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

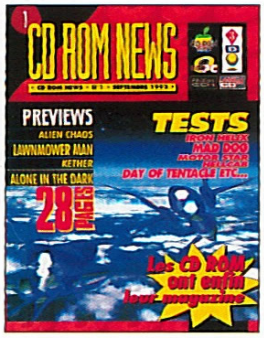
joystick
SEPTEMBRE 93 - N°41

JOYSTICK N°41 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO

SUPPLÉMENT GRATUIT



chaque mois: tous les jeux sur CD

COMMODORE QUITTE LE NAVIRE MICRO ?



un pari sur l'avenir avec la console CD 32



EXCLUSIF : LANDS OF LORE
500 démos offertes !

EPILEPSIE : *LA FRANCE VEUT LA MORT DES JEUX VIDÉO*

JOYSTICK dénonce le scandale !

T2788 - 9341 - 25,00 F

N° 41 O SEPTEMBRE 1993 O 25 F O BELGIQUE : 183 FB O LUXEMBOURG : 175 FL O SUISSE : 7,50 FS CANADA : 6,95 $ O PORTUGAL CONT : 600 ESC O ANTILLES/RÉUNION/GUYANE : 40 F

SEPTEMBRE 1993 - 25 F
41
joystick

DEPUIS 65 MILL
VOS MICROS LES



Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!

Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

OCE

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER

IONS D'ANNÉES ATTENDAIENT...



AUJOURD' HUI, ILS ARRIVENT.

PC ET COMPATIBLES
AMIGA
AMIGA A1200
PC CD ROM

5017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

sommaire

JOYSTICK N°41 • SEPTEMBRE 1993

COURRIER 6
DOSSIER : LA FRANCE VEUT LA MORT DES JEUX VIDEO 8
CONCOURS VIRGIN 12
NEWS 14
REPORTAGE: EURODISNEY LA PARADE CONTINUE... 24
EN CHANTIER INCA 2 28
EN SILLY PUTTY 30
ABONNEMENT 32
DOSSIER BETHESDA 33
PREVIEWS 40
INDEX DES ANCIENS NUMEROS 78
JEUX CRACK 80
SOLUTION DE DAY OF THE TENTACLE 84
CONCOURS UBI SOFT 86
OPERATION CHEQUES CADEAU 144
PETITES ANNONCES 176

CD ROM NEWS 147

NEWS 148
EN CHANTIER LANWMOWERMAN 152
PREVIEW KETHER 154
DOSSIER INFOGRAMES 156
DOSSIER AMIGA CD 32 160

TESTS CD ROM 162

IRON HELIX 162
HELLCAB 166
MAD DOG 168
RINGWORLD 170
ALIEN GATE 170
MOTOR STARS 172
DAY OF THE TENTACLE 174

TESTS MICRO 88

PC

AMERICAN BILLARD 113
BLUE FORCE 96
CAMPAIGN DATA DISC 127
GATEWAY 2 106
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHANPIONSHIP 100
LOTUS 123
MIG 29 DATA DISC FALCON 3.0 112
NHL HOCKEY 134
PATRIOT 105
PINBALL DREAMS 94
PIRATE GOLD 128
RAIL ROAD TYCOON 111
REALMS OF ARKANIA 98
SEAL TIME 136
SERPENT ISLE DATA DISC 139
SEVEN CITY GOLD 140
STRONGHOLD 116
TERMINATOR 2029 SCOUR 112
TORNADO 88
WAYNE'S WORLD 119
WING COMMANDER ACADEMY 142

AMIGA

BLASTAR 126
BLOB 110
GENESIA 120
ONE STEP BEYOND 114
REALMS OF ARKANIA 98
SOCCER KID 130

ATARI ST

LEMMINGS 2 102
REACH FOR THE SKIES 108

MACINTOSH

PAX IMPERIA 139
THE LEGEND OF KYRANDIA 93

EDITO

Vous avez passé de bonnes vacances? Tant mieux. Pas nous. On a bossé, au lieu de. Comme beaucoup d'entre vous nous ont fait la grâce de renvoyer le sondage, et d'y joindre parfois quelques commentaires, on a passé deux mois à synthétiser le tout et à préparer une nouvelle formule, comme à chaque rentrée, si ce n'est que les rentrées précédentes étaient précédées de vacances, et là, non. C'était plus dur.

Première modification de taille: on ne gâche plus de papier. On diminue la taille des caractères, on vire les articles sur les jeux qui ne sortiront jamais en France (genre "The Wonderful American Quizz" ou "History of the Papouasy from 1723 to 1847"), on vire les daubes dont même le chien (pourtant fan de jeux) ne voudrait pas, on concentre toutes les astuces en quatre pages (sans diminuer leur nombre), on réduit la pagination sans réduire la quantité de texte, on bouffe sur les marges, bref, on se la joue écolo.

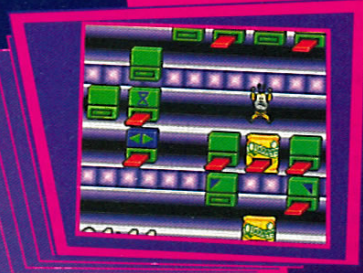
En fait, soyons francs: le côté écologique n'est qu'un effet secondaire de notre décision, même s'il a pesé dans la balance. L'intérêt principal de la chose, c'est l'économie réalisée. Avec l'argent gagné, on ira plus nombreux dans les salons de jeux vidéo (au CES de Londres le mois prochain, par exemple, on vous prépare un gros truc), on fera des dossiers qui demandent plus de recherches, etc.

Tiens, par exemple, on passe plus de temps sur chaque jeu testé, en vous donnant maintenant la liste des standards sur lesquels il est prévu, la configuration minimale pour le faire tourner, etc. C'est ce que vous nous demandiez dans le sondage, c'est ce que nous avons fait. Vous pouvez nous donner votre avis sur les autres détails comme la nouvelle maquette, le cahier CD-Rom...

Ah oui, le cahier CD-Rom. Voilà qui va faire grincer des dents. Certains d'entre vous vont dire: "je ne veux pas d'un cahier sur le CD-Rom, parce que je n'en ai pas, et que si je voulais des infos sur les jeux consoles, j'achèterais un autre canard". Oh là, tout doux, l'ami. Ne confondons pas torchons et serviettes. Un CD-Rom, c'est un périphérique que tout le monde peut acheter (il en existe sur tous les ordinateurs actuels), dont le prix baisse de plus en plus, et qui, croyez-nous, devient fichtrement intéressant. Pour 600 balles (le prix d'une simple cartouche Street Fighter II sur console), vous avez un CD contenant 600 Mo de données. D'où notre décision de grouper les infos concernant ce périphérique dans une section à part. C'est un choix mûrement réfléchi de notre part, on ne reviendra pas dessus. Le CD est l'avenir de l'informatique, point à la ligne. Il s'imposera comme la disquette s'est imposée face aux cassettes, comme le disque dur a pris le pas sur les disquettes. Si vous en êtes resté aux cassettes, je comprends que la transition soit rude. Si vous avez déjà un disque dur, vous sauterez le pas facilement, et vous ne le regretterez pas.

Une bonne nouvelle pour terminer: Canal J, une chaîne câblée, rediffuse à partir du 6 septembre, tous les soirs à 18 heures, l'intégrale de "l'île aux enfants". Ça n'a aucun rapport, mais ça fera du bien de revoir François, le facteur, Casimir, Hyppolite... Ah, jeunesse.

ONE STEP BEYOND™



La suite de PUSH-OVER

FEATURING COLIN CURLY™





Après le succès de **PUSH-OVER**, Ocean vous propose un jeu de réflexion encore plus drôle et plus passionnant: **One Step Beyond**. Vous devez aider **Colin Curly**, un chien fou, à atteindre la sortie du tableau.

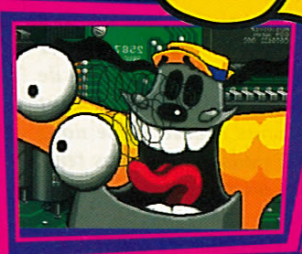
Chaque tableau est composé de plusieurs plates formes codées. Pour s'ensortir il faut connaître leur fonction:

* plates formes invisibles,
* plates formes qui rebondissent,
* plates formes qui disparaissent.



