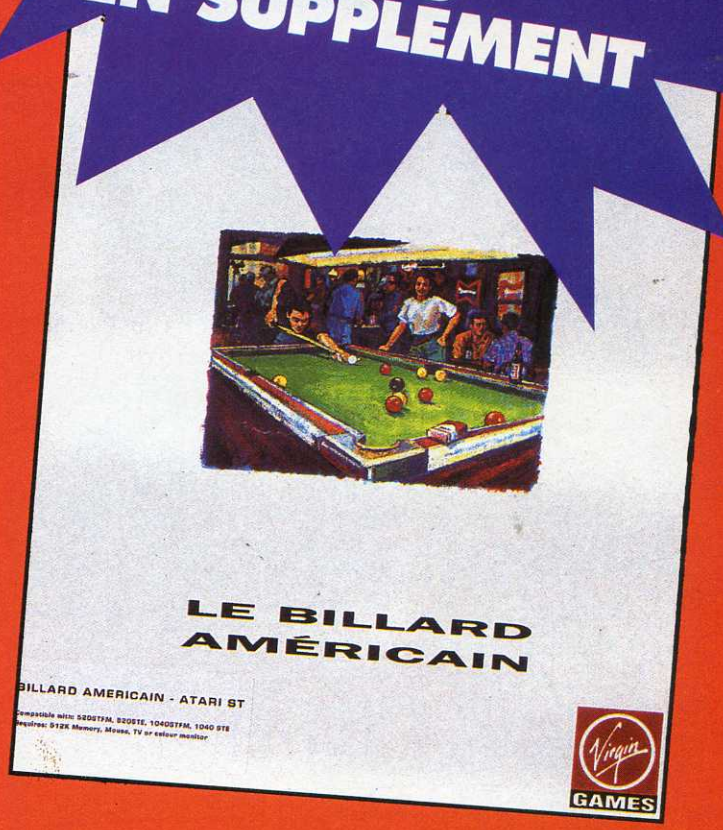
Dans les deux cas, je bénéficie des avantages réservés aux abonnés :
Je reçois, chaque mois, Joystick dans ma boite aux lettres avant sa sortie en kiosque. Comme ça, je peux faire enrager les copains.
Mes petites annonces sont prioritaires, et je bénéficie d'un crédit de 120 minutes de connexion sur :

3614 JOYSTICK

Z-VOUS !



280 FRS
(+30 FRS expéditions)
11 NUMEROS
+
1 JEU
EN SUPPLEMENT



••••••• BULLETIN D'ABONNEMENT •••••••

A REMPLIR ET A RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT A ; **JOYSTICK ABONNEMENT - 103 BD MAC DONALD - 75019 PA**

❒ **Je veux juste un abonnement simple à 220F (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde).**
❒ **Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 310F (frais de port compris).**
OFFRE AVEC LE JEU VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT ET JUSQU'A LA PROCHAINE OFFRE
KGB : **PC3' 1/2** ❒ **PC5' 1/4** ❒ **AMIGA** ❒
BILLARD AMERICAIN : ATARI ST ❒
Je veux aussi les 120 mns de crédit en 3614 sur le serveur JOYSTICK et j'indique mon pseudo .....(que j'ai créé sur le serv
❒ Je commande des anciens numéros. J'envoie 25F par exemplaire, sauf les N°7, N°18 et N°29 qui sont à 30F et 34F pour le N°36 spécial avec 2 disquettes). Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé.
Envoyez-moi le(s) numéro(s): .....
Nom:..... Prénom: .....
Adresse:.....
CP:..... Ville:.....
Tél:..... Age:.....
Modèle d'ordinateur:.....

AMIGA 1200
FALCON 030
MEME COMBAT





Les nouveaux micro-ordinateurs d'aujourd'hui ont bien du mal à faire parler d'eux. Il y a sept ans, la sortie de l'Amiga et du ST avait littéralement révolutionné le monde de la micro-informatique et les éditeurs ne voyaient plus que par ces deux machines. C'est alors que débarque le PC. L'ordinateur faisait doucement rigoler et ni Atari, ni Commodore n'auraient pu présager de ce qui allait se passer. La suite, vous la connaissez: il n'y en a plus que pour les compatibles d'IBM! Il fallait donc réagir rapidement pour ne pas se laisser submerger. C'est ce qu'a brillamment fait Commodore, suivi, peu de temps après, par son éternel rival. Mais les deux nouvelles bécanes ne réussissent pas à percer le marché! Commodore livre son 1200 sans disque dur et le Falcon d'Atari est seulement disponible depuis quelques semaines. Et pourtant... ces deux machines ont largement de quoi renverser la vapeur et il serait grand temps que les éditeurs s'en rendent compte!
Devant cet état de fait, nous avons décidé de dresser une liste non exhaustive des jeux à venir sur les deux machines.

L'AMIGA 1200

ans être une véritable révolution, l'Amiga 1200 propose de nettes améliorations par rapport à ses petits frères. La machine est deux à trois fois plus rapide que l'ancienne (68020 16 Mhz) et les différents modes graphiques n'ont rien à nvier au PC, loin s'en faut. Mais les éditeurs ne se contentent, our le moment, que de vulgaires adaptations de leurs soft éjà existant en attendant, patiemment dans leur coin, que les entes s'envolent avant de se jeter à l'eau. Résultat des ourses, l'utilisateur commence à douter des capacités de sa ouvelle acquisition et se voit obligé de poireauter de longs nois avant de pouvoir en profiter pleinement.



LES JEUX AMIGA 1200



TROLLS II

Une version spéciale 1200 de Trolls vient à peine de sortir que Flare nous annonce déjà la préparation de Trolls II pour le mois de Septembre. Si le premier épisode n'était qu'une simple adaptation de Trolls Amiga 500, Trolls II devrait tirer pleinement partie de l'Amiga 1200: graphisme 256 couleurs, scrollings d'enfer, gros sprites... Espérons qu'il en soit ainsi!

BODY BLOWS la réputation de Team 17 n'est plus à faire. Seb est d'ailleurs tombé sous le charme de Super Frog (voir test dans ce numéro) et ne veut plus sortir de la salle de tests, le pauvre. Si ce dernier n'est pas encore prévu pour le 1200, une adaptation de Body Blows est en cours. Elle offrira un personnage supplémentaire et une animation plus poussée. Aucune date de sortie ne nous a été communiquée pour le moment.

ALIEN BREED II également de chez Team 17, la suite de Alien Breed. Il y plus d'un an, ce jeu d'arcade avait fait fureur dans le monde de l'Amiga. L'action se déroule en "vue satellite" et vous devez diriger un brave homme devant niquer tout ce qui bouge. L'éditeur nous promet un jeu 3 à 4 fois plus grand, des tonnes d'Aliens en plus, un graphisme de la mort et des bruitages qui tuent la tronche. Pourvu qu'il tienne parole!

SOCCER KID Krisalis est aussi de la partie avec un jeu de plates-formes basé sur le Football. Voilà qui est fort original, n'est-il pas? Le communiqué de presse de la boîte annonce clairement la couleur: créer une animation sans comparaison avec la concurrence et vous faire oublier les graphismes trop pouraves de ce genre de jeux au travers des 30 niveaux que compte le programme .

ARABIAN NIGHTS depuis le temps que l'on vous en parle! Vous avez même le test complet dans ce numéro! Bien que nous ayons très peu de renseignements sur la version 1200, celle-ci devrait être plus colorée et les sons de meilleure qualité, mais ça, on s'en serait douté!

ODYSSEY (EPIC 2) l'un des plus beaux jeux en préparation! Les humains ont enfin réussi à s'installer sur la planète mais les Rexxons sont de retour. Les gra-phismes sont splendides (dignes d'un PC) et l'ani-mation est à mourir, avec des surfaces pleines hyper détaillées et des couleurs à la pelle. Cette fois-ci, vous aurez droit à plus de deux cents missions et des séquences intermédiaires fantastiques. Signalons que cette version est développée spécifiquement pour le nouveau micro de Commodore. Sortie prévue en Septembre.



INFERNO



un des rares simulateurs de vol en cours de développement. A l'instar de Strike Commander (testé sur PC par Moulinex), le cockpit est en 3D et l'on peut le regarder sous n'importe quel angle. Les missions à accomplir seront, une fois n'est pas coutume, de type humanitaire. Si le soft n'est pas révolutionnaire, il est indéniable que c'est vraiment très beau.

SIMON THE SORCERER la prochaine production d'Adventure Soft est un jeu d'aventure du type Sierra ou **LucasArts**. Les graphismes et l'animation sont sans égal et le scénario bien ficelé. Le jeu devrait sortir dans un premier temps sur PC, puis sur le 1200. Sans conteste, l'un des plus beaux jeux d'aventures de l'année 93. La version Amiga est prévue pour la fin du mois de Septembre.

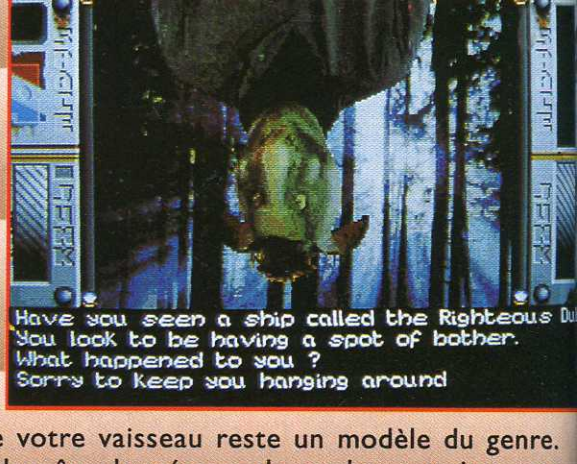
EN VRAC Contrairement au Falcon, les jeux annoncés sont plus nombreux mais il s'agit, le plus souvent, de simples adaptations de programme tournant déjà sur Amiga 500. Les principaux titres annoncés sont: Nick Faldo de ARC Developments, Fire & Ice, Uridium II et Chaos Engine de chez Renegade, Civilization de Microprose, Project Rolf et Curse of Enchantia de chez Core Design, le célèbre Deluxe Paint d'Electronics Arts et le non moins légendaire Street Fighter 2 d'US Gold. Egalement en cours de développement: une nouvelle version de Wing Commander et une adaptation de Syndicate. L'Amiga 1200 a donc de beaux jours devant lui, d'autant plus que la plupart des softs du 500 ou 600 tournent sans le moindre problème.

LE FALCON 030

Contrairement à son concurrent, le Falcon n'a plus grand-chose de l'ancien ST. Le processeur est un 68030 à 16 Mhz, le nombre de couleurs passe à 65 000 et le processeur DSP, principalement axé sur le son, éclate tout ce qui se fait de mieux en la matière. Malgré les puces permettant la compatibilité ascendante avec le ST et le TT, il subsiste quelques petits problèmes souvent dus à la protection des programmes. En revanche, les démos développeurs que nous avons pu voir sont à peine croyables. Des scrolling 3D à la SuperFamicom (grâce au DSP), des sons hallucinants... bref, de quoi s'éclater comme une bête.

LES JEUX FALCON

HUMANS que diriez-vous d'aller faire un petit tour du côté de la préhistoire? Ce jeu, de la société Mirage,ne devrait plus tarder. Vous dirigez quatre personnages qui doivent en permanence s'entr'aider. Par exemple, après vous être emparé de votre première trouvaille, en l'occurrence une lance (c'est un bout de bois avec un truc pointu au bout), un premier personnage doit se servir de cette dernière comme une perche, afin de franchir un obstacle. Ceci fait, il faut renvoyer la lance au second personnage pour qu'il puisse faire de même, etc... Le soft devrait être en 256 couleurs et la préversion que nous avons pu voir tire pleinement partie du tout nouveau processeur DSP.



LLAMAZAP l'un des rares jeux d'ores et déjà disponible! Les 256 niveaux de ce jeu d'Atari vous invitent à revivre les joies des anciens grands hits d'Atari en arcade, dans une version revue et corrigée. Vous dirigez donc un vaisseau devant faire face à toute sorte d'ennemis. Vous y retrouverez des épreuves du genre de Millipede, de Defender, d'Asteroid, de Missile Command... Le jeu est en 256 couleurs et les scrollings paralaxes sont sur huit niveaux! En revanche, le son n'exploite pas le DSP et le soft ne gère pas les anciens Joysticks. Un jeu bien sympathique mais un peu simpliste.





SPACE JUNK en cours de finalisation, Space Junk vous propose de partir à la conquête de nouveaux mondes. Ce soft signé Mirage devrait faire un véritable tabac. Des graphismes True Colors (65000 couleurs), des musiques sur 8 voies gérées par le DSP, une tonne d'animations en Full Motion Video, de la synthèse vocale à tout bout de champ et une version CD-ROM en cours de développement! Rien que ça. L'interface du jeu est très similaire à celle de LucasArts, Monkey Island 2 ,notamment, avec un système d'îcones et de réponses à choix multiples. Bientôt disponible, Space Junk laisse entrevoir les réelles capacités de la machine. Autant vous dire qu'il y a vraiment de quoi faire! A suivre...





RAIDEN ce Shoot'em up d'Atari n'est plus tout jeune. Malgré tout, son adaptation sur Falcon devrait être identique à l'original dans le moindre détail. Un scrolling vertical vous entraîne sur la surface d'une planète à l'encontre d'ennemis très classiques. Vous pouvez améliorer votre armement en ramassant des pastilles flottant un peu partout. Aucune révolution technique à l'horizon si ce n'est que les graphismes sont plus que corrects et le maniement de votre vaisseau reste un modèle du genre. Signalons tout de même la présence de nombreux sprites, sans que le Falcon ne ralentisse d'un poil.





ROAD RIOT pour ceux qui passe leur temps dans les salles d'arcade, ce soft d'Atari est similaire à Power Drift. Vous êtes au volant d'un Buggy (c'est une sorte de voiture qui peut rouler sur à peu près n'importe quoi) tout terrain, et vous devez tirer sur vos adversaires. L'animation en 3D présente quelques effets de Zoom intéressants. A part ça, c'est joli comme tout, avec des images





ntermédiaires à tomber par terre et ça bouge plutôt bien. Les musiques sont nombreuses et d'excellente qualité, DSP oblige. e soft supporte le nouveau Joystick analogique.

VROOM II encore en cours de développement, cette ouvelle version du très très célèbre VROOM devrait inclure possibilité de jouer à quatre simultanément (un dans chaque coin de l'écran). La préview qui nous a été présentée n'était, en fait, que Vroom Multiplayer modifié pour tourner sur Falcon. Les nouveaux bruitages n'étaient donc pas encore implantés, tout comme l'option jeux à quatre. Toutefois, la fluidité de l'animation est tout bonnement stu-péfiante. Il faut le voir pour le croire! La route défile à une vitesse hallucinante, à tel point que l'option Turbo risque d'être supprimée! Ce programme ne devrait pas sortir avant six mois, hic! Ça recommence...





STEEL TALONS cette simulation d'hélicoptère est en tout point semblable à la version arcade, c'est-à-dire moyenne. Sa sortie est imminente.

CYBER ASSAULT le premier jeu à utiliser le DSP comme processeur graphique! Cette aventure en 3D devrait offrir des scrollings de même qualité que la Super Nintendo en mode 7 (pour les connaisseurs).

YUPPIE'S LAND le jeu de plates-formes d'Eurosoft n'est toujours pas terminé. Nous avons pu voir de nouveaux tableaux mais aucune sprite d'ennemi. Les dégradés sont splendides et le scrolling ultra fluide!

EN VRAC

De plus en plus d'éditeurs annoncent l'adaptation de leur programme sur le Falcon. Vous pourrez découvrir entre autres: Suriya et Black Set de Lankhor, Tornado Flight Simulator de Digital Integration, Striker de Rage, Eclipse de la société Eclipse, Daughter of Serpent de Millenium, Rome AD72 de Millenium, Harrier AVS de Domark et Chaos Engine des Bitmap Brothers. Signalons également qu'il existe de nombreux utilitaires, notamment dans le domaine musical, ainsi que la sortie imminente d'un émulateur PC 286 et un émulateur Macintosh!

RETROUVEZ LES DATES DE SORTIES DES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ SUR A 1200 ET FALCON SUR 3615 JOYSTICK

STRIKE CO





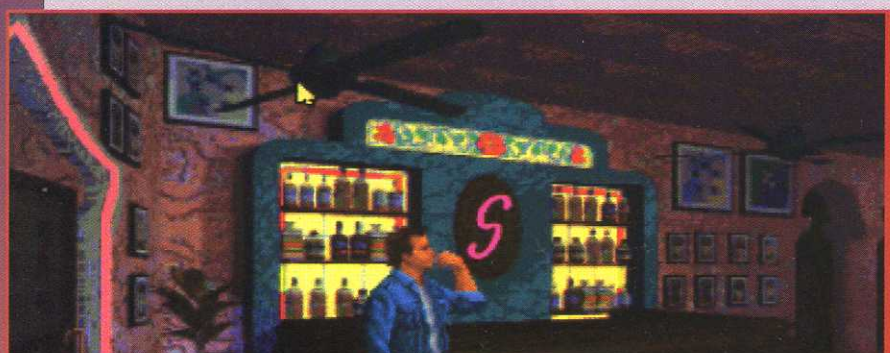
Sable du désert ou neige des Andes, les effets de texture et de lumière sont superbes et jamais vus en image temps réel sur micro.



Strike Commander, fascinant de par sa richesse et la légende qui l'a précédé, est enfin là. Comme dans Wing Commander, on a droit à un scénario extrêmement riche et chaque mission s'inscrit dans un contexte cohérent. Ce qui pourrait paraître comme un gadget pour ce qui n'est qu'un simulateur de combats aériens est en réalité un plus, le joueur étant particulièrement motivé par chaque mission. Contrairement à WC, passages cinématiques et progression dans le jeu sont intimement liés et l'on ne dipose pas d'option de type "Storyline" séparé des phases d'action. Cette façon de procéder, déroutante au début, est en réalité extrèmement agréable d'autant que les passages non interactifs sont en majorité constitués d'images 3D précalculés. Côté 2D, les progrès sont énormes pendant les dialogues comme en témoigne les portraits des personnages, beaucoup plus fins que ceux de WC. Afin d'en finir avec ces comparaisons, sachez aussi que les missions se déroulent suivant un principe similaire: les passages de points NAV ou d'objectifs peuvent se faire en vol réel ou en mode rapide, le logiciel retournant en mode simulation dès qu'un adversaire est dans les parages.

UN AFFICHAGE DECONCERTANT

Techniquement, Strike Commander constitue un pas décisif dans l'histoire du jeu. Comme dans Comanche et F 15, on survole désormais des décors en 3D particulièrement complexes bénéficiant de nouvelles options d'affichage. Tout d'abord, un algorithme gère les transistions entre les différents "blocs" et permet de passer de la terre à la mer, de la montagne à la plaine en douceur. Par là dessus viennent se poser d'autres blocs représentant des champs, des villes, des routes, des rivières. Sur l'ensemble, un lissage de Gouraud élimine les marches d'escaliers et les petits défauts. Voilà pour le principe. En pratique, le résultat est assez inégal: en ce qui concerne la base du paysage (sable, montagnes, etc.), c'est parfait et l'on croit vraiment voir un dessin retouché, le mouvement en plus. Les dunes ou les plaques



Le bar "Chez Selim" est un endroit idéal pour rencontrer les commanditaires qui vous confieront une mission: pilonnage de convois, attaque de Jets privés, opérations punitives, etc.

UP & DOWN

- ▲le lissage des textures de certain décors ou objets est, ici, poussé au maximum et le résultat est époustouflant.
- ▲Les scènes intermédiaires réalisées en 3D sont très belles.
- ▲Le vol de l'appareil est assez réaliste
- ▲Pour la première fois, on se sent impliqué dans les combats en raison de la richesse et de l'intérêt du scénario.
- ▲Le système de vue sur les côtés est époustouflant.
- ▼ en dessous d'un 486 33, et encore, il sera difficile de profiter en permanence de la qualité de l'affichage ou, du moins, de se résoudre à voir les décors par à-coups.
- ▼Les bruitages Soundblaster sont étranges et la quasi majorité des sons est décevante.
- ▼Même en mode débutant, les premières missions sont difficiles à remplir complètement.

3615 JOYSTICK Il voulut connaître les bouquins préférés de Seb, il tapu *BN.

MANDER



lorsqu'on tourne le regard, le cockpit suit. On trouve également les vues de côté et arrière directes. A noter que le jeu utilise pleinement l'option Thrustmaster.

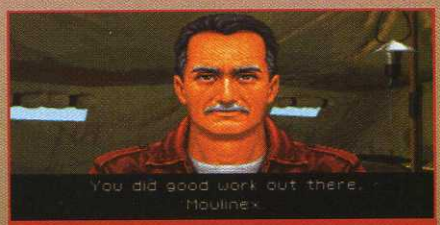


de neiges jouent avec la lumière et l'horizon, nimbé d'un léger brouillard, permet de passer dans le ciel sans cassure. En contrepartie, les champs ou les effets de texture au sol annexes semblent un peu posé là et dès qu'on se livre à un raze-motte, on retrouve la pixelisation typique à Ultima Underworld 1. De même, la débauche de détailS au sol à interdit que le ciel soit agrémenté de nuages. En final, on se retrouve heureusement avec un résultat global supérieur à tout ce qui s'est vu

L'écran de configuration du graphisme permet de régler au mieux l'affichage, en fonction de la vitesse de sa machine.



LES PERSONNAGES



Stern, qui s'occupe de l'équipe de mercenaires dont vous faites partie, est l'un de ces personnages qui semble sorti d'un film de Ford, calculateur, sévère mais juste avec ses hommes (et femmes) qui, en retour, lui vouent un respect sans faille. Un peu comme Claude "Spitfire" Lucas.



en cours de partie, il faudra souvent se vendre à différents "commanditaires" afin de renflouer les comptes de l'escadrille. Le principal ressort du scénario est la recherche perpétuelle de fonds capables de financer l'entretien des appareils.



Miguel "Zorro" Shraeder a choisi son pseudonyme car il compare ses missiles à l'épée du justicier masqué. Du reste, il les manie avec la même redoutable efficacité. C'est un vétéran du conflict d'Amérique Centrale des années 2005.



là, c'est moi, c'est vous; bref, c'est qui voudra bien partiäper aux missions et y survivre. Origin prévoit même de fournir un scanner avec Strike Commander 2 pour digitaliser son joli minois et l'indure dans le soft.
Cassez la tirelire de vos parents (43 452 f HT)



Janet "Vixen" Page est belle et se sert de la beauté comme d'une arme. Originaire du Québec, elle a appris à voler à 16 ans en faisant du charme aux pilotes de la base locale. De la Chine à Istamboul, elle s'est fait remarquer dans plusieurs conflits.



Gwen "Phoenix" Forrester se compare à l'animal mythique qui renaissait de ses cendres. Lorsque son appareil perce la couche de brume pour arriver dans le bleu, elle aussi semble renaître. Idéaliste, elle aspire à s'arracher à la lourdeur de la bureaucratie.

Comme dans Wing Commander, on rencontre, pendant la partie, de nombreux personnages clef qui participent, par leur caractère, à la profondeur du scènario. Certain vous aident de leurs conseils (Watch your 6'). Il y aura des morts, des trahisons, des disparitions, des retrouvailles et qui sait, une idylle...

SUITE

STRIKE COMMANDER





Les scènes cinématiques sont superbes et, pour la plupart, réalisées en 3D pré

jusqu'à présent et la première surprise passé, le temps de s'abituer à évaluer les distances, on tombe sous le charme de ces décors hybrides. Côté objet 3D (avions, véhicules, bâtiment), le résultat est en revanche sidérant et le moindre engin bénéficie de détails étonnant, avec là aussi les mêmes effets de lumiere et de texture que sur le décor de base.

Cela dit, je ne vous cacherais pas plus longtempq que pour profiter des options graphiques (paramètrable fort heureusement), il faut disposer d'une machine rapide de type 486 33 minimum, faute de quoi on perdra notablement en fluidité, le jeu sautant des "images" afin de garder une vitesse d'action suffisament réaliste. Faut-il se plaindre de choix, qui d'un côté fait avancer les choses mais bride les possesseurs de PC "lents" ou au contraîre encencé l'ensemble ? Je me garderais bien pour une fois de donner mon avis à ce sujet, étant incapable de trancher. En revanche, il est certain que l'aspect simulation est tout à fait bien vue, même s'il ne s'agit parfois que de détails: par exemple lorsque









Certaines de ces scènes sont, en réalité, des menus permettant de choisir différentes options: charger un jeu, sauvegarder, partir en mission, revenir au menu précédent, etc.





3615 JOYSTICK Gagnez FLASHBACK grâce à Delphine Software!

l'appareil est touché, on quitte la simulation pour assister à la chute de l'appareil en flammes. Cependant, si l'on réagis à temps, on peut, lorsque que l'appareil n'est pas totalement détruit, s'éjecter. Suivant le type de territoire survolé, on a ainsi une chance de s'en sortir. Autre point important, l'appareil réagit très bien en vol; les virages ne défient pas les lois de la physique en permettant de tourner sur l'axe nez/queue, mais au contraire en fonction de la vitesse, de l'angle ou encore de la précédente manoeuvre. Ce réalisme est parfois même assez déroutant et par exemple, lorsque l'option "voile noir/voile rouge" est active, on se rend compte qu'un combat aérien nécessite un doigté certain. Heureusement, le logiciel dispose de nombreuses commandes permettant de ne pas se laisser prendre au dépourvu: outre les radars dont l'affichage prend en compte l'arme sélectionné, on trouve une caméra frontale, des vues extérieurs et surtout, un système permettant de tourner la tête dans tout les axes. Le principe n'est pas nouveau mais là, c'est l'image du cockpit tout entier qui pivote, et ce au pixel prêt. Côté armement, rien de nouveau ou presque et du reste, on sent que les créateurs du jeu ont délibérément choisi de s'éloigner de Wing Commander, car si le jeu se passe dans le futur, on ne voit pourtant nul laser ni avion révolutionnaire, mais de simples F 16 ou Mig équipés de missiles classiques.

Enfin, terminons en avec le principal défaut du jeu qui concerne la bande son Soundblaster, très déce-

LES VEHICULES

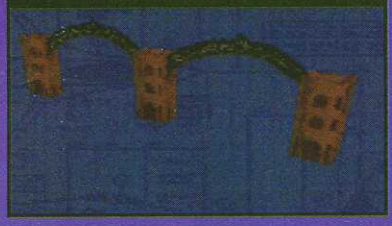
CROISEUR



ZSU-23



PONT



M-203



CHATEAU



BASE

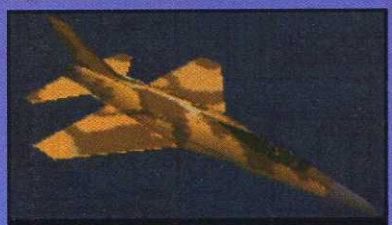


STRIKE COMMANDER

LES OBJETS

En début de partie, il est possible de jeter un oeil sur les différents objets 3D que vous rencontrerez au cours de vos missions. Dans Strike Commander, les objets sont, tout comme les décors, "mappés". Le mapping consiste à appliquer une texture dessinée à part (métal, camouflage, pierre) sur un objet. Le résultat est tout bonnement superbe. Au menu, avions, mais aussi véhicules terrestres et éléments de décor en "dur".

LES NAVIONS



F-16



MIG -21



F-15



TU-95



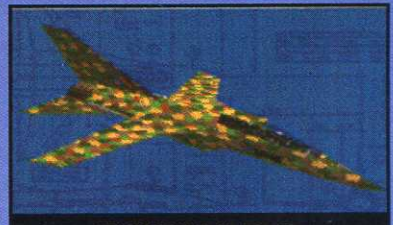
MIG-29



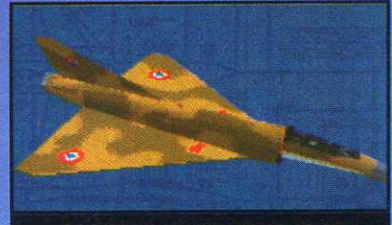
AWHAKS



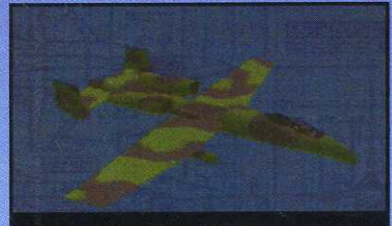
SU-27



TORNADO



MIRAGE 2000



A-10



BOEING 707



LEAR

STRIKE COMMANDER

Lorsque commence le jeu, le monde subit une crise grave, cristallisée par la main-mise de certains cartels sur le pétrole. Partout dans le monde, des escadrilles de mercenaires s'entre-déchirent pour un bout de terrain ou simplement de l'argent.

1992-1998

Après la chute de l'Union Soviétique qui maintenait une unité précaire dans certaines régions, on assiste à un regain de nationalisme, attisé par la jalousie des pays pauvres, exclus du marché commun et regroupés en Etats Indépendant (CIS). En 94, l'opération Fallout, destinée à détruire les installations nucléaires en Iraq, fait de nombreux morts parmi la population civile et un sentiment anti-américain se développe dans cette région du monde, amorçant un second choc pétrolier. En 95, la destruction du parlement britannique par une forte bombe, relance l'indépendantisme en Ecosse et Irlande. Dans le même temps, les attentats Ultra-Ecologistes se multiplie aux USA, le gouvernement ayant poussé à l'extrême son programme d'Energie Nucléaire, afin de pallier le manque de carburant n'arrivant plus des pays Arabes. En 98, une coalition Germano-britannique tente une action contre le CIS.

2000-2003

Le Coalition a été écrasé par le CIS et les pertes sont lourdes. Après la destruction de la Californie par un tremblement de terre, le dollar chute et, le 16 avril 2001, les Etats Arabes signent un accord économique avec le Japon, dont le Yen est au meilleur de sa forme. Les Etats-Unis subissent une deuxième r"cession économique. Afin de dédommager la Californie, le gouvernement crée une taxe suplémentaire. Le Texas refuse de payer et proclame son indépendance, suivi par l'Alaska qui déclare ses ressources pétrolières propriété nationale. Lorsque survient la guerre du pétrole, le Canada, qui avait signé un pacte de non-agression avec l'Alaska, entre en guerre. Les pays de l'Opep et le CIS entrent dans le conflit. Après sa défaite, le CIS sollicite une aide japonaise, accordée en raison du taux d'intérêt des remboursements. Le Japon étend son pouvoir sur les pays de l'Est. Après la déclaration de 14 états américains en états indépendants en 2003, est créée la Confédération des Etats du Sud.

2005-2012

Des commandos déferlent à New York pour prélever une taxe, faisant de nombreux morts. Dans le monde entier, on assiste de plus en plus souvent à des opérations menées par des mercenaires. Ainsi sont créées les Forces Turques Diplomatiques qui ne tardent pas à déborder de leurs frontières. En Amérique du sud, le Nicaragua, le Honduras et Salvador s'allient. L'économie italienne s'effondre et le Vatican crée le Nouvel Etat Papal en 2008. Tout est en place pour que le monde s'effondre totalement et que débute l'ère des mercenaires en 2012. A vous de jouer.

Cairo



vante. Les musiques sont parfois ratés et les sons simplets, en dépit de la présence de quelques voix digitalisées (un Speech Accessory Pack est annoncé). Au final, le jeu reste cependant extrèmement attachant et l'on reconnait la patte d'Origin en permanence. Si vous attendez plus d'un simulateur de combats que la routine habituelle, Strike Commander devrait combler tout vos espoirs.

Moulinex





La ville, qui mêle texture et objets 3D, est impressionnante mais tout se paie en temps machine.

Atterrissages et décollages peuvent se faire en automatique ou en manuel.

STRIKE COMMANDER





Les vues extérieures sont superbes mais il n'est pas possible de tourner autour de l'appareil.

3615 JOYSTICK Gagnez STUNT ISLAND grâce à Infogrames!

CONCOURS

joystick

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

LES LOTS

1ER-2EME PRIX : 1 SEJOUR POUR DEUX PERSONNES, SOIT 2 JOURS/ 1 NUIT A L'HOTEL SANTA FE A EURODYSNEY (VALEUR 1700 FRANCS)

3EME PRIX AU 11EME : 1 JEU "THE LEGACY" + 1 TEE-SHIRT + 1 POSTER (VALEUR 550 FRANCS)

12EME AU 20EME : 1 TEE-SHIRT + 1 POSTER (VALEUR 100 FRANCS)



LES QUESTIONS

1- QUEL EST LE NOM DU VIEUX MANOIR SINISTRE QUE VOUS VENEZ D'HERITER DANS "THE LEGACY" ?

A : WYOMING B : WINTHROP C : WINSTON

2 - OU SE TROUVE T-IL ?:

A : EN NOUVELLE ANGLETERRE
B : EN NOUVELLE CALEDONIE
C : EN NOUVELLE NULLE PART

3 - LEQUEL DE CES JEUX N'EST PAS EDITE PAR MICROPROSE ?

A : FORMULA ONE GRAND PRIX B : DOGFIGHT C : DUNE



QUESTION SUBSIDIAIRE :

TROUVER UNE PHRASE QUI RIME AVEC "THE LEGACY".



LE REGLEMENT

1) MICROPROSE et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 29 MAI 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de MICROPROSE et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 JUIN 1993.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

Bulletin à découper et à renvoyer, à : Joystick/Micropose Concours "The Legacy" 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Réponse N°1 : ❒ A ❒ B ❒ C Réponse N° 2 : ❒ A ❒ B ❒ C Réponse N° 3 : ❒ A ❒ B ❒ C

Réponse Subsidaire : .....

Nom :.....Prénom :.....

Adresse :.....

Ville .....Code Postal :.....

Ordinateur :

TERMINA

La bataille fait rage entre les troupes de la résistance et la machiavélique société SkyNet. Lors d'une récente incursion dans le centre de commande, le colonel John Connor a pu découvrir un prototype hautement sophistiqué de la dernière armure des Terminator.



cette mission, vous devez réparer des bunkers endommagés. Les graphismes sont sympathiques mais pas très fins.

Dés son retour, notre homme ordonna à une équipe d'ingénieur de la résistance d'utiliser sa trouvaille pour créer une nouvelle protection destinée au troupes d'élites. C'est alors que naquit l'Advanced Cybernetic Exoskeleton (A.C.E.) capable de venir à bout de la SkyNet.



Avant de vous jeter dans la gueule du loup, il est impératif de s'armer jusqu'aux dents. Plus vous progressez et plus vous disposez d'armes puissantes.

Vous évoluer dans un immense labyrhinte bourré de pièges.



DU BON ET DU MAUVAIS

Vous voilà donc dans la peau d'un sergent, du moins au départ, chargé de détruire les méchants robots. Manque de pot, ces monstres de ferraille sont appuyés par des forces aériennes fort inquiétantes et vous aurez bien du mal à en venir à bout. Mais ça, c'est pas mon problème. J'ai déjà suffisamment d'emmerdes comme ça avec mon armure pour m'occuper de la vôtre. Non mais puis quoi encore! On n'est pas des sauvages tout de même!

Le jeu débute par votre inscription au sein de l'équipe,vous pourrez ensuite vous familiariser avec le maniement de votre A.C.E. en entrant dans la section simulateur. Avant toute chose, vous devez choisir différents types d'armes, offensives ou défensives, prenant place sur votre superbe corps métallique ainsi que l'endroit où vous avez l'intention d'évoluer. Lorsque c'est chose faite, un écran 3D apparait et vous pouvez enfin partir à la recherche de l'adversaire. C'est là que les problèmes commencent. Le maniement de l'interface graphique est une véritable catastrophe (un peu comme Pascal Sevrant dans la chance aux chansons, si ça existe encore) et les angles de déplacement sont plutôt bizarres. Je m'explique : si un objet ou une porte apparait dans votre champ de vision et disparait dans un angle de 90 degrés, un quart de tour sur vous même ne vous place pas en face de l'objet. Il faut alors avancer



La salle de briefing

UP & DOWN

- ▲ Les missions sont d'un grand intérêt et le jeu est relativement prenant.
- ▲ L'ambience du film est parfaitement retranscrite et les vaisseaux ennemis sont très bien représentés.
- ▼ L'interface n'est vraiment pas pratique à utiliser. On saute sans arrêt du clavier à la souris.
- ▼ Le système de déplacement est assez illogique et on a paefois du mal à savoir où l'on se trouve.

3615 JOYSTICK Gagnez CRAZY CARS 3 grâce à Titus!

TOR 2029



Il était temps que vous interveniez. Les terminator de la société SKYNET tentent de couper tous vos moyens de communication.

de nouveau puis se retourner encore et encore, parfois plus de deux ou trois milliards de fois avant de faire ce que vous aimeriez. Bon, je l'avoue, j'exagère un peu. Avec de l'entraînement, on finit par y parvenir en moins de huit mille mouvements. Le second problème (il n'y en a que deux malheureusement) vient de la gestion des objets. Il faut sans arrêt jongler entre les touches et la souris sans vraiment comprendre pourquoi. Mais pourquoi tant de haine? Venons en maintenant aux points positifs. Vos adversaires sont animés à l'aide de séquences digitalisées, et les bruitages qui les accompagnent sont assez cool. Malgré le petit défaut dont je vous parlais un peu plus haut, le déplacement de votre carcasse est hyper rapide et vous êtes suréquipé. Les bélligérants n'échappent jamais aux yeux de votre scanner et les packs de réparation vous permettent de faire face aux pannes les plus urgentes.

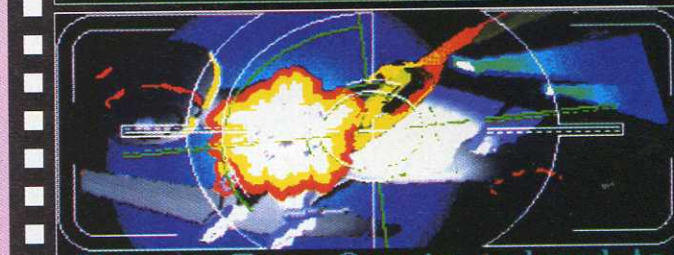
THE MISSIONS

Les missions sont très diverses et la difficulté est progressive. Dans un premier temps, vous allez devoir réparer des bunkers ou des machines aban-

Les scènes de combats se déroulent comme un classique shoot-them-up. Vous devez "locker" votre cible pour l'atteindre et la détruire.













TERMINATOR 2029



données. Dans les missions les plus avancées, vous devrez vous infiltrer dans le camp ennemis et leur saper le moral. Mais ne vous y trompez pas, Terminator est un jeu relativement complexe et s'adresse à un public averti. Malgré quelques désagréments, le soft est très riche et suffisamment prenant pour que l'on ne puisse plus s'en passer... Si vous êtes un amateur du genre, ne vous gênez surtout pas, ce serait dommage!

LORD TERMINATOR NOIR



Modèle : CSM MODEL 101-E
Nom de code : TERMINATOR • Serie : T-801
Désignation : Combat léger
Armement : Variable
Mobilité : Très grande



Modèle : CSM MODEL 200
Nom de code : GAVELIN • Serie : G-500
Désignation : Unité de support de troupes
Armement : Deux canons à plasma de 60 Watts
Mobilité : Très grande



Modèle : CSM MODEL 050
Nom de code : SENTINEL • Serie : D-100
Désignation : Tour de surveillance
Armement : Un canon de 100 Watts monté sur tourelle
Mobilité : Aucune



Modèle : CSM MODEL 500
Nom de code : ERADICATOR • Serie : G-1000
Désignation : Robot d'assault et de combat
Armement : Deux canons à plasma jumelés de 100 Watts
Mobilité : Mauvaise



Modèle : CSM MODEL 400
Nom de code : SCORPION • Serie : A-2000
Désignation :
Armement : Vaisseau d'assault et de combat
Mobilité : Mauvaise



Modèle : CSM MODEL 100
Nom de code : SEEKER • Serie : A-100
Désignation : HUNTER/KILLER
Armement : Une grenade à fusion
Mobilité : Grande



RATEGIE/ACTION

NOTICE VO : 16



14 MO



1 MO



1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER





EDITEUR : BETHESDA SOFTWORKS

SUR PC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
CONVIVIALITE	14
INTERET	18
ORIGINALITÉ	17

82%

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- GENERAL MIDI
- SOUND SOURCE
- COVOX
- PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ☐
VGA ■
SVGA ☐

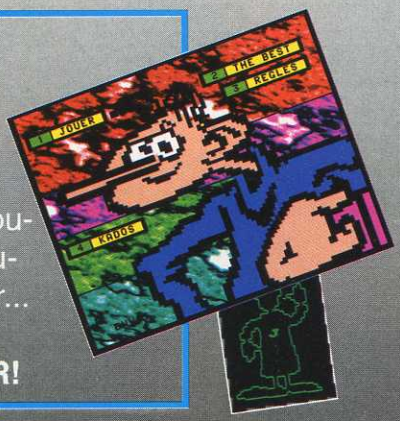
1 La salle de briefing. Le Colonel vous renseigne sur la mission à effectuer et vous livre quelques conseils.
2 Le générateur de personnage permet également de sauver ou de reprendre une partie en cours.
3 Le simulateur vous offre la possibilité de vous entrainer avant un combat.
4 Vous pouvez suivre votre progression en vous enfermant dans cette armoire. Ils deviennent fou en 2029 ou quoi?
5 Exit to DOS.



3615 JOYSTICK Gagnez INCA grâce à Coktel Vision!

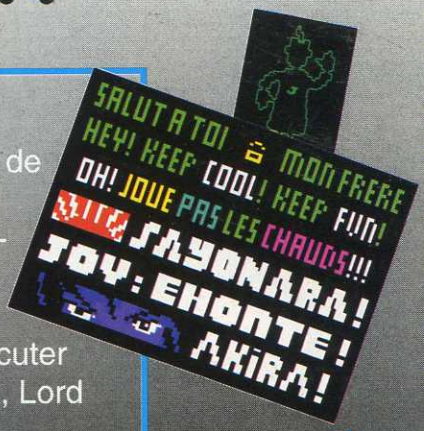
AND NOW... IT'S...

LES CONCOURS



Des tests de connaissances, un Pendu, une phrase à découvrir, un maximum de mots à trouver, des cartes à regrouper, une grille à acheter... **ET DES TONNES DE CADEAUX A GAGNER!**

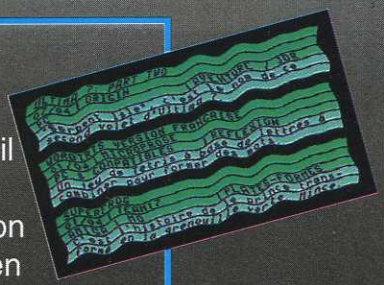
LES CONTACTS



Des centaines de lecteurs de Joy, avec qui dialoguer en direct, identifiés par département et par machines. Bon plan pour se faire de super contacts et pour discuter avec Seb, Calor, Moulinex, Lord Casque Noir, Tefal, etc...

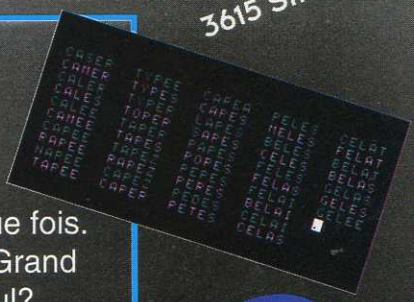
ET AUSSI
3615 SIPRESS

EN DIRECT DE JOY



Dès qu'un nouveau jeu fini arrive chez Joystick, il est chroniqué sur le serveur, avec une description rapide. Le meilleur moyen pour se tenir au courant et pour aller chez les revendeurs au bon moment, c'est "***AFP**".

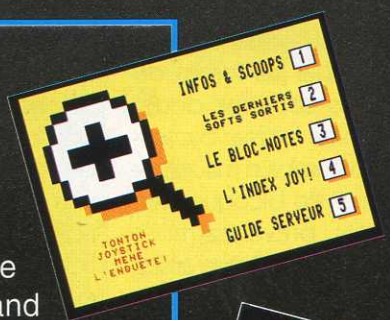
LE DICO-DEFI



Le Dictionnaire choisit un mot, tu dois en trouver d'autres en ne changeant qu'une seule lettre à chaque fois. Parviendras-tu à battre le Grand Dictionnaire devenu maboul? UNE LYNX A GAGNER CHAQUE MOIS EN "***DEF**"!



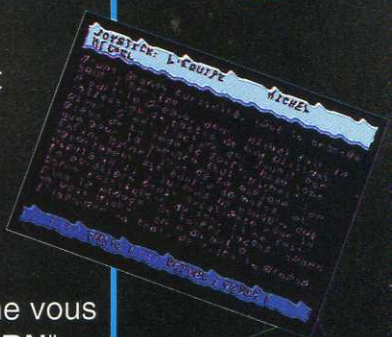
LES INFOS



Les dernières nouvelles, les scoops, les ragots, les bruits de chiottes, quel programmeur couche avec quelle attachée de presse, quand sortira tel jeu, l'index des tests, les previews, c'est en "***INF**".



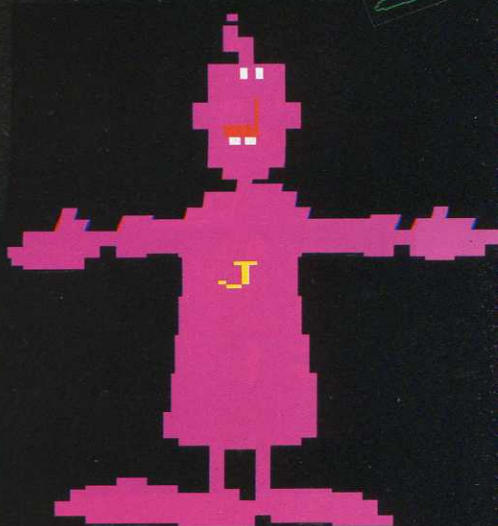
JOY SE PRESENTE



Quel âge a Seb? Quels sont les bouquins préférés de Moulinex? Les films de Calor? Quelles études Lord Casque Noir a-t-il suivi pour se trouver un pseudo aussi ripou? On vous dit tout, on ne vous cache rien, c'est le motclé "***BN**".