Le magazine TILT a dit: "Un passionnant casse tête. La progression de difficulté est bien dosée."

Le magazine JOYSTICK a dit: "One Step Beyond est encore plus passionnant que PUSH-OVER. C'est un jeu de réflexion original et amusant."



PC
AMIGA
ATARI ST

ocean

COLIN CURLY IS A TRADEMARK OF SMITHS CRISPS CRISPS LIMITED. © SMITHS CRISPS LIMITED.
ONE STEP BEYOND IS A TRADEMARK OF OCEAN SOFTWARE LTD.

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

COURRIER

Une question, une réponse, une question, une réponse, et ainsi de suite...

Salut, bande de oufs!
1. Qu'est-ce qu'une "version bêta" d'un jeu?
2. Etes-vous sûr du nombre de disquettes que comportent les jeux?
3. Pourriez-vous, siou' plaît, réduire la taille des réponses du courrier, afin de faire paraître plus de lettres?
4. Pourriez-vous tester tous les jeux que vous recevez?
4. Je pense que ce serait pas mal si vous testiez des programmes de dessin, de programmation, ainsi que du matos, tout cela regroupé dans une rubrique, cela changerait le paysage du magazine.
6. Enfin, pensez-vous que l'Amiga 1200 a de l'avenir, ou risque-t-il de se faire "coiffer au poteau" par son pote le CD32?

Olivier Druel (Essonne)

Salut Olivier, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.
1. Une version bêta? Bon. Tu t'imagines bien que, programmer un jeu, ça ne se fait pas en une heure, ça demande du temps (en réalité, plusieurs mois, voire quelques années). Pour pouvoir frimer auprès de ses copains, le programmeur va filer à ses amis de Joystick une pré-version du jeu, une version pas finie. Avec, par exemple, un seul tableau (alors qu'il en a prévu 150 en tout), ou bien sans musique, ou bien sans ennemi. Bref, une version plus ou moins complète qui va nous permettre de nous faire une idée sur le produit fini et d'écrire une préview, jamais un test (sauf s'il ne manque que la notice définitive).
2. Ben, pour nous, le meilleur moyen, ça reste encore de les prendre une par une et de les compter. On s'y met à plusieurs, pour ne pas se tromper, et on re-compte pour être bien bien sûrs. Et à jeun, avec ça.
3. OK. Môssieu a dû être payé par Claude, qui demande rigoureusement la même chose. Dites tout de suite que je suis bavard, enflures...
4. C'est exactement ce que nous faisons. Quand un jeu n'est pas testé, c'est que nous ne l'avons pas reçu.
5. Ça, pour le changer, ça le changerait, le magazine. A tel point qu'on devrait remplacer son intitulé "Les jeux sur micros" par un "Les jeux sur micros, plus des bitonios, des trucs et des babioles". C'est déjà un gros boulot de traiter uniquement des jeux, et il y a largement de quoi faire. Nous avons décidé de ne nous occuper que des jeux. Si vous voulez vous tenir au courant de toute la micro, prenez Joystick et SVM (pub gratuite).
6. Oui, d'après moi, l'A1200 est une bonne machine qui assure. Quant au CD32, il est indispensable de voir comment Commodore va l'appuyer pour se prononcer. Ah, Môssieu voulait des réponses courtes, hein. Môssieu est servi, et paf.

Salut Joystick,
Passionné de jeux vidéo, je souhaiterais recevoir les informations concernant le métier de testeur de jeux vidéo. Quelles études dois-je suivre pour, plus tard, exercer ce métier?

Christophe Marchand (Villeneuve St Germain)

Bon, alors, très rapide. Il y a deux choses à retenir: primo, il n'y a aucune formation spécifique à suivre. Chacun de nos testeurs (et, par extension, toute l'équipe du canard) a suivi des études différentes (ou pas d'études du tout, ou pas beaucoup). Grosso modo, il faut bien connaître les jeux et les machines, comprendre un peu comment ça se passe, savoir qui fait quoi, etc. Je reste vague, hein? Ben oui, normal, puisqu'il n'y a rien de très précis...
Secundo, il est presque chbing-impossible de parler de métier, dans la mesure où il n'y a qu'un nombre très réduit de testeurs. Regarde, chez nous, il n'y a que 4 testeurs, et ils sont là depuis un petit bout de temps, maintenant. Autrement dit, il n'y a pas beaucoup de places... En France, il y a environ 60 testeurs, en comptant ceux qui s'occupent de mini-rubriques dans de gros magazines (Première, Télé 7 jours, etc). Bon courage!

LES TACOTAC

"Plein de réponses courtes" (Claude)

Est-il possible de regarder la télévision sur un moniteur VGA ou Super VGA?
Oui, parfaitement, il existe plusieurs cartes le permettant. Par exemple, la Videoblaster (2500 francs environ) a une fonction d'incrustation d'image TV dans une fenêtre (et même en icône). Comme c'est une carte d'acquisition, il faut aussi un tuner (ou toute autre entrée: magnétoscope, camescope, etc). Et le PC... (Moulinex)

Dans le test de "Goal", Seb parle d'une option Coupe, je n'arrive pas à la trouver, pouvez-vous m'aider?
Les amis, visiblement, entre le moment où j'ai testé le jeu et celui où il est effectivement sorti, Virgin s'est amusé à virer cette option sans nous demander l'autorisation... (Seb)

Est-ce que Day of Tentacle, Gobliiins 3 et Indy IV (vf) sont prévus sur ST?
Dans l'ordre: non, non, et non. (Claude)

Les jeux suivants vont-ils sortir sur A1200: Flashback 1 et 2, Fields of Glory, Day of the Tentacle, Dune 2, Lost in time, Bat 2, Alone in the Dark et Road Rash 2?
Alors, toujours dans l'ordre: non (pas de version spéciale 1200 mais déjà sorti sur Amiga), je ne sais pas (il sort dans un an, laissez-leur le temps, les mecs...), non (sur Amiga, oui, mais sans version spéciale A1200), non, non (sorti sur Amiga, pas de version A1200), non (Lost in Time uniquement sur PC), BAT 2 (déjà sorti sur Amiga, pas de nouvelle version), non (Alone 2 seulement sur PC), et Road Rash 2, je ne sais pas. (Claude)

LES IMPOSSIBLES

Tous les trucs impossibles à faire...

Vous serait-il possible de re-tester Sensible Soccer sur PC en indiquant tous les coups pouvant être réalisés et de quelle manière? (David, Spa, Belgique)
Chbing! Impossible! Tu sauras les trouver aussi bien que nous... Il suffit de jouer, ça n'est pas sorcier.

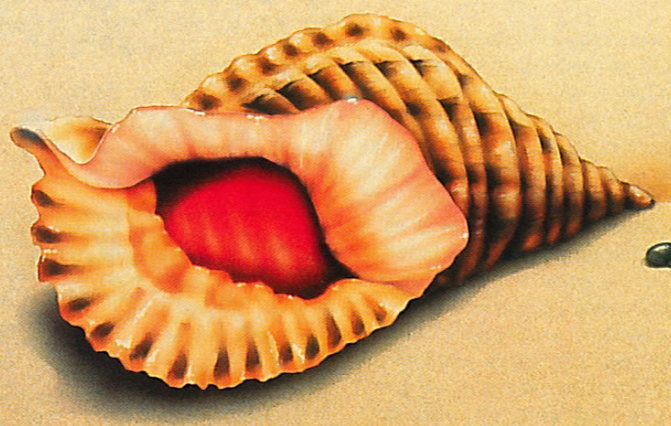
Je possède un ST et les jeux se font rares. Je voudrais savoir comment je pourrais le convertir en Amiga, 500 ou autre? (William Andreetti, Rubelles)
Chbing! Impossible! Ça n'existe pas, tu vas devoir changer de machine, ou garder ton ST.

Est-ce qu'il existe une carte permettant de passer les jeux Amiga sur PC? (Cédric Fouyer, Ermont)
Chbing! Impossible! Eh non, là non plus, ça n'existe pas...
En règle générale, il est chbing-impossible de faire tourner un jeu sur un micro pour lequel il n'a pas été prévu (exception: jeux PC sur Mac, avec un émulateur).

Eh, Claude, je pourrais avoir une page de plus?
Chbing! Impossible! Sauf erreur de dernière minute, tu auras 4 pages le mois prochain...

Salutations à "Totolle", qui entame son deuxième mois au service de la Nation.

SOUNDWAVE 32



Le son des dieux.

PHILIPS

DE MÉMOIRE DE NEPTUNE JAMAIS UNE CARTE SONORE N'AVAIT ÉTÉ AUSSI MÉLODIEUSE ...

... ni fait autant de vagues.

Pensez donc : finie l'ancienne technologie FM des cartes 8 et 16 bits. Orchid présente la première carte avec Processeur à Signaux Numériques (DSP) et table avec sons échantillonnés intégrés : la SoundWave 32.

Maintenant, notes musicales et effets spéciaux sont enregistrés en Studio puis stockés dans la mémoire de 8 Méga-Bits de la carte. Les instruments de musique vibrent, la mer se déchaîne, on s'y croirait...

La carte SoundWave 32 c'est aussi 4 cartes pour le prix d'une :

Pour les jeux, sélectionnez la compatibilité Sound Blaster ou mieux encore, optez pour pour une compatibilité Roland MT-32 pour retrouver toute l'ampleur et la richesse de la musique originale des logiciels ludiques et multimédia !

Sous Windows, choisissez une compatibilité 100% Microsoft Sound System, et si vous êtes mélomane, laissez vous tenter par la compatibilité Général MIDI et MPU-401.

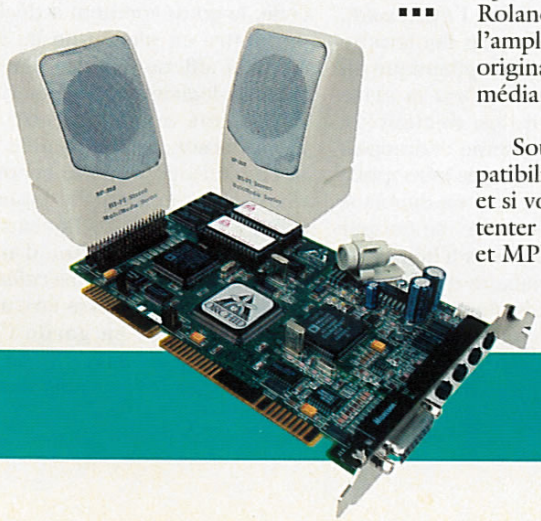
Et, pour que vous puissiez plonger tout de suite dans le Multi-Média, la SoundWave 32 est livrée avec haut-parleurs, microphone, câbles, et trois logiciels complets !

La carte SoundWave 32 est disponible à partir de 1 890 F HT (2 242 F TTC), et une version SE sans extras à partir de 1 390 F HT (1 649 F TTC).
Le CD-ROM Orchid Double Vitesse (300Kb/s en taux de transfert) est le complément idéal de la SoundWave 32.

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

- *Processeur DSP 20MIPS*
- *32 ko Cache*
- *8 Mb de mémoire en ROM*
- *Echantillonage en 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo*
- *Interface CD-ROM intégrée*
- *4 connecteurs entrées/sorties*
- *Garantie 4 ans*



Pour recevoir une documentation détaillée, contactez-nous:

ORCHID FRANCE
14 à 30, rue de Mantes
92700 Colombes
Tél: (1) 47 80 70 50
Fax: (1) 47 82 51 79
Pour la Belgique
appelez le: (02) 534 48 26

ORCHID

SOUNDWAVE 32

SoundWave 32 est une marque déposée d'Orchid Technology. Tous les autres produits mentionnés sont des marques déposées par leurs constructeurs respectifs.

LA FRANCE VEUT LA M
JOYSTICK DÉNON

L'ÉPILEPSIE, QU'EST-CE QUE C'EST?

L'épilepsie, c'est la décharge synchrone d'un grand nombre de neurones. Certains l'ont comparée à un orage magnétique dans le cerveau: normalement, les neurones devraient réagir en chaîne, dans un ordre tout à fait défini, sans surprise; mais les épileptiques subissent parfois des crises où une énorme quantité de neurones réagissent en même temps, sans raison apparente. Imaginez que vous lisiez tranquillement un livre. Tout d'un coup, en une seconde, au lieu de lire un mot puis l'autre, cent mille mots vous sautent au visage. C'est un peu ça, en plus grave bien sûr puisque les neurones qui réagissent peuvent faire partie de systèmes de régulation du corps: c'est pourquoi, en crise, les épileptiques ont des soubresauts nerveux parfois violents, des mouvements incontrôlés.
Il y a plusieurs facteurs qui peuvent provoquer ces crises. Il faut noter que l'alcoolisme les favorise, ainsi que la fatigue. En soi, la crise n'est pas dangereuse, mais le malade peut s'étouffer en ne maîtrisant pas sa langue.

COMBIEN DE GENS SONT TOUCHÉS EN FRANCE?

En France, 500.000 personnes sont épileptiques à divers degrés. La forme la plus spectaculaire de l'épilepsie est l'épilepsie photosensible: le sujet réagit à des stimuli lumineux, souvent clignotants. L'exemple le plus classique est celui où le sujet roule sur une route de Provence bordée de platanes, le soleil se couchant à l'horizon: le clignotement provoqué par la lumière du soleil à travers les troncs d'arbre peut provoquer une crise (on perd conscience et contrôle pendant 15 secondes à 15 minutes) et est à l'origine de plusieurs accidents. Mais la photosensibilité ne touche que 1% des épileptiques. Il y a donc, en France, environ 5000 épileptiques photosensibles. N'importe quoi peut déclencher une crise: les stroboscopes d'une boîte de nuit, certains clips à la télé, et même les génériques clignotants de M6, si on se colle sur l'écran alors qu'on est fatigué et qu'on vient de prendre des antibiotiques qui fatiguent encore plus.

COMBIEN JOUENT AUX JEUX VIDÉO?

Sur 5000 personnes (on peut supposer que ces 5000 sont réparties sur toutes les tranches d'âges et dans toutes les couches sociales), il y en a seulement un cinquième qui est susceptible de jouer à des jeux vidéo (puisqu'il y a 10 à 12 millions d'adeptes en France, sur une population de 60 millions d'habitants), donc 1000 personnes.
Sur tous ces gens qui jouent aux jeux vidéo, combien en abusent, jouent plus de deux heures par jour et continuent à jouer lorsqu'ils sont fatigués? Allez, soyons généreux, disons 5%. Il reste donc 50 personnes épileptiques qui peuvent être victimes de crises en jouant. De fait, selon les sources, on estime entre 10 et 30 les cas de crise épileptique dues aux jeux vidéo (en France, toujours).
Et encore, je suis large, la Commission de Sécurité des Consommateurs n'estime qu'à 2000 à 4000 le nombre d'épileptiques photosensibles.



COMMENT UN JEU DÉCLENCHE-T-IL L'ÉPILEPSIE?

Ah non, désolé, un jeu ne peut pas déclencher l'épilepsie. D'ailleurs, rien ne déclenche l'épilepsie. On est épileptique ou on ne l'est pas. C'est la crise d'épilepsie, qu'on déclenche. C'est un peu comme l'hémophilie: on ne devient pas hémophile en se coupant, on l'est depuis le début. En revanche, se couper peut être dangereux (l'hémophilie, c'est la maladie qui fait que le sang ne coagule pas, et donc ne forme pas de croûte lorsqu'on se coupe: les cicatrices ne se referment pas). La crise épileptique peut être dangereuse: le sujet peut avaler sa langue, perdre la maîtrise de son véhicule s'il conduit, tomber sous le métro s'il l'attend sur un quai, etc. Quand on est chez soi, la crise est ennuyeuse mais pas très grave, sauf si le sujet à la malchance de tomber sur un objet dangereux, ou de tomber d'une chaise trop haute. Mais il peut être dangereux d'attendre un ascenseur sur un palier dont le néon clignote...

QUEL RAPPORT AVEC LES ASCENSEURS?