3615 JOYSTICK



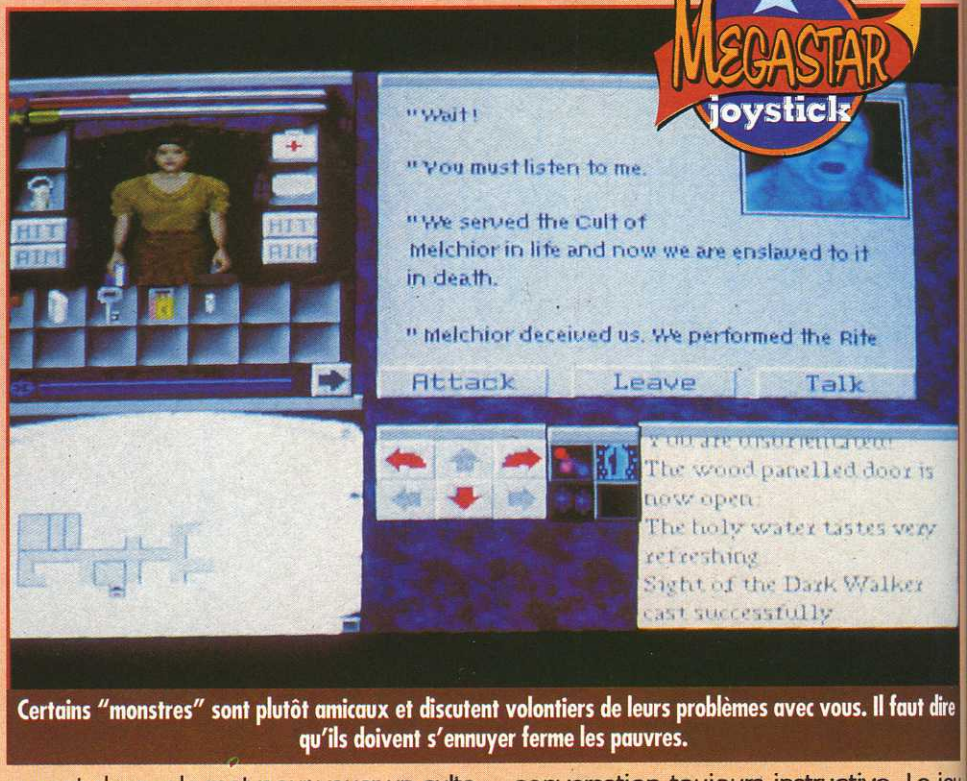
— The Joyty Stickthon's Flying Circus! —

THE LEG

Comme le dit si bien le slogan pub du jeu : "Vous venez d'hériter d'un cauchermar", oui, j'ai effectivement hérité d'un cauchemar avec le test de The Legacy. J'ai sué sang et eaux -et Dieu sait pourtant que je n'en ai pas beaucoup, avec mes 37kgs et mon 1,50m-lors du test, pour progresser sans tomber dans un des multiples pièges qui s'étaient immisés insidieusement dans le soft, à l'insu de leurs propres créateurs : les bugs. Armée d'une patience dont je suis la première étonnée, j'ai résisté des heures durant, à l'esprit démoniaque qui s'acharnait à me renvoyer dans la dimension éthérale la plus familière des possesseurs de PC, celle du DOS... Mais ça en valait vraiment la chandelle.



t mieux avoir le coeur bien accroché pour entrer dans la demeure les Winthrop. Quand on voit le genre de choses qui trainent...



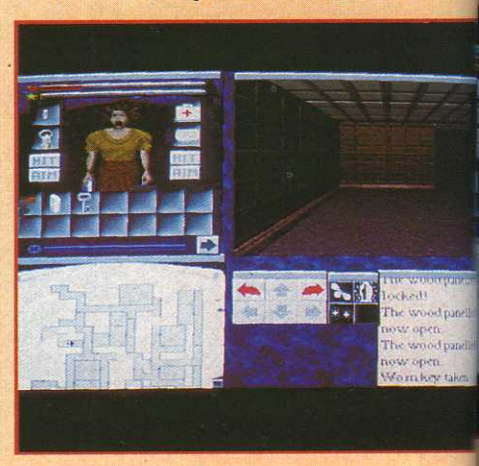
Certains "monstres" sont plutôt amicaux et discutent volontiers de leurs problèmes avec vous. Il faut dire qu'ils doivent s'ennuyer ferme les pauvres.

LA PETITE MAISON DANS LA PRAIRIE

Vous n'y échapperez pas, je vais encore entamer le sempiternel refrain du scénario bateau mais plus classique et plus banal, on ne fait pas. Il faut croire que les éditeurs se sont donner le mot pour vouer un culte aux demeures hantées par les forces du mal. Une fois n'est pas coutume donc, vous venez d'hériter d'une bâtisse ô combien splendide, mais ô combien maudite - le jour où l'on héritera d'une bicoque bien pépère sous les ponts, prévenez-moi-. Mais malgré cette base scénaristique assez pauvre, l'aventure n'en est pas moins intéressante. Après la sélection/création de votre alter-ego, vous démarrez la visite du propriétaire par le hall d'entrée. Le jeu lui-même n'est pas très surprenant : il ne s'agit ni plus ni moins que d'un Dungeon Master contemporain avec des monstres, des pièges, de la magie... On visite, on pousse des leviers, on est pris dans des téléports, etc. On étouffe dans ce dédale de couloirs et ce labyrinthe de salles. Heureusement, il arrive parfois qu'on rencontre des visages amicaux avec qui entamer une petite conversation toujours instructive. Le jeu étant disponible en Français, on ne risquera pas de rater une réplique. La maison n'est pourtant pas le seul lieu où errent les forces du mal et il existe également des accès vers d'autres dimensions encore plus horribles. La durée de vie du jeu est donc particulièrement conséquente, comparée par exemple à celle de l'admirable Alone in the Dark.

UNE SOMPTUEUSE RÉALISATION ET UNE INTERFACE PERSONNALISABLE

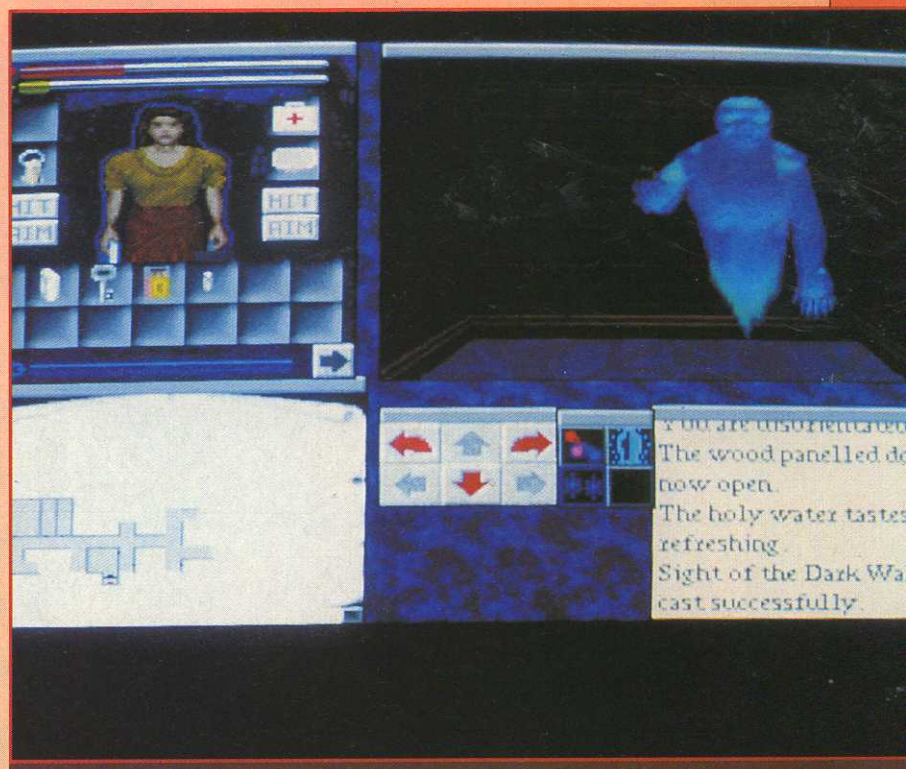
L'écran de jeu, composé de nombreuses fenêtres déplaçables et modifiables (vue



UP & DOWN

- ▲ Les graphismes entièrement en ray-tracing sont remarquables de beauté et de réalisme.
- ▲ La musique et les bruitafges sont très angoissantes, géniales quoi !
- ▲ La durée de vie est longue et le cauchemar n'est pas prêt de s'achever.
- ▲ C'est en Français.
- ▼ Personnellement, j'adore alors si vous voulez des "downs", allez les chercher ailleurs.

ACY



Les créatures du démon ne manquent pas de charisme... Bon, évidemment, on n'a pas vraiment le temps de les admirer !

subjective, auto-mapping, fiche de perso, description, flèches de déplacement) est personnalisable à souhait, très Magnetic Scrolls (ce qui est normal puisqu'ils font partie du générique). La souris est vraiment bien exploitée, avec notamment une utilisation judicieuse du bouton droite. La réalisation quant à elle, est en tous points remarquable. Bon sang, matez-moi un peu ces graphismes de la mort ! Splendides, en ray-tracing avec des textures à mourir ! Le pire reste quand même les monstres, très variés et somptueusement animés. Les combats sont d'ailleurs l'occasion d'admirer de superbes effets spéciaux, notamment avec les sorts. Certaines créatures semblent tout droit issues des pires cauchemars et des pires délires. Brrrr... Mais le plus important dans ce genre de soft, c'est quand même l'ambiance sonore. Et là, il faut avouer que celle de The Legacy est des plus réussies, traduisant l'angoisse, le suspense et l'étouffement (et j'en passe) avec un brio inégalé -sauf peut-être par (encore) Alone in the Dark-. MicroProse nous offre là un formidable voyage... vers la terreur viscérale la plus atroce. Et on en redemande ! (qui a dit que j'étais maso ?)

CALOR



Certaines pièces comme cette chambre à coucher sont représentées par un unique écran fixe. C'est l'occasion rêvée d'admirer le remarquable travail des graphistes.



De nombreux objets seront d'une aide inestimable, notamment ceux qui permettent de regagner quelques points de magie comme l'eau sacrée.













EDITEUR : MICROPROSE

SUR PC

GRAPHISME 18
BRUITAGE 16
MUSIQUE 17
ANIMATION 15
ERGONOMIE 18
INTERET 18
ORIGINALITÉ 16

86%

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

WAYNE GRETZ



Hep, vas-y, fais une passe. Hey, Oh, fais une passe j'te dis...". La gestion des joueurs de votre pe est effectuée par l'ordinateur. Fort heureusement, celui-ci fait preuve d'une grande intelligence.



Les bastons sont assez fréquentes dans ce sport. Plus votre équipe sera agressive et plus vous aurez de chance de voir l'un de vos joueurs en prison.

Ce troisième volet de Wayne Gretzky Hockey a de quoi convaincre plus d'un amateur de ce sport. Les améliorations sont nombreuses et exploitent pleinement les capacités des PC d'aujourd'hui. Le soft supporte maintenant le mode VGA et ses 256 couleurs, gère la plupart des cartes sonores, et de nombreuses séquences vidéo viennent clôturer chaque action importante. Voilà qui devrait faire du bien à un PC, souffrant d'un manque indéniable de simulations sportives de qualité.

DES MENUS COMPLETS

L'écran principal du jeu offre une tonne d'options très utiles. Il est possible de sélectionner tout un paramétrage, en fonction de vos capacités. Lorsque c'est chose faite, vous devez vous rendre dans les vestiaires pour effectuer d'autres réglages propres à

LES DIFFERENTES VUES



La vue de dessus permet d'afficher plus de la moitié du terrain. L'action y est très claire mais les sprites sont de petite taille, un peu comme Kick-off (ou comme Calor). Les possesseurs de machines un peu faiblardes (286) prévilégieront cette vue.

UP & DOWN

- ▲ L'action est rapide et facile à suivre, grâce aux deux représentations possibles du terrain.
- ▲ Les bruitages sont vraiment géniaux et entièrement digitaux lorsque l'on a une SoundBlaster
- ▲ La jouabilité est optimum et l'ordinateur gère à merveille les autres joueurs. Un vrai régal!
- ▼ Le nombre de touches nécessaires frise la débilité.
- ▼ Il n'existe pas d'option permettant de relier deux bécanes ensemble.

3615 JOYSTICK Il cherchait à savoir qui était Moulinex, il tapu *BN.

Y HOCKEY 3

MEGASTAR joystick

chaque équipe. Vous pouvez ainsi déterminer son niveau de jeu et choisir qui de vous, ou de l'ordinateur dirigera et entraînera l'équipe. Eh oui, mes amis! Non seulement vous devez disputer chaque match sur le terrain, mais également entraîner votre équipe (si vous en décidez ainsi). Un tableau regroupant les différentes formations apparaît alors, accompagné d'un éditeur permettant de sélectionner les joueurs de votre équipe. A ce propos, rien ne vous empêche de modifier les caractéristiques de chacun en répartissant, à la manière d'un jeu de rôle, comme bon vous semble, le nombre de points qui vous est imparti. Bien entendu, le jeu comprend d'autres menus offrant la possibilité de changer les couleurs d'une équipe, d'élaborer de nouvelles stratégies de jeu... bref, on n'en sort plus.



Vous pouvez confier à l'ordinateur le soin de gérer votre équipe ou de jouer à votre place. A vous de faire la part des choses...



UNE ACTION QUI DECOIFFE

Lorsque tout est en ordre, vous pouvez débuter la partie. La vue satellite (vue de dessus) est moins attrayante mais l'action y est plus rapide. La nouveauté vient surtout de la vue trois quarts. Le terrain scrolle de haut en bas et les bonhommes sont beaucoup plus gros. En revanche, l'action y est plus lente sur un 286 ou 386. Soit dit en passant, le jeu tourne parfaitement sur 286 si l'on opte pour la vue aérienne.

Contrairement à la plupart des jeux de ce type, vous ne dirigez qu'un seul et unique joueur. Bien que cela puisse paraître pénalisant dans un premier temps, on s'y fait rapidement, d'autant plus que l'ordinateur gère parfaitement les autres joueurs. Les attaques sont cohérentes et l'esprit d'équipe est omniprésent. Du grand art! Le maniement de

Cette représentation du terrain est, de loin, la plus réaliste. On distingue parfaitement les joueurs et de nombreux détails viennent égayer l'ensemble. Votre joueur est de couleur différente et lorsqu'il sort de l'écran, une flèche bleue vous indique sa position approximative. En contrepartie, elle nécessite une machine rapide

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3



deux, soit l'un contre l'autre ou bien dans la même équipe. Voilà donc une simulation sportive de très haut niveau et d'un grand intérêt, surtout lorsque l'on y joue à deux. Vous pouvez y aller les yeux fermés!

LORD CASQUE DE HOCKEY

votre personnage peut se faire à l'aide du Joystick, de la souris ou du clavier. Hormis le fait d'aller dans l'une des quatre directions, vous pouvez utiliser l'un des boutons du joy (ou une touche) pour speeder à donf ou tout simplement pour tirer ou faire une passe. L'animation est très fluide et, surtout, extrèmement claire. On distingue très facilement ce qui se passe sur le terrain!

Chaque faute commise ou chaque action importante, donne naissance à de superbes animations vidéo agrémentées de digits vocales du plus bel effet.

A ce propos, on peut entendre régulièrement les cris de la foule, les commentaires du présentateur et de petits morceaux d'orgue! Rien à dire du côté de l'ambiance, on s'y croirait! Bien qu'il soit impossible de relier deux micros ensemble, rien ne vous empêche de jouer à



Un écran géant apparaît lors de chaque action importante. Une idée, somme toute, formidable comme on aimerait en voir plus souvent.



LE PANNEAU DE CONTROLE

1. Réglage de la précision d'arbitrage. C'est très pratique lorsque l'on débute!
2. Cette jauge vous laisse choisir la durée des matchs.
3. Le jeu s'avére trop rapide sur certains micros. Vous pouvez donc régler la vitesse de l'animation.
4. En cliquant sur ce bouton, les joueurs ne seront plus pénalisés en cas de fautes.
5. De la même façon que le bouton précédent, celui-ci désactive les pénalités de l'équipe entière.
6. Jeu rapide ou non: supprime les séquences et les divers tableaux apparaissant après chaque action importante.
7. Elimine l'apparition des rayures sur la glace.
8. Vue des trois quarts. Cette représentation est plus lente mais c'est également la plus réaliste.
9. Vue satellite.
10. Active ou désactive les combats.
11. Sauve la configuration du jeu sur le disque dur.
12. Sélectionne l'une des deux tailles du curseur.
13. Dans le cas de deux joueurs, il est possible de s'affronter ou de jouer dans la même équipe.
14. Charge un jeu en cours.
15. Débute un nouveau match.

SIMULATION SPORTIVE | NOTICE VO:18

EDITEUR : BESCHESDA SOFTWORKS

SUR PC

8 MO | 640 KO

2 JOUEURS | SOURIS-CLAV-JOY

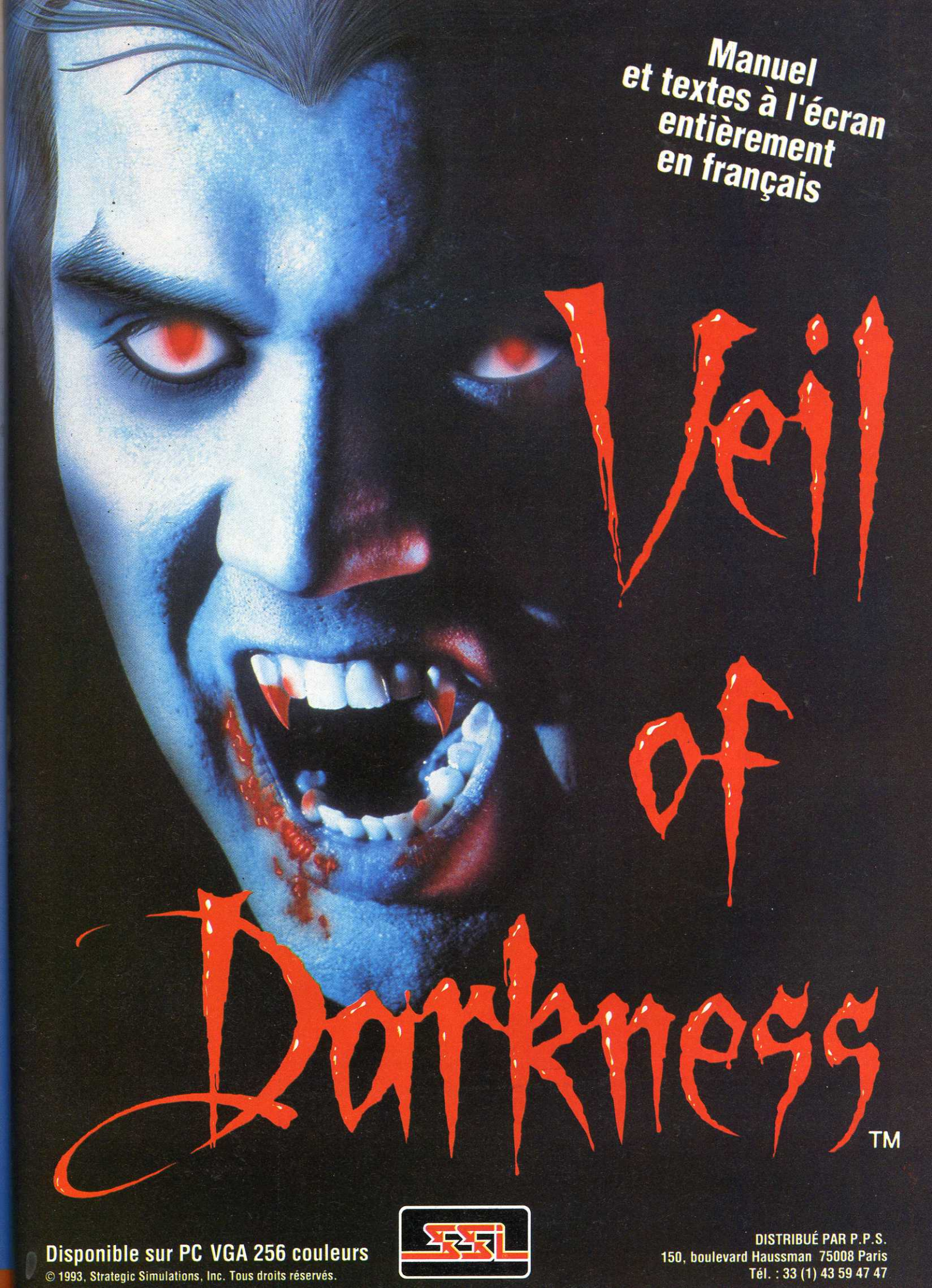
GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

86%

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- GENERAL MIDI
- SOUND SOURCE
- COVOX

EGA ☐ VGA ■ SVGA ☐

3615 JOYSTICK Gagnez WEEN grâce à Cobtel Vision!



Disponible sur PC VGA 256 couleurs

© 1993, Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

SSI

DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
150, boulevard Haussman 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

SERPEN
ULTIMA VI

L'Avatar est de retour et il est plus en forme que jamais. Une mise au point s'impose puisqu'avec the Black Gate, puis Forge of Virtue, on se demande ce qu'est exactement ce Ultima VII, 2ème Partie. Bien que Serpent Isle soit la suite de Black Gate, il n'est pas nécessaire d'avoir complété, ni même vu, le premier volet. Vous ne pouvez d'ailleurs pas "transférer" votre personnage, garder vos objets, etc. Eh oui, c'est bête mais c'est comme ça... si vous aviez amélioré votre personnage grâce à Forge of Virtue, c'est tout à votre honneur mais cela ne vous servira pas à grand-chose. Ben non! Ceci étant dit, on peut passer directement à Serpent Isle.



Votre arrivée sur l'Ile du Serpent, vous assisterez à un terrible combat magique entre deux Moines Xenka. Les effets spéciaux sont véritablement somptueux.

UNE NOUVELLE DIMENSION

Dans The Black Gate, vous deviez démanteler une secte au service du Gardien et détruire la Porte Noire pour empêcher que celui-ci n'envahisse Britannia... Mais le Gardien avait tout prévu et, pour arriver à ses fins, il a concocté un second plan se déroulant sur la mystérieuse Ile du Serpent, pour son principal serviteur, Batlin. Vous êtes donc envoyé par Lord British à la poursuite de Batlin, avec vos compagnons de toujours, Iolo, Dupré et Shamino. En traversant les Colonnes du Serpent qui n'apparaissent qu'occasionnellement, vous êtes téléporté vers une autre dimension, celle de l'Ile du Serpent. Cette île ne comporte que trois villes: Monitor, la Cité des Chevaliers -la



Les apparences sont trompeuses dans Ultima... Fouillez bien chaque pièce car ce qui paraît être un obstacle n'est peut-être qu'une illusion.



La gestion du personnage et, notamment, de l'inventaire, est vraiment intuitive. Deux clics pour ouvrir un sac ou utiliser un objet sur un autre, glisser-poser pour prendre ou déplacer un objet...

UP & DOWN

- ▲C'est Ultima et le scénario est passionnant à souhait.
- ▲Un jeu de rôles en plein écran aussi détaillé, ça ne se refuse pas.
- ▲La réalisation graphique et sonore est assez fabuleuse.
- ▼Le jeu n'accepte aucun gestionnaire d'EMS standard: on est presque toujours obligé de démarrer à partir d'une disquette boot (beurk !)
- ▼Même sur un 486-33, ça rame à mort !

3615 JOYSTICK Gagnez SUPER CAULDRON grâce à Titus!

T ISLE 2eme PARTIE

MEGASTAR joystick

première ville que vous visiterez-, Fawn, la Cité de la Beauté et Moonshade, la Cité des Magiciens. Mais l'Ile du Serpent cache, en fait, de nombreux lieux tous plus mystérieux les uns que les autres, à découvrir et à explorer: les Marais de Gorlab, les Montagnes de la Liberté... A votre arrivée sur l'Ile du Serpent, vos compagnons et certains des objets de votre inventaire disparaissent, frappés par une bien curieuse foudre téléport. Vous rencontrez Thoxa, une prêtresse de l'Ile des Moines Xenka, qui vous prend pour le Héros qui sauvera l'univers, des Temps du Non-Equilibre - période apocalyptique- narrés dans les Ecrits Xenka. Vous devez ainsi retrouver trois artefacts qui vous permettront de communiquer avec la Puissance se trouvant désormais dans le Void, une dimension éthérale que les aventuriers de Ultima Underworld II ont dû visiter. Allons bon... voilà qu'une nouvelle quête vient se greffer à votre première mission. On se doute que tout ça doit être fortement lié... mais votre priorité sera de retrouver vos compagnons -et notamment de délivrer lolo qui a été emprisonné- et les objets magiques que vous avait donnés Lord British, remplacés dans votre inventaire par d'autres, beaucoup moins magiques (brosse à cheveux, main amputée...).



...tion, les fantômes ne sont pas forcément méchants. ...rencontrerez des esprits qui vous aideront dans votre quête. N'activez pas le "combat automatique" continuellement.



Avec de l'argent, vous réussirez peut-être à convaincre un batelier téméraire d... braver les dangers du grand bleu et des tempêtes-téléport.

TOUJOURS AUSSI BEAU MAIS... TOUJOURS AUSSI LENT

Ultima VII, 1re Partie était le premier jeu de rôles plein écran avec un système de fenêtres déplaçables et une utilisation accrue de la souris. Serpent Isle a conservé cette interface pratique avec des améliorations quant aux fiches des personnages. Ce second volet ressemble en tout point au premier -c'est pour cela qu'il ne s'appelle pas Ultima VIII-. Vous avez ainsi une vue



Aldran possède sans doute la plus belle maison de Monitor, avec une grande baie vitrée pour façonner de superbes sculptures.

EDITEUR : ORIGIN

SUR PC 386

ROLES | NOTICE VO:16

23MO | 2 MO

1 JOUEUR | SOURIS-CLAVIER

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE
- COVOX
- PRO AUDIO SPECTRUM

EGA
VGA
SVGA

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	13
ERGONOMIE	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

85%

TESTÉ SUR 486/33EN MODE VGA AVE... UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 1...

SERPENT ISLE (SUITE)



Les dialogues se font par des mots-clefs. Ici Scots, un cartographe habitant dans un village à côté de Fawn, vous offrira une carte très utile.



Grâce à un artefact que vous a donné Thoxa, chaque fois que vous périrez, vous ressusciterez sur l'Ile des Moines Xenka. Pratique, non?

plein écran en plongée sur votre équipe et sur tout l'environnement, à la même échelle. Pas de cadres qui divisent votre écran en quinze mille parties avec une vue graphique de 2 cm sur 3, non. Ici, vous ne voyez que votre équipe et le décor très détaillé. Vous pouvez aussi bien voir un anneau ou une petite clé par terre que des chevaux. Certaines interactions avec l'environnement, d'aucune utilité quant à l'aventure, sont toujours étonnantes: en utilisant plusieurs fois un pinceau sur une toile, vous verrez apparaître peu à peu votre oeuvre! Le déplacement et les actions de l'Avatar s'exécutent à la souris: glisser-poser, double-clic, etc. En double-cliquant sur l'Avatar, vous accédez aux fiches de perso, aux inventaires et aux stratégies de combat (attaquer l'ennemi le plus proche, le plus faible, le plus fort, se défendre...). Evidemment, tout ça est très beau... et très lent. Car les graphismes, chargés de détails, rament horriblement pendant les scrollings -j'hésite d'ailleurs à employer le mot "scrolling" tellement c'est saccadé, et même sur 486-33! C'est caractéristique d'Origin de nous pondre de fabuleux jeux qui exploitent les meilleures configurations -on se souvient de Wing Commander à l'époque où le 386 était roi-. Le problème est que tout le monde n'a pas un 486-50 ou un DX2-66... on craint le pire pour le très attendu Strike Commander. Mais heureusement pour Serpent Isle, l'ambiance est plus que captivante, très bien servie par un environnement sonore irréprochable. Bref, pour tous les fans d'Ultima et les autres, Serpent Isle reste une référence en la matière. On ne peut pas passer à côté d'un tel hit.

CALOR

MONITOR ET SES HABITANTS

La première ville que vous visiterez est Monitor, la Cité des Chevaliers. Elle est régie par trois ordres de Chevaliers dont les membres sont reconnaissables grâce au tatouage-symbole de leur appartenance: les Ours, les Loups et les Léopards. Les natifs de la ville passent un Test de la Chevalerie à l'âge de 15 ans et ceux qui échouent sont bannis de la ville.



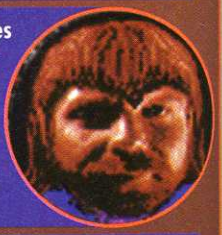
A Cellia est le tanneur et le tailleur de Monitor. Elle achète ses fourrures et ses peaux à un trappeur qui passe de temps en temps dans la ville. Très méfiante vis-à-vis des Non-Chevaliers.



B Shazzana est le meilleur mais aussi le plus tyrannique des Maîtres d'Armes de la ville. Elle peut honorablement prétendre au titre de Champion, jusque là détenu par Astrid.



C Standarr est l'armurier et le forgeron de Monitor. C'est un honorable combattant et un artisan compétent. C'est une bonne adresse pour effectuer vos premiers achats.



D Marsten est le Chef des Léopards. C'est également le Seigneur actuel de la ville, les chefs de chaque clan tenant ce titre à tour de rôle. Malgré sa petite stature, c'est l'un des guerriers les plus coriaces de l'Ile de Serpent.



E Templar est un chevalier vertueux de l'Ordre des Ours et remporte très souvent les tournois locaux. C'est un expert sur les Goblins.



Les Marais de Gorlab sont redoutables. Quelques pas et vous tomberez de sommeil et vivrez dans des mondes oniriques très bizarroïdes.

3615 JOYSTICK TITUS offre des Super Cauldron: merci!



F Brendann est le Chef des Loups. C'est un guerrier rusé, un stratège intelligent et quelquefois un peu "voyou". C'est un homme à femmes...





G Cantra est la fille de feu-Edward l'Archer et de la Veuve Harnna. Elle n'a que 14 ans mais s'est préparée, au grand Test de la Chevalerie qu'elle passera à 15 ans. Elle vous divulguera de nombreux conseils pour réussir ce Test.

H La Veuve Harnna est le "médecin" de Monitor. Elle porte encore le deuil de son époux, Edward l'Archer, tué pendant une ronde, par des Goblins. Elle vous renseignera sur les Monitoriens et sur sa fille, Cantra.





I Flicken garde la porte sud-ouest de la ville. Malgré des années à ce poste, il a gardé des yeux perçants et est toujours à l'affût des étrangers. Il peut paraître un peu rustre, mais il ne fait que son travail.

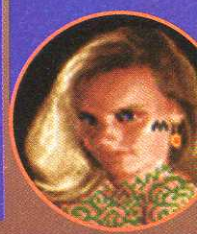
J Luther, de l'Ordre des Ours, est un guerrier respecté sur les champs de bataille. Dans la vie c'est un homme qui perd facilement son sang-froid et dégaine sa lame pour un rien. Il vaut mieux ne pas le contrarier.





K Lucilla est la propriétaire et la tenancière du pub local. La rumeur dit qu'à Monitor, seuls les chariots ne lui sont pas passé dessus...

L Lydia exécute tatouages que Chevaliers reçoiv dès leur réussite au Test la Chevalerie ou quand accomplissent de gran quêtes. N'espérez pas ré sir à attirer son attentio vous n'êtes pas Chevalie



M Simon, l'aîné de la ville, est le propriétaire de l'auberge de la ville. C'est un homme paisible qui a perdu ses parents et son épouse lors d'attaques des Goblins.

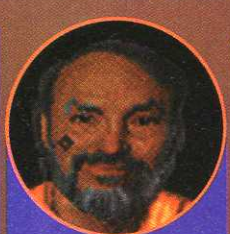




N Andral n'a pas une âme de guerrier bien qu'il soit Chevalier. C'est un sculpteur qui crée les statues et les urnes contenant les cendres des Morts.

O Caladin est le chef des Ours et le Capitaine des gardes.C'est un homme bon et un vétéran qui gagne les plus grandes batailles. Il hait viscéralement les Gobelins





P Rentry est une personne bizarre. Il s'occupe du Crématorium, c'est le "croque-mort" de la ville. Ce serait un homme plaisant s'il n'était pas aussi occupé par son travail.

Shmed est un chevalier qui s'est retiré de la ville. Il est en charge du Test de la Chevalerie dans les Montagnes des Chevaliers





R Krayg était un guerrier mais il fut amputé des bras lors d'une bataille. Il est devenu le marchand de la ville. Hanté par son passé héroïque, il se promène souvent tout seul dans les forêts environnant Monitor.

S Spektor est homme très inte gent. C'est le trésorier d ville et il possède une col tion considéra d'ouvrages inédits. Il sou très souvent d'insomnie de maux de digestion cause de sa fonction.



SUPER

Une sorcière qui s'ennuie et c'est le malheur au pays». Encore une fois, ce vieux proverbe prouve qu'il ne s'usera jamais mais sera toujours d'actualité.

Prince autrefois charmant d'une belle princesse amant se retrouve verte grenouille au bord d'une rivière pleurant. Ainsi pourrait être résumée l'histoire qui nous est contée dans Super Frog. Ou plutôt, ainsi pourrait être amorcée cette histoire, car bientôt vous allez entrer dans la peau de la pauvre grenouille; bientôt vous allez tenter de délivrer votre princesse des doigts crochus de la (méchante) sorcière qui a enlevé votre belle.



N LAND - Le troisième monde du jeu se déroule dans un parc attractions. Un parc complètement cinglé, bien sûr. Les graphismes y sont particulièrement agréables.

UNE GORGEE DE LUCOZADE ET GRENOUILLE DEVIENT SUPER GRENOUILLE

Par chance, notre prince-Grenouille, alors qu'il était occupé, accroupi au bord d'une rivière, à se lamenter chaudement sur son sort, voit passer une bouteille de Lucozade (soda orange-fluo beaucoup plus populaire Outre-Manche qu'il ne l'est ici, chez nous autre les Gaulois). La bouteille, une fois saisie et avalée, transforme, par on ne sait quelle magie étrange, notre simple prince-Grenouille en Super-prince-Super-Grenouille; en SuperFrog.

Voilà donc notre bestiole toute de vert habillée et de rouge capée partie en direction du château de la (méchante, terrible) sorcière. Elle devra traverser de nombreuses régions, 6 mondes différents, bien sûr truffés de pièges et de monstres qui vous veulent du mal. Vous commencerez par bondir à travers la campagne du pays magique, sur les collines, dans les arbres et dans quelques grottes. Puis, une fois la clé dorée récupérée, vous entrerez dans le sombre château de la (méchante, terrible, horrible) sorcière. Malheureusement ,celle-ci s'est enfuie et votre amour avec; votre aventure ne peut donc s'arrêter là: vous passerez par un gigantesque parc d'attractions, par les couloirs d'une pyramide égyptienne, vous galoperez, toute grenouille que vous êtes, sur les surfaces glacées d'un monde polaire avant d'arriver jusqu'au repaire de la (méchante, terrible, horrible, atroce) sorcière.



LA PYRAMIDE EGYPTIENNE - Grand classique du jeu vidéo et du jeu de plates-formes, votre grenouille se retrouve dans les couloirs piégés d'une pyramide. Là encore, les graphismes sont magnifiques.

PLATES-FORMES AVANT TOUT

Avec SuperFrog, Team 17 s'installe définitivement en éditeur leader. Déjà, Project-X



LE MONDE DE GLACE - Dans ce monde, les choses ce compliquent sérieusement, toutes les plates-formes sont recouvertes de glace, alors, forcément, Super Grenouille passe pas mal de temps à glisser et à se vautrer.

UP & DOWN

▲ Les mouvements et les animations de la grenouille sont superbes et, surtout, très rapides. Les scrollings suivent sans problème, même quand vous ramassez des pilules accélératrices.

▲ Chaque monde, composé de plusieurs niveaux, est énorme; d'autant plus grand que des salles et des couloirs sont cachés un peu partout.

▼ Impossible de trouver un défaut à Super Frog. Impossible. Même les joueurs qui n'apprécient pas trop les jeux de plates-formes devraient être accrochés tant Super Frog est prenant.

3615 JOYSTICK Il cherchait l'adresse d'un éditeur: il saisissu *BN

FROG

MEGASTAR joystick

LES ELEMENTS PRINCIPAUX DU JEU


1


2


3


4




6


7


8


9

Côte à côte, Spud, l'unique arme du jeu, et une bouteille de Lucozade qui vous rajoute du temps pour finir un niveau.

Les sorties des niveaux sont plus ou moins planquées. Au départ, elles sont fermées, vous devrez ramasser un certain nombre de pièces pour les ouvrir.

Histoire de compliquer les choses, certains passages sont bloqués par des portes, il faut actionner ces manettes pour les ouvrir.

Ces fruits vous donnent des points, et tous les 200000 points vous gagnez une vie supplémentaire

6 Objet très intéressant et assez rare, la boule rouge qui vous rend invisible, et donc quasi invulnérable pendant quelques secondes.

7 Grâce à Spud, la boule verte que vous pouvez récupérer, vous tirerez sur vos ennemis.

8 Les pièces d'or, éléments essentiels au déroulement du jeu puisqu'il faut les ramasser pour passer au niveau suivant.

9 Ramassez cette paire d'ailes et vous pourrez, en appuyant sur feu, planer un peu dans les airs, et donc sauter plus loin.



LES BOIS MAGIQUES - C'est là que votre aventure commence, dans ces collines, dans ces grottes déjà pleines de monstres, d'abeilles, d'escargots envoûtés par la sorcière et qui ne cherchent qu'une chose: vous transformer en bouillie de grenouille.

avait marqué les esprits, devenant la référence en matière de shoot'em up sur Amiga. Plus récemment, Body Blows devenait le meilleur soft du type Street Fighter II sur cette machine et, maintenant, Super Frog écrase et devance de loin tous les autres jeux du genre, toujours sur Amiga. Tout y est: mondes vastes, graphismes superbes et colorés, animations rapides, voire très rapides, scrollings multi-directionnels parfaitement fluides, sans compter les classiques du jeu de plates-formes, qui vont des passages secrets aux armes diverses à ramasser et aux monstres à éclater en leur sautant dessus.

Le maniement de Super Frog est simple à mourir, les directions servent à déplacer et à faire sauter la grenouille, tandis que le bouton de tir servira à la fois à voler quand vous êtes en l'air (à condition d'avoir ramassé l'icône en forme d'ailes), et à tirer sur vos ennemis quand vous êtes au sol (encore une fois, si vous avez ramassé l'objet qui fait office d'arme).

Chaque niveau, il y en a plusieurs par monde, cache une sortie quelque part, souvent le plus loin possible de votre point de départ. Vous devrez l'atteindre pour passer au niveau suivant, seulement celle-ci restera fermée jusqu'à ce que vous ayez ramassé un certains quota de pièces. Toujours il faut payer, toujours. Le nombre de pièces à ramasser est affiché en permanence dans un compteur, en bas, à droite de l'écran. Ces pièces sont disséminées un peu partout, mais vous augmenterez votre trésor rapidement, en cherchant les passages secrets qui contiennent souvent des salles pleines de pièces. Ces passages s'ouvrent quand vous frappez les murs aux bons endroits.

Les pièces d'or ne sont pas les seuls bonus à ramasser, vous devrez aussi récolter des fruits qui vous rapporteront des points (une vie supplémentaire tous les

EDITEUR : TEAM 17

SUR AMIGA

PLATES-FORMES

NOTICE VF

1 MO

3 DISQUETTES

1 JOUEUR

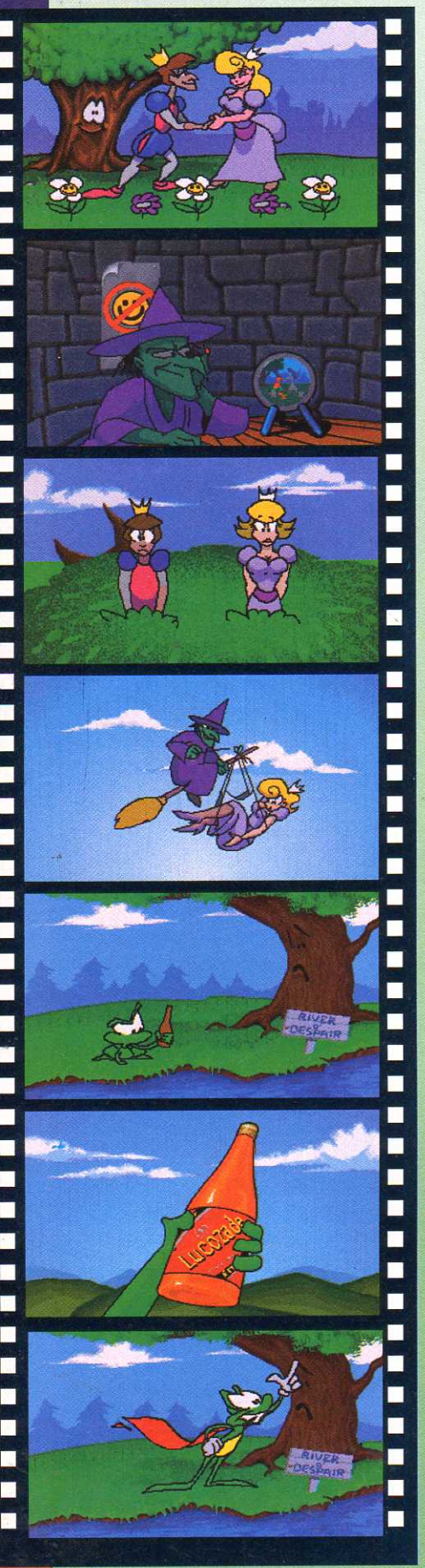
JOY-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

90%

SUITE

SUPER FROG (suite)



200 000 points), une petite boule verte, appelée Spud qui vous permet de tirer, des ailes qui vous feront voler, une pilule qui vous rendra invisible et donc intouchable pour vos ennemis, des bouteilles de Lucozade qui augmentent le temps qui vous est alloué pour finir le niveau en cours, des ronds marqués d'un «R» qui vous feront repartir du point où vous l'avez ramassé quand vous perdez une vie, et des pilules qui accélèrent la vitesse de déplacement de Super Frog.

Un système de mots de passe vous autorisera à reprendre le jeu au départ d'un monde donné. A la fin de chaque niveau, vous pouvez accéder à un jackpot histoire de jouer les points que vous avez récoltés. Ainsi, vous pourrez tenter de gagner plus de points, ou carrément un mot de passe pour le niveau suivant.

Tous les éléments qui ont fait la gloire des jeux de plates-formes sont là, les programmeurs de Team 17 n'en ont pas laissé un seul de côté. Exercice de style parfaitement réussi, ils ont saupoudré le jeu des caractéristiques à la Team 17, avec des graphismes fins et colorés et des animations amusantes, sans compter les diverses trouvailles qui empêchent le joueur de sombrer dans la monotonie.

SUPER FROG DEVIENT VITE SUPER OBSEDANT

Tous les aspects techniques de Super Frog sont tellement réussis, qu'une fois le joystick en main, il ne reste plus que le plaisir de jeu et la motivation de découvrir de nouveaux tableaux. Ça va même plus loin, il est très difficile de lâcher Super Frog, c'est une catastrophe, le joueur est condamné à périr de nuit blanche en nuit blanche, accroché à son joystick.

J'aurais tant aimé vous balancer de superbes phrases comme on les lit dans les magazines micros où les gens se prennent pour des «journalistes». Du genre: un must, un logiciel incontournable, un jeu qui fera date, moi j'achète, un soft qui va vous en mettre plein la vue. **SEB**







DES PIECES SONT CACHÉES DANS C TABLEAU, IL SUF FIT DE SAUTER E DE LE FRAPPER POUR LES FAIRE APPARAITRE.

EN PLUSIEURS ENDROITS DE CHAQUE NIVEAU, DES PASSAGES SECRETS SONT CACHÉS DANS LES MURS. ILS DONNENT ACCES, EN GÉNÉRAL, À DES SALLES BONUS ET PERMETTENT DE RAMASSER DES TONNES DE POINTS OU DE PIECES.





CES VISAGES DAN LE MUR CRACHEN DES BOULES DE FEU. SUPER FROG TOUT SUPER-HÉRO QU'IL EST, SUP- PORTE ASSEZ MA LA CHOSE.

UNE (PETITE) PARTIE DU MONDE 2, LE CHATEAU



EN SAUTANT SUR CE GROS PISTON, VOUS ENVERREZ LA SUPER GRENOUILLE DANS DES HAUTEURS QU'ELLE NE PEUT ATTEINDRE NORMALEMENT.





CE LEVIER PERMET D'OUVRIR LA PORTE QUI SE TROUVE EN POSITION 7.

CES PIECES SONT PRIMORDIALES POUR VOTRE QUETE, VOUS DEVEZ EN RAMASSER UN NOMBRE DONNÉ POUR PASSER AU NIVEAU SUIVANT.





SI VOUS RAMASSEZ CE BONUS, LE JEU MÉMORISE CETTE POSITION. SI VOUS PERDEZ UNE VIE PLUS LOIN, VOUS REDÉMARREZ DE CE POINT ET PAS DU DÉBUT.

CES MONSTRES AVANCENT LENTEMENT SUR LE SOL, UN PEU COMME LES JOUETS QU'ON LAISSAIT TOMBER DANS LES ESCALIERS, LES RESSORTS TOUT MOUS EN FER-





AUTRE ENNEMI, MAIS PLUS GALERE CETTE FOIS PUISQU'IL EST IMPOSSIBLE DE L'ÉLIMINER: LE FANTOME; EXCLUSIVEMENT DANS LE CHATEAU, BIEN SUR.

LES POUVOIRS DE SUPER FROG NE DURENT PAS ÉTERNELLEMENT, IL DOIT RAMASSER DES BOUTEILLES DE LUCOZADE POUR GARDER SA PUISSANCE.



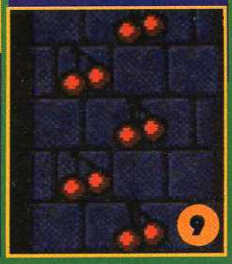
UNE PLATE-FORME BIEN FOURBE, SAUTEZ DESSUS ET ELLE DISPARAIT AU BOUT D'UNE SECONDE, HISTOIRE DE VOUS LAISSER TOMBER DANS LES FLAMMES.





CETTE PORTE EST FERMÉE AU DÉBUT DU JEU, IL FAUT ACTIONNER LE LEVIER 6 POUR L'OUVRIR.

LES FRUITS, BANANES, CERISES, POMMES, VOUS RAPPORTENT DES POINTS.





RAMASSEZ CETTE PASTILLE POUR ACCÉLÉRER, PENDANT QUELQUES SECONDES, LA VITESSE DE DÉPLACEMENT DE SUPER FROG.

AUTRES MONSTRES, AUTRES SALES BESTIOLES, LES CHAUVES-SOURIS. HEUREUSEMENT, VOUS POUVEZ LES TUER EN LEUR SAUTANT DESSUS.





C'EST ASSEZ RARE, MAIS PARFOIS, VOUS TROUVEREZ DES PETITES GRENOUILLES QUI RAJOUTERONT UNE VIE À VOTRE COMPTEUR.

CETTE BOULE VERTE S'APPELLE SPUD, C'EST LA SEULE ARME DU JEU.



TRAPS 'N'



le fond des mers est une source inépuisable d'objets en tout genre. Mais il s'agit, avant tout, de découvrir un maximum de trésors pour récolter le plus de pognon possible; vous pourrez ensuite vous payer toutes les options que vous propose ce type du magasin.



tout au long des stages, votre personnage peut s'arrêter dans un magasin pour faire quelques courses. Laissez de côté le litron de whisky et autres produits illicites, dépensez plutôt vos sous dans de nouvelles armes ou un surplus de vitamines. Vous en aurez besoin!

Avouez que vous en rêviez depuis longtemps: vous retrouver dans la peau d'un vieux loup de mer, un chacal de l'océan, une terreur de l'atlantique, une raclure du pacifique, un nain de jardin, une enflure avec un crochet et une jambe de bois, bref, un gros pirate de la mort. C'est le cauchemar que vous allez vivre grâce à Traps 'n' treasures (enfin un titre aussi ridicule que ce pseudo à la con). Vos membres d'équipage ont été fait prisonniers dans les criques voisines. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, va consister à délivrer tout ce beau monde et, surtout, à retrouver un trésor légendaire convoité depuis des siècles et des siècles, Amen.

EN AVANT MOUSSAILLONS

Heureusement, les programmeurs ne vous ont pas laissé totalement impuissant. Votre équipement est fort complet avec une boussole, de nombreuses armes, pas mal dénergie et, surtout, des outils très utiles pour résoudre bon nombre d'énigmes. Alors là, vous me posez une question: "Pourquoi?" Eh oui, pourquoi? Traps 'n' treasures ne se contente pas de vous faire visiter quelques stages ici et là, mais également de vous mettre au défi en proposant de véritables casse- têtes à résoudre. Il vous faudra user de toutes les ruses du monde et de la galaxie pour parvenir à dénicher la totalité des passages secrets, en exploitant intelligemment les renseignements, fournis, notamment, par les prison-

UP & DOWN

- ▲Une excellente animation malgré le nombre limité d'ennemis
- ▲Malgré un air de déjà vu (genre jeu de plates-formes), Traps 'n' treasures reste très originale
- ▲Une bande sonore agréable et une présentation soignée.
- ▼Un maniement mi-joystick, mi-clavier, quelquefois zarbi
- ▼Un code de sauvegarde com plètement débile.



TREASURES



à moins de vouloir absolument s'écraser la gueule, vous pouvez opter pour la solution de sécurité: le parachute. Dans une prochaine version de ce soft, il devrait également y avoir un 747, un Airbus A340, deux trottinettes, un aspirateur, quatre punaises et un bout du prochain film de Madonna: Nobody.



un bon pirate est un pirate sachant nager sans son souffle. C'est ce que fait brillamment notre héros puisqu'il peut séjourner sous la flotte ad vitam eternam. Mais comment fait-il? Eh oui, comment?



le temple est un endroit lugubre où rôdent de bien curieuses bestioles. Il faut être attentif et surveiller les poules, il y en partout!

niers, et les outils qui sont à votre disposition. Il s'agit, en fait, d'un immense jeu de piste maquillé. Mais il aurait fallu plus qu'un vulgaire jeu de plates-formes pour tromper un vieux renard comme moi. J'ai vu très rapidement qu'ils avaient planqué un jeu de piste dans un jeu de plates-formes, on me la fait pas à moi! Ahah, les salauds!

DES TONNES DE POSSIBILITEES

Le premier monde vous invite à prendre votre souffle pour récupérer les innombrables caisses enfouies au fin fond de l'océan et jalousement gardées par les coquillages. Bien évidemment et comme d'habitude, le job n'est pas des plus aisés puisque tous les éléments se retournent contre vous et tentent de vous démolir la tête.

Les armes disponibles sont au nombre de six. Du simple couteau aux boules de feu, chacune d'entre elles s'avère plus ou moins efficace contre les ennemis qui vous entourent. Ils sont nombreux et extrêmement variés, comme les squelettes qui se reforment chaque fois que l'on s'efforce de les supprimer, ou les requins qui ne vous lâchent pas d'un aileron, sans parler des pirates adverses! Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, des piques et des flèches surgissent de tous les côtés sans jamais prévenir et vous font perdre de précieux points de vie. Mais rassurez-vous, des tonnes de vitamines réparties un peu partout vous redonnent quelques forces, un peu comme dans un jeu de plates-formes (si si, je vous jure). La véritable innovation de Traps 'n' Treasures (décidément,

regardez moi ça! C'est-y pas beau toutes ces couleurs. Les niveaux sont immenses et s'étalent autant en hauteur qu'en largeur. Certaines énigmes risquent de vous donner du fil à retordre, je vous conseille donc d'utiliser un grand nombre de vos outils. Noubliez pas non plus de délivrer vos camarades, ils savent beaucoup de choses. Alors là je me pose une question: comment sont-ils au courant? Eh oui, comment?



TRAPS 'N' TREASURES

quel nom ridicule) réside principalement dans l'option des outils. Par exemple, vous aurez besoin d'une corde pour descendre un précipice ou d'une loupe pour examiner à donf un max de détails. Contrairement aux armes qui sont inépuisables, les outils sont en nombre très limité et c'est à vous, oui vous qui lisez Joystick tous les mois avec un immense bonheur et une fébrilité sans précédent, que revient le droit de débusquer les grottes où se trouvent les outils susnommés. En gros (comme DanBoss), vous ne pourrez accéder aux clés libérant certains passages secrets qu'après avoir pris possession de l'outil en conséquence. Devant chaque porte close, apparaît une serrure de couleur signalant le type de clé à employer. Ainsi, vous ne pourrez changer de tableau qu'après avoir découvert l'ensemble des passages secrets. Si les niveaux ne sont pas nombreux (quatre pour être ultra précis), ils n'en demeurent pas moins immenses et l'on s'y perd très facilement. Chacun d'eux occupe plus d'une dizaine d'écrans de large sur cinq ou six de haut, c'est pour cela que je n'hésite pas une seule seconde à vous souhaiter bonne chance: "Bonne chance!" Si, par malheur, vous veniez à perdre, le soft vous délivre un code débile, super non? Trap 'n' Treasures (vraiment bizarre comme titre) risque donc de vous tenir en haleine un bon moment.



Le sabre dans toute sa splendeur. Moyennement efficace, surtout contre les poules!



Vous pouvez troquer les balles d'acier contre des boules de Slim (peu de différence.)



Le fameux pistolet de corsaire. Rapide mais imprécis, il est efficace contre les poules.



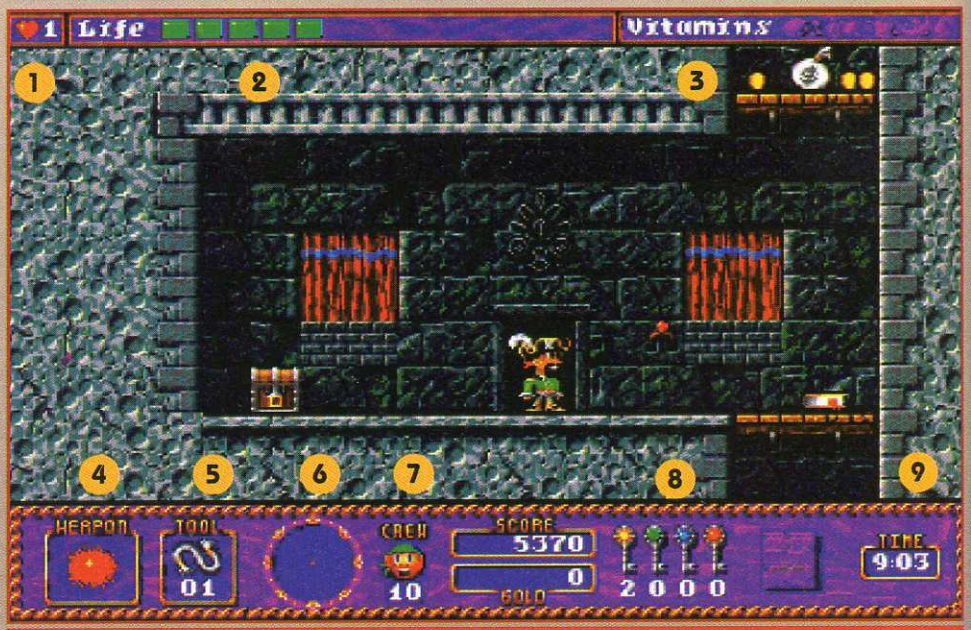
Le sabre lumineux est puissant mais court. Il faut s'approcher un max de l'ennemi.



Une boule d'acier pleine de pique surgit à la manière d'un yo-yo. Redoutable!



Tout feu tout flamme. Une fois le projectile au sol, il s'étale en un mur de flammes.



1. C'est le nombre de vies qu'il vous reste. Vous pouvez flipper, moussaillons, car on ne vous en donnera pas une de plus. Bande de poules mouillées!
2. Votre énergie est matérialisée par cette splendide barre verte. Alors là, je me pose une question: pourquoi verte? Eh oui, pourquoi?
3. Les vitamines récoltées. Vous allez avoir une pêche d'enfer grâce aux mille et une recettes de Rika Zaraï réparties aux quatre coins du niveau.
4. Il n'existe pas moins de six armes sélectionnables! Chacune d'entre elles est plus ou moins efficace en fonction de l'ennemi visé.
5. Cette case indique l'outil choisi et sa quantité. Vous allez pouvoir vous pendre avec une corde, lire la bible...
6. Tout pirate se doit de consulter régulièrement sa bousole. Alors là, je me pose une question: pourquoi une bousole? Eh oui, pourquoi?
7. Le nombre de pirates à délivrer se trouve sous cette tête d'abruti. Lorsque vous en libérez un, il vous livre de précieux renseignements.
8. Pour parvenir à vos fins, vous devez subtiliser l'ensemble des dés. Elles libèrent l'accès à d'autres lieux qui vous mèneront aux trésors.
9. Pour corser la tâche, le temps est limité et je me demande: pourquoi un temps limité? Eh oui, pourquoi? Que le monde est cruel!

TRAPS 'N' TREASURES

UNE REALISATION SOIGNEE

Côté technique, le scrolling glisse merveilleusement bien mais sur un seul plan. En fait, il s'agit d'un faux double plan avec un scrolling de couleur sur le fond. Aux voleurs! En contrepartie, les animations sont splendides mais les antagonistes sont peu nombreux dans l'ensemble, ce qui n'est, finalement, pas un mal (pour moi en tout cas). Qui peut le plus peut le moins, les graphismes décoiffent sec avec des couleurs chatoyantes et des détails monstreux (surtout sur les poules, quoique...)

La bande sonore est excellente avec plein de notes joyeuses et entraînantes. Pas répétitive pour un rond, elle vous suit partout, agrémentée de quelques bruitages géniaux.

Traps 'n' treasures (stupide, vraiment stupide) est un jeu excellent semblable à ce qui se fait de mieux sur console!

LORD BARBE BLEUE

EDITEUR : STARBYTE

SUR AMIGA

PLATES-FORMES | NOTICE VO | 1 MO | 1 DISQUETTE | 1JOUEUR | JOY-CLAVIER | COMPATIBLE AMIGA 1200

GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

84%

3615 JOYSTICK COKTEL VISION offre des Inca: merci!

WORDTRIS



A la fin de chaque partie, le meilleur rentre son nom. Je suis le meilleur, surtout lorsque je joue seul.

Souvenez-vous, dans le numéro 34 de Joystick, -ce fameux numéro 34 que le monde entier nous envie et dont les petits enfants du siècle parleront encore avec des sanglots dans la voix alors que nous ne serons plus que cendre et poussière, ce qui d'ailleurs leur provoquera une rhinopharyngite chronique ayant pour effet de nous disperser aux quatre vents, et c'est tant mieux-, Sebensky avait testé avec ses petits doigts et brio le dernier avatar de la famille des "tris": Wordtris. A l'époque en anglais, le jeu l'avait relativement enthousiasmé (relativement c'est 76%) et résonne encore dans ma mémoire le récit qu'il en avait fait alors de son ton grave, tout en me dardant d'un regard fièvreux digne d'un personnage de roman russe. Eclairés par un feu mourant qui jetait, par moments, quelques lueurs dans la petite pièce de sa datcha, sculptant d'ombres de mystère son visage taillé à la serpe, il me dit: "Vois-tu petit père, en plus d'être prise de tête et roi de la réflexion, le jeu se veut littéraire". Savourant à l'avance ce que je savais être une révélation qui bouleverserait ma vie, je restai coi et l'encourageai en plissant les yeux. Dehors, la tempête avait laissé place à un petit vent d'ouest qui agitait les feuilles orangées de la hêtraie, encore fermement attachées aux arbres d'un blanc lunaire en dépit de l'avancement de la saison et, bercé par ce souffle auquel se mêlait le chuintement familier du samovar, la discussion reprit sur le ton de la confidence: "Alors que Tetris nous lâchait des pièces de diverses formes, rectangles, carrés, Wordtris nous envoie des cubes marqués de lettres. Tout en pensant, banalement, que le constructivisme avait finalement perdu sa guerre contre l'administration, je le laiss poursuivre: "Le joueur déplace les lettres q tombent mais cette fois, le but est de cré des mots". La soirée se poursuivit sur même ton, entrecoupé de silence qu'un longue amitié avait su rendre aussi lég qu'un flocon survolant la steppe Aujourd'hui, sort Wordtris en français. C'est même chose, mais maintenant il s'agit c créer des mots en français. Donc. Bien qu l'ensemble soit intéressant et agréable jouer, le type même du jeu laisse trop d place au hasard. Certes, il faut un minimu de stratégie et lorsqu'une consonne tomb mieux vaut ne pas la placer à côté d'un autre consonne si l'on compte créer un m mais comme tout cela est très rapide, il e particulièrement compliqué de créer de mots sans que le hasard s'en mêle, d'auta qu'au fur et à mesure, les lettres tombent d plus en plus rapidement. Afin de supprim l'aspect hasard du logiciel, le mode tourn est l'idéal puisqu'ici, chaque joueur reçoit l mêmes lettres dans le même ordre et que meilleur gagne. Enfin, reste le face à face q permet de jouer en mode connectio modem ou nul modem.

Moulinex



A gauche, l'écran de jeu et à droite, les mots formés et les points appa-raissant en surimpression sur le fond.



UP & DOWN

▲la possibilité de jouer à plusieurs est une bonne chose et les compétitions acharnées permettent de passer agréablement les mercredis pluvieux.

▲La sauvegarde des scores qui tient compte des différentes configurations permet de savoir véritablement "qui est le meilleur".

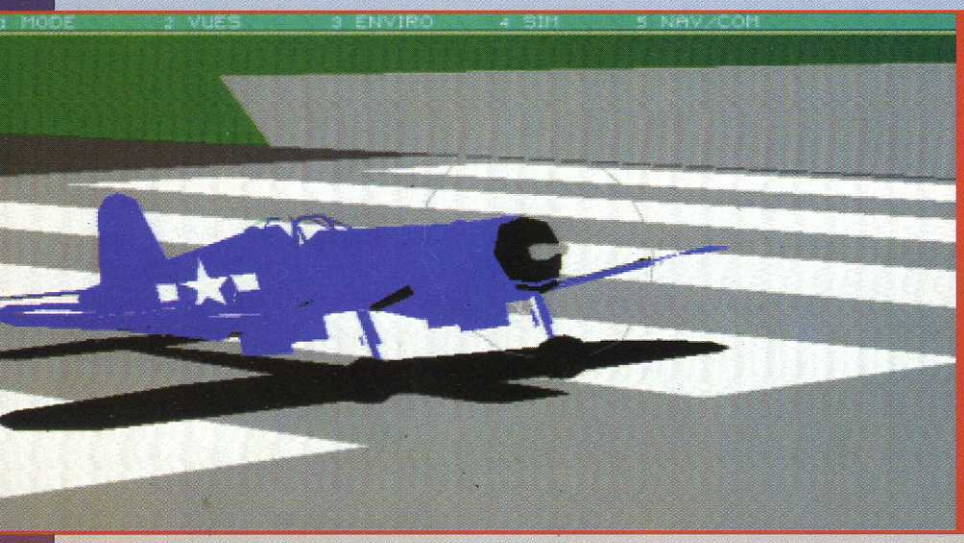
▲V.F. oblige, on a droit maintenant à des "ç".

▼le dictionnaire est assez curieux et, parfois, des mot inconnus sont pris en compte (Tel "Sapi" dont on ne trouve pas trace dans le Grand Robert de la Langue Française en 8 volumes).

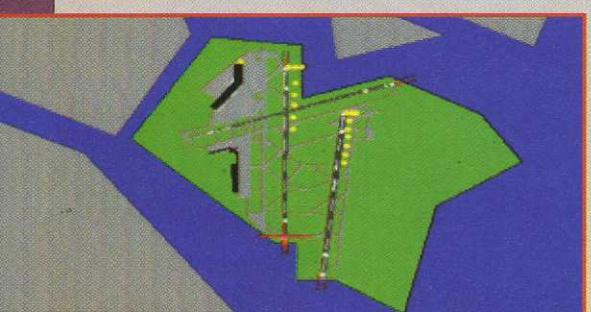
▼La bande son est moche et surtout lancinante. Rien ne vaut un bon disque.

▼Le graphisme est de qualité moyenne, même en 256 couleurs.

JAPAN POUR FLI



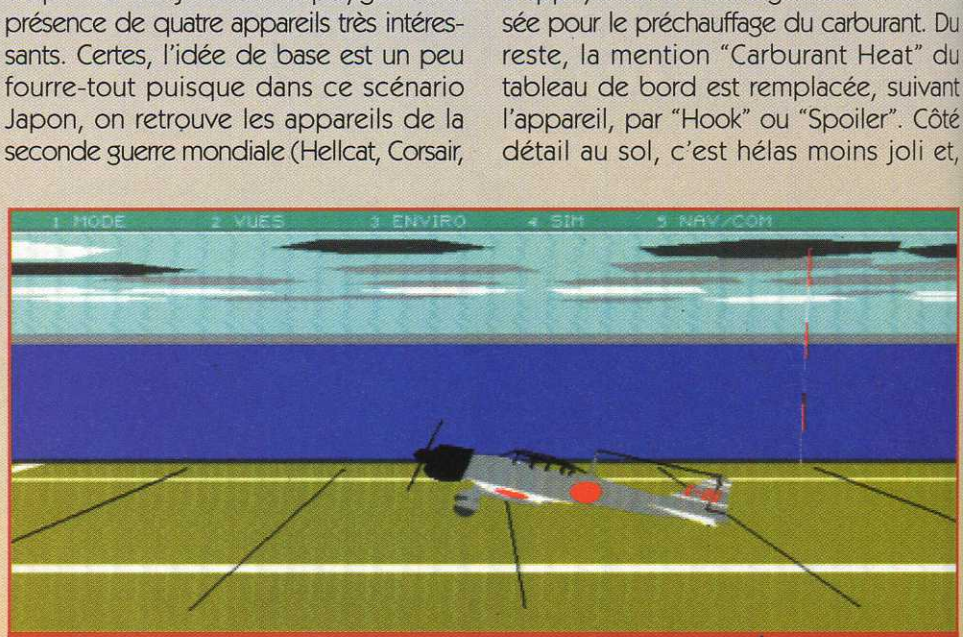
Avec ce module, on peut disposer de quatre nouveaux appareils. Ici, on peut voir le F4U-4 des têtes brûlées, reconnaissable à ses ailes en double V.



Plusieurs dizaines d'aéroports sont présents. Ici, la carte de Tokyo Narita.

Décidément très dynamique, Mallard (rappelons qu'il s'agit de la nouvelle société de Bruce Artwick, concepteur de FS) propose, avec Japan, sa quatrième disquette de scénario. Longtemps, on a reproché (je ne fais pas partie de ce "on") à Flight Simulator son côté un peu sérieux, soi-disant trop éloigné des aspirations ludiques des malades du Joystick.

Avec cette disquette, il va être possible de profiter des joies du vol pur, grâce à la présence de quatre appareils très intéressants. Certes, l'idée de base est un peu fourre-tout puisque dans ce scénario Japon, on retrouve les appareils de la seconde guerre mondiale (Hellcat, Corsair, Zero) ainsi qu'un F18 ultra moderne. De même, des porte-avions des deux camps peuvent être admirés. Il est assez curieux de voir que l'éditeur n'a du Japon que cette vision belliqueuse, d'autant que FS, toujours aussi résolument axé sur le vol civil, ne permet, en aucune manière, de revivre les combats de l'époque. Sans nul doute, s'il était possible de faire voler des samouraïs, on aurait disposé d'armures volantes. Ou de poules. Mais les poules ne volent pas et en plus, ce sont plutôt des hérons, au japon. Cela dit, ce scénario dispose d'une grande nouveauté: les porte-avions ainsi que certaines pistes sont, en effet, équipés d'un câble d'arrêt. Afin de permettre à l'appareil de s'accrocher à ce câble destiné à le stopper, il suffit d'appuyer sur la touche généralement utilisée pour le préchauffage du carburant. Du reste, la mention "Carburant Heat" du tableau de bord est remplacée, suivant l'appareil, par "Hook" ou "Spoiler". Côté détail au sol, c'est hélas moins joli et,



Le M-A6M5, plus connu sous le nom de Zero, vous permettra d'effectuer des piqués sauvages sur les porte-avions américains croisant dans les eaux de l'Archipel.

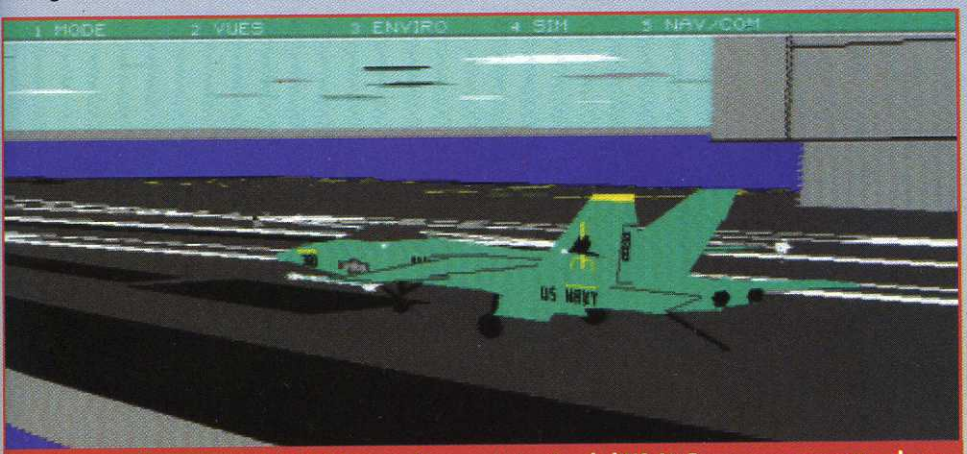
UP & DOWN

- ▲ Les appareils supplémentaires bénéficient de détails d'une finesse rare.
- ▲ Sur les porte-avions et certaines pistes, les appareils bénéficient de l'option "hook", c'est-à-dire d'un câble d'arrêt.
- ▲ Le pilotage du Hornet est relativement réaliste. Entendez par là qu'il est très facile de partir en vrille.
- ▼ Même si les aéroports sont très détaillés, il est regrettable que le reste des décors soit encore un peu trop sobre.
- ▼ Allez savoir pourquoi, la palette de couleurs est parfois étrange.
- ▼ Les aéroports nippons semblent être avares de messages radio.

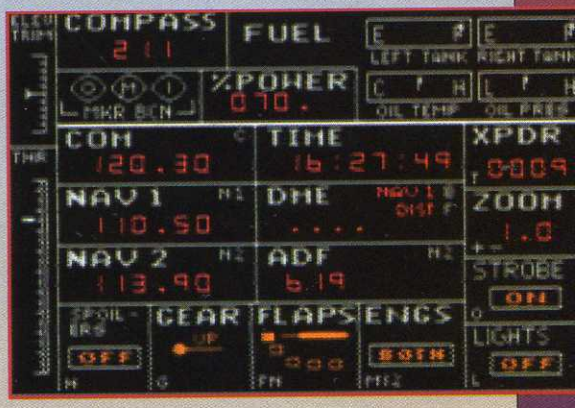
SCENERY
HT SIM. 4

même si la disquette propose des dizaines d'aéroports très détaillés, la campagne environnante reste très sobre. Détail plus gênant, les couleurs sont parfois assez étranges et il est dommage que la disquette ne comporte pas de programme permettant de changer la palette, comme dans la disquette consacrée au Grand Canyon. Autre détail, la gestion des ombres des appareils est totalement surréaliste lorsque ceux-ci sont posés sur un porte-avion (l'ombre est alors portée sur l'eau, comme si le vaisseau était transparent). Mis à part ces petits désagréments, ce scénario Japon est, de toute façon, bon à prendre comme à peu près tout ce qui concerne FS.

Moulinex.



Dans un genre plus moderne, le F-18 Hornet, chasseur à réaction de l'US Air Force, vous permettra de survoler la région à grande vitesse.





Le relief de la région vous permettra de survoler des endroits somptueux.



Le F6F-5 Helcat, ici au décollage de l'USS Yorktown. Remarquez, au passage, les remous à l'arrière du bâtiment.



EDITEUR : MALLARD

SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	17

80%

FLY H



Les décors de Fly Harder sont très réussis et changent pour chaque tableau: statues romaines, tuyaux et machineries, ou encore décors à la Giger.

Les joueurs les plus anciens, ceux qui traînent de machines en machines depuis des années, se souviennent sûrement des jeux à la «Thrust», où l'on dirige un vaisseau attiré par une forte gravité en donnant des petits coups de réacteur. Genre Astéroïd ou encore Lunar Lander. Starbyte reprend cette formule vieille comme le jeu video, en la maniant à la sauce Amiga.

Le scénario de Fly Harder n'est pas des plus renversant, ce qui importe peu, il est vrai, dans cette catégorie de jeux. Vous allez piloter un vaisseau sur la surface de 8 planètes différentes avec, pour objectif, de détruire un réacteur sur chacune d'elles. Ces réacteurs servent de centrales d'énergie à des envahisseurs venus d'une autre galaxie, et qui squattent un peu trop sur des terres qui ne leur appartiennent pas. Vous devrez donc récupérer des boules d'énergie afin de les balancer dans les réacteurs, qui sup-porteront alors mal le choc et réagiront en explosant. Ces boules d'énergie sont, bien sûr, disposées dans des endroits protégés, entourés de tourelles mitrailleuses, de canons et survolés de nuées de vaisseaux ennemis en tous genres. Vous devrez approcher lentement de ces boules afin de les attirer, pour repartir tout aussi lentement et éviter qu'elles explosent contre un obstacle.

DE BELLES CRISES DE NERFS

La difficulté vient du mouvement d'inertie adopté par la boule qui suit le moindre de vos mouvements. Elle ne réfléchit pas une seule seconde, elle vous suit, c'est tout, aussi bêtement qu'une poule; si un danger se présente, elle fonce dessus. Ceci est couplé avec les effets de gravité tournante qui vous attirent en tous sens. Une accélération intempestive, un mouvement un peu trop brusque et paf, vous terminez écrabouillé sur la surface de la planète.

La difficulté va, bien sûr, croissant au fur et à mesure que vous avancez dans les 8 niveaux proposés. Si, au départ, vous n'avez qu'à éliminer quelques ennemis et transporter une boule jusqu'au réacteur, vous ferez rapidement face à de véritables petites énigmes. L'exemple le plus classique qui vous prendra la tête à peu près dans chaque niveau, vous placera devant un laser vous barrant la route. Il faudra alors trouver l'interrupteur, qui peut être bien loin, et lui tirer dessus pour que le laser cesse de vous ennuyer. Imaginez les allées et venues que vous devrez effectuer quand seront présents plusieurs lasers et



Disposés aux endroits les plus stressants possibles, ces appareils attirent votre vaisseau pour qu'il s'écrase contre les parois. Mieux vaut les détruire le plus tôt possible.



Approchez lentement et, sans atterrir, récupérez cette capsule de fuel. En haut de l'écran, votre indicateur va alors remonter à fond vers la droite.



Le moindre contact avec un ennemi ou l'un de ses tirs vous fait perdre de l'énergie. Là aussi, vous pouvez ramasser des capsules qui remontent votre énergie.

UP & DOWN

▲ Les graphismes des décors sont toujours bons et, selon les niveaux, parfois superbes.
▲ Le challenge est tellement stressant et difficile qu'on reste facilement accroché à Fly Harder.
▼ Même si Fly Harder est un bel exercice de style, on regrettera l'aspect un peu trop répétitif: d'un niveau à l'autre, les énigmes sont quasiment identiques.

3615 JOYSTICK COCKTEL VISION offre des Ween: merci!

ARDER





Pour corser l'action, dans certains tableaux des bulles ou des mines apparaîtront sans arrêt de tous les côtés. Chaque fois que vous les toucherez, vous perdrez un peu plus d'énergie

interrupteurs dans un niveau, genre des lasers qui protègent des interrupteurs permettant, eux, de couper d'autres lasers. Il n'est pas rare de se promener en tous sens à la recherche d'un seul et unique interrupteur qui vous permettra de couper le laser qui vous gêne pour accéder à la boule d'énergie; d'autant plus stressant que le fuel est limité. Heureusement, vous pourrez remplir votre réservoir en ramassant de petites capsules estampillées d'un superbe «F». Ce ne sont pas les seuls bonus à ramasser; si l'énergie de votre vaisseau approche un peu trop du zéro, vous pouvez récupérer des bonus marqués d'un «E» qui feront remonter tout ça.

UNE FORMULE CLASSIQUE QUI PLAIRA AUX NOSTALGIQUES

L'aspect technique de Fly Harder sent le professionnalisme sans délire ni grandes innovations, mais avec tout ce qu'il faut: scrollings multi-directionnels parfaitement fluides, animations de vaisseaux, rapides, même quand il y en a beaucoup à l'écran, des graphismes de fond très jolis et une grande maniabilité. Le jeu lui-même est assez difficile, il pousse à donner des coups de tête sur la table quand on recommence pour la cinquantième fois le même tableau et que l'on meurt toujours au même endroit. Heureusement, un système de mots de passe vous permettra de reprendre à un niveau donné, et des réglages des niveaux de difficultés rendront les ennemis un peu moins agressifs. Sans être renversant, Fly Harder s'avère très prenant, voire même passionnant si vous avez usé vos premiers joysticks sur ce genre de jeux.

Seb.

EDITEUR : STARBYTE

SUR AMIGA

ARCADE

1 MO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOY-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	1
INTERET	14
ORIGINALITÉ	15

76

3615 JOYSTICK VIRGIN offre des Motorhead: merci!

TEST AMIGA

ARABIAN

Les plus fidèles de nos lecteurs connaissent déjà Arabian Nights puisque nous leur avions présenté une démo jouable dans l'une des deux disquettes accompagnant le numéro 36, il y a deux mois de cela. Les programmeurs et les graphistes de Krisalis ne se sont pas tourné les pouces pendant ce temps, ils ont amélioré leurs routines et, surtout, ils ont ajouté de nombreux niveaux. Avant de partir dans le grand labyrinthe des spécifications techniques, faisons un petit tour du côté du scénario d'Arabian Nights.

SINBAD ROMEO ET JULIETTE LAILA

La vie est mal faite, parfois. Hiérarchies sociales et fortunes familiales viennent mettre des bâtons dans les roues des vrais amants plein d'espoir. Jetons un œil sur le jeune Jinbad Jr., jardinier dans le palais du Calife; son cœur bat pour la fille du numéro 1 du pays, Laila, mais son père ne veut pas entendre parler de cet amour qu'il trouve ridicule. Il destine sa fille à un prince, à la rigueur un grand notable, mais surtout pas à un quelconque jeune homme du peuple, tout juste supérieur aux esclaves.

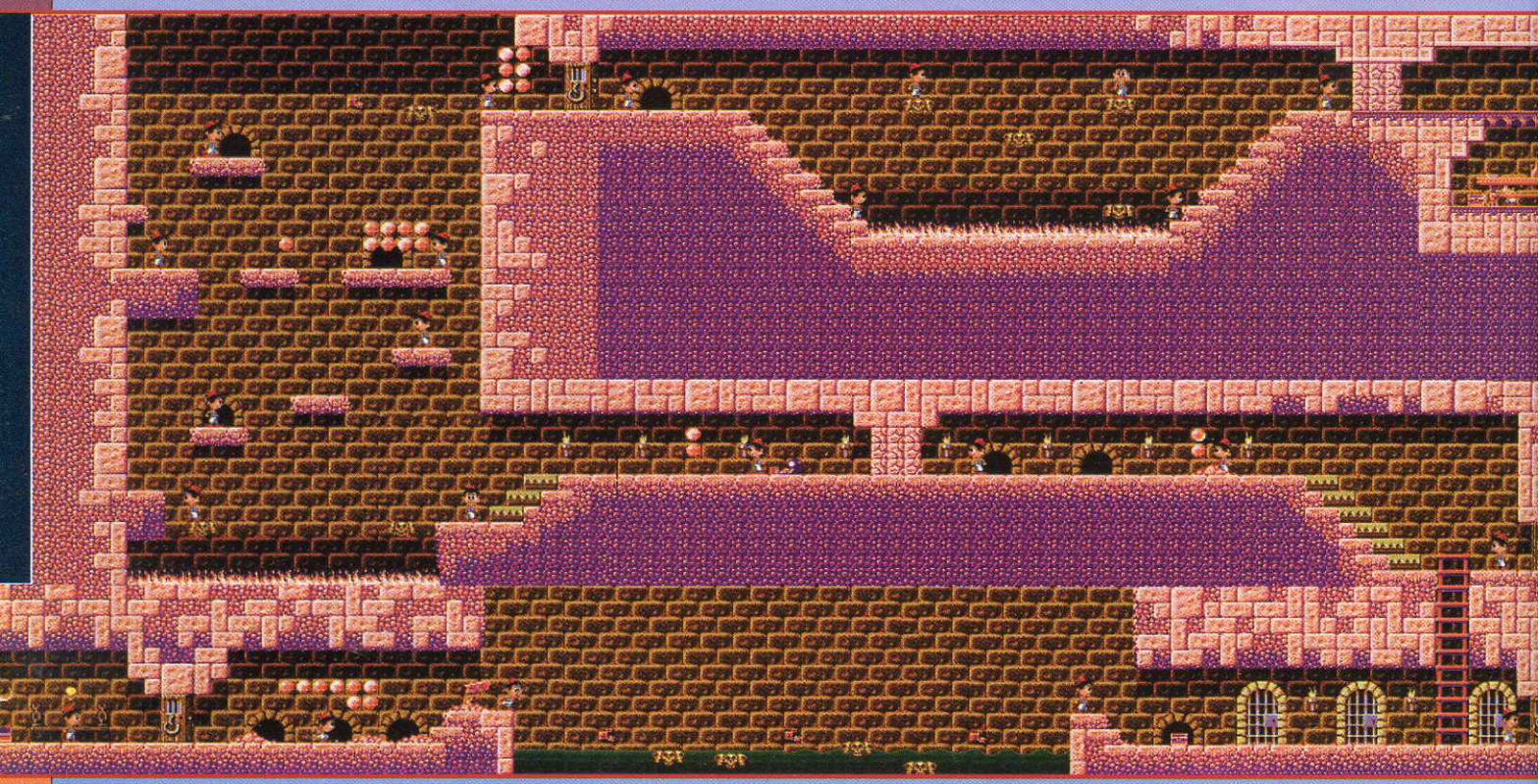




A deux reprises, pendant votre aventure, vous aurez à traverser une phase d'arcade à scrolling horizontal. Bien installé sur votre tapis volant qui vous a été fourni au niveau précédent, vous cartonnez tous les ennemis qui se présentent. Petite phase sans prétention, cette scène d'arcade reste divertissante.

Par un bel après-midi, alors que le Soleil s'évertuait à faire chauffer les crânes, Sinbad Jr. bullait tranquillement dans les jardins, sécateur en main et yeux levés vers le balcon de la princesse, un sourire béat sur le visage. Ses efforts furent bientôt récompensés et la fille du Calife apparut, noncha-

Sinbad Jr. vient tout juste de s'échapper du palais, il fonce maintenant à travers la forêt. Son but est simple, trouver la vieille dame qui sera capable de lui fabriquer un tapis volant



3615 JOYSTICK EXASOFT offre des Bill Tomato: merci!

NIGHTS



Maintenant, Sinbad se trouve à bord d'un Galion qui l'emmène au loin, dans le pays investi par le Vizir. Les pièges qui se trouvent dans la cale sont nombreux: bombes à deux pattes choisissant d'exploser quand vous approchez, piques, serpents et autres boules tournoyantes.

lamment , se gardant bien de croiser le regard de Sinbad Jr. Ce dernier était aux anges et gonflé de joie.

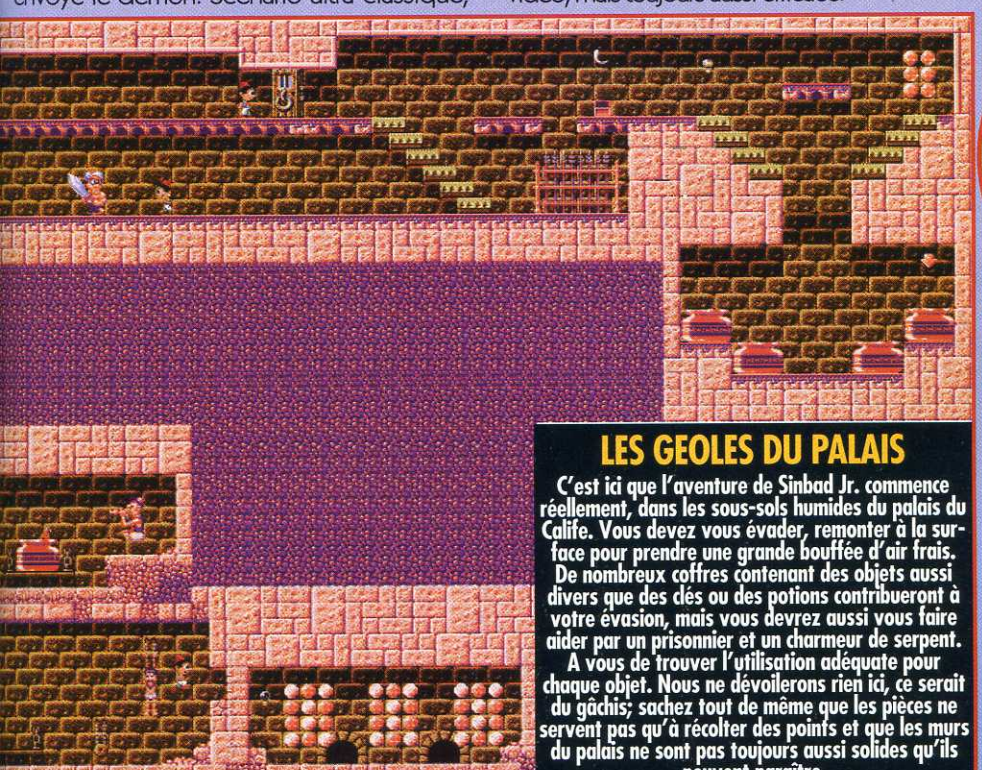
Une bonne dose de bonheur n'arrive jamais seule mais se voit toujours accompagnée de sa sœur Bernadette-la-douleur. Bientôt, le ciel se couvre au- dessus des jardins magnifiques du Calife, et un démon terrifiant crève les nuages et vient enlever la princesse. Sinbad Jr., fou de courage, s'agrippe au monstre pour tenter de délivrer la belle, mais ses efforts sont vains et l'horrible bestiole, d'un solide coup de pied, envoie valser le pauvre jeune homme sur le sol. Assommé.

A son réveil, Sinbad Jr. a la désagréable surprise de sentir de la paille humide sous son dos et de voir murs humides et barreaux rouillés autour de lui: les geôles du palais. Sa courageuse tentative fut bien mal interprétée et, pour le chef de la garde, il est responsable de la disparition de la princesse.

Il n'en est rien, bien sûr, c'est le vizir qui a envoyé le démon. Scénario ultra-classique, le vizir veut prendre la tête du pays («je veux devenir Calife à la place du...») et a l'intention d'épouser la princesse, histoire d'ancrer plus profondément son règne. Du coup, Sinbad Jr. n'a plus qu'une chose à faire pour être réhabilité vis-à-vis du Calife: s'évader du cachot où il est enfermé et partir à la poursuite du Vizir pour délivrer la Princesse.

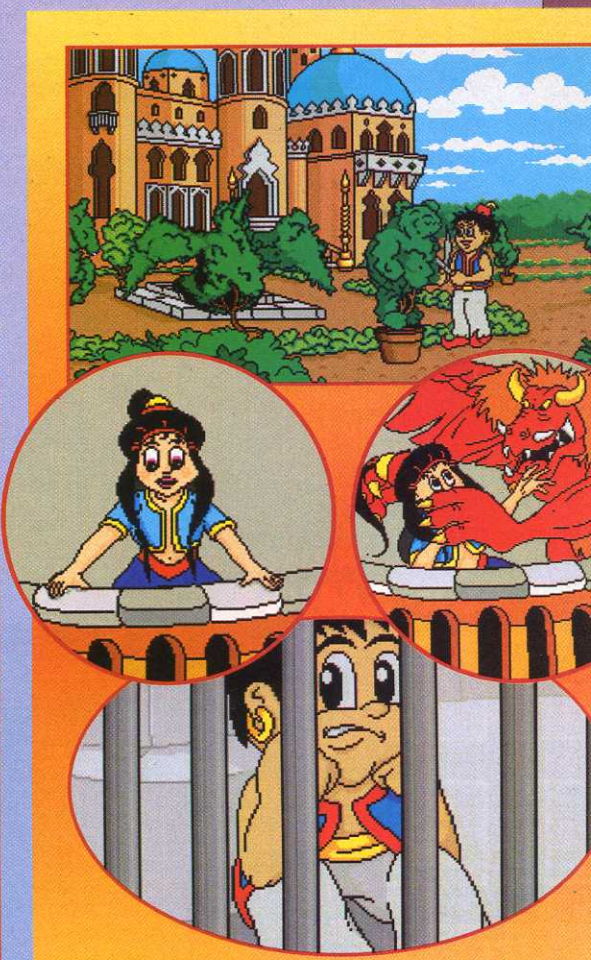
DR. PLATES-FORMES EST PASSE PAR LA

Avec un scénario comme celui-là il ne fallait pas s'attendre à un jeu de rôle, d'aventure ou de stratégie, c'est de plate-forme et d'arcade qu'il s'agit, aucun doute là-dessus. Les programmeurs de Krisalis ont bien étudié leurs manuels pour reprendre tous les ingrédients qui ont fait le succès du genre; on se retrouve alors avec une formule vieille comme le monde du jeu vidéo, mais toujours aussi efficace.



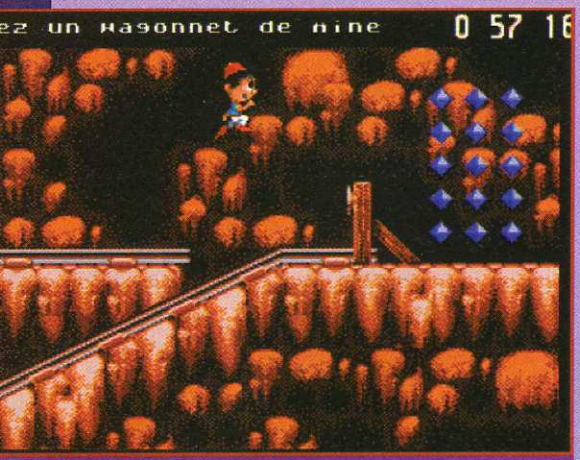
LES GEOLES DU PALAIS

C'est ici que l'aventure de Sinbad Jr. commence réellement, dans les sous-sols humides du palais du Calife. Vous devez vous évader, remonter à la surface pour prendre une grande bouffée d'air frais. De nombreux coffres contenant des objets aussi divers que des clés ou des potions contribueront à votre évasion, mais vous devrez aussi vous faire aider par un prisonnier et un charmeur de serpent. A vous de trouver l'utilisation adéquate pour chaque objet. Nous ne dévoilerons rien ici, ce serait du gâchis; sachez tout de même que les pièces ne servent pas qu'à récolter des points et que les murs du palais ne sont pas toujours aussi solides qu'ils peuvent paraître.