Les ascenseurs sont responsables, en moyenne, de trois morts par an en France (pas des épileptiques, des gens qui tombent dans le trou parce que la cabine n'est pas arrivée). Jusqu'à présent, les jeux vidéo n'ont jamais tué personne, pas même d'épileptiques photosensibles. Les ascenseurs sont donc plus dangereux que les jeux vidéo.

QUELLE LOI?

Donc, ayant constaté ce qui précède, le gouvernement a décidé de mettre en place une loi qui oblige à afficher sur les emballages de logiciels et de matériels de jeu une notice de mise en garde (assez longue, inutile de la reproduire ici, elle recommande simplement de jouer à bonne distance de l'écran et jamais pendant plus d'une heure à la fois). Dans les cafés et les arcades aussi devra être affichée une mise en garde ("en caractères d'au moins 1 cm de haut", comme le précise cette loi).

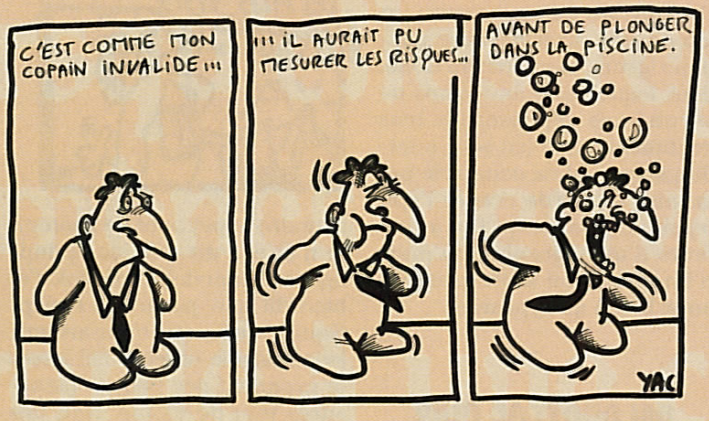
MORT DES JEUX VIDÉO
CE LE SCANDALE

ET ALORS?

Et alors, très bien, on cherche à informer, parfait. Mais ce qui nous choque, c'est la disproportion des choses. Pour protéger d'une éventuelle crise une vingtaine de personnes, on va: débattre au parlement; constituer des commissions de sécurité du consommateur; mobiliser la Direction Générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des Fraudes; demander des rapports médicaux (qui confirment que les crises ne peuvent se déclencher que chez les patients prédisposés); faire voter une loi; l'imprimer au journal officiel; obliger les fabricants de jeux et de matériels à apposer des autocollants ou à modifier leurs notices; obliger les magasins de jeux à fournir une notice de mise en garde pour chaque jeu vendu ne le comportant pas (parce que le jeu a été fabriqué avant le décret de loi, par exemple); obliger les patrons de café à acheter la pancarte de mise en garde, etc, etc.
Oui, c'est hors de proportion. D'autant que, on vient de le dire, ça ne provoque que des crises, pas la mort. Et même, dans la moitié des cas (la moitié des 10 à 30 cas, soit 5 à 15 personnes en France), ça a servi à repérer les cas d'épilepsie qui n'étaient pas détectés jusqu'alors.

COMPARONS

Si on met en parallèle le danger encouru et les moyens mis en œuvre pour le prévenir, que dire du défilé du 14 juillet? On sait bien qu'un jour, quoi qu'il arrive, peut-être dans 20 ou 50 ans, peut-être l'an prochain, un des avions qui paradent au-dessus de Paris pour le défilé du 14 juillet va s'écraser. On a beau tout vérifier pendant les trois jours qui précèdent, on a beau resserrer les boulons, vérifier les fuites et faire tout ce qu'on voudra, les accidents d'avions, ça arrive, c'est la fatalité (cf. la Suède récemment, et c'était pas un vieux coucou de la dernière guerre). Avec beaucoup de chance, il s'écrasera à 30 ou 40 kilomètres de Paris. Avec pas de chance, il va s'écraser sur les Champs-Elysées, balayer le gouvernement, exploser en arrivant sur le Louvre tout en ayant tué 200.000 personnes au passage. Scénario catastrophe, science-fiction? Bien sûr, mais du genre qui arrive tout le temps.
On a là un drame potentiel, qui arrivera inéluctablement, et qu'il serait si facile de supprimer: ne pas faire défiler d'avions sur Paris le 14 juillet!
Alors que dire des moyens mis en œuvre pour protéger 30 personnes? On peut se demander si ce ne serait pas de la démagogie poussée à l'extrême.



CONTRÔLE!

On peut aussi se demander si ce ne serait pas un moyen comme un autre, pour le gouvernement, de commencer à contrôler cet univers qui, décidément, prend beaucoup d'expansion. Tous les jeux d'argent sont taxés, du Loto aux flippers, mais pas celui-là. Quand vous achetez une disquette ou une cartouche, l'argent va à l'éditeur, à l'auteur, qui payent des impôts, certes, mais voyez-vous, l'état préfère toujours le prélèvement direct, un peu comme pour l'alcool, les cigarettes et les casinos. Un de ces quatre, les jeux vont prendre 30% de prix en plus, et vous ne pourrez rien faire. Déjà, avec cette loi, les prix vont monter, parce que ça demande du boulot en plus. Y a pas de secret. Comme c'est pas Tonton ou Chirac qui vont venir coller les notices sur les emballages, il faudra bien que quelqu'un paye. Mauvaise nouvelle: c'est vous.

POURQUOI VOTE-T-ON UNE LOI AUSSI RIDICULE?

Parce qu'on (le gouvernement) a peur de la pression populaire. Or, il n'y a pas de pression populaire. Si il n'y avait pas eu d'articles dans les journaux, est-ce que vous auriez su que les jeux vidéo pouvaient causer une crise d'épilepsie? Non. Ce n'est donc pas la pression populaire, mais la pression des journalistes. Et bien évidemment, pas ceux du Monde; plutôt ceux des journaux à scandale, qui montent la moindre affaire en épingle pour provoquer une psychose dans l'opinion publique (car la psychose fait vendre). On se souvient que peu après la sortie des "Dents de la Mer", aux États-Unis, un sondage avait révélé que la plus grande peur des Américains (à 87%) était d'être dévoré par un requin. Alors que 92% de la population n'était jamais allé au bord de la mer! C'est ça, une psychose. Les parents vont apprendre qu'on peut "attraper l'épilepsie" en jouant aux jeux vidéo; ils vont commencer à s'inquiéter de la chose, à acheter les journaux qui en parlent pour se renseigner (et hop, c'est gagné, pour les journalistes. Ils ont vendu leur canard en créant la psychose. Mais attendez, parce qu'il va falloir qu'ils vendent les suivants, vous allez voir comment). Dans les journaux en question, ils lisent "on peut attraper l'épilepsie en jouant aux jeux vidéo, on ne sait pas qui peut l'avoir, et ça peut provoquer la mort". Le conditionnel est habile: il va falloir se renseigner pour savoir si, concrètement, ça la provoque ou pas. Et justement, dans le numéro suivant, on titre: "on a maintenant des précisions sur les gens qui sont susceptibles de mourir en jouant". Et hop, les parents rachètent. Bien joué, non? Les journalistes sont décidément très intelligents. D'autant qu'à l'intérieur, ils expliquent que la réponse est: "personne". Ils se seraient bien gardés de le mettre en couverture.
Cette psychose est donc créée de toutes pièces par les journalistes. Et le gouvernement, démago, s'y engouffre avec délectation. Pendant ce temps-là, personne ne discute du budget de l'armée.

SUITE ▶

L'ACCUMULATION DES LOIS

Voilà un autre problème qui est à long terme et auquel on ne pense pas forcément. L'accumulation des lois conduit à un paradoxe: nul n'est censé ignorer la loi, mais concrètement, nul ne peut la connaître, parce que pour lire l'intégralité des textes de loi, il faudrait trois vies. Donc, on nage dans l'approximation. On connaît les principales, et on prie pour ne pas tomber sous le coup des secondaires. De fait, l'avantage, pour le gouvernement, c'est que tout individu est actuellement dans l'illégalité, ce qui permet un contrôle total de la population. Rien qu'en voiture, le nombre de lois qu'on ne connaît pas confine à la démence: vous portez des lunettes? Parfait. Vous n'avez pas une deuxième paire de rechange? Très bien, vous n'êtes pas en état de conduire, immobilisation du véhicule et pendant qu'on y est, une petite garde à vue. Vos plaques minéralogiques sont correctement vissées? Perdu, elles devaient être rivetées. Immobilisation du véhicule, etc. Votre vignette est placée sous le rétroviseur intérieur? Raté, elle doit être sur le côté inférieur droit du pare-brise. Pire encore: Vous démarrez votre voiture, vous constatez que tous les phares fonctionnent. Vous commencez à rouler, une des ampoules claque pendant que vous roulez, vous vous faites arrêter: même si vous avez une ampoule de rechange et que vous proposez de la changer, on peut vous arrêter, immobiliser le véhicule, et vous infliger une amende.

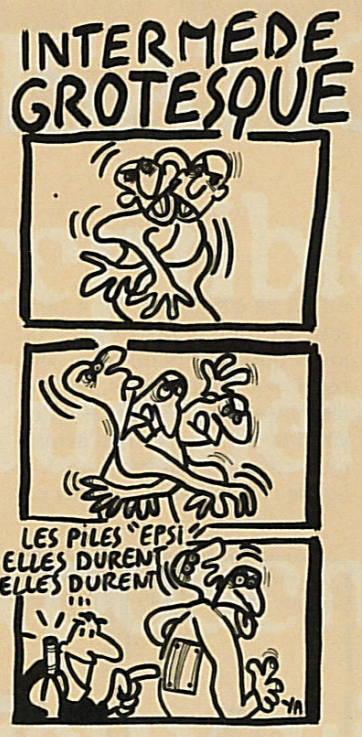
Ce sont ce qu'on appelle "les abus d'un état de droit". Au lieu de se baser sur la simple logique, on va chercher des textes aberrants qui ont été conçus pour des cas très particuliers et on va les appliquer à tous. Vous ne voyez pas le rapport avec l'épilepsie et les jeux vidéo? Très simple: les commissions médicales ont prouvé que la Game Boy ne pouvait pas causer de crise d'épilepsie. Et pourtant, comme ce sont des jeux vidéo, il faudra quand même y apposer la mise en garde. Un peu con, non? Pire encore: seuls les téléviseurs provoquent ces crises. Pas les moniteurs haute fréquence. Il est évident qu'on va produire de plus en plus de moniteurs dont la fréquence de balayage est de 75, voire 100 Hz, et ceux-là ne provoquent pas non plus de crises (le balayage est trop rapide). Et quand il n'y aura plus du tout de téléviseurs actuels en circulation, dans dix ou quinze ans, qu'il n'y aura plus aucun risque de crise, on continuera à apposer la notice de mise en garde, en vertu d'une loi devenue obsolète.

Un jour, un éditeur sortira un jeu de rôle ou d'aventure politique (genre: la guerre du Golfe) dans lequel les gouvernants ne seront pas représentés très gentiment. Et le jeu sera interdit parce qu'il ne comporte pas la mise en garde contre l'épilepsie, ou parce qu'il y a une faute d'orthographe, ou pour n'importe quel autre prétexte aussi bidon qu'hypocrite.

ON PROTÈGE QUI?

Un autre aspect important: on protège, entre autres, les imbéciles. En effet, sur les trente personnes concernées, la moitié était déjà au courant de leur épilepsie. Si ces gens continuent à jouer trop près de l'écran et trop longtemps alors qu'ils sont fatigués, désolé, ce sont des imbéciles. Est-ce qu'il viendrait à l'idée d'un myope de lire volontairement, plusieurs heures par jour, à la lueur d'une bougie, pour aggraver son mal? Un arthritique fait-il du jogging? Un asthmatique va-t-il se délecter dans des cafés enfumés des heures durant? Malheureusement, la réponse est oui, parce qu'il y a des imbéciles partout. Mais franchement, quand on voit un asthmatique qui vient volontairement dans un café enfumé et qui en sort en toussant, on ne le plaint pas. On lui dit: "Mais t'es con, aussi, quelle idée de venir ici!".

Attention (pour les associations de mères de famille ou je ne sais quoi, qui adorent se



plaindre à tout bout de champ): je n'ai pas dit que les épileptiques étaient des imbéciles. J'ai bien dit que, parmi les épileptiques, ceux qui connaissent leur maladie et leurs faiblesses et prennent des risques démesurés tout de même, sont des imbéciles. Si vous écrivez pour vous plaindre, c'est que vous en faites partie (vous ou vos enfants).

Ce n'est pas la première fois qu'on protège les imbéciles. La loi sur la normalisation des préservatifs est significative, à cet égard. Le truc, c'est qu'on a décidé que tous les préservatifs devaient avoir la même taille. Or, on sait (on le sait scientifiquement, médicalement) que la taille d'un sexe masculin en érection va de 7 centimètres à 35 centimètres. Bien sûr, les extrêmes sont rares, et la moyenne est de 15 centimètres. Alors, pourquoi ne pas faire trois tailles, comme pour les tee-shirts? Parce que les gens peu dotés par la nature auraient honte de demander la petite taille; de plus, certains d'entre eux, pour éviter cette honte, seraient capables de prendre une taille trop grande pour eux, quitte à perdre le préservatif en cours de route (ce qui est dangereux, puisque le risque de contamination reste alors entier). Donc, on ne fait qu'une taille, pour éviter que ces imbéciles ne friment en choisissant la mauvaise taille.

Mais le problème, c'est qu'il y a aussi des gens qui ont un pénis de 20, 25, jusqu'à 35 centimètres! Et pour eux, pas question de mettre un préservatif dont la longueur totale est de 170mm (normes européennes), et la largeur de toute façon insuffisante (je ne me souviens plus des chiffres exacts). Donc, pour protéger les vantards, on désavantage les gens qui ont un gros sexe, qui sont condamnés à faire l'amour sans préservatif, donc à prendre des risques, donc à propager l'épidémie.

Quand un coureur automobile, victime d'un accident, meurt, on dit que c'est pas de chance, qu'il avait du courage et que c'est la fatalité. Il ne viendrait à personne l'idée d'interdire la compétition automobile à chaque accident. Parce que le coureur était au courant des risques qu'il prenait, qu'il les acceptait. Si un épileptique connaît sa maladie et court des risques quand même, et qu'il a une crise, bon, pas de chance. Mais ça ne vaut pas le coup de faire une loi qui va coûter cher à tout le monde, d'autant que, encore une fois, on n'en meurt pas! Ok, certains ont cité le cas de ce gamin anglais de quatre ans, dont la mère a déclaré qu'il était mort après avoir joué à un jeu Nintendo. L'affaire a été révélée par l'équivalent britannique de "France-Dimanche", et tous les journaux sérieux qui ont fait une enquête par la suite se sont aperçus que les faits étaient sans rapport. Mais on oublie, dans les comptes-rendus français, de dire que c'était un journal à scandale, et que l'affaire s'est révélée bidon!

DÉMAGOGIE ET COURT TERME

En résumé, cette mesure n'est que démagogique. Elle n'empêchera pas les crises de ceux qui s'obstinent à jouer des heures alors qu'ils se savent épileptiques photosensibles (à propos, l'épilepsie se soigne très bien, par le biais de barbituriques et d'hydan-

toïnes...). Elle se contente de provoquer un petit remous dans l'opinion publique, qui permet d'oublier un moment qu'il y a des choses plus graves dont le gouvernement devrait s'occuper prioritairement. En plus, je me demande dans quelle mesure le gouvernement n'a pas perdu un peu son rôle de vue: il y a quand même une différence entre la mise en garde contre le tabac (qui provoque une dépendance physique) et contre les jeux vidéo (qui ne provoquent rien du tout). Autant le tabac est un produit reconnu toxique mais très répandu, auquel cas le gouvernement a raison de mettre en garde contre ses dangers, autant les jeux vidéo ne présentent aucun danger de ce type. C'est un peu comme si on mettait sur les bouteilles d'eau minérale: "attention, boire plus de 50 litres d'eau par jour est néfaste pour la santé". En gros, le parlement vient de ratifier une loi qui consiste à dire "attention, l'abus de toute chose est dangereux". Ce qui est un peu redondant, pour ne pas dire pléonastique, puisque la définition d'abus est: "usage mauvais, excessif". Donc, nos gentils politiciens nous disent que "l'usage mauvais est mauvais", et nous recommandent – que dis-je, nous obligent! –, par le biais d'une loi, à le faire savoir à la ronde.