Une introduction entièrement graphique et animée résum
les malheurs de Sinbad Jr. On y voit l'enlèvement de la princ
les tentatives de Sinbad pour délivrer la belle, et sa chute fi
qui l'emmènera jusqu'aux sombres cachots du palais.

ARABIAN NIGHTS



emière étape des mines se joue contre la montre, vous devez dre la sortie le plus rapidement possible. Pour cela, Sinbad Jr. essaiera de monter et de rester dans un wagonnet.

Le joueur dirige directement Sinbad Jr., petit personnage charmant, sauteur et grand découpeur de méchants. Déjà armé d'un sabre, il n'hésitera pourtant pas une seconde à ramasser tout ce qui peut traîner, à l'air libre ou dans des coffres. Reste alors à comprendre et à réfléchir sur l'utilisation de toutes ces découvertes pour avancer à travers les 9 niveaux qui composent Arabian Nights. En effet, vous serez confronté, en permanence, à de petites énigmes, comme faire descendre un prisonnier accroché à des chaînes pour qu'il vous donne des crochets vous permettant d'ouvrir une porte. Reste encore à trouver comment faire descendre le prisonnier. Ces niveaux sont donc bourrés de petites énigmes, éléments d'une grande chaîne qui mène jusqu'à la sortie et jusqu'au niveau suivant.

Mais découvrir les clés de ces casse-têtes n'est pas tout, il faut encore réussir à survivre dans le monde bourré de pièges d'Arabian Nights: plates-formes qui se dérobent sous vos pieds, ennemis qui vous foncent dessus, piquent qui traînent un peu partout, crevasses pleines de flammes et autres joyeusetées. Sans compter l'adresse et la dextérité nécessaires pour négocier parfaitement tous ces éléments, pour sauter d'une plate-forme à une autre.



Le Galion vous a largué plus loin, il faut maintenant trouver l'entrée des mines qui mène jusqu'à la forteresse du Vizir. Le personnage se déplace dans toutes les directions, il nage et chasse les objets utiles à récupérer.

PARLONS TECHNIQUE

La formule du jeu est efficace, n'en doutons plus; les tableaux sont nombreux, de bonne taille et cachent des tas de passages secrets qui rehaussent l'intérêt d'une partie. La maniabilité du personnage est tout à fait agréable, on le fait gigoter en tous sens grâce au Joystick, tout en apprenant à maîtriser le sieur Sinbad Jr. qui a sacrément tendance à déraper. L'écran de jeu est de bonne taille et les scrollings multi-directionnels n'ont pas à rougir face à ce qui se fait de mieux sur Amiga.

En fait, Arabian Nights est très amusant, on a bien envie de déterminer le jeu, d'avancer de niveau en niveau pour voir quels nouveaux décors feront leur apparition et quels nouveaux pièges vous sauteront au visage.

SEB.

Enfin dans la forteresse, Sinbad Jr. sera confronté à une panoplie de pièges encore plus imposante que dans les niveaux précédents. Cette forteresse glacée est gardée par des bonhommes de neige; évoluer dans ces couloirs est dangereux car le sol est glissant et Sinbad risque de se vautrer à chaque instant.



EDITEUR : KRISALIS

SUR AMIGA

ATES-FORMES

1 MO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOY-CLAVIER

OMPATIBLE
MIGA 1200

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

80%

UP & DOWN

▲ Les niveaux sont grands et nombreux. Pas immenses et incalculables, mais largement suffisants pour être appréciés.

▲ Les animations des personnages sont fluides, ainsi que les scrollings multi-directionnels. Dans certains niveaux, on a même droit à des scrollings "parallaxe", carrément, ce qui ajoute encore de la profondeur aux graphismes.

▼ Les deux phases d'arcade à scrolling horizontal sont un peu simplistes, ce qui n'est pas dramatique, prenons les comme des séquences bonus, mais ralentissent nettement quand il y a trop de sprites à l'écran. Plus gênant.

3615 JOYSTICK GREMLIN offre des Niggel Mansels: merci!



Alice.

Les préservatifs. Aujourd'hui, tout le monde dit oui.

AGENCE FRANÇAISE DE

... lutte contre le sida ...

TROLL

Déjà testé sur Amiga dans le numéro 35, les horribles Trolls reviennent en force. Pires que les virus, les Trolls se propagent d'une machine à l'autre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Heureusement, ces petits êtres hideux ne sont pas aussi méchants qu'ils en ont l'air. Vous allez même devoir leur porter secours en les aidant à retrouver leurs minuscules bébés égarés dans les huits mondes magiques. La tâche n'est pas facile mais vous pouvez y arriver... enfin, je l'espère!



À l'aide de votre fantastique yo-yo, vous pouvez, mais ce n'est pas obligatoire, casser des milliards de briques. Apparaît alors un passage secret permettant l'accès à une autre plate-forme.



que l'on éclate quelques ballons, des bonus vous retombent a tronche, comme par exemple ce Pogo-stick vous propulsant lusieurs mètres de haut.

ET VOUS TROUVEZ ÇA TROLLS?

Après une brève introduction, un niveau plein de portes vous invite à pénétrer dans l'un des sept mondes disponibles, l'accès au huitième étant réservé aux meilleurs d'entre vous. Chacun de ces niveaux se décompose en trois sous-niveaux qu'il faut impérativement ratiboiser. Si vous êtes doué (ce dont je ne doute pas une seule seconde), vous aurez même droit à un stage bonus. Pour ce faire, vous devez ramasser la totalité des bébés répartis sur l'ensemble du stage. A ce propos, une tétine, placée en bas et à gauche de l'écran, vous indique en permanence le nombre de morpions récolté. Lorsque celui-ci correspond au chiffre qui était inscrit en début de niveau, vous devez débusquer le cochon stop pour passer à l'étape suivante. Mais plus vous progressez et plus les adversaires sont nombreux et coriaces. Une forte dose de réflexes s'avère alors indispensable. Heureusement, personne n'est immortel et vous pouvez en venir à bout en sautant dessus deux ou trois fois de suite. De plus, d'innombrables objets renferment quelques ustensiles qui vous facilitent grandement la tâche. Par exemple, le



Dès que l'on touche un interrupteur, l'Amiga éjecte la disquette et l'ordinateur reboot; il faut alors recharger tout le jeu. Mais si vous ne croyez pas celle-là, je peux vous en raconter une autre. M..'enfin, revenons sur terre: le trolls peut quelquefois voler; si,si, j'vous jure!

UP & DOWN

- ▲ Trolls est un soft excellent, bourré de trouvailles dans tous les sens. On n'a pas le temps de s'ennuyer.
- ▲ Le scrolling différentiel apporte un plus indéniable et ne ralentit en rien la bécane.
- ▲ De bons bruitages et une musique entraînante.
- ▼ Strictement rien de nouveau par rapport à l'ancienne version, à part un scrolling différentiel superbe et quelques graphismes remarquables.
- ▼ La maniabilité douteuse du Yo-yo n'a pas été améliorée d'un poil. Dommage!

3615 JOYSTICK Il voulait un CD-portable, il se l'offre en *BOU.



la porte d'un niveau se referme dès lors où l'on en a extirpé la totalité des bébés Trolls.



Lles huits mondes de Trolls sont excessivement variés et originaux. Celui des médias n'est pas de tout repos, notamment avec ces cassettes qui jouent une drôle de musique!

De quoi se faire littéralement péter le bide. Pour une fois que l'on peut se goinfrer à volonté, autant en profiter. Ce niveau est très similaire à celui de la version précédente du soft.





EN REFERENCE

Afin de mieux informer notre lectorat (hypocryte!), nous avons repris l'ancienne version (menteur!), et l'avons comparée point par point (enfoiré!) avec celle spécifique au 1200 (salaud!). Voici ce qu'il en ressort (délateur!):

- La page de présentation est bien plus belle avec une flopée de dégradés.
- Le scrolling est maintenant différentiel grâce à un fond venant s'intercaler entre le scrolling principal et le dégradé de couleurs.
- Les graphismes sont plus riches et très colorés.
- Une animation légèrement plus fluide, mais de sévères ralentissements lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran.
- Le reste du programme est une copie conforme de l'original: mêmes musiques, mêmes bruitages, mêmes monstres, mêmes pièges, même que ouais!

Les nombreuses personnes qui viennent d'acquérir la nouvelle bécane de Commodore vont pouvoir s'amuser comme des folles et profiter des petits plus de cette version de Trolls. En revanche, si vous venez de troquer votre 500 contre un 1200 et que vous possédez déjà l'ancienne version (tournant sur 1200), l'achat de la version spécifique 1200 ne se justifie pas vraiment, quoique...

NOUVELLE VERSION





ANCIENNE VERSION

Yo-yo permet de s'accrocher ou de casser les murs, les ailes vous emportent là où bon vous semble et le pogo-stick (sorte d'échasses à ressorts) vous propulsent sur un écran de hauteur. Malheureusement, tous les objets ne sont pas bons à prendre. C'est le cas du boulet ralentissant votre progression. Signalons également la présence de l'éléphant qui, une fois percuté, mémorise l'endroit où vous vous trouvez: si vous veniez à perdre malencontreusement- (en règle générale, on ne le fait pas exprès mais il peut arriver, dans des cas extrêmes, que la perte de contrôle du personnage soit totalement volontaire. Prenons donc le cas du joueur qui en a marre de perdre. Son dégoût profond peut l'inciter à se débarrasser le plus souvent possible de son héros détestable en guise de vengeance. Voilà donc ce joueur écoeuré qui

TROLLS (suite)

va jouer, sans s'en rendre compte, des heures entières dans l'unique but de ne plus jouer. Oui je sais, c'est très con mais c'est la vie. Et puis ne me dites pas que cela ne vous est jamais arrivé, je ne vous croirais pas) -vous n'auriez alors pas tout le stage à refaire. Une très bonne chose.

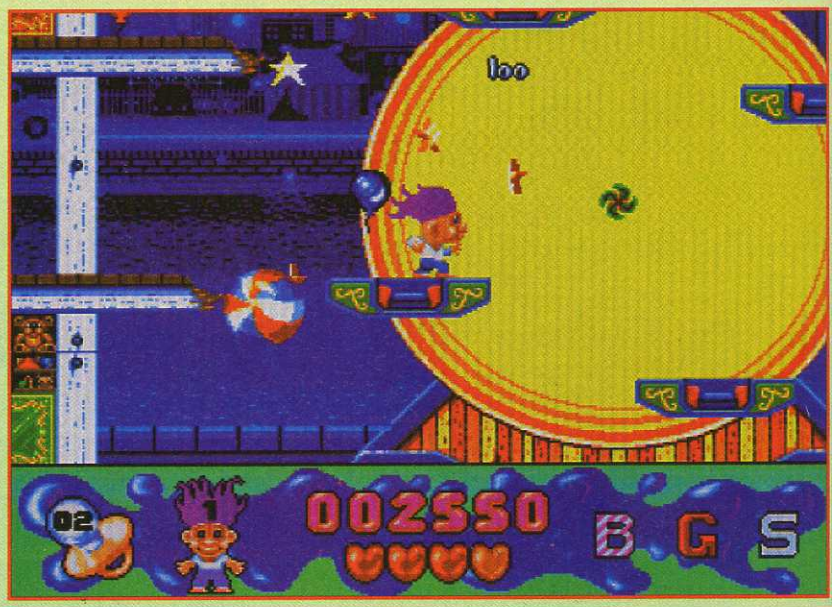
UN SOFT BIEN CONÇU

Le grand intérêt de Trolls réside dans le fait qu'aucun lieu ne ressemble à un autre. Ainsi, vous aurez l'occasion de nager ou d'évoluer dans des décors basés sur des thèmes originaux et très variés. Le monde sous-marin est une petite merveille, avec plein de poissons dans tous les coins et des bulles d'enfer. En contrepartie, le nombre impressionnant de sprites à l'écran ralentit la bécane à mort, ce qui est tout à fait regrettable; mais je chipote car cela n'empêche en rien de continuer à progresser (bien évidemment, ce défaut devient totalement insupportable si vous faites partie de la catégorie à laquelle je faisais allusion plus haut; vous devrez attendre plus longtemps pour perdre, ce qui sera on ne peut plus stressant. Je ne saurais trop vous conseiller le suicide au gaz.) Mis à part ce léger défaut, l'animation reste excellente et le scrolling différentiel est plus que parfait (il faut vivre avec son temps). Quant aux musiques, elles ne sont pas mal non plus, accompagnées d'une tonne de bruitages digits. Trolls est donc un jeu attrayant et bourré d'astuces qui plaira au plus grand nombre.

LORD CASQUE NOIR







EDITEUR : FLAIR SOFTWARE

SUR AMIGA 1200

PLATES-FORMES

NOTICE VF:13

1 MO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOYSTICK

COMPATIBLE AMIGA 1200

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	12

85%



COMMENT DEVENIR TROLLS

Après deux semaines de courses effrénées et trois rendez-vous ratés, j'ai pu mettre la main sur la famille Trolls. Il faut dire qu'avec une aussi sale gueule, il y a de quoi se défiler. Qu'importe, à force de les cuisiner, ils ont fini par me révéler la recette infaillible du pourquoi et du comment devenir un trolls. Je vous la livre d'emblée: grattez-vous la tête avec des radis roses ou des betteraves, matez les pires conneries de la télé jusqu'à ce que vos yeux sortent de leur orbite (TF1 de préférence) et explosez de rire à chaque vanne bien "ripoue" (Bernard Montiel par exemple) en prenant soin de vous éclater le pif sur l'écran pour l'aplatir (le pif, pas l'écran). Pour devenir tout petit, vous pouvez vous jeter de la tour Eiffel, prendre quatorze bains par jour ou faire bronzette sur la ligne du TGV Atlantique. Mais la meilleure solution reste encore de s'entourer d'élastiques. Dans le pire des cas, vous deviendrez tout bleu: ça tombe bien, Peyo cherche du monde pour son nouvel album des Schtroumphs.

3615 JOYSTICK UBI SOFT offre des History Line: merci!

TEST CDTV

SPIRIT OF EXCALIBUR

Avec ce logiciel, ou plutôt ce "titre", puisque tel est le nom de code des produits sur CDTV, nous retrouvons un classique du genre aventure/rôles plutôt bien converti. Certes, il ne faut pas s'attendre à de miraculeuses images, avec cette version dédiée au succédané de l'Amiga, mais par rapport à la version CD ROM PC testée dans le numéro 30 de Joystick, on remarque des accès disques notablement plus rapides. Comme son nom l'indique, Spirit of Excalibur fleure bon la légende arthurienne. Lorsque commence le jeu, vous devez aider Arthur à unifier le royaume. Pour cela, vous vous déplacez sur une carte du pays comme dans un Wargame. De temps en temps, des rencontres aléatoires ou préméditées permettent de se livrer à un combat. Ces derniers, gérés par l'ordinateur, enfin, par le CDTV, se font automatiquement suivant les points des forces en présence. Parfois, comme dans les romans de la table ronde, il faut remplir des quêtes précises. Bénéficiant d'un graphisme sympa sans plus, type Amiga, le jeu séduit, en revanche, par la bande son CD qui mêle extraits musicaux tirés du film Excalibur et dialogues digitalisés. De même, certains bruitages (cling des combats, etc.), renforcent l'ambiance. Côté animation, le jeu est un peu lent mais rien d bien grave. Bon plan, l'interface utilisate est assez efficace et, de plus, il e possible d'utiliser une souris qui re place efficacement le pad à infr rouge du CDTV, un peu énervant il fa l'avouer. Et je l'avoue: le pad est peu énervant.

Bref, voila un jeu passionnant s CDTV, ce qui est toujours bon prendre.

PS: Si vous vous passionnez pour genre, lisez de toute urgence "Le R Arthur et ses Preux Chevalier" de Jo Steibeck ainsi que"Les Dames du La et "Les Brumes d'Avalon" de Marion Zim Bradley. Les lecteurs avertis pourront aus lire la traduction du "Morte d'Artus" de Thomas Malory ainsi que différen ouvrages de Chrétien de Troye consacr au cycle arthurien. Naturellement, il fa aussi voir "Monthy Pyton Sacré Graal" "Excalibur".

Moulin



La présentation permet de découvrir les personnages principaux de et de profiter de textes lus par un acteur.



EDITEUR : VIRGIN

SUR CDTV

AVENTURE/ROLES NOTICE VO:20

1 DISC

1 JOUEUR JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

80%

UP & DOWN

- ▲ La qualité de la bande son est époustouflante.
- ▲ Ce type de jeu est rare sur CDTV aussi est-il le bienvenu.
- ▲ Le manuel d'utilisation ainsi que la carte livrée avec le jeu sont absolument superbes
- ▲ La possibilité de jouer à la souris est une bonne chose.
- ▼ Les animations sont un peu lentes.

MCCR boutique

25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles - Prix TTC

Prix modifiables sans préavis et sous réserve d'erreurs typographiques

Aces of the Pacific	305	Dune	255	dagger of Amon RA	265	Robocop 3	210	Spécial opérations 1	205
Aces of the Pacific WWII 1946	225	Dune II	285	LC Waikiki	250	Rome AD 92	240	Wing Commander II	
Alone in the dark	330	Eterman	280	Legend of Kyrandia -		Scout	215	Spécial opérations 2	205
A-Train	255	Eye of the Beholder II	265	Book one	245	Secret Monkey Island II	335	Wing Commander II	
Another World	245	F15-Strike Eagle II	265	Legends of Valour	265	Shadow of the Comet	325	Speech & acces. pack	160
Atac	275	F15-Strike Eagle III	325	Lemmings + Oh no		Sherlock Holmes	285	Word Tris	215
ATP Version 2	470	Falcon 3.0	295	more lemmings	290	Siege	220	World Tennis Champio.	325
B17 Flyingfortress	340	Falcon Mission	160	Lemmings II - The Tribe	280	Siege : Dogs of War	95	X-Wing	325
Bat II	335	Fox Collection	300	Links 386 Pro	275	Silent service II	265	Zool	235
Battle Chess 4000	260	Fun Radio Compile Micro 2	260	Links 386 Pro : Pinehurst	140	Sim city deluxe	260	CD-Rom Battle	
Best of the Best	235	Fun Radio Compile Micro 3	335	Lure of the Temptress	285	Sim city windows	410	Chess enhanced	415
Bunny bricks	200	Goblins 2	250	Maitres de l'aventure	255	Sim life	325	CD-Rom Composer Quest	765
Civilization	275	Grand Prix F1	265	Magic Candle	250	Sleepwalker	185	CD-Rom Fascination	435
Car and Driver	285	Greatest (Dune, Lure, Shuttle)	300	Manager	210	Sport's Masters	305	CD-Rom Inca	370
Carl Lewis Challenge	270	Gun Ship 2000	275	Mantis	330	Stunt Island	395	CD-Rom King Quest V	465
Carmen San Diego	295	Gun Ship 2000 Island & Ice	185	Mercenaires	250	Super Cauldron	215	CD-Rom Loom	435
Comanche	305	Harrier Jump Jet Micropose	275	Might & Magic III	275	Task force 1942	275	CD-Rom M1 Tank Platoon	305
Combat classics	215	History line	315	Might & Magic IV	270	Transartica	220	CD-Rom Midwinter &	
Crazy Car III	245	Indiana Jones : the		Nicky Boom	210	Ultima 7 : Serpent of Isles	285	Gunship Collection Micropose	375
Creepers	285	Fate of Atlantis	300	NRJ4 la compilation	210	Ultima 7 - La porte noire	245	CD-Rom Monkey Island	325
Croisière pour un cadavre	245	Inca	290	Pacific Islands	240	Ultima Underworld I :		CD-Rom Space Quest IV	390
Curse of enchantia	240	Incredible Machine	340	Planete Aventure	275	The Stygian Abyss	295	CD-Rom Railroad Tycoon	305
Darklands	330	Ishar	200	Planete Aventure II	315	Ultima Underworld II	295	CD-Rom Secret Weapons...	325
Daughter of serpents	300	Joe et Mac	265	Populous II	285	Ween	245	CD-Rom Sherlock Holmes 2	355
D Day	275	Jordan in flight	280	Push Over	215	Wing Commander Deluxe		CD-Rom Spirit of Excalibur	305
Dogfight	275	KGB	270	Quest for Glory III	370	& secret missions 1 & 2	410	CD-Rom Wing Commander I	600
Dominium	230	King Quest VI	305	Rex Nebular	275	Wing Commander II Base	320	CD-Rom Wrath of the Demon	370
Dream Team	210	Laura Bow 2 - The		Risky Woods	225	Wing Commander II			

COMANCH



Rappelez-vous de la folie et de l'incommensurable bonheur, voici déjà plus de quatre mois, dont vous aviez fait preuve lorsque vous aviez découvert le fantastique Maximum Comanche Overkill. Avouez que vous aviez flippé ce jour là. Allez, avouez bande de poules mouillées! Eh bien, les as du joystick vont pouvoir reprendre du service avec les trois nouvelles campagnes que l'on vous propose aujourd'hui.

A LA GUERRE, COMME A LA GUERRE

Bien que n'apportant pas de réelles innovations, ces trois scenarii risquent fort de vous dégoûter de la vie. Avec quelques ennemis pas vraiment cool et des décors à tomber par terre, le célèbre simulateur d'hélicoptère n'a pas pris une ride.

Chaque campagne se divise en dix missions distinctes. Si la première d'entre elles se révèle d'une déconcertante facilité, il n'en est pas de même pour la suite des évènements. La difficulté croît à vitesse grand V, et parvenir à couvrir la totalité des missions relève du véritable exploit. Ça canarde dans tous les sens avec, parfois, plus d'une cinquantaine d'objectifs à détruire. Du pur délire! Les lieux de l'action sont toujours aussi réalistes avec, notamment, les missions en Antarctique où mieux vaut garder la tête froide. Il est tout de même regrettable que plus de la moitié des combats reprennent les graphismes de l'ancienne version. Certes, (j'aime bien ce mot, je le trouve harmonieux.) le relief du terrain diffère comlètement, mais un air de déjà vue flotte doucement sur l'écran. De toute façon, on est bien trop occupé à détruire la sale vermine pour prêter attention aux alentours, d'autant plus que l'antagoniste élabore sans cesse de nouvelles stratégies vous obligeant à revoir inlassablement votre plan d'attaque. N'oubliez pas non plus que l'armement de l'assaillant a eu le temps d'évoluer (en quatre mois il se passe de drôles de choses). A ce propos, vous allez en prendre plein la gueule pour pas un rond, mais vous commencez à en avoir l'habitude. Le Gunship MI-24 HIND E sort tout droit des usines russes Mil avec ses 2200 chevaux et, dans le domaine militaire, on le considère comme l'un des appareils les plus dangereux du monde. Quant aux blindés, il faudra compter désormais avec le BRDM-3 et, surtout, avec le très célèbre lanceur de missiles SCUD-B SS1. Son excellente mobilité et sa puissance de feu n'en font pas une cible facile, loin s'en faut. Mais qu'importe, à la guerre comme à la guerre, on ne vous paye pas pour cueillir des pâquerettes.



Aucune amélioration notable au niveau de l'animation. Mais on ne s'en plaindra pas..



Les missions en Antarctique sont réellement splendides, avec quelques petits détails comme des poules et des arbres. Rien à dire, c'est toujours aussi impressionnant.

UP & DOWN

- ▲ Le soft est toujours aussi impressionnant.
- ▲ Les nouvelles missions jouissent de décors encore plus réalistes et d'ennemis redoutables
- ▲ Les musiques sont nombreuses et excellentes
- ▼ Pas d'amélioration notable de la technique VoxelSpace et des sons digitaux non renouvelés.
- ▼ Une difficulté accrue par le nombre impressionnant d'adversaires à l'écran.

MISSION 1



Certains décors sont très similaires aux précédents. Mais cela n'enlève rien à l'intérêt de la mission. Signalons la présence de nouvelles constructions comme ce superbe pont. Pas mal non?



Malgré ces nouvelles campagnes, l'intérêt du soft reste toujours assez limité. Mais au fait, où sont les nouveaux instruments que l'on nous avait promis? Au voleur!



Les nouveaux ennemis sont plus que coriaces. Si le Gunship MI-24 Hind E ne vous dit pas grand-chose, vous n'allez pas tarder à faire sa connaissance. Il s'agit du tout dernier hélicoptère russe, capable d'emporter plus de missiles qu'il n'en faut pour vous faire taire à jamais.

COMANCHE, EN UN SEUL MOT

Si vous êtes un gros fan des familles et que les premières missions vous avaient fait hurler de rire, vous devrez trouver à qui parler avec ce nouveau lot de trente missions. En revanche, les blaireaux du joy n'iront visiblement pas très loin tant la difficulté est importante. Malgré un air de déjà vu, Comanche reste un super jeu d'arcade qui reprend du poil de la bête. A vos manches pilotes!

LORD CASQUE A VISÉE INFRA-ROUGE

LES TROIS CAMPAGNES

CAMPAGNE OVERLOAD

Les 10 missions Overload sont plutôt simplistes. Elles vous permettent de vous familiariser avec les ennemis présents dans l'ensemble des missions. Elles peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et sont de natures très diverses.

CAMPAGNE RESTORE PEACE

Cette campagne regroupe dix missions vous entraînant à travers le globe. Elle se compose essentiellement d'opérations de pacification dans des milieux comme celui de la drogue, ou de petites guerillas. Libérez le monde de ces parasites et faites régner la paix.

CAMPAGNE CLEAN SWEEP

Ces missions sont très similaires à celles d'origine. Vous allez devoir faire preuve d'une agilité redoutable pour percer les lignes adverses. A la limite de l'impossible, vous allez en baver un Maximum et c'est bien fait pour vous, bande de petits salopards.

SIMULATION/ARCADE NOTICE VF:15

4 MO 3 DISQUETTES

1 JOUEUR JOY-CLAVIER

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE
- GENERAL MIDI
- PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ☐ VGA ■ SVGA ☐

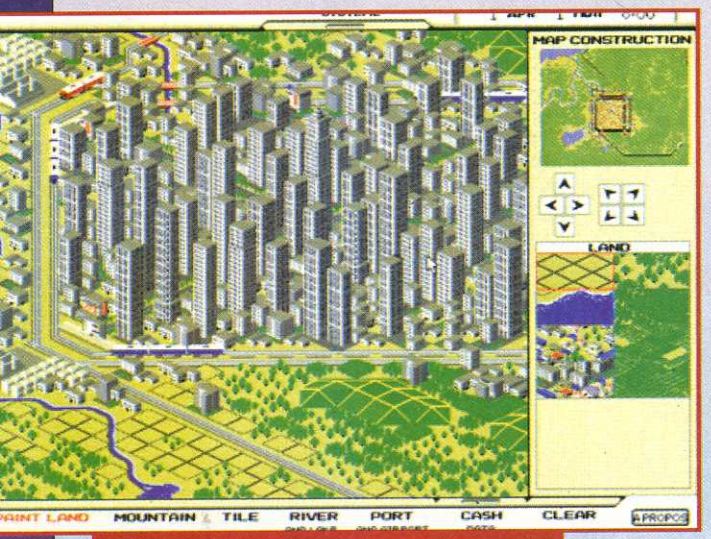
EDITEUR : NOVALOGIC

SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	19
MUSIQUE	17
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	-
INTERET	16

DATA DISC

A TRAIN CONSTRUCTION SET

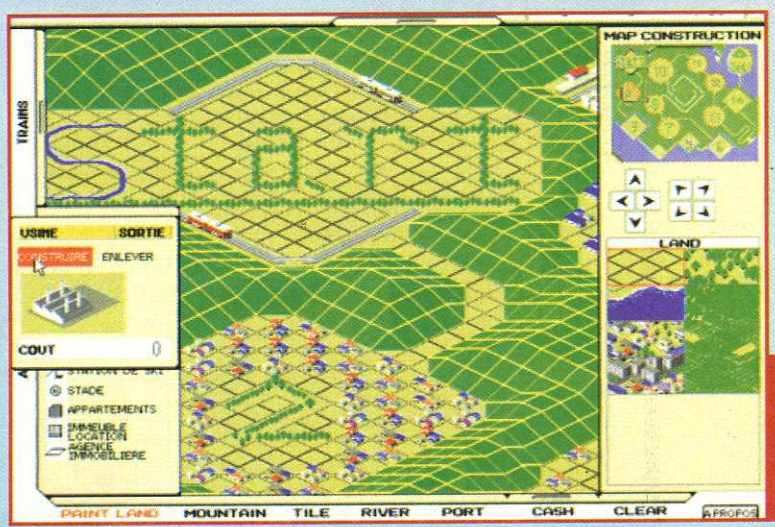


C'est à ça que ressemble l'écran principal. Comme on le voit, il est possible de construire des villes d'une taille gigantesque. À l'aide des flèches, on peut faire scroller la ville dans toutes les directions.

cette phrase du romancier anglais Gilbert Keith Chesterton que commence le manuel d'utilisation de ce logiciel. C'est également par cette phrase que commence mon test et l'on est en droit de se demander ce qui me prend de faire des citations, étant beaucoup moins célèbre et beaucoup moins anglais que Chesterton et que, pour les romans, on verra plus tard. On aurait tort de se demander tout ça puisque cette phrase est parfaite pour décrire A-Train Construction Set. Certes, elle ne parle pas de graphisme ni de jeu, et je sens même confusément que Chesterton ne possédait pas de PC mais qu'importe, ce Construction Set permet vraiment de se sentir maître de son terrain, bien plus que dans A-Train. En effet, dans le jeu, à part quelques scénarii qui permettaient de se retrouver déjà à la tête d'un réseau ferroviaire très étendu, il fallait payer de sa personne pour espérer se retrouver à la tête d'une ville digne de ce nom. Ici, on échappe totalement à la loi du marché et à la corrélation existant entre la gestion des trains et le développement de la cité puisqu'il est possible de tout créer. Tout, cela inclut naturellement voies, gares, immeubles mais surtout arbres, rivières et reliefs divers. Plusieurs types de montages sont utilisables et, du reste, la majorité des éléments existe en de nombreux exemplaires. Seul reproche, tout cela manque de folie pure et d'objets vraiments délirants. Cela dit, il est déjà amusant de pouvoir créer aéroports, îles et même des fermes où c'est tout juste si l'on ne voit pas les poules regarder passer les trains. Ah non, je confonds avec les vaches... De plus, rien ne vous empêche de créer des décors "stupides" d'un point de vue économique. En ce qui concerne l'interface, rien à redire : les menus sont simples d'emploi et la carte, sur laquelle apparaît le décor en construction, est très lisible. Bref, sans véritable révolution, voilà tout de même de quoi relancer l'intérêt d'un jeu passionnant, mais tournant par la force de l'habitude au train-train.

Moulinex

La principale différence entre la construction et la création est la suivante : on n'apprécie une construction qu'après sa réalisation alors qu'on aime déjà une création avant son existence. C'est par



Certaines structures, telles usines et autres montagnes, bénéficient d'un menu particulier situé en bas de l'écran.

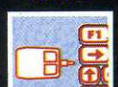

SIMULATEUR


NOTICE VO : 15


BETA


640 KO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER

EDITEUR : MAXIS

SUR PC

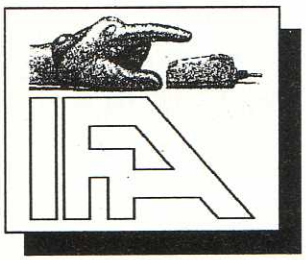
GRAPHISME	--
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	18
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

DATA DISC

UP & DOWN

- ▲ La présentation, toujours aussi clean, permet de s'atteler à la tâche rapidement.
- ▲ La finesse du graphisme est d'autant plus époustouflante que l'on peut rajouter énormément de détails.
- ▲ Globalement, la possibilité de construire son environnement relance l'intérêt du jeu.
- ▼ Dommage que l'éditeur ne propose pas des décors et des trains totalement loufoques.
- ▼ Construire un truc gigantesque, c'est amusant, mais encore faut-il être capable de le gérer par la suite...

3615 JOYSTICK TITUS offre des Crazy Cars 3: merci!



La meilleure sélection de logiciels du

Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1000 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réfléxion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possèdez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 006
Compilation de 8 logiciels entièrement en Français. Vous y trouverez jeux, éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 025
OXYD : un excellent jeu de réflexion et de stratégie à posséder absolument. En Français.

DISQUETTE MAC 026
FORM IT v1.3 : vet utilitaire vous permettra de créer des formulaires tels que factures, certificats, bons de commande et bordereaux de tous types.

DISQUETTE MAC 027
THE SCRABBLEUR v1.1 : une excellente adaptation du célèbre jeu de Scrabble, à posséder de toute urgence. Entièrement en Français.

Avis aux programmeurs.

Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution. IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10..... 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

Lecteur interne Atari	540 Frs
Lecteur externe Atari	570 Frs
Lecteur externe Atari 5,25"	550 Frs
Extension 512Ko Atari STF	510 Frs
Lecteur interne Amiga	560 Frs
Lecteur externe Amiga	580 Frs
Extension 512Ko A500	280 Frs
Extension 512Ko A500 horloge	320 Frs
Extension 1,5Mo A500 horloge	890 Frs
Extension 1Mo A500+	500 Frs
Extension 1Mo A600	500 Frs
Souris Atari/Amiga/PC	200 Frs
Support écran pivotant	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	60 Frs
Scanner Amiga/Atari	1290 Frs
Scanner PC Dexxa	990 Frs
Imprim. jet d'encre Printjet	1239 Frs
Kit de nettoyage pour souris	50 Frs
Disquette de nettoyage	50 Frs
Hardcopieur Solo Atari	299 Frs
Harcopieur Turbo Blitz Atari	230 Frs
Filtre écran 14" Nylon	160 Frs
Filtre écran 14" Verre	400 Frs
Support écran 12"	180 Frs
Support écran 14"	220 Frs
Tapis de souris	40 Frs
Ultimate Ripper	299 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :

.....

.....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = la 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir : JOY²
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

VEIL OF D



Cet arbre est en fait Mihai, un homme qui a été transformé par Kairn. En le brûlant, vous pourrez le faire ressusciter par le Moine Sans Nom.



Cette carte, accessible à partir de la feuille de personnage, vous permet de vous déplacer d'un lieu à l'autre. L'emplacement de ceux-ci apparaît au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure.

Décidément, 93 aura été l'année des vampires. Après le retour fracassant du plus célèbre d'entre eux dans les salles obscures -comment, vous ne l'avez pas vu?, voici l'occasion rêvée de retrouver les "mosntres" les plus familiers sur votre moniteur. L'équipe de Event Horizon Software qui avait déjà réalisé l'excellent The Summoning pour SSI, nous a concocté un jeu d'aventure sur le thème des vampires, loups garous et autres zombies, curieusement assez peu exploité ou trop mal à mon goût comme les titres gores de Mirrorsoft -mais, comme dirait l'autre, les goûts et les... Loin de ces flux vains d'hémoglobine, Veil of Darkness vous plonge dans l'ambiance terrifiante des films d'horreur classiques.

BONJOUR CHEZ VOUS!

Même le scénario est fort classique. Vous êtes le pilote d'un avion-cargo qui s'est crashé dans une vallée, au fin fond de ce qui ressemble à la Transyl Kekchose, tristement célèbre pour être le berceau des créatures non-mortes les plus infâmes. Recueilli par Kirill Khirstoverikh et sa fille Deirdre, habitants du Village -Bonjour chez vous!-, vous y découvrez, dès votre rétablissement, des événements et coutumes bien étranges. Personne n'a jamais vu d'avion de sa vie, mais loups garous et zombies sont apparemment monnaies courantes. Ah, ces arriérés de villageois! Pure superstition? ou stricte réalité? Vos convictions sont bientôt ébranlées en essayant de retrouver un marteau de charpentier que Kirill avait prêté à Eduard -vous

Le cimetière est un lieu de bataille sanglant. Il vous faudra trouver les armes appropriées pour chacune des créatures que vous affronterez.

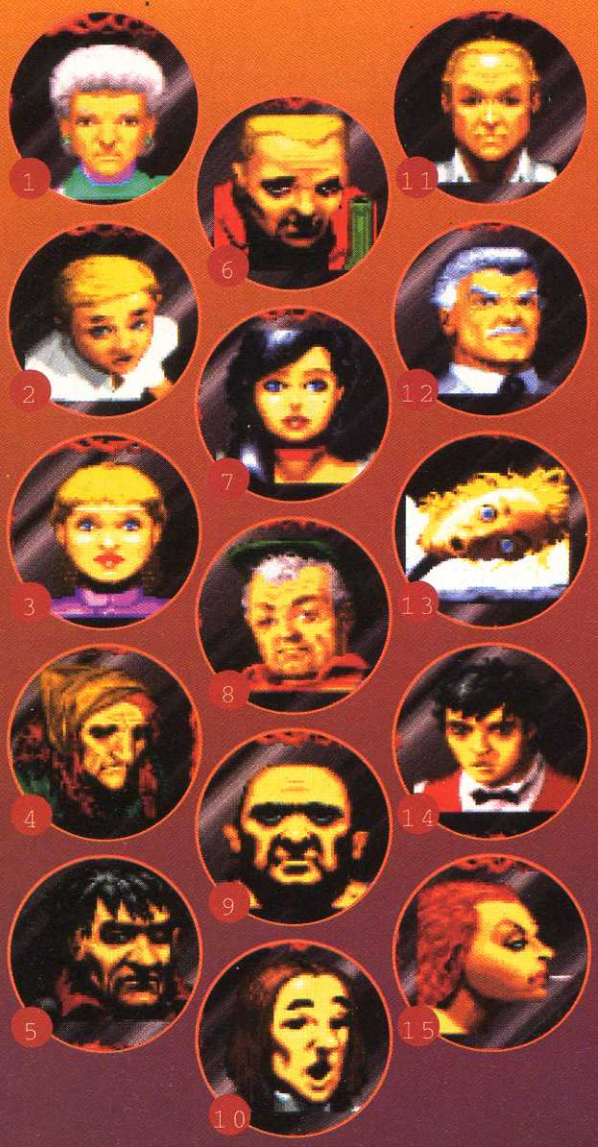


UP & DOWN

- ▲ L'ambiance est très proche des films d'horreur classiques.
- ▲ Un jeu très varié, aussi bien au niveau des actions que des lieux visités.
- ▲ Les graphismes, bien que de qualité moyenne, sont très détaillés.
- ▲ Les musique sont omniprésentes (cf Down).
- ▲ C'est en Français et c'est cool!
- ▼ L'animation laisse à désirer, surtout celle des scènes intermédiaires.
- ▼ Les musiques sont crispantes.
- ▼ Les bruitages sont rares.

3615 JOYSTICK Gagnez ROAD RASH grâce à Exasoft!

DARKNESS



LES HABITANTS DU VILLAGE

1. **Annabelle** est l'apothicaire du Village et de la vallée. Son savoir sur les plantes vous sera précieux dans votre quête.
2. **Anton** est le fils de Josep le fabricant de chandelles. Il a une amie nommée Natalia qui est au bord de la folie.
3. **Catherine** est la mère de Natalia. Elle est désespérée et sera assez hostile à votre égard tant que vous n'aurez pas guéri sa petite fille
4. 5. 6. **Claudia, Georghe et Juliu** passent leur vie à la Tête Coupée à taper à la causette. Ecoutez-les, ce ne sont pas toujours que des bobards.
7. **Deirdre Khristoverikh** vous a sauvé de la mort. C'est une personne aimable et sympathique dont vous tombez presqu'immédiatement amoureux.
8. **Ion** est le marchand du Village. Il vous vendra toutes sortes d'objets et il est censé éloigner les curieux de Natalia.
9. **Ivan** est le serviteur de Kirill. C'est une brute épaisse qui n'a qu'un pois chiche à la place du cerveau; mais au fond, c'est un brave homme.
10. **Jasha** est un ménestrel nomade qui passe de temps en temps à la Tête Coupée pour y mettre un peu d'ambiance.
11. **Josep** est le fabricant de chandelles le plus lent du monde. Son fils, Anton, craint, à raison, de finir comme son père.
12. **Kirill Khristoverikh** est le père de Deirdre. Il vous exposera sur la Prophétie et vous aidera occasionnellement. Méfiez-vous, il est beaucoup moins sympa qu'il n'en a l'air...
13. **Natalia** est la petite fille qui souffre de la "folie". La guérir fait partie de la Prophétie.
14. **Seth** est le tavernier de la Tête Coupée. C'est un homme bavard qui collectionne les coupes. Il possède un bien joli Gobelet d'Or.
15. **Sophia** est un pilier de bar et ne fait rien d'autre. Eh si, elle fume comme un pompier.

savez, le genre d'instrument avec lequel on plante des pieux, généralement dans le coeur... Or, et c'est là que ça se complique, tout ce qui reste de ce pauvre Eduard, c'est une gigantesque mare d'hémoglobine

ETES-VOUS L'ELU DE LA PROPHETIE?

Le problème étant, bien entendu: mais où est donc le corps? Après quelques fouilles, vous découvrez le malheureux, ou du moins ce qu'il en reste, et le précieux marteau de charpentier de Kirill. Ce qui paraissait n'être qu'un banal simple service rendu, constitue, en fait, les premières lignes d'une Prophétie que vous expose Kirill.La Prophétie en question prédit la venue d'un Elu qui libèrera la vallée de la malédiction de Kairn, un horrible vampire. Et, il faut le croire, vous venez d'en accomplir la première étape -ça



Maria, la gitane, vous en dira long sur votre avenir... C'est l'occasion de voir une scène (très mal) animée qui vous tire parfois de votre torpeur.

VEIL OF DARKNESS



Vous devrez également visiter les souterrains et autres cavernes et catacombes où il est très facile de s'égarer. Heureusement, vous disposez d'un auto-mapping salutaire.



N'ayez pas peur de Monika, la sorcière. En échange de la rédemption de l'esprit de son grand-père, elle vous expliquera comment faire revenir le Passeur du royaume des morts.

alors, j'ai fait ça, moi? Mais ce n'est que le début et le reste vous réserve bien des émotions. Vous affronterez, bien entendu, des créatures les plus incroyables tout droit issues de vos cauchemars les plus déments: squelettes, fantômes, revenants, zombies, loups garous et, bien sûr, l'inégalable vampire, avant l'ultime combat contre Kairn. Vous rencontrerez les personnages pour le moins étranges: un arbre qui parle, un pendu dont l'âme navigue entre les frontières de la vie et de la mort, un moine capucin condamné à écrire et écrire et écrire encore, un passeur revenu du royaume des morts encore en pleine décomposition... Vous visiterez les lieux les plus bizarres et les plus variés: maisons, lac, marais, forêt, souterrains et autres catacombes... En bref, vous aurez donc fort à faire avant d'en voir le bout - mine de rien, j'essaie de vous vous faire comprendre que la durée de vie est plus que conséquente.