Le rôle du gouvernement est de définir les libertés individuelles et de préserver la vie de chacun. Mais cette loi ne définit aucune liberté, et ne préserve aucune vie, puisque, a) les jeux vidéo n'ont jamais tué personne, b) ceux qui ne savent pas qu'ils sont épileptiques (les 15 personnes citées plus haut qui ne sont pas des imbéciles) continueront à jouer en se disant "ça ne me concerne pas, je ne suis pas épileptique", et c) les 15 autres qui eux sont des imbéciles continueront à l'être, même si on leur marquait dans le ciel en lettres de feu "arrêtez d'être des imbéciles".

La race humaine est ainsi faite que certains de ces membres sont portés vers l'excès - l'un mange trop, l'autre fume trop, un autre boit trop, un autre encore joue trop aux jeux vidéo, un autre prend des risques insensés (les cascadeurs, par exemple), un autre croira tellement en Dieu qu'il ira tuer ceux qui n'y croient pas... Ce n'est pas à coups de loi que l'on résoudra ce problème. C'est, comme disait Victor Hugo, en "éclairant les ténèbres", en éduquant ceux qui n'ont pas d'éducation, en expliquant dès l'école les dangers de l'épilepsie, de la drogue, de la religion, du pouvoir... Et pas en l'expliquant de façon mièvre, comme on le fait de nos jours (où, pour avertir des dangers du Sida, on se contente de montrer un couple en noir et blanc qui marche sur une plage, avec un slogan du genre "les préservatifs, c'est drôlement chouette"), mais en montrant les tissus nerveux qui se délitent, les malades qui crèvent, leur maigreur, l'esprit qui s'en va peu à peu, en donnant des chiffres: parmi les gens que vous connaissez, un sur dix sera mort dans dix ans. C'est peut-être quelqu'un que vous n'aimez pas, mais c'est peut-être votre meilleur ami. Ou vous. Voilà une application enfin utile du morphing: un avant-après. Là, j'ai pas le Sida, et là, je l'ai. Pareil avec le tabac et l'alcool. Un petit morphing entre Gainsbourg et Schwarzenegger, au même âge. Slogan: choisissez à quoi vous voulez ressembler. Bien sûr, c'est dur, cruel, insoutenable, cynique. Mais ça ne le sera jamais autant que la maladie, jamais.



En bref, le gouvernement, au lieu de voter cette loi aussi stupide qu'inutile, aurait mieux fait de faire passer un décret obligeant les fabricants de téléviseurs à passer à une fréquence minimum de 75 Hz tous les appareils d'ici cinq ans. Ça, c'est faisable, et ce serait utile, parce que ça supprimerait – pour de bon – les crises d'épilepsie, ainsi que la fatigue induite par l'exposition trop prolongée à un écran. Mais voilà: le gouvernement ne sait pas ce qu'est une fréquence de balayage. Le gouvernement statue sur des choses qu'il ne connaît pas. Et naturellement, il se trompe, et plutôt que de reconnaître son incapacité, la masque par des artifices. Mais pourquoi se gênerait-il, puisque personne ne réagit, que beaucoup de gens se déclarent satisfait de cette loi qui "permettra d'éviter tous les morts causés par les jeux vidéo"? Puisque personne ne va au fond des choses et n'essaye de savoir la vérité?

Décidément, le gouvernement n'éclairera jamais les ténèbres. C'est aux ténèbres de s'éclairer elles-mêmes, de se prendre en charge. N'acceptez pas les contre-vérités qu'on vous assène, vérifiez vous-mêmes. C'est pas très dur: il suffit de consulter quelques dictionnaires et quelques ouvrages médicaux simples dans des bibliothèques gratuites. Tout est à portée de main, tout vous est offert. Ne négligez pas ce cadeau. Vous ferez plus contre l'épilepsie en consultant quelques livres plutôt qu'en votant pour un député qui va noyer le poisson pour masquer sa méconnaissance des faits.

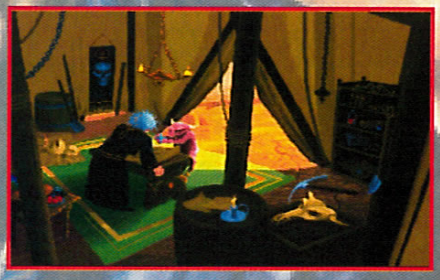
Michel Desangles

VIRGIN - WESTWOOD - JOYSTICK

500 démos DE Lands of Lore A GAGNER!

Remplissez et renvoyez le coupon ci-dessous le plus rapidement possible. Les 500 premiers recevrons une superbe démos de Lands of Lore sur PC, le prochain jeux des génies de Westwood Studios.







Admirez ces écrans tirés de la démo de Lands of Lore. Les graphismes sont absolument superbes, parmi les plus beaux qui soient dans le monde micro. Si vous faites partie des 500 premiers participants, vous recevrez deux disquettes HD bourrées d'images à tomber de bonheur.

LE REGLEMENT

1) VIRGIN GAMES et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 1er octobre 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de VIRGIN GAMES et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin 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 sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 octobre 1993.

BULLETIN REPONSE

A retourner, avant le 01.10.93, à Joystick, Concours «Lands of Lore», 103 bd Mac Donald, 75019 Paris

Je vous envoie ce coupon et j'espère bien gagner l'une des magnifiques démos de Lands of Lore pour mon PC. Je remplis gentilment le coupon avec mon adresse, et tout et tout, pour que vous n'ayez pas à faire de recherches trop complexes pour m'envoyer mon lot, le cas échéant.
Si je perds, je promets de ne pas maudire Joystick et de continuer à lire le magazine tous les mois.
Si je gagne, je jure d'envoyer une carte de vœux à toute la rédaction pour la nouvelle année, ainsi que de belles cartes postales à chaque fois que je pars en vacances.

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....CODE POSTAL.....

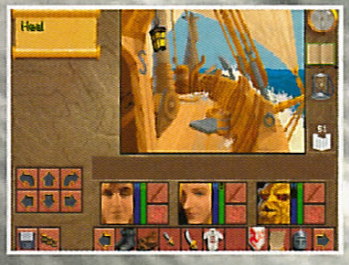
VILLE.....PAYS.....

ORDINATEUR .....

LANDS OF LORE

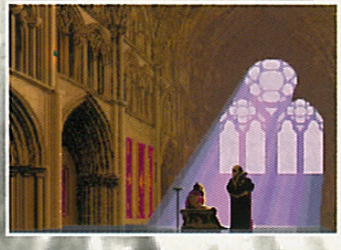
THE THRONE OF CHAOS

Depuis 4 ans, Westwood Studios a successivement développé:
Eye of the Beholder I - Décembre 90
Eye of the Beholder II - Août 91
Kyrandia - Août 92
Dune 2 - Janvier 93

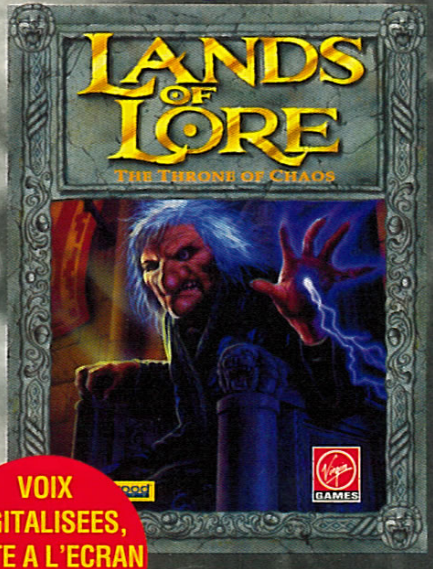


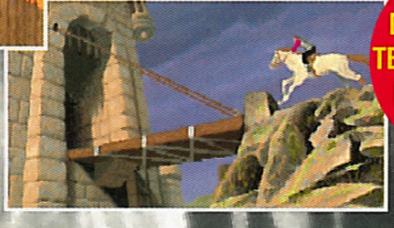
Aujourd'hui, Virgin Games présente son nouveau chef d'oeuvre LANDS OF LORE: the Throne of Chaos, un jeu de rôle médiéval-fantastique. Tout commentaire sur la qualité des animations, effets spéciaux et voix digitalisées entièrement en français serait superflu. Le vocabulaire est trop faible pour décrire la surprise qui vous attend dans un monde où règne la légende. LANDS OF LORE: The Throne of Chaos, bientôt disponible sur IBM PC & Compatibles













VOIX DIGITALISEES, TEXTE A L'ECRAN ET NOTICE EN FRANCAIS

Westwood STUDIOS

Eye of the Beholder I and II sind Warenzeichen von TSR, Inc. Die Eye of the Beholder spiele, TSR Inc. und SSI stehen in keinerlei Beziehung oder Verbindung zu dem Spiel Lands of Lore, Virgin Games Ltd. oder Westwood Studios, Inc. Lands of Lore ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1993 Westwood Studios, Inc
© 1993 Virgin Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Virgin GAMES

news

IMA... JUNIOR

On le sait, l'Institut National de l'Audiovisuel organise le salon des images de synthèse Imagina permettant aux professionnels de se rencontrer. Depuis quelques années, les écoles et les Universités sont de plus en plus nombreuses à présenter leurs créations. Du coup, le Festival Européen Jeune Création Infographie, destiné à ces futurs professionnels, a été créé. Si l'image de synthèse vous passionne, venez nombreux le 16 octobre proochain à Montreuil afin d'assister à la présentation de nombreux travaux réalisés en 2D et 3D. Le jury sera composé de représentants des sociétés Agave, Relief, France Animation, Walt Disney Animation France, Dupuis Audiovisuel et Maurice Benayoun (le créateur de la série Les Quarks). A l'issue de cette journée de sélection qui permettra de se présenter au prochain prix Pixel Ina seront également décernés le Prix du Public et le prix du Jeune Spectateur. Rendez-vous le 16 octobre à partir de 10 heures au cinéma Georges Meliès (centre commercial Croix de Chavaux, 93100 Montreuil. Métro Croix de Chavaux).



L'annonce du Jaguar en juin a fait monter l'action d'Atari de 1 dollar à 3 dollars. Vous ne le savez pas, mais même les gros financiers jouent aux jeux vidéo. Et que je t'investis quelques millions dans 3DO, et que je retire mes billes de Commodore, et que je t'en mets un peu sur Atari, et je fais quoi de mes actions IBM? Hein? Viiite, je fais quoi, viiiiite, je vais me crasher!

PROCÈS RÉCURSIF

Les avocats sont décidément très lents. Intel a attaqué AMD, le plus gros fabricant de microprocesseurs compatibles 386. En fait, il l'a attaqué pour son compatible 486. Mais le problème, c'est qu'on ne peut décemment pas juger cette affaire tant que la précédente, portant sur le clone 386, n'est pas terminée. Et on ne peut pas terminer l'affaire 386 tant que la 287 n'est pas jugée. Pendant ce temps, AMD, pour une fois content que les avocats prennent leur temps (afin de s'acheter des tas de maisons dans des tas de campagnes), annonce le K-5, un clone de Pentium. Intel va attaquer. Mais AMD s'en fout: d'ici à ce qu'on juge le K-5, il aura fallu juger le 486, le 386, le 287... Pendant ce temps, les avocats plantent des oliviers dans leurs jardins (ça met un siècle à pousser, mais ils s'en foutent, ils ont le temps).



AVOCATS

En 1989, Virgin commande la réalisation de deux logiciels à une boîte anglaise, Vektor Grafix. En 1991, ces deux logiciels n'étaient toujours pas fini, et Vektor Grafix demande une rallonge de budget à Virgin. Virgin accepte, mais à condition d'obtenir 50% des droits d'exploitation du langage de programmation qu'a créé Vektor Grafix, nommé Grafix 3D System. Finalement, l'un des deux logiciels, "Shuttle", sort en 1992, le second ne verra jamais le jour. Puis MicroProse rachète Vektor Grafix, et sort B17 Flying Fortress. Et Virgin se réveille: "dites donc, les mecs, vous avez développé ça avec votre système 3D? Dont on possède 50% des droits d'exploitation? Alors aboulez le fric!" MicroProse, pour sa défense, assure: "pas du tout, euh, on l'a développé avec, euh, autre chose, qui s'appelle, euh, je me rappelle plus". Du coup, Virgin attaque MicroProse pour rupture de contrat sur le logiciel Grafix 3D System, et pour non-livraison du second logiciel. Entretemps, MicroProse a été racheté par Spectrum Holobyte. Voila qui va compliquer le travail des avocats, qui ne s'en plaignent pas, car plus le travail des avocats est compliqué, plus ils se payent de maisons de campagne (c'est une des rares professions où on ne rechigne pas sur la complexité).

AVOCATS II

Gremlin a acheté la licence d'exploitation de Nigel Mansell et de l'écurie Williams. Or, Domark a acheté (à Fuji, le sponsor officiel) la licence d'exploitation de tout le championnat du monde. Et naturellement, ça inclut Williams. Gremlin proteste que Domark met Williams trop en avant dans son jeu "F1", Domark répond que pas du tout, qu'il est au même niveau que les autres teams. Les avocats salivent d'avance.

CARTON

Pour les jours sans électricité ou lorsque le besoin de jouer avec des humains se fait sentir, Jeux Descartes propose des nouveautés à paraître dès la rentrée. Eclipse Totale est un scénario pour Shadowrun 2ème édition assez original. La chose se passe dans un futur un peu glauque. Les Elementals, un groupe de rock, ont rompu leur contrat. Manque de chance pour vous, ce groupe est très prisé et il faut absolument les signer. Dans un univers de mégacorporations où chacun joue en solo, vous devrez remettre la main sur chacun des membres du groupe. Pour l'Appel de Chtulhu, Destination épouvante est un scénario changeant un peu des huis-clos habituels. Ici, on joue sur trois continents (et je ne parle pas des voyages au-delà des septs mers!) et l'on peut vivre, au travers de neuf rencontres étranges, des aventures permettant de voyager en train, en avion, en bateau, dans la fantastique ambiance des années 20 propre à ce cycle du JdR devenu un classique. Enfin, si le jeu de rôle vous semble trop complexe, Barbe Noire se propose, en jeu de plateau, de vous faire découvrir l'univers sensationnel des barbiers: des histoires de rasoirs, de lotion capillaire et... Ah pardon, il s'agit en fait d'un jeu de pirates. Ah ben ouais, c'est assez logique, aussi, vu le titre. Donc, découvrez l'univers des frères de la côte et rencontrez Capitaine Blood, Francis l'Olonnais et sillonnez les Caraïbes.



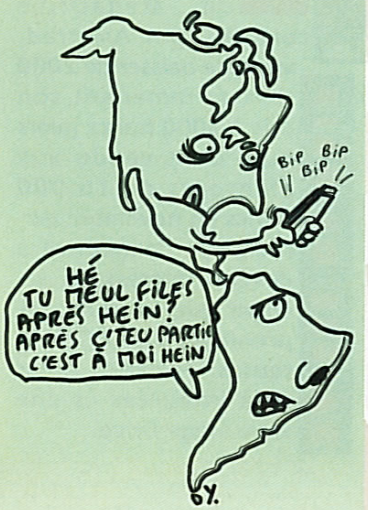
L'AVENTURE D'AMSTRAD

Quel que soit votre âge, si vous avez eu, à un moment ou un autre, un Amstrad – je parle d'un des modèles de la gamme CPC, pas un compatible –, vous êtes un vétéran. Car Amstrad rentre dans l'histoire, au même titre qu'IBM ou Apple: le premier livre retraçant l'histoire de cette société depuis l'arrivée du CPC 464 jusqu'à nos jours vient de sortir. Il s'appelle "Ces ordinateurs sont dangereux" (paru aux Ed. Qwerty) et est écrit par François Quentin, qui fut le numéro deux d'Amstrad France pendant les six années chaudes. On y apprend comment la décision de sortir un ordinateur fut prise (alors qu'Amstrad n'était qu'un fabricant de matériel audio de qualité médiocre) par Sugar, le patron, qui n'y connaissait rien et voulait justement faire un ordinateur pour ceux qui n'y connaissaient rien; on y découvre les démêlés d'Amstrad avec la presse, Sugar détestant les journalistes et ceux-ci lui rendant bien, notamment les nombreuses affaires qui opposèrent Amstrad à Hebdogiciel (certains d'entre vous se souviennent des oreilles de Mickey dont le défunt hebdomadaire avait affublé Sugar; vous y découvrirez la réaction de ce dernier), on y apprend le pourquoi du comment des pénuries, la raison du choix des disquettes Hitachi trois pouces, l'effroyable disproportion qui existait entre les marchés anglais et français... On y trouvera également la description de tous les personnages-clé de cette aventure, quelques détails techniques expliquant les choix des processeurs et autres composants, l'histoire du PCW et du PC 1512, bref, toutes les questions que vous avez pu vous poser à un moment ou un autre sur Amstrad trouvent leur réponse ici. Selon votre humeur, vous regretterez ou vous apprécierez les innombrables apartés et jeux de mots qui émaillent le texte; mais le bouquin fait 400 pages et vous avez le temps de vous habituer au style de l'auteur.