RÉALISATION OU JOUABILITÉ, IL FAUT CHOISIR

Veil of Darkness emploie la même interface de jeu que The Summoning, avec une vue en 3D isométrique et une feuille de personnage que vous pouvez "tirer" pour le faire recouvrir tout l'écran -c'est un système plutôt peu pratique pendant les combats. La majeure partie de vos actions est donc visible sur la vue 3D, mais est parfois coupée par une petite séquence animée (bien mal, soit dit en passant, mais c'est mieux que rien...) dans une petite fenêtre au milieu de l'écran

PASSIONNANT ET VARIÉ

Heureusement, les graphismes sont fins et vous verrez le moindre détail des lieux que vous explorerez: les pièces des maisons sont richement meublées, les extérieurs sont justement représentés... Les musiques, bien que relativement crispantes, ont le mérite d'être omniprésentes. Au contraire, les bruitages, relativement bien réalisés, sont trop rares... Quand on sait l'importance des bruitages dans ce genre de jeu dit d'ambiance -ah... je ne me remets pas du plancher qui craque et du fusil qui



En sauvant Mihai, vous apprendrez l'emplacement de votre avion où vous récupérerez quelques objets utiles

AVENTURES | NOTICE VO:15

5,9MO | 640 KO

1 JOUEUR | SOURIS-CLAVIER

EDITEUR : SSI
SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
ERGONOMIE	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

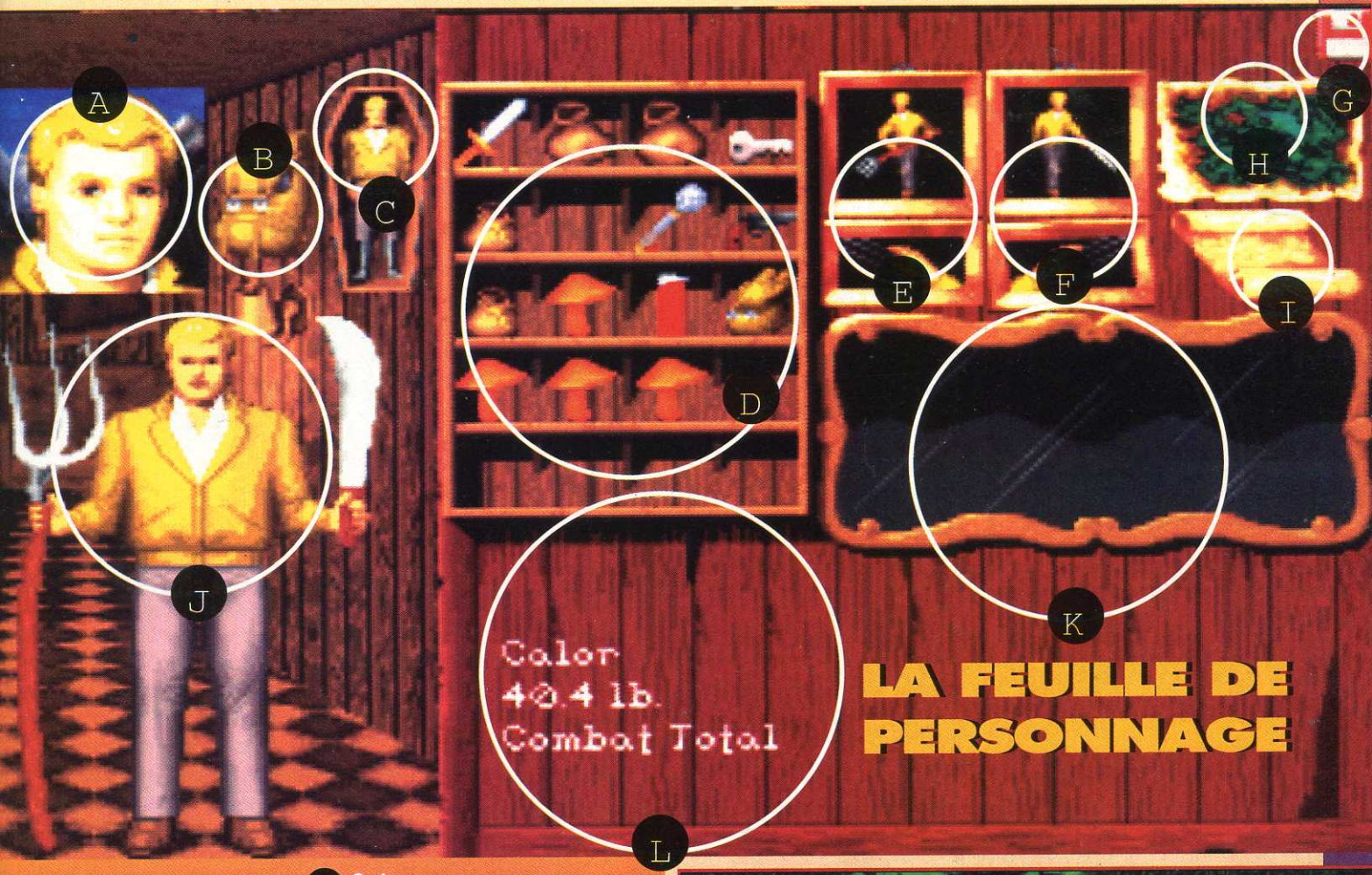
83%

- [x] S.BLASTER
- [ ] S.BLASTER PRO
- [x] AD LIB
- [x] ROLAND MT 32
- [ ] SOUND SOURCE
- [ ] COVOX
- [ ] PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ☐ VGA ■ SVGA ☐

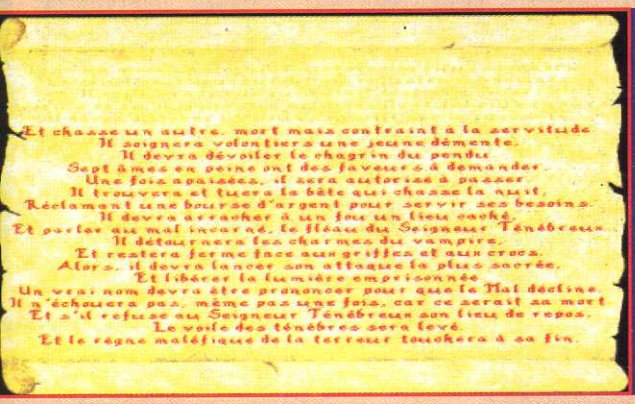
TESTÉ SUR 486/33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM

3615 JOYSTICK UBI SOFT offre des Indiana Jones 4: merci!



LA FEUILLE DE PERSONNAGE

- A — C'est vous !
- B — Encombrement
- C — Niveau de vie
- D — Inventaire
- E — Action de la main droite
- F — Action de la main gauche
- G — Options
- H — Carte de la vallée ou Auto-mapping
- I — Prophétie
- J — Portrait en pied de votre personnage
- K — Influences comme malédiction, protection, poison, etc.
- L — Zone de statut



La Prophétie prédit la venue d'un Elu qui sauvera la vallée du règne de Kairn. Est-ce de vous dont elle parle?



A la croisée des chemins, vous aurez une conversation bien instructive avec Ambrose, innocent qui a été pendu pour le meurtre d'Eduard.

tonne dans Alone in the Dark-... Veil of Darkness comporte en outre; des options très pratiques: trois niveaux de difficulté pour les combats, grossissement des objets utiles -comprenez, ramassables- sur la vue 3D, auto-mapping qui peut s'imprimer, et même sauvegarde ou impression de tous les dialoguesTout est fait pour vous faciliter la vie. A défaut d'une réalisation en béton, vous avez donc droit à une jouabilité assez exemplaire.

Vous l'aurez compris, même si Veil of Darkness n'est pas franchement impressionnant techniquement, il possède tous les atouts d'un excellent jeu. Le scénario est passionnant bien que simpliste -on ne change pas une recette qui marche- et l'action est très variée: exploration, énigmes, combats... Il y en a pour tous les goûts. Et puis, on n'a pas tous les jours l'occasion d'accomplir une Prophétie... alors on ne va pas faire la fine bouche

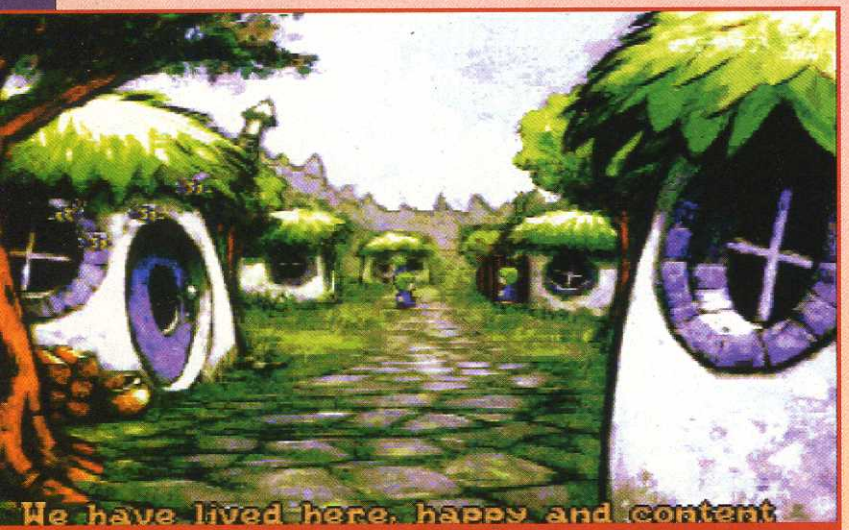
CALOR

TEST PC

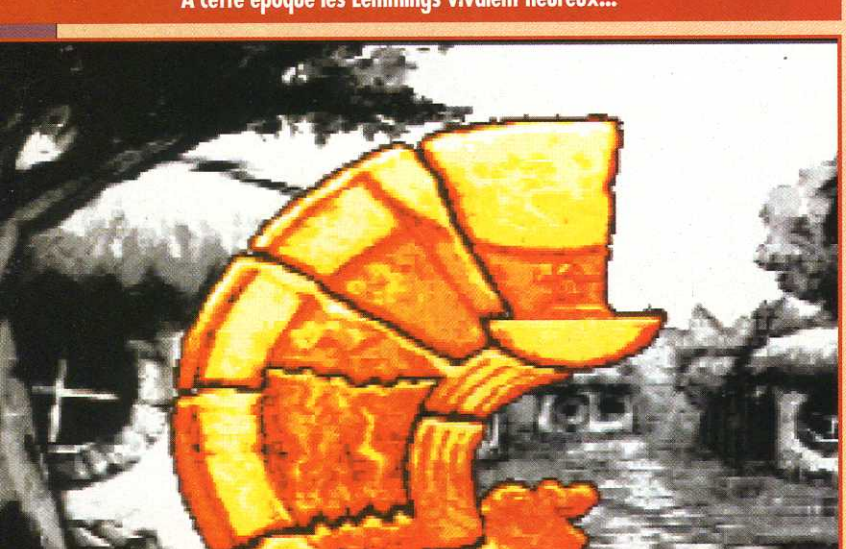
LEMM

De même que tout le monde attendait Psygnosis au tournant, après le succès de Lemmings 1 (y compris une centaine d'éditeurs jaloux), on s'est longtemps demandé comment serait cette version de Lemmings 2 sur PC, d'autant que cette même version 1 avait été "relativement" décevante. Ouf! Le jeu, toujours aussi génial, a cette fois-ci été magistralement adapté par DMA. Maintenant que nous voilà rassurés, faisons comme si vous n'aviez jamais entendu parler de Lemmings.

Sous-titré "The Tribes", L2 met en scène 12 tribus de Lemmings qu'il va falloir réunifier au moyen d'un talisman dont chacune possède un morceau. Tout cela, expliqué dans un livret fourni avec le logiciel (dont il faut noter au passage que le packaging est superbe), est repris dans la séquence d'introduction. Cette dernière, belle et drôle, met en scène un vieux Lemmings parlant à un petit jeune, encore vert (surtout les cheveux). La scène se déroule dans un intérieur digne d'un trou de hobbit et, à mon avis, ce n'est pas un hasard car tout le jeu regorge de clins d'oeil du même acabit. Mais assez parlé et voyons ce qui différencie cette suite du produit originel.



A cette époque les Lemmings vivaient heureux...


... mais le Talisman fut rompu et chaque tribu en garda un morceau

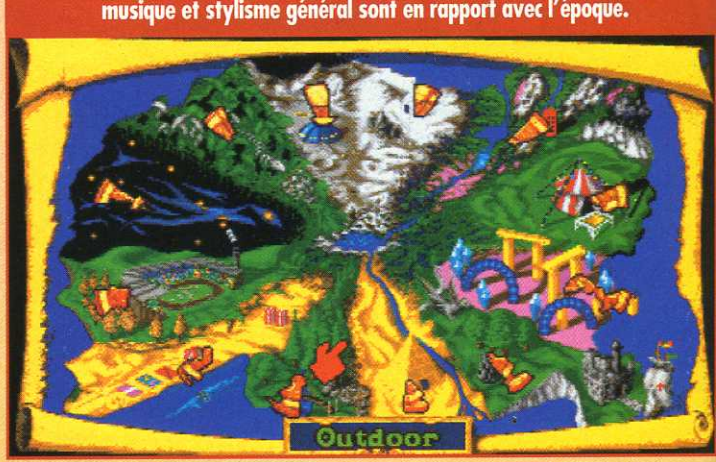


A la fin de chaque tableau, un écran d'évaluation permet de situer sa force. Lemmings 2 est beaucoup moins exigeant en ce qui concerne le nombre de personnages tirés d'affaire.

LEMMINGS 50 !

Naturellement, le principe reste toujours le même et les Lemmings, peuple en marche toujours aussi déterminé à aller de l'avant, ne devront leur salut qu'à votre intervention. La différence, c'est qu'il existe dans L2 une cinquantaine de personnages pouvant se livrer à différentes actions. On retrouve les célèbres terrassiers et autres creuseurs mais surtout une kyrielle, que dis-je, une pléthore, allez, le mot est lâché: un aréopage de lemmings capables de voler, sauter, lancer des filins, utiliser un bazooka, etc. A chaque fois, une icône rigolote permet de choisir la profession du Lemmings

La carte donne une idée de la richesse des mondes à découvrir. A chaque fois, musique et stylisme général sont en rapport avec l'époque.



UP & DOWN

- ▲ C'est passionnant, intelligent, ludique et drôle.
- ▲ La grande finesse des animations et des personnages est toujours aussi fascinante.
- ▲ Les musiques sont généralement intéressantes.
- ▲ Le mode de sauvegarde est pratique.
- ▲ Les menus et inter-écrans sont clairs et compréhensibles.
- ▼ Ce n'est pas en million de couleurs. Euh non, en fait, je ne vois pas de faille.

3615 JOYSTICK Il voulut connaître les bouquins préférés de Seb, il tapu *BN.

NGS 2



Dans certain tableaux, les personnages évoluent au milieu de décors à l'échelle humaine.

que l'on activera. Par rapport au premier volet, lez animations sont encore plus amusantes et, au moins, aussi fines et expressives. C'est dingue ce que les graphistes sont capables de faire en bougeant un ou deux pixels. Dans le même souci du détail, chaque fois que les Lemmings trouvent enfin la sortie, ils l'empruntent de différente manière suivant l'époque ou le lieu: en Ecosse ils dansent, au Moyen-âge ils lèvent leur épée, etc.

Côté son, c'est tout aussi amusant et, là aussi, la musique est en rapport avec le style de tableau, avec parfois un gag ("Le beau Danube Bleu" pour l'espace, ça ne vous rappelle pas une certaine base spatiale tournante?) Enfin, il est à noter que le jeu accepte la configuration Soundblaster plus MT32, ce qui fait toujours plaisir.

Moulinex (Oh no !).



Suivant les époques, le style général change énormément. Sur la photo, on a du mal à s'en rendre compte à cause d'un petit problème d'imprimerie, mais cet écran comporte de nombreuses lampes qui clignotent.



Le choix du mode Practice permet d'essayer les nouveaux Lemmings, dont l'utilisation adéquate sera déterminante pendant la véritable partie.

Ici, on aura recours aux lance-flammes pour faire fondre la glace.



EDITEUR : PSYGNOSIS

SUR PC

ARCADE-REFLEXION

NOTICE VO : 16

5 MO

640 KO

1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER

- S.BLASTER ■
- S.BLASTER PRO ❑
- AD LIB ■
- ROLAND MT 32 ■
- SOUND SOURCE ❑
- COVOX ❑
- PRO AUDIO SPECTRUM ❑

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

90%

3615 JOYSTICK Il voulait savoir ce qui était sorti dernièrement, il tanu *AFP

TEST AMIGA

COHORT 2



L'interface de jeu est d'une grande ergonomie et vous vous ferez très vite à tous ces icônes: Options, Commande unité/groupe/armée, Mode accéléré, Ordres, Vue carte, Statistiques, Action!

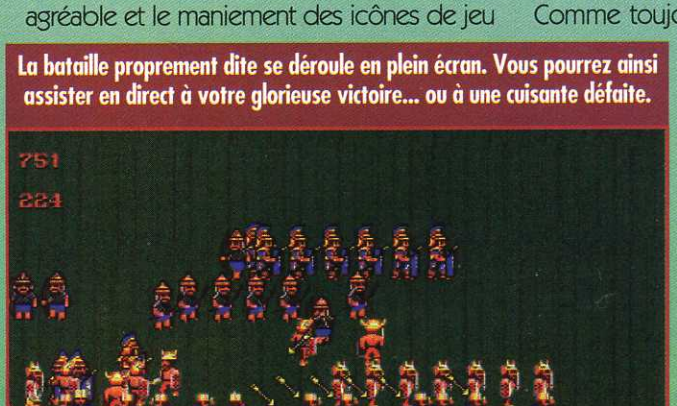
L'armée romaine est, sans nul doute, l'une des plus grandes de l'histoire et, grâce à Impressions, vous allez pouvoir en prendre le commandement... nous allons voir si vous êtes à la hauteur. C'est un wargame tactique qui, une fois n'est pas coutume, est très facile à comprendre et à mettre en oeuvre. Vous choisissez d'abord le terrain de la bataille parmi les huit disponibles, puis votre camp et celui de votre adversaire. Les combats peuvent ainsi impliquer Romains contre Barbares, ou vice et versa, ou même Romains contre Romains et Barbares contre Barbares - pour les Barbares, on comprend qu'ils se battent entre eux, mais pour les Romains, j'ai dû rater un épisode! Les données changent, bien sûr, selon le camp choisi. Au début, jongler avec les sept types de troupes n'est pas franchement évident, mieux vaut alors laisser l'ordinateur affecter les unités de votre armée. Evidemment quand vous saurez, selon le terrain choisi, s'il vaut mieux trois unités d'infanterie lourde plutôt qu'une troupe de cavalerie légère, vous pourrez faire votre choix à votre guise. La phase de préparation terminée, en avant pour la boucherie. L'écran de jeu est très agréable et le maniement des icônes de jeu très vite assimilé. La panoplie des ordres que vous pouvez donner à vos unités est complète tout en restant sobre: déplacements, formations, combats à projectiles. Les ordres sont destinés soit à une unité, soit à un groupe d'unités, soit à toute l'armée réunie. Quand l'une de vos unités rencontre une troupe ennemie, le combat au corps à corps s'engage automatiquement entre elles. Vous visualisez la bataille en plein écran et, dès que la situation devient critique, vous arrêtez le cours du temps pour donner vos ordres. Pas de "tour" comme dans les wargames purs et durs... Quand les événements deviennent trop confus, vous disposez d'une vue carte affichant le champ de bataille dans son ensemble, facilitant la prise de contrôle des troupes dispersées. En fait, tout est fait pour faciliter la vie. Il existe un mode accéléré, pas très folichon, certes, car on ne voit que l'écran des statistiques (amputés, blessés et autres morts et victimes de ce fléau de la folie humaine qu'est la guerre... oups, pardon, je m'égare), mais qui, comme son nom l'indique, accélère agréablement le temps. La réalisation du soft est correcte et, même si l'on est loin des graphismes du siècle, les sprites des unités ont le mérite d'être tout à fait représentatifs. Comme toujours chez Impressions, l'environnement musical est assez pauvre, voire inexistant. Heureusement, les bruitages sont bel et bien présents et vous entendrez le fracas des armes et cris des hommes. Si l'action de Cohort 2 vous semble un peu lassante, ajoutez-lui Caesar, la version antico-romaine de Sim City que nous avait offert Impressions il y a quelques mois: les deux softs sont compatibles. Cohort 2 permet, en effet, de vraiment vivre les combats de Caesar, ce qui n'était pas possible avec ce dernier. Les deux softs couplés deviennent un grand très grand jeu sur le thème trop rare de la Rome Antique. De quoi vraiment se prendre pour Julius.

Avé "Maria" Calor

La fenêtre vous permet de donner des ordres à vos troupes, tout en consultant leurs attributs: force d'attaque, force de défense, puissance de missile, moral et nombre d'hommes restant.



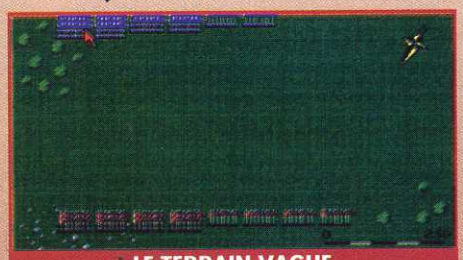
La bataille proprement dite se déroule en plein écran. Vous pourrez ainsi assister en direct à votre glorieuse victoire... ou à une cuisante défaite.



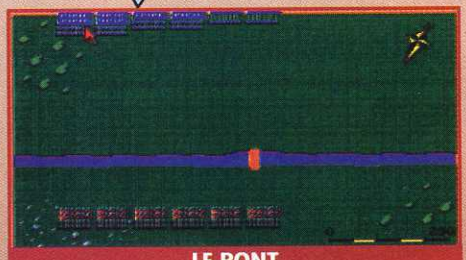
UP & DOWN

- ▲ Le maniement est très facile à assimiler et les règles sont très simples à comprendre: une fois dedans, on ne s'y arrache plus.
- ▲ Les scénarii sont variés et, grâce à la configuration de chaque bataille, la durée de vie est quasi infinie.
- ▲ Les graphismes sont corrects et les bruitages réalistes.
- ▲ Cohort 2 est compatible avec Caesar: en alliant les deux softs, vous détiendrez tous les rênes pour devenir Empereur de Rome.
- ▼ L'animation n'est pas géniale, oh que non!

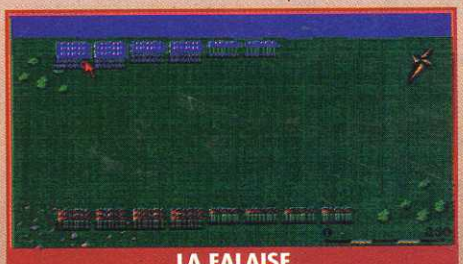
3615 JOYSTICK Il rêvait à des trucs bizarres pendant la sieste: il contactu AHL.



LE TERRAIN VAGUE



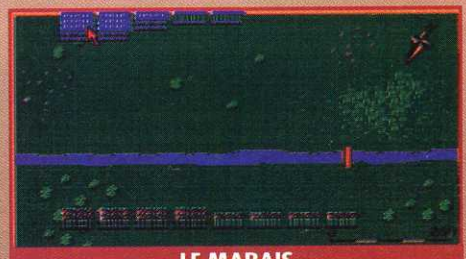
LE PONT



LA FALAISE



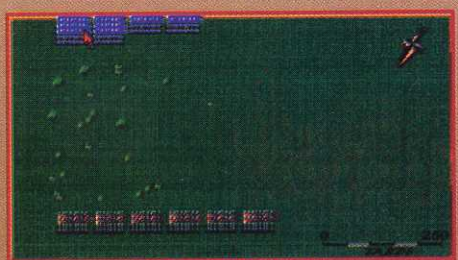
LE TERRAIN VALLONNÉ



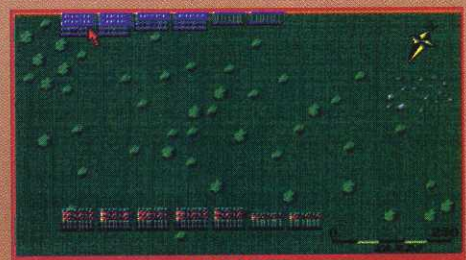
LE MARAIS



LES CHAINES DE COLLINES



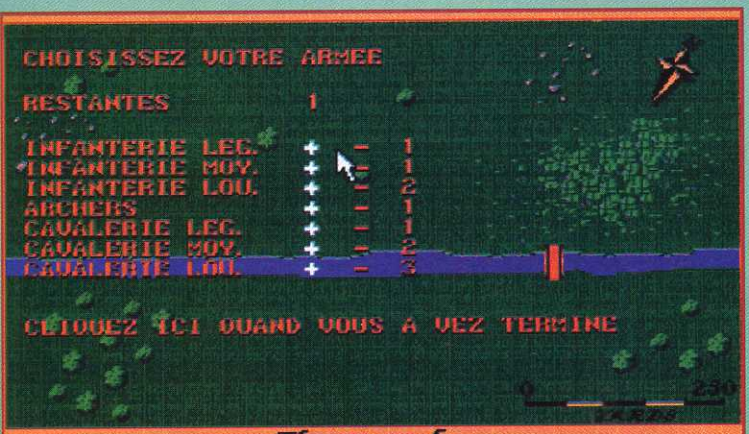
LES BROUSAILLES



LA FORET

LES CHAMPS DE BATAILLE

Dans Cohort 2, les contraintes du terrain pèsent lourd dans les jambes de vos troupes. Les huit champs disponibles vous permettent ainsi de vous confronter, non seulement à vos adversaires, mais également à Mère Nature dans des contextes très variés: du terrain vague à la forêt.



The marsh

Avant chaque partie, le jeu affecte les troupes pour chaque armée mais une fois que vous maîtriserez les caractéristiques des unités, vous pourrez évidemment "configurer" vos guerriers à votre guise.

Une fois tous les ordres donnés et si vous manquez de temps, vous pouvez accéder à ce mode "accéléré" où vous ne verrez que les statistiques des deux armées: les unités en service, en désertion ou dans le royaume des morts.





La cavalerie est très efficace pour enrayer l'avancée des ennemis pendant que vous préparez vos arrières, et notamment vos archers.

EDITEUR : IMPRESSIONS

SUR AMIGA

STRATEGIE

NOTICE VF:13

1 MO

1 DISQUETTE

1 JOUEUR

SOURIS

COMPATIBLE AMIGA 1200

GRAPHISME	14
BRUITAGE	16
MUSIQUE	10
ANIMATION	12
ERGONOMIE	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

76%

TEST FALCON A1200

ISHA

Alors que de nombreux éditeurs semblent bouder les deux nouvelles machines d'Atari et Amiga, Silmarils se lance à fond sur un marché encore jeune, comme en témoigne le joli doublé que constitue Ishar. Avant de voir ce qui différencie les deux versions, tournons-nous vers Azalhgorm afin de savoir quelle quête devra être accomplie dans ce jeu de rôles. Il y a bien longtemps de cela, le pays d'Arborea fut dominé par un terrible despote appelé Morgoth. Le prince des Elfes s'opposa à lui et, au terme d'aventures contées dans le jeu Crystals of Arborea, il réussit à vaincre le tyran. Ayant rebaptisé le pays Kendoria, il règna avec équité et le royaume connut une période paix et de prospérité. A sa mort, hélas, des aventuriers sans scrupules s'entre-déchirèrent afin de conquérir le pouvoir et ce fut l'un des pires qui réussit finalement à s'en emparer. Il s'agissait de Krogh. Krogh se fit construire un temple appelé Ishar (ce qui veut dire "Inconnu" en Elfe) et, à l'heure actuelle, il opprime le royaume comme le fit Morgoth en son temps. Dans le jeu, vous allez devoir conduire une équipe d'aventuriers à l'assaut de Ishar. Naturellement, les choses ne sont pas aussi simples puisque non seulement il va falloir trouver Ishar, mais aussi des compagnons, puisque vous commencez seul. On arrive là au point original du jeu puisqu'à chaque fois que vous souhaiterez engager un aventurier, il faudra que les membres de l'équipe soient d'accord. De même, si vous souhaitez "licencier" un membre afin d'en engager un plus intéressant, les autres auront leur mot à dire. Autre point amusant, Ishar est l'un des rares JdR sur micro se passant en plein air, ce qui rajoute au plaisir des déplacements. Pour le reste, on retrouve les options habituelles permettant de prendre, poser et utiliser des objets, ou encore de les échanger



Amiga 1200: en chipotant, les nuages semblent plus beaux sur cette version. Après un rapide sondage auprès de Casque Noir et Calor, ça nous donne deux voix pour l'Amiga et une pour le Falcon.

EDITEUR : SILMARILS
SUR FALCON

NTURE/ROLES — NOTICE VF:14
2 DISQUETTES
JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

78%

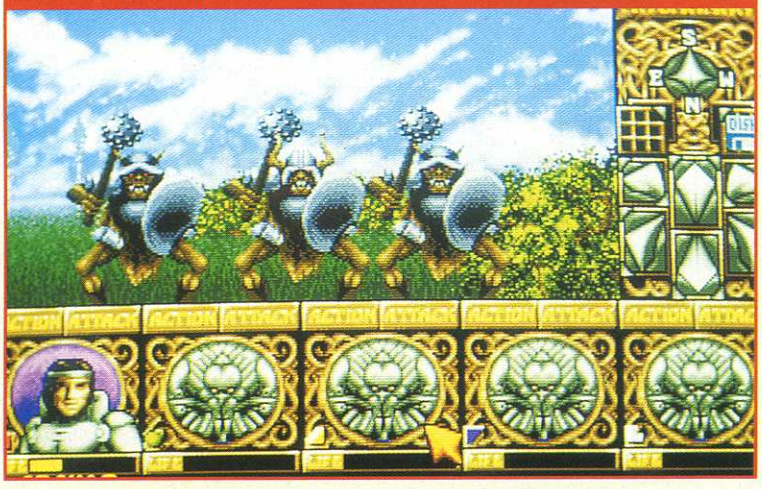
EDITEUR : SILMARILS
SUR A 1200

NTURE/ROLES — NOTICE VF:14
2 DISQUETTES
JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

78%

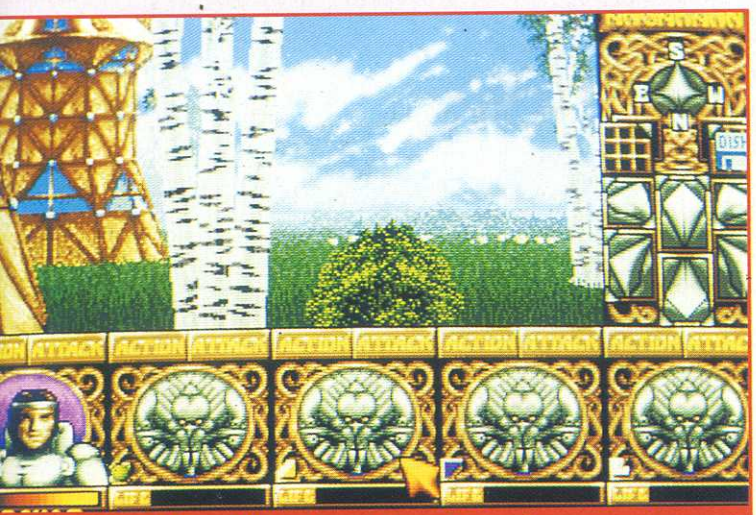
Falcon: Les combats permettent de rencontrer des monstres variés et esthétiques.



UP & DOWN

- ▲ La possibilité de se déplacer en plein air est un plus indéniable.
- ▲ La gestion des personnages est une superbe idée, rendant le jeu encore plus intéressant.
- ▲ Le graphisme est, quelles que soient les versions, agréable.
- ▼ Dommage que le jeu n'exploite pas totalement les capacités graphiques de l'Amiga.
- ▼ Dommage que le jeu n'exploite pas totalement les capacités sonores du Falcon.

AR



Falcon: pfff! Franchement, je ne sais que dire.

avec d'autres personnages. Les combats, qui se règlent d'un coup de souris, permettent d'utiliser différentes armes et sorts. Bref, il s'agit d'un JdR assez classique mais très agréable. Côté technique, voyons ce qu'il faut attendre de ces deux versions.

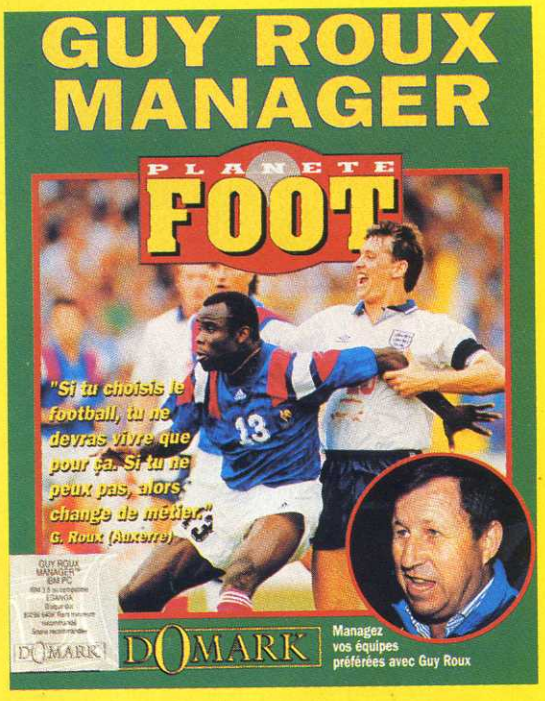
En ce qui concerne le graphisme, l'Amiga tire son épingle du jeu mais pas avec l'avance qu'on aurait pu imaginer. Certes, c'est un peu plus clair et un tout petit peu plus fin mais la différence tient surtout au moniteur. Mettez la version Falcon sur un moniteur de PC de qualité et il sera assez difficile de les départager. Côté son, et là c'est plus étonnant, l'Amiga 1200 est, là aussi, meilleur. Attention, ces jugements sont à prendre dans le cas d'Ishar et non de façon générale. En effet, s'il est vrai que la version Falcon est la seule à permettre d'entendre, en continue, bruitages et musique pendant le jeu, il est indéniable que le son Amiga 1200 est de meilleure qualité, même lorsque le Falcon est branché sur des enceintes amplifiées (celles de Seb). Côté rapidité, difficile de départager. Bref, il faudra attendre un jeu poussant les machines dans leurs derniers retranchements pour se faire une idée précise.

Moulinex

Amiga 1200. La carte, dans le royaume, permet de s'y retrouver.



Prenez la place de Guy Roux et managez vos équipes préférées!



- **Simulation extrêmement détaillée du Championnat de France de 1ère et 2ème division, de la Coupe de France, de la Coupe Européenne des Vainqueurs de Coupe, de la Coupe de l'UEFA et de la Coupe Européenne.**
- **Base de données comprenant plus de 1300 joueurs et 540 équipes.**
- **Chargez-vous des transferts, des avertissements, des suspensions, des blessés et des changements de personnel.**
- **Elaborez les stratégies de match, tactiques, formations, style de jeu et effectuez les remplacements.**

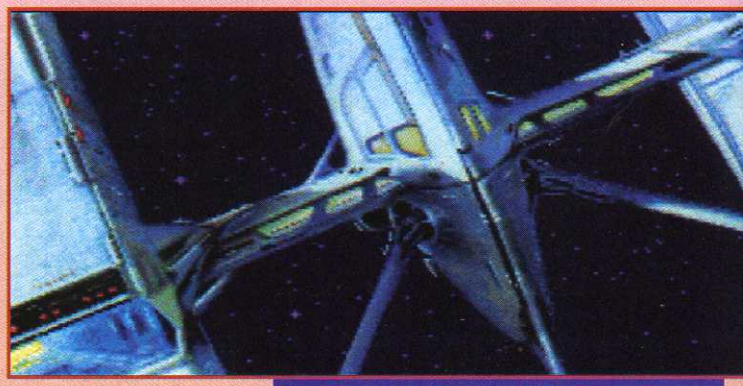
Disponible sur PC/ST/AG en version française intégrale.

Distribué par Ubi Soft
28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil
En vente dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

PROTOS



ombats sont assez décevants, l'animation des vaisseaux adverses saccadée et la fenêtre d'affi-ge bien étroite. En prime, c'est long et répétitif, l'adversaire n'ayant aucune stratégie précise.



Le départ de la base donne lieu à une séquence intermédiaire animée. Quelle que soit la base, la séquence est la même mais c'est beau.

Le logiciel se passe dans un futur lointain. Ou proche. Enfin, dans le futur, quoi. Naturellement, la chose ne tourne pas comme il le faudrait. Pendant des années, l'empire des Skeetchs a assisté à l'expansion des humains mais, petit à petit, l'économie terrienne décroît et, tandis que la récession menace, le rapport de force tend à s'inverser. Il est temps de réagir car les Skeetchs, de plus en plus agressifs, menacent d'attaquer. Afin de pouvoir disposer des moyens nécessaires à la bonne marche d'une guerre, on décide donc de relancer l'économie en mettant l'accent sur l'exploration de nouveaux mondes, propres à ouvrir de nouveaux marchés. Pour cela, est mis en place le projet Protostar. Dans le jeu, vous allez incarner l'un des agents devant participer à cet effort de guerre. L'expression est à prendre au sens large car il faudra pouvoir subvenir à ses besoins afin d'acheter du matériel, du carburant, réparer le vaisseau, mais surtout tirer de substantiels bénéfices permettant d'alimenter les caisses de la confédération terrienne. En plus de cet aspect rappelant Elite, vous devrez contacter 4 espèces extra-terrestres afin de les rallier à la cause terrienne. Lorsque commence le jeu - sous titré "War on the Frontier- , les Skeeeeeeetch contrôlent déjà les régions frontalières et il faut faire au plus vite.

DÉCOLLAGE!

Après avoir discuté avec le personnel de la base, soit par écrans non-interactifs, soit à l'aide QCM, vous partez à la conquête de l'espace. A bord de l'appareil, vous disposez de commandes permettant de passer d'un poste à l'autre: tactique, scientifique, mécanique, communications. En début de votre carrière de Commandant, votre "personnel" navigant est composé d'un robot



Sorte de "Scotty" local, ce personnage, responsable de la maintenance de la base, pourra vous renseigner sur de nombreux aspects du jeu au moyen d'un QCM.

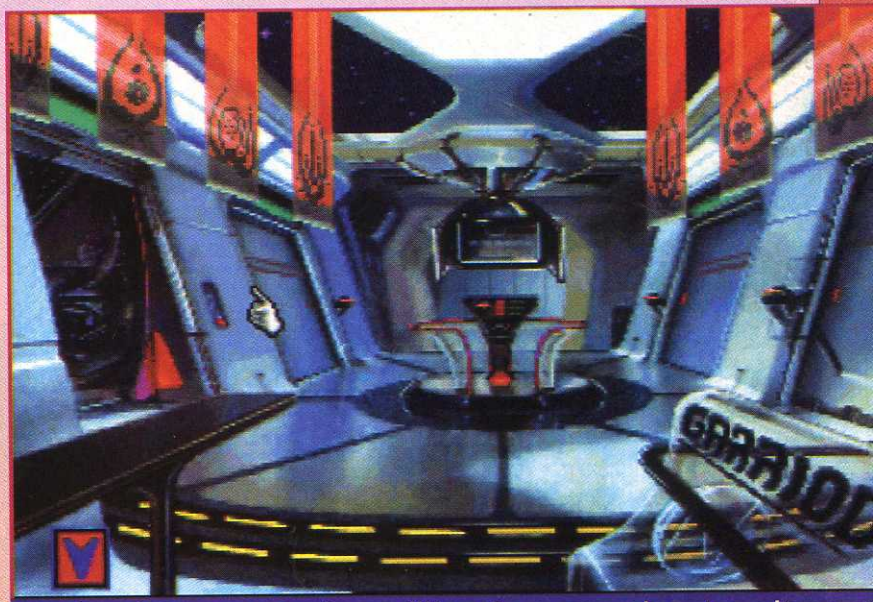
UP & DOWN

- ▲ Les trois cent et quelques planètes que comporte le logiciel permettent de jouer longtemps, ou du moins, de ménager un certain suspense, les parties étant, par ailleurs, vaguement répétitives.
- ▲ Les voix digitalisées rajoutent au côté High Tech de l'ensemble.
- ▲ Le graphisme est très impressionnant et tout à fait dans l'esprit Sierra... l'humour en moins.
- ▼ Les combats, partie non négligeable du jeu, sont particulièrement décevants.
- ▼ Même si l'ensemble est plutôt bien réalisé, il manque à Protostar un petit plus pouvant le singulariser des produits similaires.
- ▼ Bien que l'on dispose de nombreuses commandes, le jeu n'offre pas autant de liberté qu'on pourrait le penser.

TAR



Ici, on peut échanger des objets et se livrer à la gestion de sa carte de crédit.



Dans chaque base, on peut se rendre vers différents lieux au moyen des portes que l'on aperçoit

mais en cours de partie, vous pourrez engager d'autres personnes. Dans tous les cas, le jeu offre, dès le début, l'accès à tous les écrans de contrôle et de commande. Après avoir choisi une destination sur une carte holographique, on procède à un classique saut dans l'hyper espace (dire qu'un jour cette phrase pourra être prononcée sans rire...) et l'on se retrouve aux abord de la planète. En imaginant qu'un vaisseau inconnu ne se trouve pas dans les parages, on peut alors, après s'être mis en orbite, se livrer à un "scan" de la surface et analyser les composants du sol. Si celui-ci comporte des gaz ou minéraux monnayables, on peut alors lancer un vaisseau d'exploration. A l'écran, on observe alors le sol, généré en fractales du plus bel effet et il est possible de se déplacer dans toutes les directions. C'est parfois utile pour contacter un vaisseau inconnu se livrant, lui aussi, à l'exploration. Trois cas de figures peuvent se présenter alors: le dialogue en QCM se passe bien et l'on peut accoster afin d'échan-ger, acheter ou revendre matériel et marchandises; si les choses tournent mal, on peut commencer à tirer et, après la reddition, accoster et tout



Lorsqu'on part en exploration, on a droit à une autre scène intermédiaire, animée elle aussi.

LES COMMANDES

Le vaisseau principal et le vaisseau d'exploration disposent d'un tableau de bord permettant d'accéder à de nombreuses options.

1 Cet écran tactique permet de voir l'état de l'appareil adverse.
2 Vue principale. Lorsqu'on choisit une option particulière nécessitant l'affichage d'un menu, c'est ici que ça se passe.
3 Chaque niveau représente une partie de votre vaisseau.
4 En cliquant sur ces curseurs, on passe d'un poste à l'autre.
5 Pendant les déplacements manuels, c'est à l'aide de ce contrôleur qu'on se dirige en déplaçant le curseur. Pareillement, on s'en sert pour tirer pendant les combats.
6 Bon ben, c'est un radar, quoi.
7 Altimètre.
8 Température.





 Il faisait des fiches de paie bizarres: il contactu Eric.

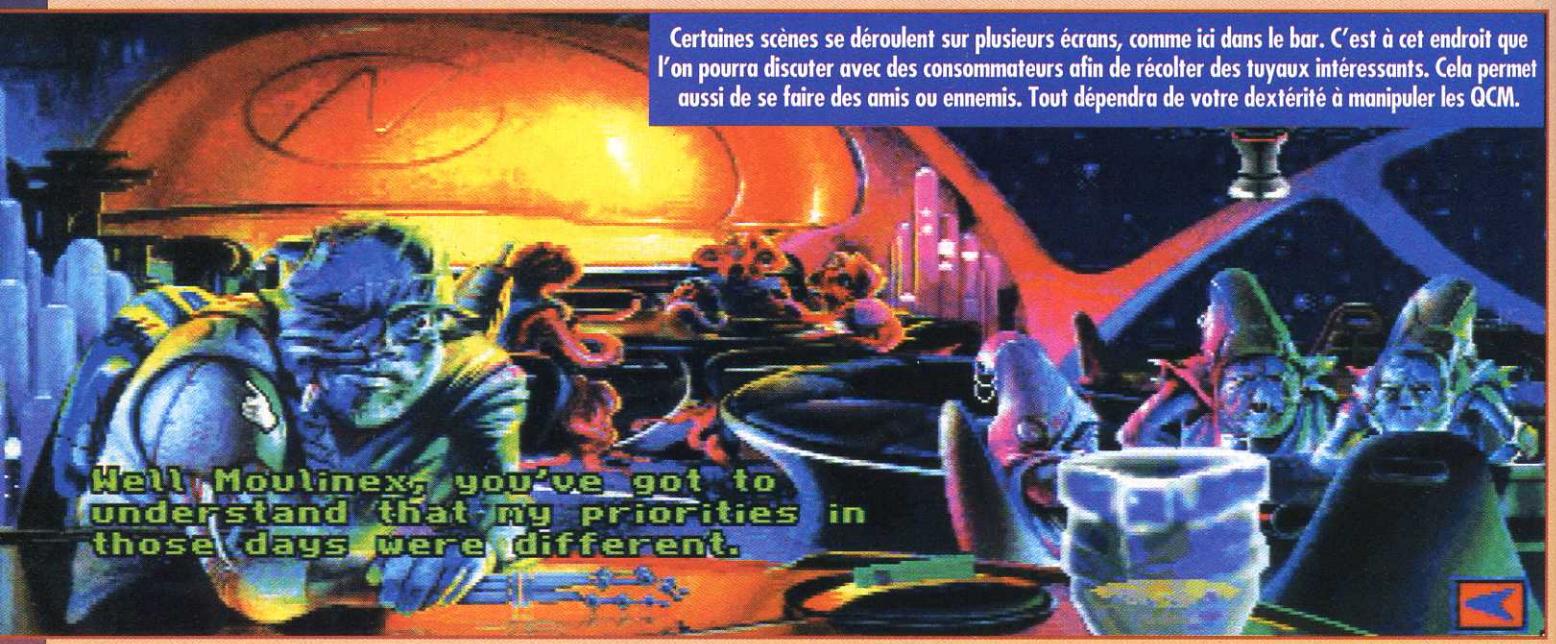
PROTOSTAR

piquer à bord. Si ça se passe très très mal, c'est le combat et là, c'est un peu dommage car ce n'est pas le point fort du logiciel. L'écran est trop petit et l'ensemble donne l'impression d'un jeu d'arcade un peu moche, entouré d'un superbe cadre en 256 couleurs (le tableau de bord). Une fois résolue la crise d'une façon ou d'une autre (ce qui inclus votre réddition avec, pour effet, la perte de votre cargaison), c'est reparti pour de nouvelles aventures. Parfois, vous embarquerez des formes de vies inconnues et pourrez alors, après analyse, les stocker afin d'en tirer un bon prix dans l'une des bases du secteur. Ces bases, identiques à celles de départ, permettent de faire des rencontres au bar et, petit à petit, d'en apprendre plus sur les fameuses quatre espèces d'Alien à contacter. Graphiquement superbe, le jeu bénéficie d'un graphisme superbe et la bande son, sans être époustouflante, comporte cependant quelques messages digitalisés bien sympas. Avec des combats plus élaborés, on tenait là un super hit.

Cap'tain Moulinex



Pour se rendre aux abords d'une planète ou d'une base stellaire, on utilise cette carte en 3D holographique.



Certaines scènes se déroulent sur plusieurs écrans, comme ici dans le bar. C'est à cet endroit que l'on pourra discuter avec des consommateurs afin de récolter des tuyaux intéressants. Cela permet aussi de se faire des amis ou ennemis. Tout dépendra de votre dextérité à manipuler les QCM.





La séquence d'introduction est relativement courte et, curieusement, beaucoup moins impressionnante que la suite du jeu.

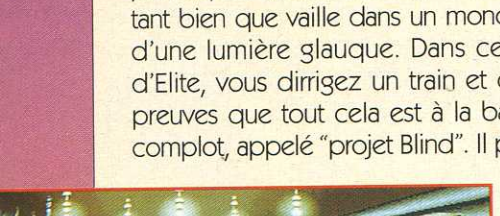
TEST AMIGA 1200

TRANSARCTICA



Après la version Falcon de Transarctica testé le mois dernier, voici venu la version Amiga 1200. Bon, il faut bien l'avouer, les deux versions sont quasiment identiques et je me sent un peu las de devoir répéter la même chose. Enfin, puisque joystick test tout les jeux, allons y gaiment et découvrons ce jeu d'un oeil aussi vierge qu'aux premiers jours tout en gardant l'autre oeil bien ouvert afin de pouvoir comparer. Eh oui, il n'est pas habituel de traiter ainsi l'actualité mais il faut dire que le sujet Falcon/Amiga 1200 a fait couler beaucoup d'encre et puisqu'à l'instar du sang, l'encre semble appeller l'encre...

La chose se passe sur la terre dans un futur lointaint et glacé. Le soleil, dont les rayons n'arrivent plus vers la planète, est devenu une légende et les habitants vivent tant bien que vaille dans un monde de glace, éclairé d'une lumière glauque. Dans ce jeu assez proche d'Elite, vous dirrigez un train et devez retrouver les preuves que tout cela est à la base un gigantesque complot, appelé "projet Blind". Il peut paraître curieux que vous pilotiez un train mais à l'époque où se passe le jeu, le pays entier ne se déplace qu'en train. Il faut donc, comme dans Elite, allez de gares en gares pour acheter



du matériel, des wagons mais aussi des marchandises monayab permettant de s'enrichir afin de mener à bien sa quête. Techniq ment, le jeu diffère peu du Falcon si ce n'est en ce qui concerne le son, un peu moins riche ici. En ce qui concerne l'affichage, on retrouve le même graphisme, plus fin que sur PC mais n'exploitant pas encore les capacités de la machine.

MOULINEX

EDITEUR : SILMARILS

SUR AMIGA 1200

SIMULATEUR | NOTICE VF : 14

NON | 3 DISQUETTES

1 JOUEUR | SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME 1
BRUITAGE 1
MUSIQUE 1
ANIMATION 1
MANIABILITÉ 1
INTERET 1
ORIGINALITÉ 1

80%

UP & DOWN

- ▲ Le jeu est toujours aussi original et prenant.
- ▲ La durée de vie du produit est importante et le jeu n'est pas trop répétitif.
- ▼ Les capacités graphiques de la machine ne sont pas totalement exploités.

SONY KONICA 100% ERROR FREE

Bon de Commande à
Consulting Business Group Sarl
62, rue Denis Papin - 93698 Pantin Cedex
Tél : (1) 48 10 00 06

AMIGA-PC-ATARI ST PROMOTION !!! CD-ROM

PROFITER DES AVANTAGES DE LA MARQUE AUX PRIX DE LA SANS MARQUE !!!

MARQUE	REF.	TAILLE	PU.TTC (La boite de 10)	* Qtté	= ToT TTC
KONICA 3.5"	MF2.HD	1.44 Mo	79.00 frs	*	=
KONICA 3.5"	MF2.DD	720 Ko	53.00 frs	*	=
SONY 3.5"	MF2.HD	1.44 Mo	89.00 frs	*	=
SONY 3.5"	MF2.DD	720 Ko	63.00 frs	*	=

TOTAL : Boite(s) : Francs
Frais de port ① : Francs
Contre Remboursement ② : Francs
NET A PAYER : Francs

Nom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél : (Facultatif)

Signature :

Envoi en recommandé par la Poste, tarifs : 18 Frs pour 1 boite; 39 Frs pour 5 boites; 44 Frs pour 10 boites.
Contre Remboursement (Facultatif) : Majoration des frais de port de 15 frs.
Consulting Business Group Sarl au capital de 50 000 Frs- Siret 388 139 305 00014 - 62 Rue Denis Papin - 93698 Pantin Cedex.
Sony et Konica sont des marques protégées.

CHESS





L'avion passe en rase-mottes sur l'échiquier. A chaque fois, un message différent est affiché sur la bannière.



sonnage dégoupille une grenade et boum ! Très perturbant
t qu'on essaie de réfléchir.

Ne chipotons pas plus longtemps et entrons dans le vif du sujet afin d'aborder la question cruciale: "Tout cela ne ressemble-t-il pas énormément à Battle Chess ?" Ouch! vous ne mâchez pas vos mots, vous. Cela dit, j'aime les gens qui vont droit au but aussi répondrais-je sans plus délayer: oui, énormément. Attention, le jeu en lui-même apporte naturellement bien des variantes au genre mais en ce qui concerne le fond, oui, ça ressemble à mort, genre hommage hyper appuyé. Remarquez, on assiste peut-être à la naissance d'une nouvelle famille de logiciels. Après les simulations, les jeux d'arcades ou de rôle, pourquoi pas les échecs comiques ? Cela dit, Marcel Gotlib y avait déjà pensé avant Electronic Arts et Georges Perec avant Gotlib alors... Maintenant que le décor est aussi planté qu'un PC mal configuré, commençons par le commencement. Dès l'introduction, on se rend compte qu'on se trouve en présence d'un jeu d'échecs vraiment à part. Les rideaux s'ouvrent et tandis que scroll le générique, retentit le Printemps de Vivaldi. Soudain un coup de feu éclate. La musique cafouille, l'écran se brouille, comme lorsque la prise du moniteur est mal enfoncée et on se retrouve... sous DOS. Ah! attendez, un message s'affiche lettre par lettre. Le programmeur nous informe qu'il est désolé de ne pouvoir continuer le générique faute de

Le fauteuil est soudain bien rempli. Le Tee-Shirt aussi du reste.



UP & DOWN

- ▲ Les digitalisations de personnages réels rajoutent une dimension supplémentaire aux déplacements des personnages.
- ▲ L'humour, totalement loufoque, permet de perdre une pièce en riant.
- ▲ Les menus de configurations très complet permettent de jouer comme on le souhaite.
- ▲ La possibilité de lancer l'application sous Windows en plein écran est une bonne chose.
- ▼ La réalisation est nouvelle mais le concept copié sur Battle Chess. Déjà que les redites d'Electronic Arts sont trop systématiques...
- ▼ C'est beau mais naturellement totalement injouable en mode 3D pour cause d'illisibilité totale.
- ▼ Près de 30 Mo, est-ce bien raisonnable ?

MANIAC



Le mode problème permet de poser ses pièces comme on le souhaite pour résoudre une situation particulière.

moyen. Et hop ! Ca repart de plus belle. Des avions traversent l'écran et viennent percuter les lettres du titre du jeu. Ensuite, le temps de répondre à un petit questionnaire destiné à déterminer si l'on est bien en âge de jouer à ce jeu d'échecs, un peu leste parfois (merci à Leisure Suit Larry) et c'est parti. Attention, quand je dis leste, c'est leste à l'américaine. Chez les Quackers, leste, c'est une robe fendue un peu haut. Si l'on est équipé d'une carte sonore, retentit une voix très proche de celle du HAL 9000 de 2001. Cette voix suave et obséquieuse, très très énervante, va vous accompagner pendant tout le jeu et distillera en anglais des messages du genre: "Tu es en train de perdre, Dan, je le sens" ou "Utilise la force" ou bien encore "Tu ne veux pas essayer un jeu moins compliqué, Dan ?". Et en avant pour une partie d'échecs effreinée. Le moins qu'on puisse dire, c'est que c'est du grand spectacle: chaque pièce est représentée par un acteur (ou actrice) digitalisé.

UN CHOIX RESTREINT

Pour l'insant, deux sets de pièces sont disponibles (au choix, Perse contre Moyen-âge mâtiné de Comedia d'el arte ou pièces métalliques) mais le menu laisse prévoir que d'autres pièces pourront être chargée (voir encadré vengeur à ce sujet). Les personnages bougent lors des déplacements et pendant les combats, l'écran zoom sur les adversaires. Je ne vous décrirai pas toutes les façons de tuer une pièce mais sachez que c'est globalement très drôle, pas toujours très fin mais, par là même, bêtement efficace. Si l'on s'arêtait là, on aurait là une copie digitalisé de Battle Chess mais ce qui différentie Chess Maniac de son prédécesseur, c'est que tout est mis en oeuvre pour destabiliser le joueur. En plus des messages vocaux de l'ordinateur, des personnages apparaissent parfois pour faire perdre au joueur sa concentration: un avion traverse l'écran, un chien lève la patte sur une pièce, une danseuse de French Cancan lève la patte. Euh, la jambe. Par moments, le fauteuil innocupé censé

La danseuse semble échappée d'un cartoon de Tex Avery.



Lors de la présentation du jeu au CES de Las Vegas et à l'ECTS de Londres, on pouvait voir des combats plus longs que ceux-ci et, surtout, profiter de détails ayant disparu de cette version disque dur. Il faudra donc attendre la version CD ROM pour admirer la soixantaine de façons de tuer une autre pièce comme le promet l'emballage. Enfin, les menus permettant de charger d'autres jeux de pièces ou des fonds différents sont innopérant, un fichier "readme" de dernière minute indiquant qu'il faudra se procurer les extensions chez son revendeur. Autant le logiciel est drôle, autant l'humour mercantile me laisse comme un goût désagréable dans la bouche.



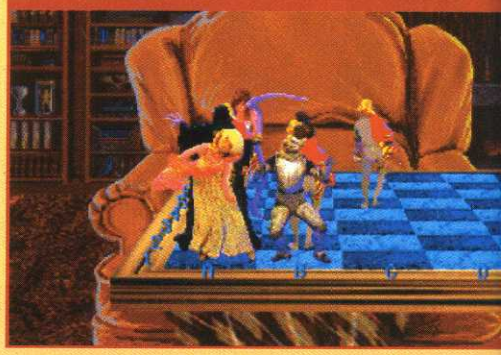
2D ou 3D, il est possible d'afficher les mouvements des piè

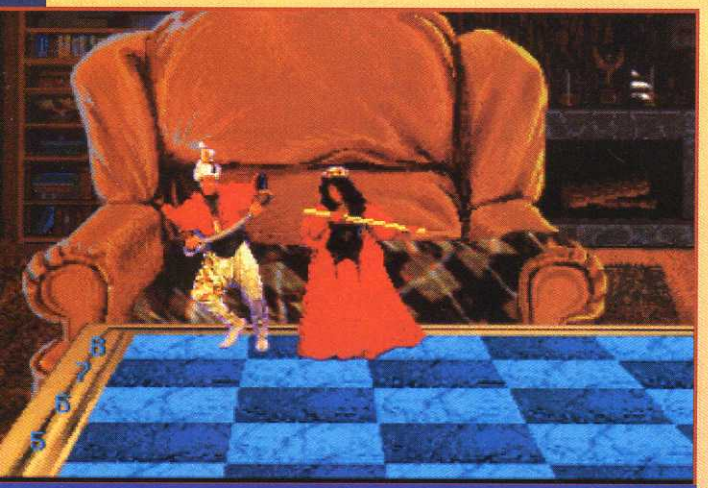
CHESS MANIAC

représenté l'ordinateur voit même apparaître une beauté extrèmement décolletée qui se trémousse et murmure lascivement avant de disparaître en fumée. A chaque fois, la bande son est à la hauteur de l'image. En plus de ce côté burlesque, Chess Maniac dipose de nombreuses options: on peut faire apparaître les pièces prises, afficher une horloge. Mieux encore, on peut, le temps de consulter exactement le jeu, afficher un échiquier en 2D, sur la scène 3D, belle mais naturellement peu lisible. Bien entendu, si on le souhaite, on peut également jouer en 2D avec des pièces classiques cette fois-ci. A tout moment, on peut forcer l'ordinateur à jouer, changer de camp, tourner l'échiquier et jouer en aveugle, partiel ou total. Les, menus, eux-mêmes configurables, peuvent être transparents ou bien apparaître "en dur" sur l'image. Si on le souhaite, on peut entendre l'énoncé de chaque mouvement. En ce qui concerne le niveau de jeu, Chess Maniac semble assez bon, c'est-à-dire suffisant pour un joueur moyen mais les champions risquent d'être décus. Les champions m'énervent. Et de plus, ils détestent généralement les échecs comiques. A noter enfin que le jeu, relativement rapide, tourne encore plus vite sous Windows que sous DOS. Comment ça, sous Windows ? Pas de panique, seul le fichier PIF est fourni avec Chess Maniac mais il ne s'agit pas d'une version Windows au sens strict puisque seul le mode plein écran est autorisé. Cela dit, la seule présence de ce fichier est une bonne chose (en revanche, c'est nul de ne pas avoir prévu d'icone). Bref, voilà un jeu finalement plus original qu'il n'y paraît à première vue. Conseil du mois, si vous le pouvez, attendez la version CD ROM, plus complète et ne prenant pas 26 Mo sur votre disque dur.

MOULINEX

Après avoir expédié la pièce, le pion doté des charmes de la Perse salue l'assemblée.





ou arme blanche, tout les moyens sont bons pour venir à bout du joueur. En s mouvements sont très fluides.





Les menus peuvent être transparents ou non.

Les pièces "classiques" ne sont pas drôles du tout mais plus facilement identifiables.




ECHEC

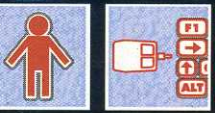
NOTICE VO:20

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE

SUR PC


26,5 MO

1MO


2 JOUEURS

SOURIS-CLAVIER


S.BLASTER
S.BLASTER PRO
AD LIB
ROLAND MT 32
SOUND SOURCE
COVOX
PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	08

82%

LE BASKET



EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

25F

5 SUR 5

PETITS PRIX POUR GRANDS JEUX

199 F POUR 3 JEUX OU 329 F POUR 5

ATARI ST

ADRENALYNN	*EXPONENTIA*	ADVANTAGE TENNIS	*INFOGRAMES*
ALCATRAZ	*INFOGRAMES*	ARACHNOPHOBIA	*INFOGRAMES*
BABY JO	*LORICIEL*	BARBARIAN 2	*PSYGNOSIS*
BILLIARD SIMULATOR 2	*INFOGRAMES*	CAPCOM COLLECTION	*US GOLD*
CHESS SIMULATOR	*INFOGRAMES*	CHICAGO 90	*MICROIDS*
CHIP CHALLENGE	*US GOLD*	COLLECTORS	*GREMLIN*
COMPIL'INTEGRALE	*GREMLIN*	CROISIERE	*DELPHINE SOFTWARE*
DARKMAN	*OCEAN*	DARKSIDE	*MICROPROSE*
ELF	*OCEAN*	EXILE	*AUDIOGENIC*
FATE	*RAINBOW ARTS*	GEN D'OR	*OCEAN*
GUARDIANS	*LORICIEL*	HUDSON HAWK	*OCEAN*
INFESTATION	*PSYGNOSIS*		
JAMES BOND COLLECTION	*DOMARK*	JUSTICIERS 3	*OCEAN*
LA BANDE A PICSOU	*INFOGRAMES*		
L'AIGLE D'OR/LE RETOUR	*LORICIEL*	LES CHEVALIERS	*US GOLD*
LES STARS	*LORICIEL*	LOTUS ESPRIT	*GREMLIN*
MAX	*US GOLD*	MEGA MIX	*OCEAN*
MEGA TWINS	*OCEAN*	MERCS	*US GOLD*
MIDNIGHT RESISTANCE	*OCEAN*	MOONBLASTER	*LORICIEL*
MOONWALKER	*US GOLD*	MYSTICAL	*INFOGRAMES*
NAVY SEALS	*OCEAN*	NO BUDDIE'S LAND	*EXPOSE SOFTWARE*
NRJ	*INFOGRAMES*	NRJ 2	*INFOGRAMES*
NRJ 3	INFOGRAMES	NRJ 4	*INFOGRAMES*
OPERATION THUNDERBOLT	*OCEAN*	PANG	*OCEAN*
PARAGLIDING	*LORICIEL*	PITFIGHTER	*DOMARK*
PLOTTING	*OCEAN*	PSYBORG	*LORICIEL*
RAINBOW WARRIOR	*MICROPROSE*	RICK DANGEROUS	*MICROPROSE*
SAPIENS	*LORICIEL*	SIM CITY	*INFOGRAMES*
SLIDERS	*MICROIDS*	SMATCH TV	*OCEAN*
SNOW STRIKE	*US GOLD*	S.T.U.N RUNNER	*DOMARK*
SUPER ACTION PACK	*GREMLIN*	SUPERCARS 2	*GREMLIN*
SUPER SEGA	*US GOLD*	SUSPICIOUS CARGO	*GREMLIN*
SWAP	*MICROIDS*	SWITCHBLADE 2	*GREMLIN*
TEAM SUZUKI	*GREMLIN*	TERRAIN EDITOR	*INFOGRAMES*
THUNDERBURNER	*LORICIEL*	THUNDERHAWK	*CORE DESIGN*
TOKI	*OCEAN*	TOP ACTION	*LORICIEL*
TOP 3	*LORICIEL*	TOYOTA CELICA	*GREMLIN*
39-45	*LORICIEL*	UMS 2	*MICROPROSE*
UTOPIA	*GREMLIN*	WHEELS OF FIRE	*DOMARK*
WRECKERS	*AUDIOGENIC*	W W F	*OCEAN*
ZONE WARRIOR	*ELECTRONIC ARTS*		

AMIGA

ACTION KIT	*LORICIEL*	ADRENALYNN	*EXPONENTIA*
ADVANTAGE TENNIS	*INFOGRAMES*	ALPHA WAVES	*INFOGRAMES*
AMNIOS	*PSYGNOSIS*	AUDIO-SCULTURE	*EXPOSE SOFTWARE*
ARACHNOPHOBIA	*INFOGRAMES*	BABY JO	*LORICIEL*
BARBARIAN 2	*PSYGNOSIS*	BILLIARD SIMULATION 2	*INFOGRAMES*
BSS JANE SEYMOUR	*GREMLIN*	CAPCOM COLLECTION	*US GOLD*
CHESS SIMULATOR	*INFOGRAMES*	CHICAGO 90	*MICROIDS*
CHIP CHALLENGE	*US GOLD*	COLLECTORS	*GREMLIN*
COMPIL' INTEGRALE	*GREMLIN*	CRAZY SHOT	LORICIEL
CROISIERE	*DELPHINE SOFTWARE*		
DARKMAN	*OCEAN*	DARKSIDE	*MICROPROSE*
EXILE	*AUDIOGENIC*	FATE	*RAINBOW ARTS*
FIRST SAMOURAI	*MIRRORSOFT*	GENGIS KHAN	*INFOGRAMES*
GUNSHIP	*MICROPROSE*	HUDSON HAWK	*OCEAN*
IRON TRACKERS	*MICROIDS*		
L'AIGLE D'OR/LE RETOUR	*LORICIEL*	LOST PATROL	*OCEAN*
LOTUS ESPRIT	*GREMLIN*	MAX	*US GOLD*
MEGA TWINS	*OCEAN*	MERCS	*US GOLD*
MOONBLASTER	LORICIEL	NRJ 2	*INFOGRAMES*
NRJ 3	*INFOGRAMES*		



226 JEUX TOUT NEUFS ET GARANTIS 6 MOIS

PARAGLIDING	LORICIEL	PEGASUS	GREMLIN
PITFIGHTER	DOMARK	PLAYROOM	INFOGRAMES
PLOTTING	OCEAN	POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS
PSYBORG	LORICIEL	RAINBOW WARRIOR	MICROPROSE
RICK DANGEROUS	MICROPROSE	ROBOCOP 3	OCEAN
7 COLORS	INFOGRAMES		
SIM'S PACK AIR-TERRE-MER	ELECTRONIC ARTS		
SMASH TV	OCEAN	SNOW STRIKE	US GOLD
SPORT'S BEST	LORICIEL	STRIKEFLEET	ELECTRONIC ARTS
S.T.U.N RUNNER	DOMARK	STUNT CAR	MICROPROSE
SUPAPLEX	DREAM FACTORY		
SUPER ACTION PACK	GREMLIN	SUPERCARS 2	GREMLIN
SUPER HEROES	DOMARK	SUPER SEGA	US GOLD
SUSPICIOUS CARGO	GREMLIN	SWAP	MICROIDS
SWITCHBLADE	GREMLIN	SWITCHBLADE 2	GREMLIN
TERRAIN EDITOR	INFOGRAMES	GOLD OF THE AZTECS	US GOLD
TOP 3	LORICIEL	TORTUES NINJA 2	MIRRORSOFT
TOTAL RECALL	OCEAN	39 - 45	LORICIEL
TURBO OUT RUN	US GOLD	UTOPIA	GREMLIN
WILD WHEELS	OCEAN	WORLD CLASS RUGBY	AUDIOGENIC
WRECKERS	AUDIOGENIC	W W F	OCEAN
XENOPHONE	MICROPROSE		
ZONE WARRIOR	ELECTRONIC ARTS		

PC 3 1/2

AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	BABY JO	LORICIEL
BUMPY	LORICIEL	CASTTLE DATA DISK 1	ELECTRONIC ARTS
CHICAGO 90	MICROIDS	GODFATHER	US GOLD
HIGHWAY PATROL	MICROIDS		
L'AIGLE D'OR / LE RETOUR	LORICIEL	MOONBLASTER	LORICIEL
NRJ 2	INFOGRAMES	PARAGLIDING	LORICIEL
ROCKETEER	INFOGRAMES	ROGER RABBIT	INFOGRAMES
SAPIENS	LORICIEL	SPORT'S BEST	LORICIEL
TEAM SUZUKI	GREMLIN	TOP ACTION	LORICIEL
TOP 3	LORICIEL	39 - 45	LORICIEL

PC 5 1/4

ADVANTAGE TENNIS DUAL	INFOGRAMES	ARCHITECTURE 1	INFOGRAMES
ARCHITECTURE 2	INFOGRAMES	BANDITS KING	INFOGRAMES
BUMPY	LORICIEL	CASTLES DATA DISK 1	ELECTRONIC ARTS
CHESS SIMULATOR	INFOGRAMES	CHICAGO 90	MICROIDS
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	ELECTRONIC ARTS		
COMPIL PC PACK	MICROIDS		
CRAZY SHOT	LORICIEL	CRIME WAVE	US GOLD
CROISIERE POUR UN CADAVRE	DELPHINE SOFTWARE		
GENGIS KHAN	INFOGRAMES	GODFATHER	US GOLD
HARD DRIVING 2	DOMARK	HIGHWAY PATROL 2	MICROIDS
INTELLIGENT STRATEGY	OXFORD SOFTWORKS		
LA BANDE A PICSOU DUAL	INFOGRAMES	L'AIGLE D'OR RETOUR	LORICIEL
LOGICAL	RAINBOW ARTS	MAD TV	RAINBOW ARTS
MOONBLASTER	LORICIEL	NRJ 2	INFOGRAMES
NRJ 3	INFOGRAMES	NRJ 4	INFOGRAMES
OH NO MORE LEMMINGS	PSYGNOSIS		
OH NO MORE LEMMINGS DATA	PSYGNOSIS		
PARAGLIDING	LORICIEL	PITFIGHTER DUAL	DOMARK
ROGER RABBIT	INFOGRAMES	SAMOURAI	MICROPROSE
SAPIENS	LORICIEL		
7 COLORS DUAL	INFOGRAMES	SKWEEK	LORICIEL
SPORT'S BEST	LORICIEL		
STAR TREK	ELECTRONIC ARTS		
S.T.U.N RUNNER	DOMARK		
SUPER SKI	MICROIDS	SWAP	MICROIDS
TEAM SUZUKI	GREMLIN	TERMINATOR 2 DUAL	OCEAN
TERRAIN EDITOR	INFOGRAMES	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
TOP ACTION	LORICIEL	TOP 3	LORICIEL
TOTAL ECLIPSE	MICROPROSE	39 - 45	LORICIEL
TURBO CUP	LORICIEL	WILD WHEELS DUAL	OCEAN

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A "JOYSTICK-OPERATION JOY" 103, BD MAC DONALD 75019 PARIS

NOM ..... **PRENOM** .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... **VILLE** .....

TELEPHONE .....

JE COMMANDE :

❒ -3 JEUX A 199 FF
❒ -5 JEUX A 329 FF

STANDARD : ST ❒ **AMIGA** ❒ **PC 3 1/2** ❒ **PC 5 1/4** ❒

1- .....
2- .....
3- .....
4- .....
5- .....

+ PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE :

soit un total TTC de ❒ **34 F**
ou de ❒ **233 F**
363 F*



CADEAU !

*CADEAU ! un superbe pin's tirage limité offert aux 1 000 premières commandes de 5 produits

REGLEMENT : **Chèque bancaire** ❒ **CCP** ❒ **Mandat lettre** ❒

SIGNATURE : **(signature des parents pour les mineurs)** : .....

A REMPLIR IMPERATIVEMENT !

DANS LE CAS OU LES JEUX QUE JE COMMANDE NE SERAIENT PAS DISPONIBLES, JE VOUDRAIS EN REMPLACEMENT :

1- ..... 2- ..... 3- .....
4- ..... 5- .....

SI CES JEUX DE REMPLACEMENT ETAIENT EUX-AUSSI EPUISES, NOUS NOUS ENGAGEONS A VOUS RETOURNER IMMEDIATEMENT ET FRAIS VOTRE CHEQUE DE COMMANDE.

(OPERATION DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

DARKSEED

ans ce jeu, le facteur le plus important est temps. Tous les matins vers 10H00 un cteur viendra vous apportez un colis. Vous avez que 3 jours pour résoudre l'énigme.

FRAMY

1er jour

ers 10H00 le facteur viendra sonner à votre orte pour vous donnez un colis dans lequel vous ouverez une poupée étrange.



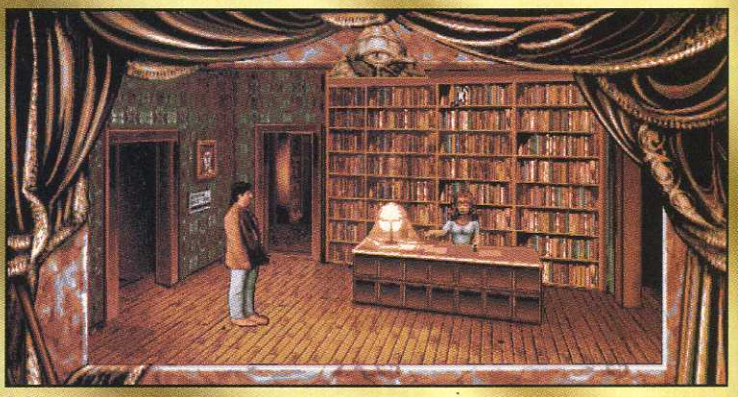
hambre de Mike:
ous vous réveillez avec un mal de tête insupportable.
lez dans la salle de bain.



alle de bain:
tilisez la douche, puis utilisez le miroir de la pharacie. Après avoir pris une aspirine, vous vous entez mieux! Allez dans la chambre des invités.



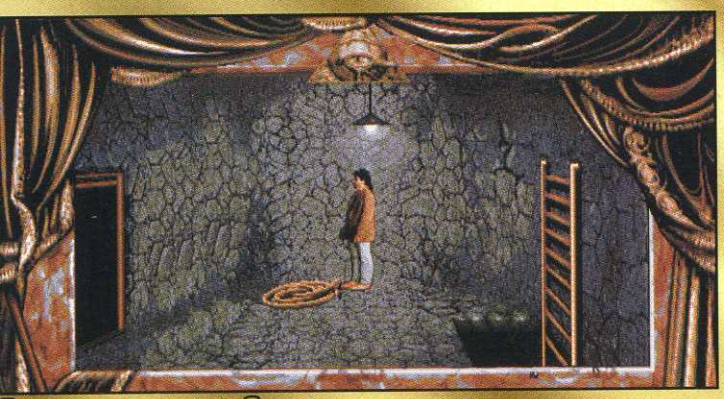
Chambre des invités:
Examinez les poches du manteau, vous y trouverez une carte de bibliothèque. lisez-la. Allez dans le bureau.



Bureau:
Prenez les plans et lisez-les (vous apprendrez l'existence de 2 passages secret). Utilisez le faut mur de droite pour ouvrir un passage secret. Rentrez dans le passage.

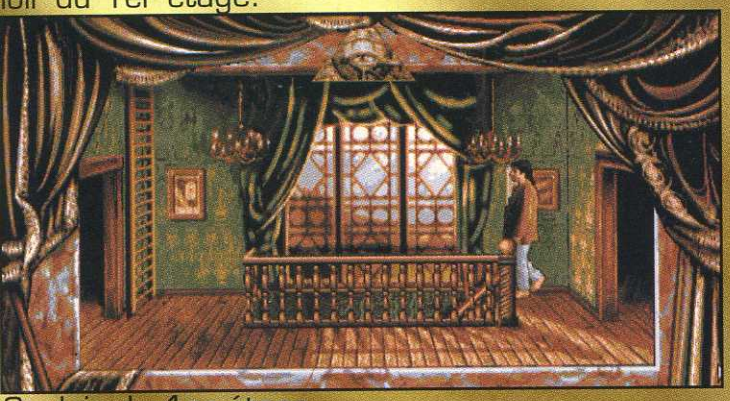


Passage secret 1:
Utilisez la porte (histoire qu'elle reste ouverte). Montez à l'échelle.



Passage secret 2:
Prenez la corde. Ouvrez la porte et rentrez-y.

Chambre de Mike:
Utilisez le faut mur de droite pour ouvrir le passage (toujours pour la même histoire!). Allez dans le couloir du 1er étage.



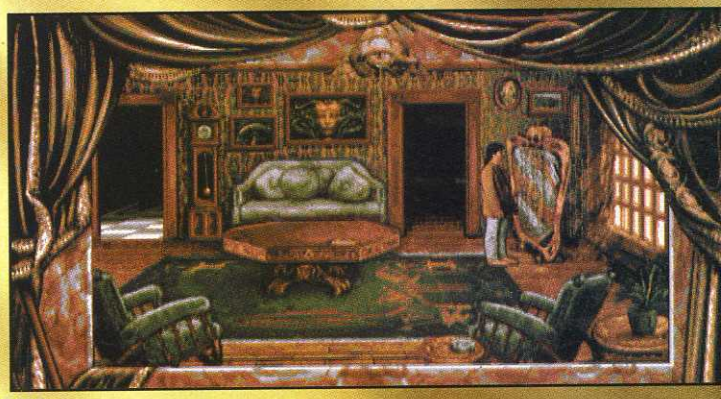
Couloir du 1er étage.
Grimpez au grenier par l'échelle.



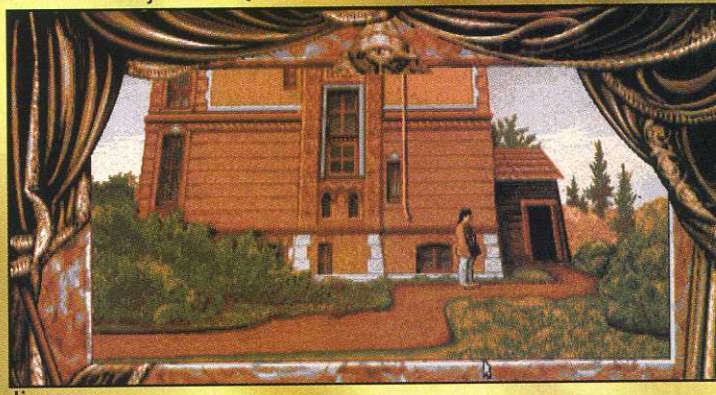
Grenier:
Utilisez 3 fois le coffre pour dégager la montre ainsi que l'accés au balcon. Prenez la montre. Allez sur le balcon.



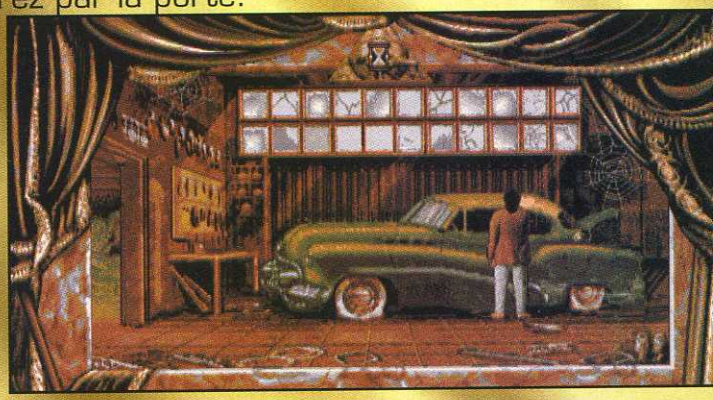
Balcon:
Utilisez la corde sur la statuette. Allez dans le salon.



Salon:
Examinez le miroir, vous y trouverez un message
Allez dans le jardin (en haut à droite de la maison).

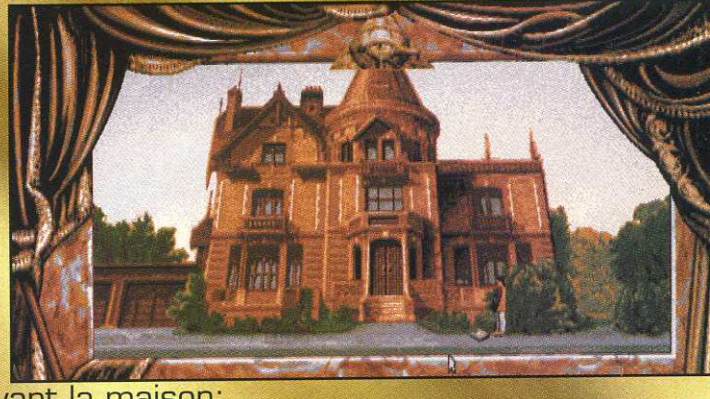


Jardin:
Entrez par la porte.



Garage:
Ouvrez le coffre de la voiture et examinez-le. Vou
trouverez un pied de biche. Allez dans le grenier.

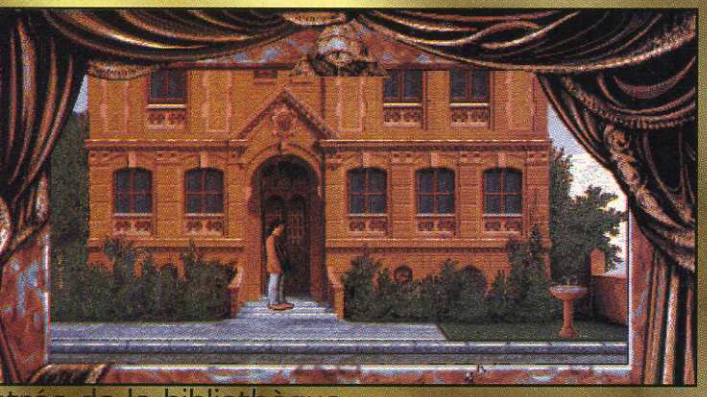
Grenier:
Utilisez le pied de biche sur le coffre. Examinez
coffre pour y trouvez un journal. Lisez-le. Alle
devant votre maison.



Devant la maison:
Lisez-le journal qui se trouve par terre. Allez a
magasin.



lagasin:
onnez de l'argent au marchand et prenez la bou-
ille de scotch. Votre voisin Delbert vous donne sa
arte ainsi qu'un rendez-vous pour le lendemain à
3H00. Lisez-la. Allez à droite.



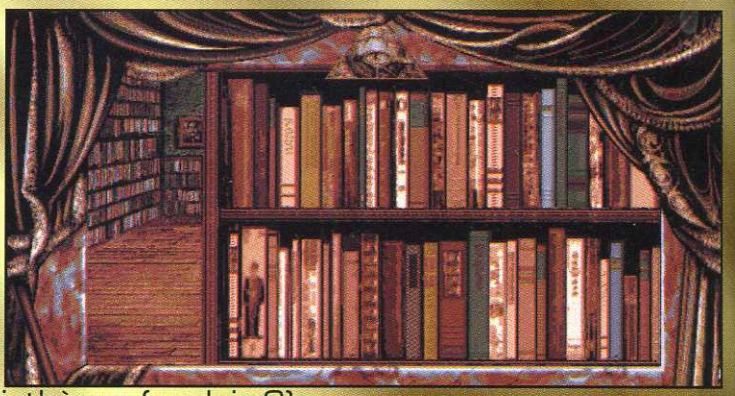
ntrée de la bibliothèque
ntrez dans la bibliothèque.



bliothèque:
onnez votre carte de bibliothèque à la jeune
e.Allez dans la salle du haut.



bliothèque (salle du haut):
lez dans le couloir C.



Bibliothèque (couloir C):
Examinez le livre avec la couverture verte. Vous trouvez un bout de papier. Lisez-le. Allez dans la chambre de Mike.

Chambre de Mike:
Le téléphone ne devrait pas tarder à sonner. Décrochez pour parler avec la jeune fille de la bibliothèque. Allez à la bibliothèque.

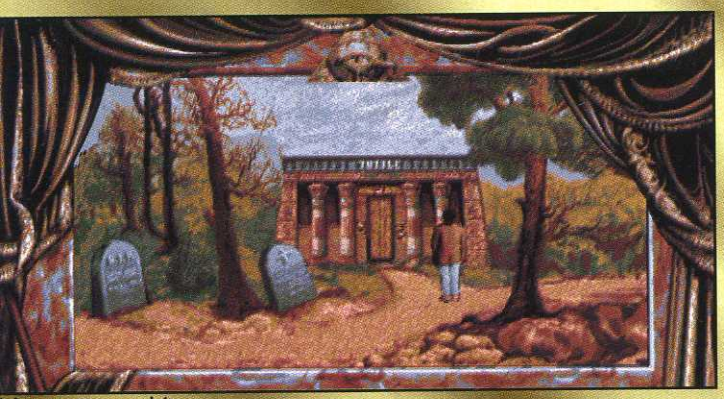
Bibliothèque:
Parlez à la jeune fille. Lisez le livre qu'elle vous a remis. Ramassez la barrette (à cheveux) par terre. Allez à l'entrée du cimetière (Deux écrans à droite de la maison).



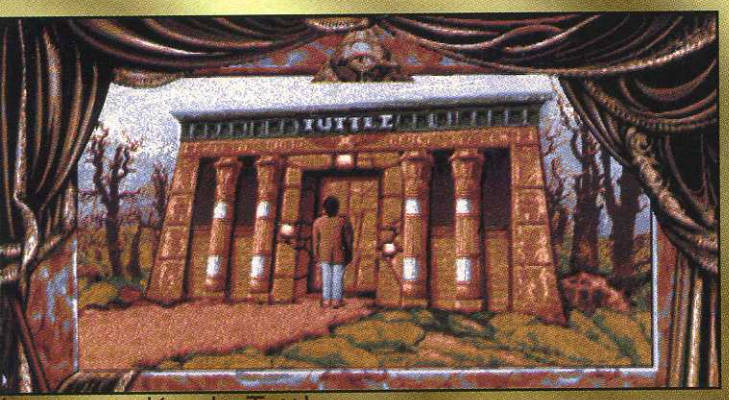
Entrée du cimetière:
Entrez dans le cimetière



Cimetière:
Allez à droite



Un mausolée:
Approchez-vous du mausolée.



Le mausolée de Tuttle.
Appuyez sur les 3 boutons (autour de la porte) comme c'était indiqué dans le message trouvé dans la bibliothèque (gauche, haut et droite).
Entrez dans le mausolée.



Dans le mausolée de Tuttle:
Allez dans la salle du haut.



Dans le mausolée de Tuttle (centres):
Examinez le pot de gauche de l'étagère la plus basse, vous y trouverez une clé. Allez dans le salon (de votre maison).

INTERDIT AUX NANAS !
Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :
36 70 21 01
TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !
POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !
36 68 21 01
MEGA CONCOURS
TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au
36 68 80 20
"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !
Plonge dans l'aventure surfe sur une vag de cadeau

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE LE :
36 68 21 88
Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.
NEWSTELEMEDIA
CODE MEDIA : 121



alon:
tilisez la clé sur la pendule. Vous apprenez le nom
e son propriètaire : John McKoogan. Allez dans la
hambre de Mike.

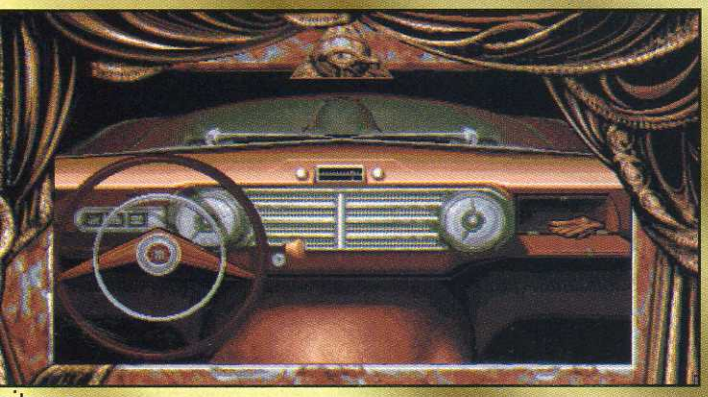
hambre de Mike:
ouchez-vous.

2ème jour

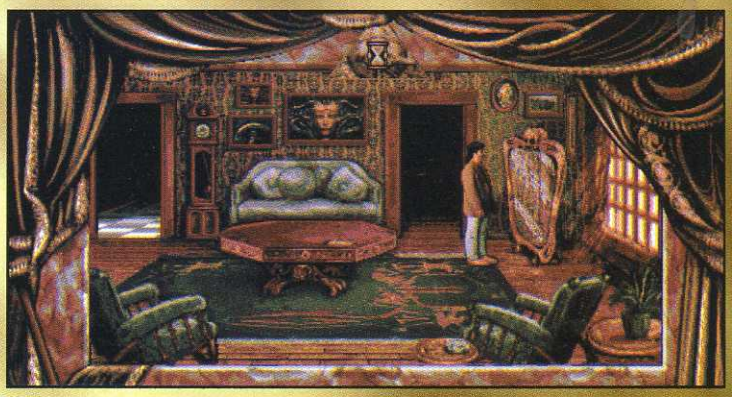
ers 10H00 le facteur viendra sonner à votre
orte pour vous donnez un colis dans lequel vous
rouverez un bout de miroir.

hambre de Mike:
ous vous réveillez à nouveau avec un mal de tête
supportable. Allez dans la salle de bain.

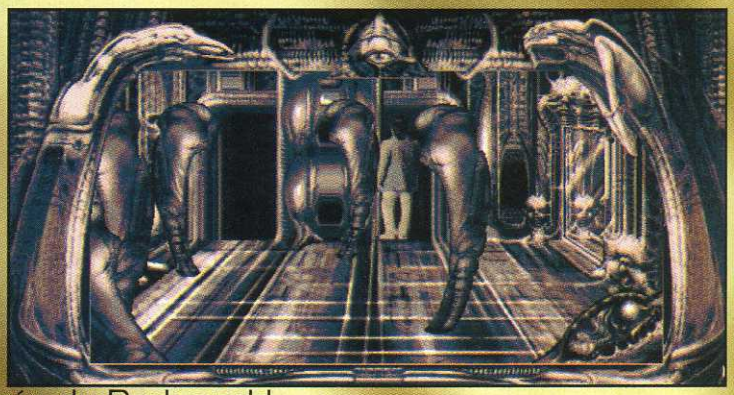
alle de bain:
tilisez la douche, puis utilisez le miroir de la phar-
nacie. Allez dans la voiture.



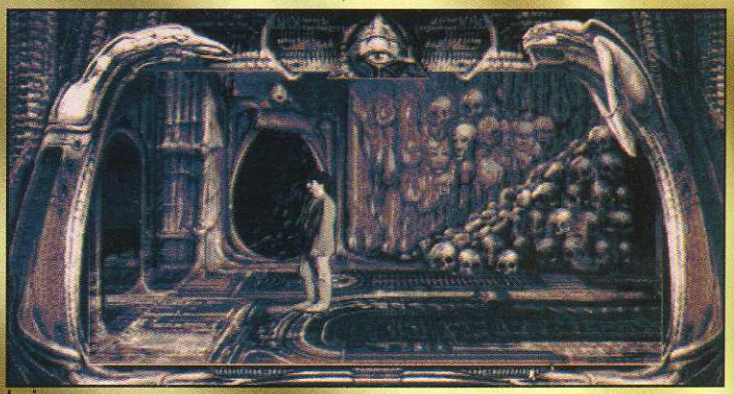
oiture:
llumez la radio et écoutez le message. Ouvrez la
oîte à gants et prenez les gants. Allez vérifier que
es 2 portes des passages secret sont bien
uvertes (Bureau et Chambre de Mike). Allez dans
Salon.



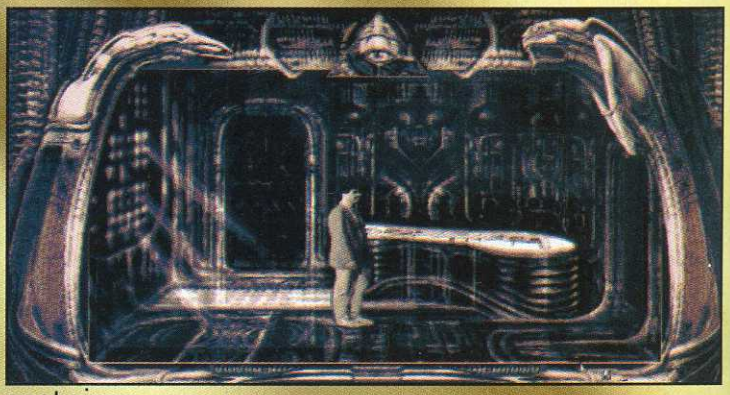
Salon:
Une fois que le facteur vous aura remis le paquet avec le bout de miroir, placez-le sur le miroir et rentrez dedans.



Entrée du Dark world.
Prenez la porte de droite.



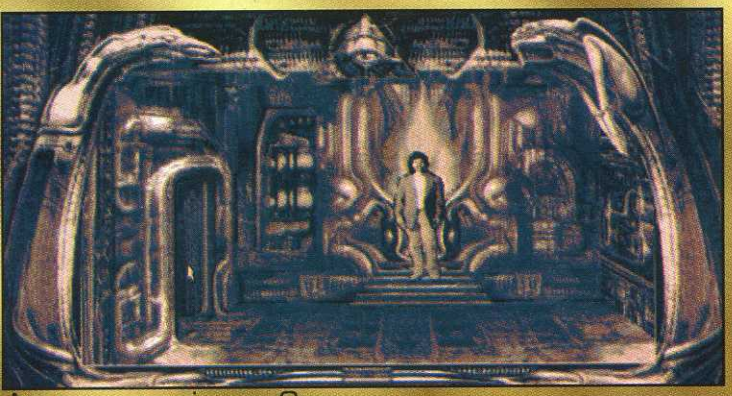
Couloir:
Prenez la porte de gauche.



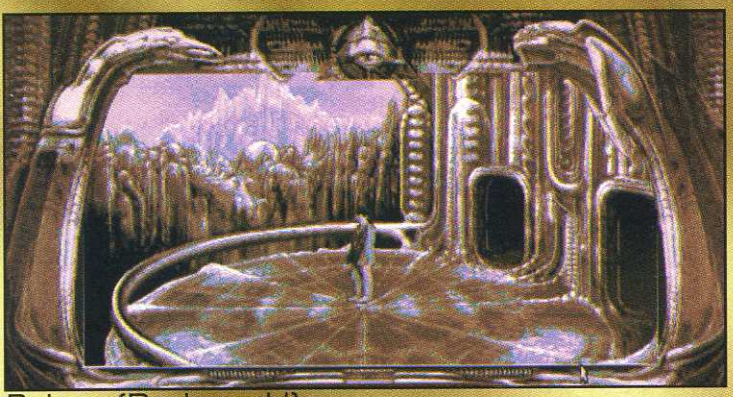
Laboratoire:
Examinez les plans. Prenez la porte de droite.



Ascenseur niveau 1
Allez dans l'ascenseur.

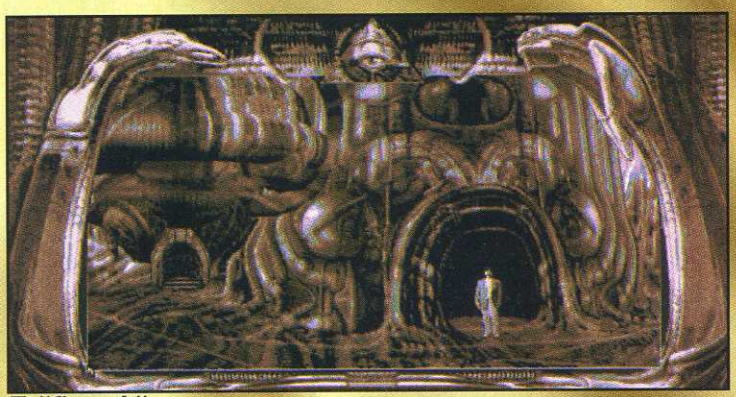


Ascenseur niveau 2
Allez à gauche.



Balcon (Dark world):
Prenez les jumelles et utilisez-les sur les montagnes. Utilisez les gants sur le levier (entre les deux portes). Retournez dans le couloir.

Couloir:
Prenez la porte d'en face.



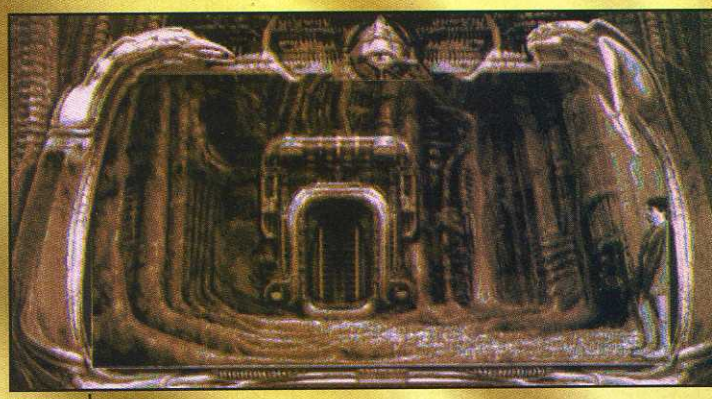
Edifice Alien:
Allez à gauche.



Chemin vers les catacombes:
Allez en haut.

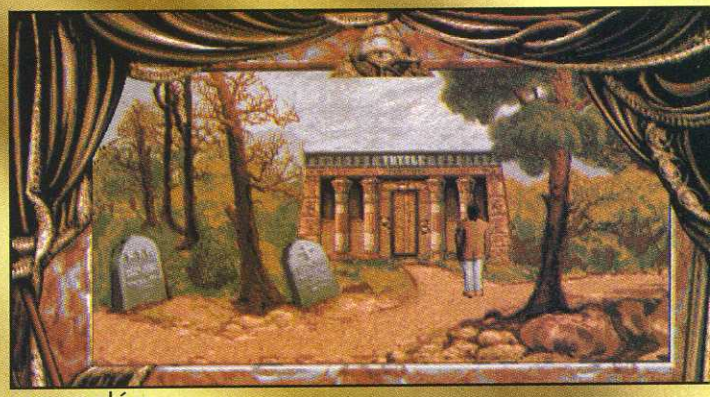


Chemin des catacombes
Entrez par la porte d'enface.



Catacombes:
Prenez la pelle. Allez dans la voiture (dans votr garage).

Voiture:
Ecoutez le nouveau message à la radio. Allez a mausolée.



Un mausolée:
Allez à gauche.



ombe J. McKoogan:
tilisez la pelle sur la tombe de J. McKoogan. sez la page manquante du journal. Allez devant otre maison (une personne vous attends!).



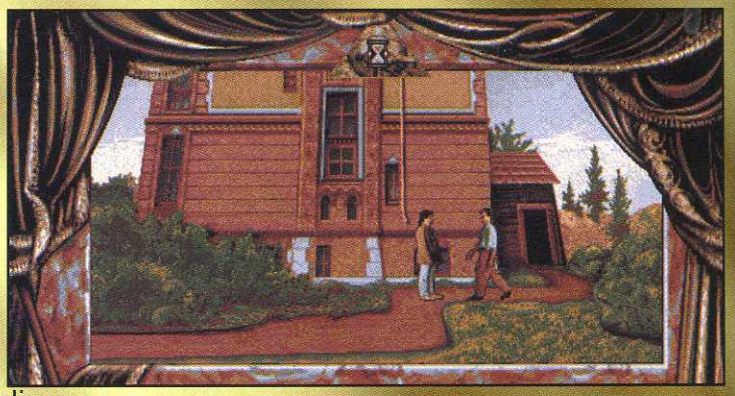
evant la maison:
n policier vous attends et vous amène tous droit n prison sans passer par la case départ.



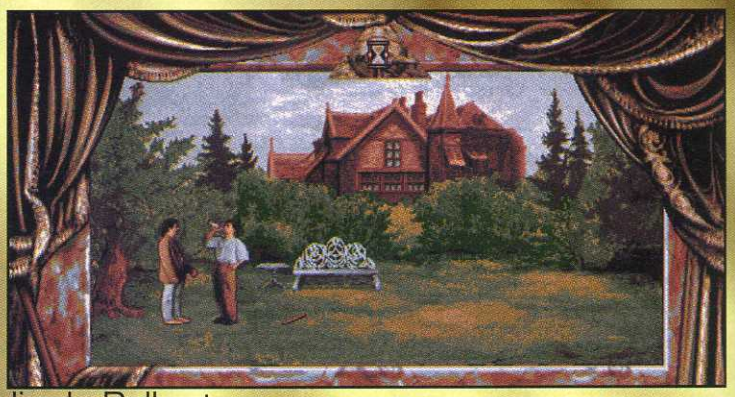
rison:
achez la barette (à cheveux), votre argent et les ants sous l'oreiller. Prenez la tase et cognez-la ontre la serrure. Donnez la carte de sortie de pri- on au policier. Vous vous retrouvez seul dans le ommisariat.



ommisariat:
rendre le pistolet. Allez dans le jardin.



Jardin:
Vers 18H00 Delbert vient vous voir, suivez-le.

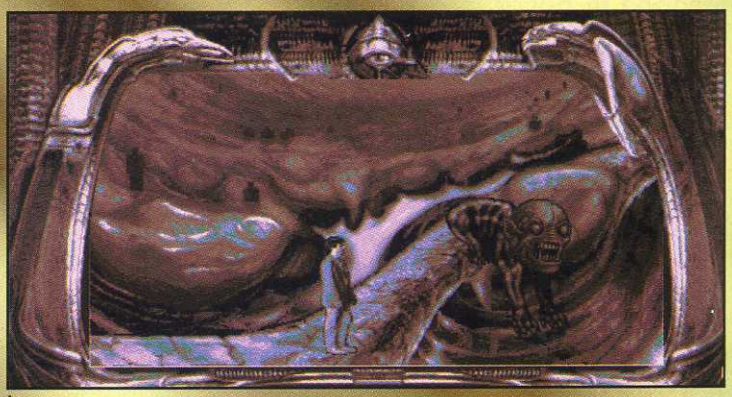


Jardin de Delbert:
Donnez la bouteille de scotch à Delbert. Ramassez le baton. Allez à l'édifice Alien.

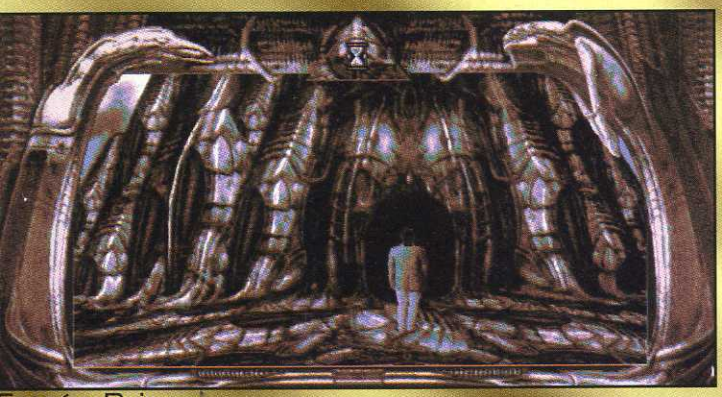
Edifice Alien:
Allez à droite.



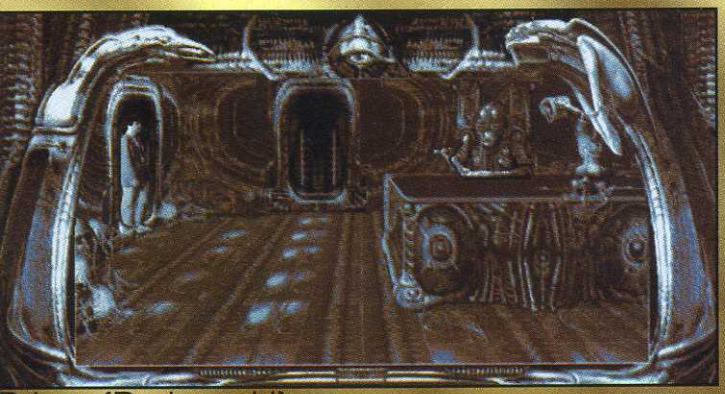
Chemin du pont:
Allez à droite.



Pont:
Lancez le baton dans le vide. Traversez le pont.

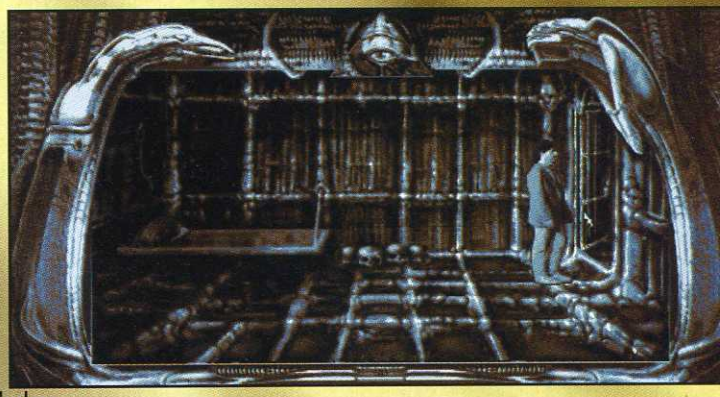


Entrée Prison:
Entrez dans la prison (Dark world).



Prison (Dark world):
Le policier vous enferme dans une cellule.





Cellule:
Examinez l'oreillé. Utilisez la barrette (à cheveux
dans la serrure. La deuxième fois sera la bonne
Sortez de la cellule.

PREMIER MAIL ORDER

	AMIGA	ST	PC
1869	199	–	279
3D CONSTRUCTION KIT 2	349	349	349
A TRAIN	249	–	299
ACES OF THE PACIFIC	–	–	299
ADDAMS FAMILY	179	179	–
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	89	–	–
ANOTHER WORLD	199	199	229
A320 AIRBUS (EUROPA)	249	249	329
A320 AIRBUS (USA)	249	249	329
A320 APPROACH TRAINER	249	249	329
ALONE IN THE DARK	–	–	299
AMBERSTAR	199	199	229
AMBERMOON	199	199	229
AQUATIC GAMES	169	–	–
ARCHER MACLEANS POOL	199	199	229
ASHES OF THE EMPIRE	249	–	299
ASSASIN	199	–	–
ATAC	229	–	299
AVBB HARRIER ASSAULT	**229**	**229**	**249**
AWARD WINNERS	199	199	229
B17 FLYING FORTRESS	**249**	**249**	**299**
BAT 2	199	199	249
BATTLETOADS	179	–	199
BATTLE ISLE	199	–	229
B C KID	169	–	–
BIRDS OF PREY	249	249	299
BLUES BROTHERS	89	–	–
BOARD GENIUS	199	–	249
BODY BLOWS	**199**	–	–
CAMPAIGN	249	249	299
CAMPAIGN MISSION DISKS	129	129	139
CAMPAIGN 2	249	249	299
CAESAR	249	249	299
CALIFORNIA GAMES	79	79	79
CAR & DRIVER	**–**	**–**	**249**
CASTLES II	–	–	249
CELTIC LEGENDS	199	–	229
CHAMPIONSHIP MANAGER	199	199	199
CHAOS ENGINE	**199**	**199**	**–**
CHUCK ROCK	129	–	–
CHUCH ROCK 2	179	–	–
CIVILISATION	**249**	**249**	**299**
COMBAT AIR PATROL	199	–	–
COMBAT CLASSICS	229	–	229
COMMANCHE MAX OVERKILL	**–**	**–**	**299**
COOL CROC TWINS	149	149	149
COOL WORLD	179	–	199
CREEPERS	179	–	199
CURSE OF ENCHANTIA	229	–	249
DARK SEED	229	–	249
DELUXE PAINT 4 ABA	649	–	–
DESERT STRIKE	229	–	–
DIZZY COLLECTION	**169**	**169**	**169**
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	169	169	–

	AMIGA	ST	PC
DREAM TEAM	179	179	199
DOODLEBUG	179	179	–
DUNE II	199	–	249
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES	249	249	–
DYNABLASTER	199	199	249
ELITE PLUS	–	–	249
EPIC	199	199	229
EYE OF THE BEHOLDER	199	–	229
EYE OF THE BEHOLDER 2	229	–	249
FALCON 3.0	**249**	–	**299**
F16 STRIKE EAGLE 2	229	229	229
F15 STRIKE EAGLE 3	–	–	299
F117A NIGHTHAWK	–	–	249
F16 COMBAT PILOT	89	89	99
FANTASTIC WORLDS	229	229	249
FIRE FORCE	199	–	–
FIRE AND ICE	199	199	199
FIREHAWK	**129**	**129**	**–**
FIRST SAMURAI	–	–	229
FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA	199	199	–
FLIGHT SIMULATOR 4	–	–	349
FLIGHT OF THE INTRUDER	89	89	99
FOOTBALL CRAZY (ANCO)	169	169	–
FORMULA ONE GRAND PRIX	**229**	**229**	**249**
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	–	–	249
GOBLINS 2	199	–	229
GODS	229	229	249
GUNSHIP 2000	**229**	**229**	**249**
GUY SPY	199	199	249
HARLEQUIN	129	169	–
HARPOON	249	–	299
HARPOON BATTLESET 3	99	–	119
HARPOON BATTLESET 4	99	–	119
HARPOON SCENARIO EDITOR	149	–	139
HARRIER JUMP JET	249	–	299
HEIMDALL	199	199	249
HISTORY LINE (1914-1918)	**199**	**–**	**249**
HOOK	149	149	229
HUMAN RACE	199	–	249
IK+	79	79	–
INCREDIBLE MACHINE	**–**	**–**	**249**
INDY ATLANTIS ADVENTURE	199	–	199
INT SPORTS CHALLENGE	199	199	249
ISHAR	199	199	199
JACK NICKLAUS GOLF	79	–	–
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF	**129**	–	**129**
JACK NICKLAUS COURSE DISK 4	69	–	69
JACK NICKLAUS COURSE DISK 5	69	–	69
JAGUAR XJ220	179	–	–

	AMIGA	ST	PC
JIMMY WHITES SNOOKER	229	229	229
JOE MAC CAVEMAN NINJA	199	–	249
JOHN MADDEN	179	–	–
JOHN MADDEN 2	–	–	229
KGB	249	–	299
KICK OFF 2 512K	89	89	–
KICK OFF 2 1 MEG	99	–	–
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	79	79	–
KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	79	–	–
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	–	–
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	69	69	–
KNIGHTS OF THE SKY	249	249	299
LASER SQUAD	199	–	229
LEGEND	229	229	229
LEGEND OF KYRANDIA	249	–	249
LEMMINGS 2 (THE TRIBES)	**199**	**199**	**249**
LETHAL WEAPON	199	199	229
LEGENDS OF VALOUR	299	–	349
LIBERATION	199	–	249
LINKS	249	–	279
LINKS PRO 386	**–**	**–**	**299**
LINKS BOUNTIFUL COURSE	139	–	139
LINKS FIRESTONE COURSE	139	–	139
LINKS HYATT COURSE	–	–	139
LINKS BARTON CREEK COURSE	–	–	139
LINKS BAYHILL COURSE	–	–	139
LINKS TROON NORTH COURSE	–	–	139
LINKS MAUNA KEA COURSE	–	–	159
LOMBARD RAC RALLY	89	89	99
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	89	89	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	129	–	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	199	199	–
LURE OF THE TEMPTRESS	179	179	199
MAGIC POCKETS	199	199	199
MACDONALDS LAND	199	199	199
MARIO IS MISSING	279	–	279
MICROPROSE GOLF	**249**	**249**	**299**
MICROSOFT GOLF	–	–	299
MEGA LO MANIA	–	–	229
MEGATRAVELLER 1	199	199	229
MEGATRAVELLER 2	199	199	229
MOONSTONE	199	–	199
MOONWALKER	79	79	79
NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF	229	–	–
NIGEL MANSELLS WC	179	179	199
NO SECOND PRIZE	**179**	**179**	**–**
OPERATION WOLF	79	79	–

	AMIGA	ST	PC
PACIFIC ISLANDS	199	199	249
PANG	89	89	–
PAPERBOY 2	99	–	99
PATRIOT	–	–	229
PERFECT GENERAL	249	–	279
PGA TOUR GOLF +	**199**	**–**	**229**
PINBALL DREAMS	179	–	299
PINBALL FANTASIES	199	–	–
POPULOUS 2 +	249	–	299
POPULOUS 2 (1MB)	–	199	–
POPULOUS 2 (512K)	–	199	–
POWERMONGER	199	199	229
POWERMONGER WW1 DATA DISK	99	99	–
PREMIER MANAGER	**199**	**199**	**229**
PREMIERE	199	–	–
PRINCE OF PERSIA	89	89	99
PUTTY	**199**	**–**	**–**
R-TYPE	79	79	–
RAGNAROCK	249	249	299
RAILROAD TYCOON	199	199	249
RAINBOW ISLANDS	79	79	–
RAINBOW COLLECTION	179	179	–
RAMPART	199	199	–
RISKY WOODS	229	–	249
ROAD RASH	199	–	–
ROBOCOP	79	79	–
ROBOCOP 2	79	79	–
ROBOCOP 3	189	189	199
ROBOSPORT	249	–	249
SABRE TEAM	229	–	249
SECRET OF MONKEY ISLAND	199	199	199
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	249	–	249
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	**189**	**189**	**199**
SHADOW PRESIDENT	–	–	269
SHUTTLE	199	199	249
SILENT SERVICE 2	229	229	249
SIM ANT	–	–	249
SIM CITY DELUXE	–	–	249
SIM CITY/POPULOUS	199	199	199
SIM EARTH	249	–	299
SIM LIFE	229	–	249
SLEEPWALKER	229	229	–
SOCCER STARS COMPILATION	189	189	–
SPACE CRUSADE	199	199	199
SPACE QUEST 5	**–**	**–**	**249**
SPECIAL FORCES	199	199	229
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	–	–	249
STRATEGY MASTERS	199	199	199
STREETFIGHTER 2	**199**	**199**	**199**
STRIDER	79	79	–

	AMIGA	ST	PC
STRIKE COMMANDER	–	–	299
STRIKER	199	199	–
STRIP POKER 2 + DATA DISK	**79**	**79**	**–**
STUNT CAR RACER	79	79	79
STUNT ISLAND	**–**	**–**	**249**
SUPERFIGHTERS	199	199	229
SWITCHBLADE 2	79	–	–
TASK FORCE 1942	–	–	299
THE GAMES ESPANIA 92	199	199	–
THE GREATEST	199	199	249
THE HUMANS	199	–	249
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	99	–	99
TRODDLERS	199	–	–
TROLLS	**199**	**–**	**199**
TURRICAN	79	79	–
ULTIMA UNDERWORLD	–	–	299
ULTIMA UNDERWORLD 2	**–**	**–**	**299**
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)	–	–	299
ULTIMA 7 (THE SERPANT ISLE)	–	–	299
UTOPIA	199	199	229
V FOR VICTORY 1	–	–	249
V FOR VICTORY 2	–	–	249
WAR IN THE GULF	**199**	**199**	**249**
WHALES VOYAGE	199	–	279
WING COMMANDER 1	199	–	199
WING COMMANDER 2	–	–	299
WING COMMANDER 1 DELUXE	–	–	329
WING COMMANDER 2 SPECIAL OPS 1	–	–	169
WING COMMANDER 2 SPECIAL OPS 2	–	–	169
WIZKID	199	199	249
WWF 2	199	199	249
X-WING	**–**	**–**	**299**
ZOOL	**199**	**199**	**249**

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10×	69	99	59	69	49	55
20×	129	179	109	129	89	99
50×	299	409	249	299	209	239

Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre cartere credit (MasterCard, Visa, Carte Bleue) et indiquant la date d'expiration, a:

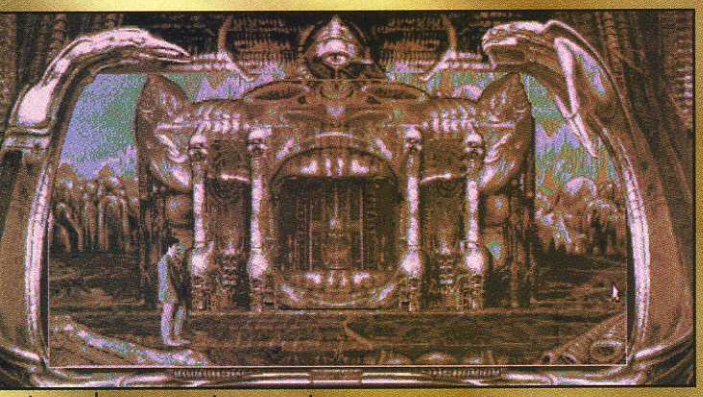
Premier Mail Order, 10 Tinkler Side, Basildon, Essex SS14 1LE, Angleterre.

Commandes Telephoniques: 19.44.268.271.172 Lun-Vend 10H00 à 20H00, Samedi & Dimanche 11H00 à 17H00. Fax: 19.44.268.271.173

Nos prix et notre service sont bon, mais notre Francais est tres mauvais! Mais si vous avez besion de telephoner avec une question en Francais seulement le meilleur jour est Mardi. Frais de porte est compris. Les prix que vous regardez ici sont les prix q'on doit payer.



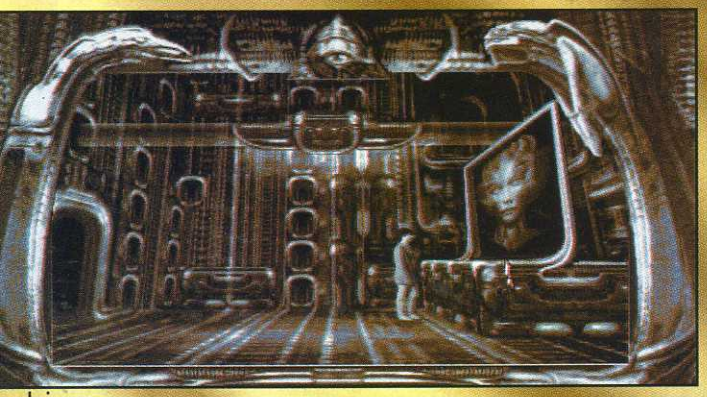
isonnier:
onnez la barrette (à cheveux) au prisonnier. Il us donnera en échange une ceinture d'invisibilité.
lez au fond du couloir.
ison (Dark world):
rtez de la prison.
trée prison:
lez à droite.



ntre de recrutement:
lez à droite.



ntrée des archives:
tilisez la ceinture d'invisibilité et entrez.



rchives:
tilisez les boutons. Examinez l'écran. Vous récupérez un microfilm. Allez dans la chambre de Mike.

Chambre de Mike:
Couchez-vous.

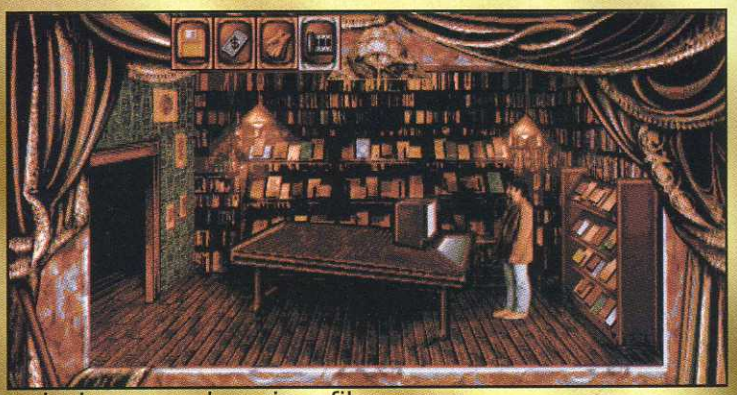
3ème jour

Vers 10H00 le facteur viendra sonner à votre porte pour vous donnez un colis dans lequel vous trouverez un manche.

Chambre de Mike:
Vous vous réveillez à nouveau avec un mal de tête insupportable.
Allez dans la salle de bain.

Salle de bain:
Utilisez la douche, puis utilisez le miroir de la pharmacie. Allez dans la bibliothèque.

Bibliothèque:
Allez dans la salle de droite.



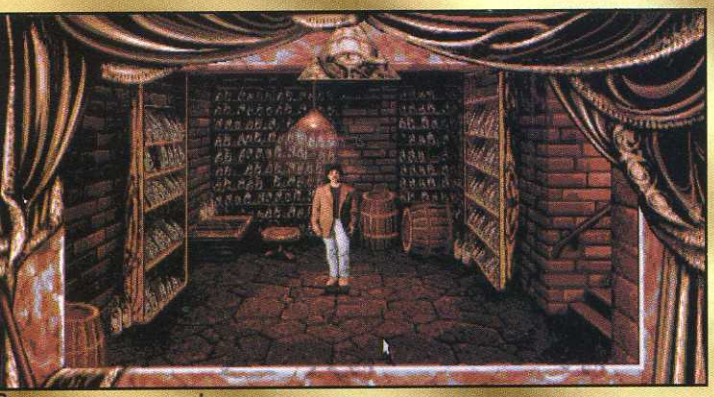
Salle de lecture de microfilms:
Allumez l'écran. Utilisez le microfilm sur l'écran. Allez au magasin.

Magasin:
Achetez une bouteille de scotch. Allez dans le salon.

Salon:
Allez dans la porte de gauche.



Cuisine:
Descendez par la porte.

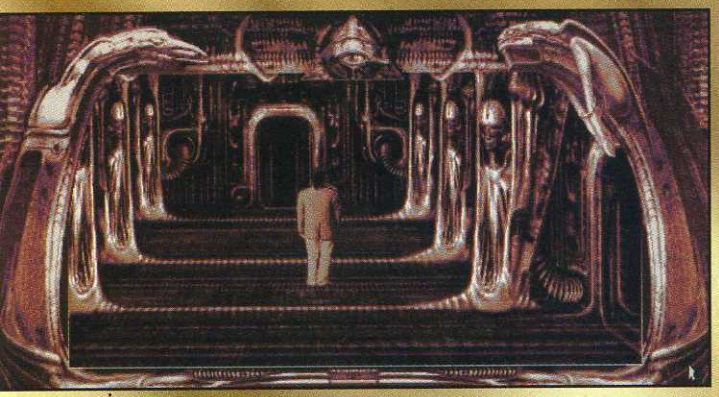


Cave:
Utilisez la pierre au centre de la cave (vous récupérez la pierre et les clés de la voiture). Allez dans le garage.

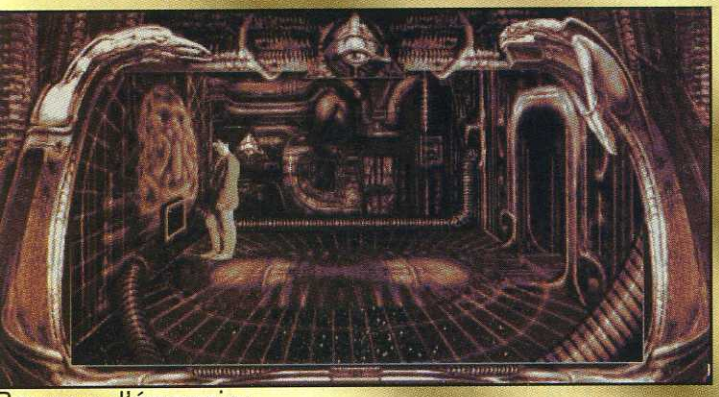
Garage:
Utilisez le scotch dans le réservoir de la voiture. Allez dans la voiture.

Voiture:
Utilisez les clés pour la démarrer. Allez dans les catacombes (passez par la corde fixé au balcon).

Catacombes:
Entrez dans la porte au nord.

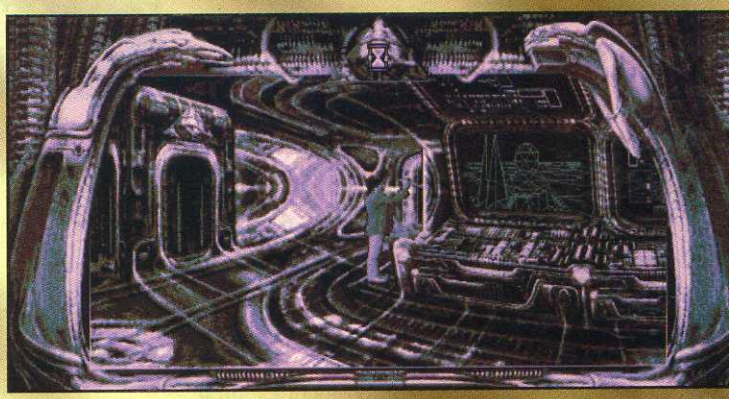


Les anciens.
Entrez dans la porte au nord.



Source d'énergie:
Utilisez la pierre dans le trou. Utilisez le manche sur la pierre. Vous voilà avec un beau marteau. Aller à l'édifice Alien.

Edifice alien:
Entrez par la petite porte de gauche.



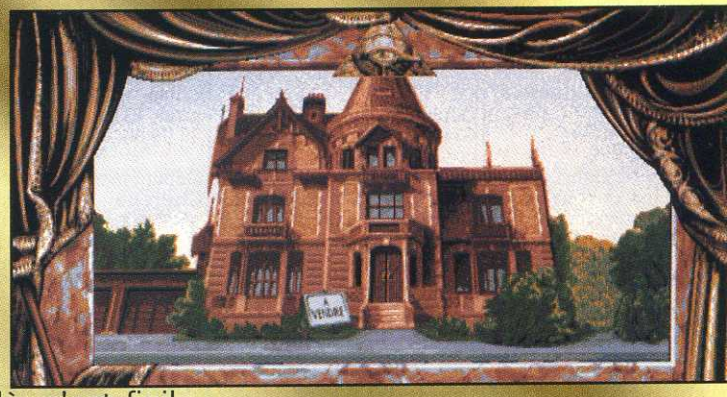
Vaisseau:
Utilisez les gants sur le levier. Sortez immédiatement. Et retournez dans la chambre de Mike.



Chambre de Mike:
Répondez au téléphone. Allez dans le salon.



Salon:
Utilisez le marteau sur le mirroir.



Voilà, c'est fini!

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

partement 31
erche DD pour A500, à
s prix. Contacter
phael, sur toulouse et
viron, le soir, au (16) 61
60 59.

partement 34
erche le jeu : Lode
nner sur A500, faire
re. Contacter Aurélien
gliese, 506 enclos des
us, 34280 Carnon, ou le
r, au (16) 67 68 06 94.

partement 35
h. ou Ech. modules de
sic, tout format pour
iga. Ach. Ext Mémoire,
ur A2000, faire offre.
ntacter Sébastien, au
) 99 57 88 06.

partement 39
h. Trackball pour Amiga
TV et titres CD.
ntacter Gregory, après
, au (16) 20 04 41 39.

partement 40
h. lecteur 3", pour A600
250 Frs. Contacter
ataloup Emmanuel, 9
passe des graviere, 4 Res
stade, 40130 Capbreton,
au (16) 58 72 62 27.

partement 40
h. pour Amiga : Action
play MK III : 300 Frs +
ks vierge à bas prix.
ntacter Rollin Bertrand,
Bd de Harbaux, 40000
nt de Marsan.

partement 57
h. pour A500, lecteur
terne : 250 Frs maxi.
ntacter Antoine, au (16)
58 54 85.

partement 57
erche Action Replay
3 pour A500, et contacts
ur échange de jx, utils et
ucatifs, sur A500, STE, et
. Contacter J Francois
rtheau, 1 rue des
osotis, 57420 Fleury, ou
(16) 87 52 54 01.

partement 69
h. sur A500 : Lemmings
et Body Blows : 170 Frs.
ntacter Charly, après
, au (16) 78 51 25 19.

partement 73
h. Trackball, pour
mmodore CDTV.
léphoner au (16) 79 32
03.

partement 75
erche sur A500, jx de
ateforme. Contacter
colas, au (1) 47 64 35 52.

partement 75
h. Eyes of Beholder 1,
ur Amiga et tous jx de
e. Contacter Gilbert, au
46 41 18 31.

partement 77
h. DD IDE 2,5''. Vds.
aos Engine, Indy 4 : 150
s pce, moniteur Philips :
0 Frs, et cherche
rkseed, Lemmings 2 et
ws. Contacter Michael,
(16) 60 72 76 41.

Département 92
Ach. A500 équipé Midi, Synthe et recherche logiciels musical (Studio 24...). Contacter Rousset JM, 15 Bd Emile Zola, 92000 Nanterre, ou au (1) 46 95 13 91.

Contact

Département 2
Ech. Vds. nouvautés sur tout Amiga. Contacter Thomas Owczarczak, 8 bis rue d'Alsace, 02100 St Quentin.

Département 13
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx, vente ou achat, si possible dans le 13. Contacter Jaccone Julien, 7 rue Charles Cerrato, 13010 Marseille.

Département 26
cherche contacts A500/600. Contacter Boissy Paddy, Quartier sibenos, 26380 Paeyrins, ou ua (16) 75 02 67 79.

Département 26
Cherche contact sur A500, posséde Nbrx jx. Vds. imprimante DMP 3160, à petit prix. Contacter Lapoulle Thierry, 30 Rte de Chateauneuf, Le Vercors 1, 26200 Montelimar, ou au (16) 75 01 91 46.

Département 27
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Patrick, au (16) 32 42 50 54.

Département 29
A1200, cherche contacts sympas et durables, pour échanges d'images et autres, sur cette bécane. Contacter Jérome, au (16) 98 87 34 22.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx et utils. Contacter Crespo Cedric, Ch du Viget la colline 4, 30340 St Privast des vieux.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mais 1945, 34660 Cournonterral.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et demos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 37
Grande Amiga Party, avec concours demos, dessins, musik à Tours, les 5,6,7 Juillet 1993. Contacter Pixel Art, 37 rue Manet, 37300 Joue les Tours.

Département 37
Grande amiga Pärty, avec concours, démos, dessins, Musik, à Tours, les 5,6,7 juin 1993. Contacter Pixel Art, 37 rue Manet, 37300 Joue Les Tours.
Département 37
Pour Amiga, Association Loi 1901, vous propose ses services. Contacter PIXEL ART, 37 rue MAnet, 37300 Joue les tours.

Département 44
Cherche contacts sur A500/600/1200, Pc et SFC, pour échange ou vente de jx. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 44
Recherche contacts cool sur Amiga et carte acceleratrice pour A500 plus. Contacter Bail Sylvain, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.

Département 49
Amiga Pc ST cherche contacts. Vds. matériel Atari à bon prix. Contacter Guillant Gregory, 6 Sq des mimosas, 49610 Murs Erigne.

Département 54
Vds. et Ech. jx et démos sur A500/600/1200. Contacter Dupre J Marc, 10 rue Jean Lebas, 54510 Tomblaine.

Département 54
Ach. Ech. Vds. news sur A500/1200. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les NAncy.

Département 54
A500 échange jx, utils. Contacter MArçon Francis, Bat Topaze Appt 44, Mouzimpre, 54270 Essey les Nancy.

Département 57
Cherche contacts cools sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc Vapiani, 25 boucle du breuil, 57100 Thionville, ou le week end, au (16) 82 34 59 67.

Département 57
Cherche contacts sur A500, pour échange et vente à trés bas prix. Contacter Melis Renato, 33 rue du puits Simon, 57350 String Wendel, ou au (16) 87 88 22 51.

Département 57
Cherche contacts cools, sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc VAppiani, 25 Boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou le week end, au (16) 82 34 59 67.

Département 59
Cherche contact sur Amiga. Contacter Frederic Degorre, entre 18 et 21h, au (16) 28 48 94 80.

Département 59
Cherche contacts sur A500/600, pour échange de jx. Contacter Dulieu Fabrice, 68 rue de Cambrai, 59200 Tourcoing.

Département 59
Ech. GG + 20 jx + adaptateur Master + jeu Master + sac de transport, contre Amiga. Contacter Damien Bancal, 446 Ave Louis Herbaux, 59240 Dunkerque.

Département 59
Cherche contact sérieux, pour échange de jx, utils et démos sur A500/1200. Contacter Figoureux Thierry, 31 rue Emile Verhaeren, 59470 Wormhout, ou en soirée, au (16) 28 62 82 95.

Département 59
A500+ cherche contact sur A500+. Contacter Ladon Yohann, 70 rue de la Bourgogne, 59200 Tourcoing.

Département 59
Cherche contacts sérieux sur Lille. Téléphoner après 18h, au (16) 20 08 73 59.

Département 59
Recherche contacts sur Amiga. Contacter Olivier Dejagere, 24 rue Henri Ghesquieres, 59155 Faches Thumesnil.

Département 60
Groupe cherche codeur (ASM, GFA) sur A500 et A1200, attention non sérieux et illégal s'abstenir. Contacter Fabien du groupe Avengers, au (16) 44 50 22 18.

Département 62
Cherche contacts sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 62
Cherche contacts sur A1200, utils, DP, et jx. Téléphoner après 19h, au (16) 21 75 80 10 .

Département 62
Ech. jx sur A500. Contacter Thomas David, 20 rue du 8 mai, 62143 Angers.

Département 65
Ech. jx, utils, sur A600, posséde news. Contacter Bacquer Axl, 9 rue D Daurat, 65000 Tarbes.

Département 69
Cherche contacts cools et rapides sur A500/1200, pour échanges. Contacter Martin Christophe, 57 rue du 1 mars , 69100 Villeurbanne.

Département 69
Contacts sur Amiga, posséde un A1200. Contacter Alban Violet, 120 rue Sully, 69006 Lyon.

Département 75
Cherche contacts sur A500, pour échange de news et démos. Contacter Marc Bacry, 22 rue St Fargeau, 75020 Paris.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies sur A500 à bas prix. Contacter Le Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 75
Cherche contact sue Amiga, pour échange de jx. Contacter Karim Kerkoudi, 8 rue Stanislas, 75006 Paris.

Département 75
Vds. Ech. news, oldies à bas prix, sur Amiga. Contacter Le Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 77
Ach. Ech. Vds. News sur A500/1200. Contacter David, au (16) 60 06 77 64.

Département 78
Ech. jx sur A500/1200, dans la région de Mantes la Jolie. Contacter Gilbert, au (1) 30 92 02 83.

Département 78
Ech. Ach. Vds. jx sur A1200. Vds. Zool : 160 Frs. Contacter Bonnet Didier, 24 rue Jean Jaures, 78100 St Germain en Laye.

Département 78
Ech. originaux sur Amiga, et cherche contacts cool. Contacter Arnaud Creuze, 4 allee du bouts des prés, 78720 Cernay.

Département 85
Cherche contact A500, posséde Nbrx jx. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 51 69 52 37.

Département 87
Cherche contact sur A500, posséde Nbrx news et vends moniteur couleur. Contacter Fretille, 19 rue J Brel, 87500 ST Rieix le perche.

Département 89
Cherche contact sur Amiga, Pc, S Nes. Contacter Philippe Morange, 3 Bd Nord, 89300 Joigny, ou au (16) 86 62 49 40.

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Débutant cherche contacts cools et rapide, sur A500. Contacter J Philippe Zanella, 30 rue Maurice Ravel, 73160 Cognin, ou après 17h, au (16) 79 69 49 42.

Département 93
Cherche jx pour enfants : éducatifs, Adibou Echan contre news jx, et échange jx. Contacter Ternus Antoine, au (1) 48 27 52 55.

Département 99
Débutant sur Amiga, cherche contacts sérieux, pour échange ou achat. Cherche Club en Belgique. Contacter BP 8, 7530 Gaurain Ramecroix, Belgique.

Département 99
Cherche contacts sérieux sur Amiga, uniquement en Belgique. BP 08, 7530 Gaurain Ramecroix, Belgique.

Vente

Département 2
Vds. Amiga 1 Mo + jx (SF 2, A World...) : 2700 Frs, valeur : 5500 Frs. et jx MD
entre 200 et 300 Fr
Téléphoner après 18h,
(16) 23 73 05 13.

Département 6
Vds. jx sur Amiga à b
prix (Gobliins 2, Boo
Blows, Chaos Engine
Contacter Venturini Lion
51 Ave C Besset, 061
Nice, ou au (16) 93 98
57.

Département 12
Vds. news Amig
Contacter Vidal David, 4
Chemin du coteau d
Cazes, 1200 St Afrique.

Département 13
Vds. A500 Rom 2.0 et 1,3
Mo + cartouche MK3
joystick, souris, utils et j
2500 Frs. Téléphoner
(16) 42 01 20 45.

Département 13
Vds. jx originaux, dont
Nbrx nouvaités, à bas p
et achéte disks vierge
mauvais états. Contact
Thierry, au (16) 91 02
28.

Département 13
Vds. A500 + 1 Mo + Nb
jx (Monkey Island 2,
World...) : 1800 Fr
Contacter Thierry, s
Marseille uniquement,
(16) 91 74 08 21.

Département 13
Vds. news à bas pris s
Amiga. Contacter Brouc
Jimmy, 5 Ave J Mouli
13580 la Fare les oliviers.

Département 17
Vds. Arme Fatal : 175 F
ou contre Chaos Engin
Contacter Fabien, au (1
46 95 50 49.

Département 19
Vds. A500 + Ext 1 Mo
ecran + lecteur Ext
joystick + Nbrx jx : 30
Frs. Contacter Christopl
Wagnon, Lasardane plai
Cebo, 13510 Eguilles, ou
(16) 42 92 64 40.

Département 21
Vds. A500 + Ext + monite
couleur 1083S + 2 joys
trés Nbrx disks : 3250 F
Epic, S Soccer : 165 Frs p
et Amos : 345 Fr
Téléphoner après 19h,
(16) 80 52 74 82.

Département 22
Vds. jx Amiga + A2000
Tv + 2 lecteurs + Nb
logiciels + accessoires à b
prix. Contacter Olivier,
(16) 96 71 04 21.

Département 24
Vds. A500 + joy + Ext 1 M
+ souris et tapis + MK 3
Nbrx jx : 2700 Frs
débattre, valeur : 70
Frs.Contacter Olivier apr
18h, au (16) 53 56 94 64.

Département 26
Vds. A500 + Ext 512 Ko
livres + disks, et vends
Amiga. Ach. Moder
Téléphoner au (16) 75
26 28.

Département 26
Vds. Nbrx news à bas pr

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga. Contacter
ome Courtial, 5 Ave de
pastorale, 26200
ntelimar, ou au (16) 75
01 54.

partement 27
. A500 + Ext 512 Ko +
teur Ext + moniteur
leur 1083S + joystick +
ks + manuels + cable
itel : 4000 Frs à
battre. Contacter Laurent
umier, au (16) 32 21 65

partement 30
. A500 + Ext + joystick
souris + Btes de
gement + Nbrx jx : 2000
Contacter Nicolas, au
66 83 03 37.

partement 37
. news et oldies à bas
, et recherche news Pc,
tre news Amiga.
ntacter Balle C, BP 3,
30 Nazelles Negron.

partement 39
. news, oldies sur A500,
bas prix. Contacter
ann Viard, 115 rue des
ossay, 39000 Lons le
nier, ou le week end,
(16) 84 43 01 65.

partement 41
us qui débutez sur
iga contacter moi.
minique Caudal, 33 rue
sse 41500 Mer.

partement 44
. A500 + Ext 1 Mo +
x jx originaux (A World,
amily...) + Nbrx jx, utils
démos : 3000 Frs, ou
tre Neo Geo + 2 ou 3
Téléphoner au (16) 40
58 48.

partement 44
. A500 + 1 Mo + souris
brx jx : 2700 Frs.

Contacter Laurent, au (16) 40 47 81 81.

Département 44
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 512 Ko + souris + joystick + jx : 4000 Frs. Contacter Philippe Goulard, 11 rue Mauvoisins, 44200 Nantes, ou au (16) 40 03 02 07.

Département 44
Vds. jx à bas prix sur Amiga. Contacter Sébastien Simon, 13 Bd Gustave Roch, 44200 Nantes.

Département 44
Vds. ou Ech. originaux (boite + notice) : Flashback : 125 Frs, Toki : 50 Frs, Gobliins 2 : 125 Frs... Contacter Erwan, au (16) 40 58 71 32.

Département 44
Vds., news et oldies sur A500, à prix divers. Contacter Julien, au (16) 40 33 26 71.

Département 45
Vds. jx originaux pour A500 : Civilization : 200 Frs, Flashback, Bargon : 150 Frs, Leander, Prehisto : 100 Frs. Contacter Etienne, le week end, ou en semaine, entre 18 et 19 la semaine, au (16) 38 80 71 59.

Département 46
Vds. Nbrx jx et news à bas pris. Contacter Dorain Lecamp, rue du Pape Jean 23, 46000 Cahors, ou au (16) 65 22 58 91.

Département 47
Vds. A2000 + moniteur couleurs 1084S + souris + joy + lecteur Ext + Nbrx disks : 4000 Frs à débattre. Contacter Franck, au (16) 53 88 12 12.

Département 51
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 1083S + Lecteur Ext + Nbrx jx + joysticks + souris : 3500 Frs. Contacter Franck, au (16) 26 04 65 36.

Département 51
Vds. A500 + Ext + lecteur Ext + Nbrx jx + 4 joys + boites de rangement + docs : 2900 Frs. Contacter Brice, au (16) 26 09 56 86.

Département 57
Vds. jx pour Amiga. Contacter Pytkiewiecz John, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St Julien les Metz.

Département 57
Vds. Ech. logiciels pour Amiga. Contacter J Pierre, après 17h30, au (16) 55 01 91 23.

Département 59
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter Crestani Franco, 20 Bd Malsherbe, 59600 Maubeuge.

Département 59
Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter Noura Frederic, 18 rue D Casanova, 59282 Pouchy.

Département 59
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 Mo Ram + souris + 2 joysticks + 50 jx + Kit Rom 1.3 + démos : 3200 Frs. Contacter Laurent, uniquement dans le nord, ua (16) 20 98 31 41.

Département 59
Vds. news et oldies à bas prix. Contacter Rudy, au (16) 20 07 14 34.

Département 59
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx disks + souris + Home office Kit + docs : 1600 Frs. Contacter Florent, au (16) 27 42 36 55.

Département 59
Vds. A500 + Ext + 2 joysticks + Nbrx jx + souris : 1500 Frs, valeur : 5100 Frs. Contacter Celisse Jeremy, 8 rue de Tigne, 59146 Pecquencourt, ou au (16) 27 95 33 69.

Département 60
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + joy + jx : 2000 Frs, boitier HD + alim. + controleur + 2 Mo SCSI : 600 Frs. Contacter Lionel, après 19h, au (16) 44 21 97 86.

Département 62
Vds. A2000 2.0 + Rom 1.3 + 3 Mo + lecteur Ext + DD SCSI 52 Mo + moniteur + jx et utils : 7000 Frs sans disks : 8560 avec. Téléphoner au (16) 21 39 22 55.

Département 62
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Battle Squadron : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 21 66 57 22.

Département 69
Vds. CDTV complet + Sim City CD, Xenon 2 CD, Lemings CD et autres. Téléphoner le soir, au (16) 72 41 89 38.

Département 69
Vds. A500 + lecteur Ext + 2 Bts des rangement + 4 joys + moniteur + Ext mémoire + Nbrx jx + souris et tapis + meuble : 4200 Frs à débattre. Contacter Adrien, après 17h en semaine, au (16) 78 91 38 00.

Département 69
Vds. jx sur A500 à petit prix. Contacter Markarian Serge, 1 chemin Voltaire, 69120 Vaux en Velin, ou au (16) 72 04 60 86.

Département 69
Vds. ou Ech. jx sur A500, cherche extension 1 Mo et plus. Contacter Ly Albert, au (16) 78 03 84 10.

Département 69
Vds. Nbrx livres sur Amiga à - 50 %. Contacter Chirol Ludovic, 124 rue Abbe Donnet, 69400 Villefranche.

Département 69
Vds. A500+, Ext + péritel + 3 manettes + souris + tapis + Nbrx jx (Dune, Kyrandia...) : 2100 Frs. Contacter Hisler Th, 4 Imp S Dali, 69110 Ste Foy les Lyon, ou ua (16) 78 59 71 56.

Département 71
Vds. A2000 + moniteur couleur + imprimante Epson + lecteur interne + carte MK3 + Nbrx disks + meuble + joys : 6000 Frs. Contacter Stéphane, le week end, au (16) 85 44 44 04.

Département 72
Vds. jx Amiga et Pc. Contacter Piron Frederic, 189 Bd de la petite vitesse, 72200 la Fléche, ou au (16) 42 94 26 85.

Département 73
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur 1084S + joy + Nbrx jx et utils : 3000 Frs. Contacter David, le week end, au (16) 79 54 25 09.

Département 75
Vds. A500 neuf sous garantie 9 mois : 1700 Frs, avec DD 20 Mo : 2800 Frs, ou DD 40 Mo : 3200 Frs. Contacter Claude, au Bureau : (1) 42 87 38 96, ou Dom. : (1) 49 88 17 30.

Département 75
Vds. A600 sous garantie + Beast 3, Flashback, Alian Breep + souris et joy : 2200 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 42 53 99 21.

Département 75
Vds. A600 (08/92) + logiciels (Devpac, DP 4, Amos), Nbrx jx + Starter Kit : 1600 Frs. Contacter Bernard, le soir, au (1) 44 26 32 92.

Département 75
Vds. A500 plus + Multistar 2 + Rom 1.3 + 1083S + HDGVP 52 Mo / 2 Mo + accessoire : 8900 Frs, valeur : 12000 Frs. Contacter Karl, au (1) 45 84 87 02.

Département 75
Vds. A500 1 Mo + lecteur Ext + souris + joystick + 20 originaux + Nbrx autres jx + Btes de rangement : 2000 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 42 05 94 95.

Département 75
Vds. A500 + Ext + 2 éme lecteur (Blitz antivirus) + joy + souris + Nbrx jx : 2600 Frs. Contacter Aziz, au (1) 43 45 48 39.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + joy + Nbrx jx + revues + cable Modem : 3000 Frs. Contacter Roger Bruna, à partir de 19h, au (1) 45 65 36 19.

Département 75
Vds. A500 1 Mb + 2 drive + 1084S + Nbrx disks + originaux : 3700 Frs, DD 52 Mo + 2Mo + alimentation : 3000 Frs, ou le tout : 6000 Frs, état exellent. Contacter Dimitri, le soir, au (1) 48 04 78 49.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 joy + Nbrx jx + souris + boite : 2500 Frs. Contacter Julien, vers 18h, au (1) 43 36 53 49.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx disks : 3000 Frs à débattre. Contacter Michael, au (1) 40 35 11 24.

Département 75
Vds. A500 + Ext + 1 joy + 1 joypad + manuels + Nbrx jx (Dune, S Soccer...) + utils + revues : 2500 Frs. Contacter Stéphane au (1) 42 23 66 93.

Département 75
Vds. originaux-x
Heumdall, Ishar, Populou
2 : 100 Frs et Dun
Darkseed : 150 Frs pce, c
contre 1 jeu S Nintend
Téléphoner au (1) 43 37
84.

Département 76
Vds. moniteur Commodo
1084 pour toute la gan
Amiga : 1000 Frs, échan
logiciels de tous genr
Contacter Letournel A.
rue M Collins, 76120 Gra
Quevilly, ou au (16) 35
50 66.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo
moniteur 1083S +
joysticks + 2 souris + Nb
jx originaux : 3000 Fr
Contacter Grosselin Rud
au (16) 60 28 34 15.

Département 77
Vds. Hand Scanner Golde
Image et Deluxe Paint
pour A500/2000/3000
1200 Frs, A500 + 2 Mo
Rom 1.3 + 10 jx originaux
2500 Frs. Téléphoner apr
17h, au (16) 60 04 72 82.

Département 77
Vds. clavier CDTV : 400 F
+ souris CDTV : 100 Frs
CD Min Run 1 : 100 Fr
Contacter Charpentier Loi
de 16 à 20h, au (16) 60
24 49.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo
moniteur + souris + joy
Nbrx logiciels : 3000 Fr
Téléphoner au (16) 60
87 78.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo
lecteur Ext + joystick +
originaux + monite
couleur : 3500 Fr
Contacter Christian, au (1
60 63 58 44.

Département 77
Vds. jx et utils, Amig
Téléphoner au (16) 60
95 69.

Département 78
Vds. A500 + DD 20 Mo +
Mo mémoire + lecteur E
+ imprimante 120D + dis
+ manette : 2000 Fr
Contacter Raslen, à par
de 18h, au (1) 39 71 02 2

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 ko
cable péritel + D DA
Ishar, Shadowslan
Speedball 2... + utils
souris : 3000 Frs. Contact
Seb, au (1) 34 77 54 22.

Département 78
Vds. A500 pluys + 2 joys
souris + Nbrx jx + utils
docs : 2500 Frs. Contact
Stéphane, après 19h, au (
39 69 19 57.

Département 78
Vds. A600 + DD inter
Mo + 2 joys + souris
tapis+ Nbrx jx (SF
Pinball D2, Flashback...)
utils : 4000 Fr
Téléphoner au (16) 30
00 34.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

39

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

épartement 78
ds. A500 + Ext 512 Ko +
stick + souris + péritel :
250 Frs. Contacter
uilhaume, au (1) 30 96 63
.

épartement 78
ds. jx sur Amiga à bas
rix, anciens et news.
ontacter Paulo, après
8h30, au (16) 39 70 63 97.

épartement 78
ds. Amiga, DD 20 Mo,
ersion 2000, 3 lecteurs
terne + jx et utils +
ction Replay. Téléphoner
(1) 34 84 03 52.

épartement 78
ds. news sur A500, à bas
rix. Contacter Paulo, au
) 39 70 63 97.

épartement 78
ds. A500+, 2 joys + souris
moniteur 1083S + Nbrx jx
utils + revues : 3500 Frs.
ontacter Stéphane, après
9h30, au (1) 39 69 19 57.

épartement 86
ds. sur Amiga : Bat 2,
ing Commander : prix à
ébattre. Contacter Brice
ouquet, au (16) 49 55 03
6 HR.

épartement 87
ds. ou Ech. logiciels
miga. Contacter Longeval
ydia, 3 allée E Baluze,
7100 Limoges, ou entre 12
18h, au (16) 55 67 31 52
après 20h, au (16) 55 37
3 90.

épartement 91
ds. A600 + Nbrx jx + 2
ysticks + souris et tapis :
500 Frs. Contacter Cyril,
ntre 19 et 21h, au (16) 60
5 71 69.

épartement 91
ds. jx A500 à bas prix.
ontacter Didier Pedreira,
1 rue Henri Rochefort,
1000 Evry.

épartement 91
ds. A500, avec ou sans
cran couleur + Nbrx jx + 2
ys + souris + Ext
emoire : 2900 Frs, ou san
écran : 1900 Frs.
éléphoner au (16) 69 06
) 13.

épartement 91
ds. A500 + Ext 512 Ko +
rogrammes : 2400 Frs.
ontacter Cedric, au (16)
) 83 91 19.

épartement 91
ds. jx sur Amiga : 50 Frs
Strider, Vroom...).
éléphoner après 18h, au
6) 60 84 11 15.

épartement 91
ds. A500 + kit Rom 1.3 +
y + Nbrx jx (SF 2, Project
...) : 2500 Frs. Téléphoner
u (16) 64 90 06 09.

épartement 91
ds. Flicker Fixer A2320,
our A2000 : 1000 Frs.
ontacter Lempreur Serge,
3 rue de PAris, 91120
alaiseau, ou au (1) 60 14
5 15.

Département 91
Vds. pour A500, originaux : Black Crypt, Ishar, avec soluc : 100 Frs pce. Contacter Mr Bachet, 44 Ave des fauvettes, 91600 Savigny S/Orge.

Département 91
Vds. A500+, 2 joysticks + Nbrx jx + revues... : 3000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 64 95 75 50.

Département 91
Vds. A500+, péritel, joys, disks, jx (SF 2, Soccer...) : 1800 Frs. Téléphoner au (16) 69 42 51 14.

Département 92
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur 1083S + 2 éme lecteur + jx + Amos + souris + joy : faire offre. Téléphoner après 17h30, au (1) 47 88 38 53.

Département 92
Vds. A2000 B + 2 éme lecteur Ext + Action Replay MK 3 : 4500 Frs à débattre. Contacter Jacques, au (1) 46 54 32 56.

Département 92
Vds. A500 + moniteur 1083S + Ext 1 Mo + 2 joysticks + Nbrx jx + Ntes de rangement + revùes, sous garantie : 3000 Frs à débattre. Contacter Aziz, au (1) 47 94 59 98.

Département 92
Vds. jx Amiga (Might and Magic 2, Opération Steathl...). Contacter Stéphane, le soir, au (1) 46 05 35 35.

Département 92
Vds. A500 + moniteur 1084 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + 2 joys + souris : 4000 Frs. Téléphoner au (1) 46 91 06 92.

Département 93
Vds. moniteur couleur 1083S : 800 Frs. Contacter Patrick Romain, 43 Ave Francis de Pressence, 93200 St Denis, ou le matin et après 20h, au (1) 48 09 89 85.

Département 93
Vds. A2000 + 3 Ram + DD 20 Mo + écran 1083S + joystick + Nbrx jx + livres Amiga + utils : 6500 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 19h, au (1) 43 08 53 45.

Département 93
Vds. A500 sous garantie + tapis et souris + Ext + Bte de rangement + Nbrx disks de jx, utils et demos : 1600 Frs, moniteur couleur 1083S : 2600 Frs. Contacter Alain, au (1) 48 21 36 66.

Département 93
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 éme lecteur + souris et tapis + Nbrx disks + 3 joys + revues + péritel : 2500 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 43 84 59 66.

Département 93
Vds. A600 + 2 joys + Nbrx jx : 1700 Frs, Nec Pc Engine + 2 manettes + 2 jx : 500 Frs, carte sonore Adlib : 300 Frs, cherche X-Wing sur Pc. Contacter Daniel, au (1) 48 50 04 22.

Département 93
Vds. A500 + 2 pads Sega + Nbrx jx + livres : 2000 Frs. Contacter Eric, au (1) 43 88 09 08.

Département 93
Vds. jx Amiga à trés bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des Chevrefeuilles, 93220 Ggany, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. A500 + Ext + 512 Ko + Nbrx jx + joy : 1800 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. A500+, souris + Workbench + 2 joysticks + 4 originaux + démos : 2000 Frs. Contacter Serge, au (1) 48 78 54 25.

Département 93
Vds. pour A500 Nbrx jx à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. sur Amiga jx à petit prix. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny

Département 93
Vds. A500 + Ext + souris + joystick + Nbrx jx : 1800 Frs, MD + manettes + jx : 2200 Frs. Contacter Sébastien, vers 18h, au (1) 48 66 22 00.

Département 94
Vds. A500 + mùoniteur + jx et utils + souris : 2990 Frs. Contacter Thomas, au (1) 45 90 05 55.

Département 94
Vds. pour A500 : DD SCSI 50 Mo + 1 Mo Ram + transfo : 2500 Frs et donne Blitz Turbo. Contacter Olivier, au (1) 43 86 04 06.

Département 95
Vds. A500 + Nbrx jx, utils et demos + souris et tapis et cables d'origine, 2 Mo Ram + joystick : 1800 Frs. Contacter David, le soir, au (16) 39 94 38 10.

Département 95
Vds. A2000 B 1.3 + 2 dirves internes 3" + DD 30 Mo + carte XT + 5" + moniteur 1081 + joystick + Nbrx softs : 5500 Frs à débattre. Contacter Patrick, le soir, au (16) 39 60 42 64.

Département 95
Vds. A500 plus + Ext 512 Ko + drive + Nbrx jx + souris et tapis + 2 joys : 2800 Frs. Contacter Guy, à partir de 18h, au (16) 34 22 15 83.

Département 95
Vds. A500 + Ext 1 Mo + souris + 2 éme lecteur + moniteur couleur 1083S + docs + Nbrx jx et utils + DP + filtre + écran : 5000 Frs. Téléphoner au (16) 34 43 74 76.

Département 95
Vds. news sur Amiga. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. news sur Amiga à bas prix. Téléphoner au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + moniteur couleur 1083S + joy + manuel + extra + Nbrx jx + extention : 2800 Frs à débattre. Contacter Fabrice, ou Véronique, à partir de 18h30, au (16) 39 23 57 85.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + jx originaux : 4000 Frs. Contacter Alain, aprés 18h, au (16) 30 37 55 73.

Département 95
Vds. A500+, lecteur externe + Roms + moniteur + 5 joys + souris + revues + Nbrx disks de jx et utils : valeur : 8000 Frs, vendu : 4000 Frs. Contacter Patrick, au (16) 34 15 28 79.

Département 95
Vds. A2000 + moniteur 1083S + souris et tapis + logiciel : 3800 Frs. Contacter Sébad)stien, au (16) 39 85 29 87.

Atari

Achat

Département 16
Ach. Guy Psy et A World, pour 520 ST. Contacter Epaud Christophe, 5 rue de Fontenay, 16120 Chateauneuf, ou au (16) 45 66 25 66.

Département 75
Cherche émulateur 386, ou 486 pour 1040 STF. Contacter Marc, au (1) 46 27 87 36.

Contact

Département 6
Ech. jx, démo... sur STE/F. Contacter Alexandre CAtteden, 2 Rte d'Auribeau, 06130 Grasse.

Département 17
Cherche contacts sur ST, posséde Nbrx jx. Contacter Antoine Gagnepain, la clisse, 17600 Saujon.

Département 30
Fzanzine sur disks 100 % Atari STE/F. Contacter Frederic Martinez, 554 Rte de Generac, Res le gabian, 30900 Nimes.

Département 49
Cherche contact sérieux et rapide sur STE/F, pour échange de news, oldies. Contacter Stanislas Dubois, 14 rue Cdt Millasseau, 49300 Cholet.

Département 50
Cherche contacts sur ST, pour échange sérieux et rapide de news. Contacter J MArie, au (16) 33 07 18 71.

Département 51
Recherche contact sur ST, pour échande de jx, posséde news. Contacter Lobster en Bal 3615 Joystick, ou au (16) 26 52 88 06.

Département 57
Cherche contacts sur ST. Contacter J Philippe Schwartz, 8 rue des tiralleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 59
Cherche contacts sérieux et rapides. Contacter Vermeulen Romuald, 130 rue J Vandalle, 59380 West Cappel.

Département 62
Nouveau Northboys Fanzine sur Atari, sur disquette, pour renseignement contacter Sylvain Duval, 37 Ave Guynemer, 62160 Grenay.

Département 77
Cherche contacts sur ST/E, pour échange, sérieux et rapides. Contacter Kristo, 473 rue Auguste Renoir, 77140 Nemours.

Département 80
Cherche contact sympa sur ST et Bible des Pokes Tome 1. Contacter Maiwald Gunther, 3 rue Germain Blevet, 80000 Amiens.

Département 84
A1200 cherche contact, pour échange de jx, utils et démos, posséde Nbrx news et oldies. Contacter Florent Maury, 20 rue Benjamin Daudel, 84600 Valreas.

Département 92
Cherche contact, pour échange de jx, utils et astuces, pas de débutants. Contacter Alues JD, 5 rue Maisant, 92190 Meudon.

Vente

Département 1
Vds. pour ST : moniteur SC 1425 : 1300 Frs + lecteur Ext : 350 Frs. Contacter Anthony, au (16) 74 00 27 27.

Département 11
Vds. 1040 STE + double lecteur + manette + souris + jx originaux + utils : 2000 Frs. Cherche jx Falcon 030 et utils. Contacter Arnaud, au (16) 68 45 38 77.

Département 14
Vds. 520 STF + Nbrx jx et utils, prix à débattre, et vends GB. Téléphoner au (16) 31 78 68 49.

Département 19
Vds. Pour 520/1040 STE, news et oldies à bas prix. Contacter Conche Gerard, 33 rue Andre MAurois, 19100 Brives.

Département 21
Vds. 520 STF DF + 1 M
moniteur couleur + sou
neuve + joy + Nbrx logi
(Basic Stos, GFA,
Paint...) : 2500
Téléphoner au (16) 60
24 70.

Département 21
Vds. jx originaux : 60
pce : Prehistorik 1, Elf
Brothers... Contac
Thibaudin Nicolas, 1
du Col Robert, 21170
Jean de Losne.

Département 32
Vds. 520 STF DF + Nbr
+ joystick + souris + liv
+ péritel + boites
rangement : 1500
Téléphoner après 18h,
(16) 62 06 59 92.

Département 38
Vds. 1040 STE + monit
couleurs + 2 manette
souris + Nbrx jx : 2500
Contacter Denis Eyra
Doissin, 38730 le Luth
ou au (16) 74 92 35 50.

Département 38
Vds. 520 ST + moniteu
souris + 2 manettes + N
jx + Btes de rangeme
2500 Frs, au lieu de 5
Frs. Téléphoner au (16)
21 99 39.

Département 42
Vds. Croisiére pour
cadavre, Bat 1 et 2
World, Fighter B, Trivial
à bas prix. Contac
Guillaume, au (16) 77
14 88.

Département 42
Vds. Nbrx jx à bas p
pour ST. Contacter Du
Bruno, rue du 18 ju
82350 Albias.

Département 44
Vds. 520 STF + jx + sou
1000 Frs. Téléphoner
(16) 40 53 22 16.

Département 45
Vds. 520 STE gonflé 2 M
moniteur + Nbrx jx...
à débattre. Téléphoner
(16) 38 36 37 23.

Département 48
Vds. STF 1 Mo + moni
mono + lecteur Ext. + N
jx + utils + démos : 3
Frs. Contacter David, ap
20h, au (16) 66 45 05 86

Département 51
Vds. jx ST Nbrs news à
prix. Contacter Const
Eric, 42
d'haussignemont, 51
Blesche, ou au (16) 26
78 12.

Département 51
Vds. 520 STE 1 Mo + so
+ 2 manettes + éc
couleur + Nbrx jx et ut
2500 Frs. Téléphone
soir, au (16) 26 48 55 28

Département 57
Vds. 520 STF + manette
30 jx : 1300 Frs et jx à
prix. Contacter Leg
Christophe, 14D Allee d
liberation, 57100 Thionv

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

epartement 59
ls. 520 STF + souris +
ystick + jx + utils +
vues : 1800 Frs +
oniteur couleur : 2300
s. Téléphoner sur Le
rd Pas de Calais, au (16)
65 10 40.

epartement 59
ls. pour STF news et
mos à bas prix.
ontacter Bultez Jose, 33
e de la moissonniere,
640 Dunkerque.

epartement 62
ls. 520 STE + moniteur
uleur + Nbrx jx + 2
ysticks + souris : 2900
s. Contacter Sébastien, le
eek end, au (16) 21 80 53

epartement 62
ls. 520 STF + moniteur
uleur + imprimante +
ors logiciels : 5500 Frs.
ontacter Sébastien, après
h, au (16) 21 58 75 22.

epartement 70
ls. 520 STE couleur + 2
ys + souris + Nbrx jx +
t + housses + filtre ecran
utils + Bte de rangement
kit de netoyage + revues,
leur : 9500 Frs, vendu :
00 Frs. Téléphoner au
6) 84 32 30 26.

epartement 75
ls. Atari Mega STI + Nbrx
et utils + logiciel de
usique + moniteur
uleur + souris : 5000 Frs.
léphoner de 17 à 20h30,
(1) 46 27 08 94.

épartement 75
ls. jx originaux sur ST,
ec docs : 50 Frs pce
room, Ishar, Epic...).
ontacter Eric, au (1) 44 64
60.

épartement 75
h. Vds. jx sur Atari, entre
et 250 Frs. Contacter
colas, au (1) 45 66 74 25.

épartement 75
ls. 520 STE + 2 Btes de
ngement + Nbrx jx +
uris : 1900 Frs.
léphoner aprè 20h, au
) 43 66 70 22.

épartement 77
ls. Nbrx jx originaux sur
: Epic, Bat 2, Vroom,
gend..., Pack GFA 3.5 :
0 Frs + docs. Contacter
ristophe, au (16) 64 28
05.

épartement 77
ds. 1040 STE + écran
uleur stéréo SC 1435 +
uris + Nbrx disks : 2800
s à débattre. Contacter
ic, le week end, au (16)
29 33 54.

épartement 80
ds. 520 ST + moniteur
uleur + en option
primante Panasonic KXP
081 : prix à débattre.
léphoner au (16) 22 42
3 00.

épartement 82
ds. news sur ST/E à petit
rix. Contacter Rosell
avid, 31 chemin vieux,
82350 Albias.

Département 83
Vds. 520 STF + moniteur couleur + souris + joy + Nbrx jx + lecteur Ext + cables + utils : 3900 Frs. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 94 76 81 00.

Département 89
Vds. jx sur ST à petit prix. Contacter Munoz José, BP 3, 89010 Auxerre, ou après 19h, ua (16) 86 46 69 54.

Département 91
Vds. 1040 STF + 2 joysticks + souris + Nbrx jx (avec boites et notices) + lecteur Ext. : 2000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 69 96 24 25.

Département 91
Vds. 520 STE 1 Mo + moniteur SC 1425 + joys + souris + jx + cables + manuel + tapis + Bte de rangement : 2500 Frs. Téléphoner après 14h, au (16) 69 28 52 01.

Département 92
Vds. 520 STE (1 Mo) + moniteur couleur + souris + joy : 2500 Frs + jx : 100 Frs pce + 1 ST Word Plus : 200 Frs. Téléphoner au (1) 46 26 47 19.

Département 92
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + Nbrx jx + 3 joys + cables midi, audio + Ultimate Ripper + Btes de rangement + revues + utils : 2000 Frs. Contacter Cyril, au (1) 30 53 14 23.

Département 93
Vds. 520 STF DF + ecran couleur + Nbrx jx et utils + 2 joys + souris et tapis + docs et livres : 1600 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 42 87 64 46.

Département 93
Vds. 1040 STF + jx et utils + joysqtick + tapis souris : 1600 Frs. Téléphoner au (1) 48 43 25 16.

Département 93
Vds. STE 1 Mo + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + Nbrx jx et utils : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 43 02 22 89.

Département 93
Vds. 520 STF + 2 joysticks + souris + 4 utils + 4 originaux + Nbrx disks : 2500 Frs. Contacter Olivier, en fin de soirée ou le week end, au (1) 45 92 84 71.

Département 94
Vds. 520 ST, 2 lecteurs DF, 2 joysticks, Nbrx jx : 1100 Frs. Contacter P Charavel, 17 rue de la Gare, 94200 Ivry S/Seine, ou après 20h, au (1) 49 60 06 91.

Département 94
Vds. 520 ST + lecteur Ext + Nbrx jx + 2 joys + 2 souris : valeur : 6000 Frs, vendu : 1500 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 18h, au (1) 45 98 80 74.

Département 95
Vds. Nbrx jx sur ST et Cpc 464 originaux + 1 GB avec 2 jx et accessoires divers. Contacter Patricia, au (1) 39 91 40 43.

Département 95
Vds. 520 STF + Ext 1 Mo + moniteur couleur SC 1425 + souris + Nbrx disks (jx et utilos) + revues : 3500 Frs. Contacter Martial, après 18h, au (16) 39 94 38 42.

Autres

Achat

Département 67
Ach. jx Neo Geo entre 400 et 800 Frs. Cherche contacts sur Amiga 1200. Contacter J MArc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

Département 69
Ach. Robo Army, pour Neo Geo : 500 Frs maxi dans le 67. Contacter J MArc, le dimanche, au (16) 88 78 63 81.

Contact

Département 30
Fanzine 100 % STE/STF sur diks. Contacter MArtinez Frédéric, 554 Rrte de Generac, Res le gabian, 30900 Nimes.

Département 73
Cherche toutes documentations sur MSX 2 : livres, fanzine, magazines, utils. Contacter Adam Daniel, 257 chemin du beauvoir, 73000 Chambery, ou au (16) 79 69 65 31.

Département 93
Cherche docs en francais de Manager et autres, et l'original de Manager à prix raisonnable. Contacter Gilquin J Luc, 1 rue St Claude, 93110 Rosny S/S Bois.

Vente

Département 31
Vds. SFC + 4 jx. Contacter Karim, après 20h, au (16) 61 90 24 78.

Département 44
Vds. ou Ech. CGX + quintupleur + 3 manettes + 12 jx + Lynx 2 + 2 jx (2000 Frs), contre CDTV, ou A600 + 3 joy + Nbrx jx, ou A500 plus + jx. Téléphoner au (16) 40 04 30 33.

Département 66
Vds. MSX 64 K + joy + lecteur K7 + 12 jx + péritel : 400 Frs. Téléphoner au (16) 68 54 73 26 HR.

Département 69
Vds. TO 8D : 1500 Frs avec Nbrx jx. Contacter Denis, au (16) 78 94 03 32.

Département 75
Vds. S Nintendo + Zelda et P of Percia + 2 manettes + adaptateur : 1800 Frs. Contacter Cédric, après 18h, au (1) 40 35 17 09.

Département 77
Vds. S Nes + 2 manettes + 3 jx, sous garantie : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 64 21 46 12.

Département 80
Vds. Lynx 2 + 5 jx + soccoche : 850 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 22 51 88 58.

Département 92
Vds. CGX + CD Rom 2 + 7 jx + quintupleur + manette : 2500 Frs. Contacter Emock, au (1) 47 82 08 24.

Cpc

Achat

Département 59
Ach. Moniteur CTM 644 + moniteur Tv, à trés bas prix. Uniquement dans le Nord. Contacter Olivier Cathelain, 53B rue Pasteur, 59135 Wallers, ou au (16) 27 35 64 11.

Contact

Département 28
Cherche contact sérieux sur Cpc, pour échange (sur Cpc 6128 disk). Contacter Thomas Briere, 4 rue Victor Hugo, 28300 Amilly.

Vente

Département 28
Vds. Cpc 6128+ couleur + manette + livre + jx (S Warrior, T Ninja, Indi...) : 2000 Frs. Contacter Steed, après 19h, au (16) 37 34 10 41.

Département 46
Vds. Cpc 6128 plus + moniteur couleur + jx + joystick + cartouche + manuel + disco V 6.0 : 2500 Frs à débatre. Contacter Florent, après 17h, au (16) 65 41 44 05.

Département 47
Vds. 6 jx pour Cpc 6128 + Vectoria 30 + 10 disks vierge : 450 Frs. Contacter J Luc, au (16) 53 01 38 35 HR.

Département 70
Vds. Cpc 464 couleur + Nbrx jx + joystick + doubleur de joy + revues : 1200 Frs, Nes + 1 jeu : 300 Frs. Contacter David, au (16) 84 23 17 24.

Département 72
Vds. disks 3"" , Cpc Couleur + accessoire : 800 Frs, ou contre DD IDE 40 Mo AT Bus. Contacter Bonin Chris, 5 éme 2 nd 2, Prytanee National, 72208 La Fleche Cedex.

Département 72
Vds. 464 mono + jx : 500 Frs, Cpc 6128 + jx + Multi 2 : 1500 Frs, port et contre remboursement exclus. Contacter Bonin Christophe, 2 nd 2 5 éme Cie, Prytane National, 72208 La Fleche cedex.

Département 74
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + imprimante + Nbrx revues + joystick + utils : 2850 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 50 51 12 89.

Département 74
Vds. 9128 couleur + Nbrx jx + utils + 1 manette + manuel + Nbrx revues : 1500 Frs. Contacter Pascal, au (16) 50 01 36 75 HR.

Département 78
Vds. Cpc 6128 + joystick + Nbrx jx + imprimante + doubleur : 1500 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (1) 30 51 92 01.

Département 78
Vds. Cpc 464 mono + Nbrx jx + 2 éme lecteur + meuble + MS + 1 jeu + 2 manettes + Pc Engine + 2 jx, sans manettes : 1600 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 39 57 80 77 HR.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + joy + imprimante DMP : 2000 : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 53 87 08.

Département 91
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + jx + manette : 900 Frs. Contacter Anne Mayssonnier, la vigarie fenols, 81600 Gaillac, ou au (16) 63 56 65 28.

Département 91
Vds. Cpc 6128 plus couleur + 2 jopys + Nbrx jx + disks vierges + 5 cartouches + manuel : 2800 Frs, jx pour Cpc 464 K7, entre 40 et 80 Frs. Téléphoner au (16) 64 90 75 10.

Département 91
Vds lot de 11 jx pour 6128 avec boites et notices : 200 Frs. Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. Cpc 6128 couleur + joystick + revues + manuel + jx et utils + MS (+ manette et 1 jeu) : 2000 Frs et originaux : 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 84 55 18.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + jx et utils + tuner Tv + rdio réveil + manette : 2500 Frs à débattre. Contacter David, au (1) 49 81 78 81.

Pc

Achat

Département 77
Ach. ou Ech. le jeu : Pirates de Micropose. Contacter Yannick, entre 17 et 19h, au (16) 60 17 91 42.

Département 92
Recherche Euro Soccer et OM Super Football. Vds. Manager, Alone, Maupiti de 100 à 180 Frs. Contacter Vincent, au (1) 47 21 05 59.

Contact

Département 2
Cherche contacts sérieux et durables sur Pc 3", posséde nbrx news (jx et utils).

Contacter Alexanc
Liverneaux, au (16) 23
41 55.

Département 10
Cherche programmeu
graphistes et musicier
pour monter un grou
informatique pour d
wargames. Contact
Olivier Chauvelot,
chemin croise, 101
Romilly S/S.

Département 11
Pc Amiga cherche conta
pour échhanges
logiciels, posséde nev
Contacter Foulon Stépha
11 rue P Lavergne, 111
Narbonne, ou le week en
au (16) 68 65 05 49.

Département 13
Cherche contacts sur
Amiga, S Nes, M
débutant bienven
Contacter Aubin J Miché
rue Voltaire, 131
Miramas, ou au (16) 90
07 32.

Département 21
Cherche contacts série
sur Pc 386 et 486. Contac
Boccanfuso Gerard, ch
Gouspy Carol, 4 rue
Mulhouse, 21000 Dijon,
au (16) 80 74 11 84.

Département 22
Cherche contact PC 3 et
de préférence sur St Brie
et Allentour. Contac
Renault Simon, L'Isle Ra
22190 Plerin, ou au (16)
74 62 54.

Département 26
Ech. jx sur Pc, recherc
Hardball 3. Contac
Michael Eschkind,
chouannerie, 267
Taulignan, ou au (16) 75
54 01.

Département 31
Débutant cherche cont
sur Pc 3". Contacter S
Jose Olivier, 5 Impasse
Berton, 31200 Toulouse.

Département 33
Cherche contacts sur Pc
utils, news) sur 386
Contacter Lescoret jeror
27 Ave F Roosevelt, 33
Merignac, ou le mercre
au (16) 56 97 89 93.

Département 33
Cherche contacts sympas
durables sur Pc (
d'aventure de chez sierra
autres). Contacter Khal
au (16) 56 91 63 70.

Département 38
Ech. jx sur Pc, possé
news et vends sur S Ne
Contra. Contacter Ha Co
Minh, 122 rue Be
Stendhal, 38340 Vorep
ou le soir, au (16) 76 50
63.

Département 39
Ech. jx sur Pc, ou achét
100 Frs maxi. Téléphor
au (16) 78 25 21 22.

Département 44
Sur Pc cherc
desespérement Sto
Across Europe. Contacter

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

orbert, après 19h, au (16) 75 36 92.

épartement 44
herche contacts sur Pc, niga, SFC, pour échange ventes de jx, posséde preuses nouvautés. ntacter Christian, en irée, au (16) 40 82 41 76.

épartement 62
AT cherche contacts mpas. Contacter J Louis ubreuc, 24 rue croix uge, 62190 Lilliers.

épartement 62
herche contact Pc sérieux rapide, posséde Nbrx ws. Contacter Walter, au 6) 21 42 67 68.

épartement 64
h. jx et utils, posséde ws. Contacter Egal Boris, t " Brou Prat", 131/133 e des Lillas, 64000 Pau.

épartement 68
cherche sur Pc, players pables de jouer en stéréo s modules Amiga sur une und Blaster Pro. ntacter David, après h30, au (16) 89 27 32 45.

épartement 73
h. Ach. jx Pc. Contacter atalini Patrice, 5 Ave lith Cawell, Bt B N° 16, 400 Hyeres, ou au (16) 38 66 52.

épartement 75
h. Vds. news sur Pc, miga, S Nes, GB. ntacter Aliouane ohamed, 133 rue Haxo, 019 paris, ou au (1) 42 56 02.

épartement 75
h. jx sur Pc, Nbrx soft. ntacter Julien, au (1) 43 99 33.

épartement 77
herche contacts sympa, our échange de jx sur Pc. ntacter Couval Denis, 16 e des limons, 774450 nde Ste Libiaire, ou au 6) 60 04 44 11.

épartement 78
h. ou Vds. jx et Utils sur c. Contacter Christian, a rtir de 19h, au (1) 30 53 17.

épartement 80
herche contact, pour change de jx et utils sur c. Contacter Pascal Millot, rue du Stade, St Vast en haussée, 80310 Picquigny.

épartement 92
h. jx sur Pc. Contacter aphael, au (1) 47 84 18 9.

épartement 92
h. programme, utils à as prix sur Pc et cherche D Studioavec docs en ancais. Contacter Coubard rantz, 6 allée A Gleizes, 2200 La Fléche.

Département 92
Ech. et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.Département 95
Cherche contacts sur Pc, posséde X Wing, Dune 2, WC 1 et 2... Contacter Chapelier Christophe, 10 rue des Merles, 95190 Goussainville.

Département 95
Ech. Amiga + Ext + télé couleur + S Nes + 3 jx + CGX + 1 jx, contre Pc 386 DX 33, DD 40 Mo, VVA ou SVGA, ou le tout : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 30 37 60 96.

Département 99
Cherche contacts sur Pc, ou MD. Contacter MAtthys Jan, rue de l'adoption 37, 5660 Mariembourg, Belgique.

Vente

Département 25
Vds. jx originaux sur Pc 3" : Dick Tracy, B Brothers, Prehisto : 200 Frs pce. Contacter Nicolas, au (16) 81 97 30 47.

Département 38
Vds. jx sur Pc : X Wing, LArry 5, Space Quest... Contacter J Michel, au (16) 76 54 00 63.

Département 42
Vds. Pc 1640 + écran EGA + 2 lecteurs + carte joystick + 2 joystick + souris + carte Sound Master + Nbrx jx + Dos 5.0 + utils + disks vierges : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 77 68 13 15.

Département 47
Vds. Pc 386 DX 40, 4 Mo RAm, mémoire cache : 128 Ko, DD 80 Mo, carte et écran SVGA + Dos 5.0, Windows 3.1, Turbo pascal 5.0 + jx : 6000 Frs. Contacter Raphael, au (16) 53 94 47 02.

Département 59
Vds. ou Ech. originaux : F15 Strike Eagle 3 : 250 Frs, Lemmings : 50 Frs, Paris Dakar : 50 Frs. Téléphoner au (16) 20 37 31 51.

Département 61
Vds. Pc 386 SX 33, DD 80 Mo, 2 Mo Ram, SGVA 14", carte SVGA + util + jx, sous garantie : 6200 Frs, 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 120 Mo : 8800 Frs. Vente sur Paris. Téléphoner au (16) 33 28 62 61.

Département 62
Vds. Pc 1512 + souris + écran couleur + DD 30 Mo + 2 lecteurs + utils : 2500 Frs, Nec + 3 jx : 800 Frs, Pc Sinclair + souris + écran couleur + jx et utils : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 21 69 43 25.

Département 62
Vds. imprimante Citizen 124D, 24 aiguilles Tampon ancreur, monis d'un an : 1500 Frs. Contacter Mr Dore, après 19h, au (16) 21 29 89 11.

Département 65
Vds. Pc Amstrad 386 DX 20 Mhz, 4 Mo Ram, DD 65 Mo + logiciel : 7000 Frs, 1040 STE + moniteur couleur : 3000 Frs. Contacter Mr Morin, après 20h, au (16) 62 33 89 93.

Département 67
Vds. Monkey Island 2 vf en 3" : 150 Frs. Contacter Yannick, après 18h, au (16) 88 60 31 70.

Département 69
Vds. Ach. Ech. jx, posséde : Dune 2, Ultima Underworld 2... Vds. carte mére 386 SX 25 + corpo. Contacter Greg, au (16) 78 90 21 97.

Département 70
Vds. Pc 386 DX 33 Mhz, lecteur 3", carte + écran SVGA, DD 90 Mo + SB Pro + souris et joystick + 10 jx originaux : 12000 Frs. Contacter Mickey, au (16) 84 62 88 03.

Département 75
Vds. 486 DX 50, 4 Mo, DD 210 Mo + carte SVGA + S Blaster Pro + Utils + CD Rom + jx (WC 2 CD, Alone...) : 14900 Frs. Contacter Vincent, au (1) 42 24 11 91.

Département 75
Vds. originaux 3" : B17, King Q 6, S of the Comet : 200 Frs pce, Acezs of Pacific + Ext : 300 Frs. Contacter Landes, 21 rue du repos, 75020 Paris, ou au (1) 43 73 42 58.

Département 75
Vds. HD 43 Mo IDE en bon état, charger de jx et utils : 1000 Frs. Contacter Eric, après 20h, au (1) 43 66 70 22.

Département 77
Vds. news sur Pc : S Fighter 2, Historyline, Joe & Mac. Contacter Jerome prin, 11 rue JB Gervais, 77450 Esbly, ou au (16) 60 04 34 60.

Département 78
Vds. SB Pro 2 + disks : 1000 Frs et DD 80 Mo : 1000 Frs, Eternam : 150 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 66 00 46.

Département 78
Vds. Pc 1512, 2 lecteurs 5", écran mono, Nbrx jx, souris, et joystick : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 30 43 06 99.

Département 78
Vds. Carte Kortex Modem, 1200 Bds : 700 Frs, avec Kx Com Windows, original, Ami sous Windows : 350 Frs. Téléphoner au (1) 30 50 22 75.

Département 91
Vds. origianux Pc : Utopia, Eternam, Darkseed Fr, Rampart, Ultima 6 et 7... Contacter Gilles, au (16) 60 77 26 95.

Département 91
Vds. jx Pc : A Train, A in the Dark, Populous 2, WC 1, SM1 et 2, WC 2, SO 1... de 100 à 200 Frs, ou contre SF2, ou Dune 2. Téléphoner au (16) 69 28 28 74.

Département 92
Vds. CM 486 SX 20 évolutive + 8 Mo Ram + carte vidéo 512 Ko Ext. 1 Mo + carte control 2 HDD/FDD, port // et jeux : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 47 01 14 59.

Département 92
Vds. originaux sur Pc 3" : Inca, Phobos 2, Rex Nebula, Holmezs : 150 Frs, 250 Frs les 2, ou 320 Frs les 3. Contacter Gregoire, de 18 à 22h, au (1) 47 89 58 89.

Département 92
Vds. Ech. Dune 1 et 2, F1 GP, Jett Fighter 2.... Contacter Isidore, au (1) 47 84 09 43.

Département 93
Vds. DD 120 Mo SCSI : 1500 Frs, carte Mere 286, 1 Mo : 300 Frs, Imp. FX 850 + bac feuille à feuille : 2500 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 48 35 05 57.

Département 93
Vds. Pc 386 20 Mhz + 387, moniteur SVGA couleur 1024, DD 162 Mo, 2 Mo Ram, VGA 1 Mo Tseng Lab, lecteur 3", boitier mini tour : 6000 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 48 68 31 41.

Département 93
Vds. jx sur Pc. Contacter Caeyman J Noel, 21 Ave du Mont d'Est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 94
Vds. Pc 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 120 , lecteur 3" 520 Ko + logiciels, valeur : 13000 Frs, vendu 8000 Frs. Téléphoner au (1) 43 98 94 95.

Département 95
Vds. jx Pc. Contacter LAurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 775
Vds. news originaux, de 90 à 150 Frs (X Wing, Dune 2...), et utils de CAO, DAO, PAO... Contacter Michel, au (1) 47 76 14 31.

Joystick
est une publication mensuelle éditée par le Groupe SIPRES
103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss
Chef de rubrique (Preview)
Derek de la fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord casque Noir
Traduction : Sébastien Hamon, Jérome Bonnet
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss,Framy

Direction Artistique (Option fond rose)
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie, Fabienne,
Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Téfal
Photogravure
RPM
PPO
PCS
SLJ
INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Tous droits de reproduction réservés.

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
Chess Maniac © Spectrum Holobyte

DIFFUSION CONTROLE
OJD

RTL joystick

"Vidéo Game News"

LE PREMIER MAGAZINE RADIO

DE JEUX VIDÉO

CHRISTOPHE NICOLAS

TOUS LES MARDIS 19 H 30 - 20 H

SUR

RTL

STAR WARS X-WING

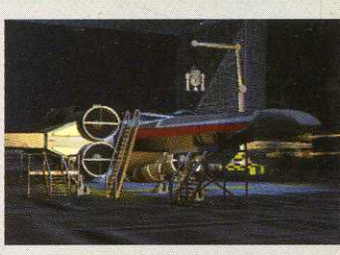
SPACE COMBAT SIMULATOR

RETROUVEZ LA SAGA DE LA GUERRE DES ETOILES !

Disponible sur
IBM PC 3.5 HD

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

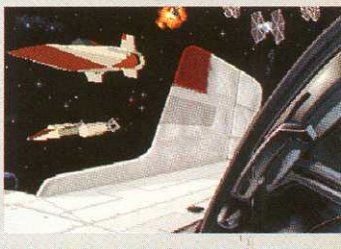














photos d'écran sur IBM PC

X-Wing est le meilleur jeu du genre. La réalisation technique est parfaite, la jouabilité exceptionnelle. — **Gen 4 – 92%**

Les animations sont fulgurantes, les combats réalistes, les scénarios variés... — **TILT – 92%** — EVENEMENT DU MOIS

La plus fabuleuse épopée spatiale jamais réalisée à ce jour. — **Joystick – 93%**

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

™ & ® 1993. Star Wars, X-Wing and all other elements of the game 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.