"Ces ordinateurs sont dangereux" devrait être en vente dans toutes les bonnes librairies; si toutefois vous éprouvez des difficultés à le trouver, vous pouvez le commander aux Editions Qwerty, 9 Nonneville, 28140 Orgères en Beauce pour 149 francs (dont 20 de frais de port). Vous ne regretterez pas.

COMPUTADORA

Histoire de ne pas être en reste avec les pays riches, le Brésil annonce pour l'an prochain un salon dédié aux jeux vidéo. La chose, qui se tiendra à Sao Paulo s'appellera la Feira Internacional de Electro e Electronico Para Consumo et aura lieu du 3 au 7 août 1994. Destiné au marché sud-américain, ce salon sera l'équivalent du CES (Consumer Electronic Show). Histoire d'y voir plus clair dans ce marché assez neuf, les brigades de la mort ont commencé à recenser les jeunes qui n'ont pas les moyens de s'offrir des jeux vidéo. Plus sérieusement, c'est tout de même le signe que l'Amérique du Sud est une puissance qui monte et avec qui il faudra compter d'ici quelques années. Ou alors c'est le signe qu'eux aussi deviennent décadents. Ou alors c'est le signe que rien du tout.



WOUAH, LA MEUF !

L'éditeur Flair, déjà connu pour avoir développé Trolls et Oscar, sa suite, sur PC, à prouvé qu'il était capable de créer des jeux rapides sur cette machine qui n'est pourtant pas un foudre de guerre, sorti de la 3D. Tandis qu'ils travaillent à un nouveau moteur qui leur permettra de créer dans le futur des jeux encore plus ébouriffants, ils annoncent pour très bientôt Genesis sur Amiga, un jeu d'action qui mettra en scène une héroïne hyper-sexy et hyper-balaise qui se balade dans le temps afin de retrouver des joyaux magiques. C'est original, le coup du voyage dans le temps, non? On ne sait rien encore des animations mais regardez un peu la qualité des décors, c'est superbe.

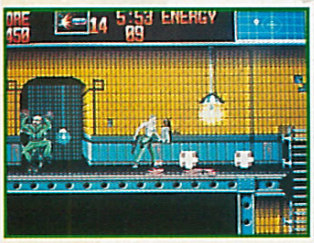


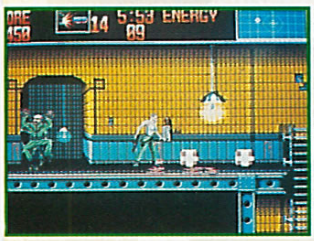


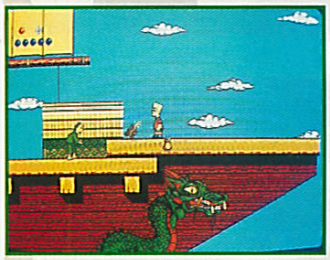
news

LIKE A VIRGIN

Dès le mois de novembre, les produits Acclaim (sur disquette uniquement) seront distribués par Virgin. C'est très bien pour Virgin, c'est très bien pour Acclaim et c'est très bien pour les joueurs car il s'agit dans la plupart des cas de jeux de qualité. Si vous avez manqué les previews que nous en avions fait dans nos précédents numéros, voilà de quoi vous rafraîchir la mémoire. Alien 3, tiré du célèbre film du même nom, permettra aux possesseurs de PC, d'Amiga et de C64 (mais si!), de retrouver Ripley équipée d'une arme propre à imposer le respect. Il faut dire que l'arsenal ne sera pas de trop pour combattre l'alien échappé de la prison de Fiorino 161, plus connue sous le très évocateur nom de "Fury". Au programme, lance-flammes, lance-grenades et autres appareils destinés à coller la viande aux murs. Le style de jeu n'est pas très original mais c'est très efficace. Dans une genre plus serein, retrouvons sur Amiga et ST un héros un peu moins dangereux, bien qu'il soit au moins aussi teigneux: Bart Simpson, dans Bart Versus the World. Confronté aux divers personnages de la série, Bart va s'embrouiller avec Homer, Marge, Lisa, Maggie et combattre plusieurs incarnations de Mr Burn, l'ignoble patron d'Homer. Ce sera l'occasion de voir du pays dans de nombreux tableaux aussi colorés que la série télévisée. Il faudra vaincre Fu Manchu Burns, un terrible géant qui vit près de la Muraille de Chine (ce qui n'est pas très précis, vu que "près d'un machin aussi énorme", c'est assez vague) (à propos, saviez-vous que la muraille de Chine est la seule construction humaine qui se voit de la lune? C'est juste pour vous donner une idée de la taille). Il faudra aussi combattre L'abominable Burns des neiges, qui hante le pôle nord, défaire Ramses Burns en Egypte et enfin se mesurer à la vedette d'Hollywood Eric von Burns. Parsemé de bonus étranges et de décors débiles comme on les aime, Bart versus the World vous permettra de retrouver un autre héros de la série: l'équivoque Krusty le Clown.







Puisqu'on parle de Krusty, continuons cet inventaire avec Krusty's Fun House, un logiciel pour Amiga et PC qui lui est dédié. Bénéficiant là aussi d'un graphisme aux couleurs acidulées, ce jeu met en scène Krusty. Ce dernier vient d'ouvrir un parc d'attraction dans une maison mais hélas, celle-ci est envahie par les rats. Reprenant le principe du jeu de plate-formes, ce jeu permettra de découvrir de nombreux tableaux, puisque le jeu comporte une soixantaine de lieux répartis en 5 niveaux. Comme on le voit, Virgin, déjà connu pour ses jeux haut de gamme avec les labels Cryo ou Westwood, s'étend dorénavant du côté de l'arcade grâce à Acclaim.



AMOS 99



L'outil de création préféré des développeurs en culottes courtes s'enrichit d'un nouveau module. On aura reconnu à cette description le produit d'Europress Software: l'Amos. Destiné aux utilisateurs d'Amiga, l'Amos Compiler Professional améliore grandement les fonctions du compilateur livré d'origine avec le produit. Enrichi de 200 nouvelles commandes, il offre, d'après l'éditeur, un gain de 80% en vitesse d'exécution. J'espère que les routines de ralentissement sont fournies avec. Compatible avec les différentes versions de l'Amos (Easy Amos, Amos et Amos Pro), Amos Compiler permet également aux seuls utilisateurs de l'Amos Professionnal de disposer d'un mode superviseur dans une fenêtre supplémentaire. Un langage utilisant le codage Ascii, inspiré du C, permet de créer ses routines et l'appel à des routines déjà compilées est envisageable. Bon, autant être très clair, il ne s'agit pas d'un outil miraculeux qui va permettre au premier venu de créer un jeu en 2 heures pour épater ses copains. Comme tout langage, l'Amos nécessite de la rigueur et une phase d'apprentissage mais cela dit, l'Amos est un outil effectivement très puissant. Jetez un œil sur le test de Genesia: la première version de ce jeu, développée par un auteur indépendant a été créée en Amos et en assembleur (la version du commerce a été réécrite en C). Comme quoi on peut faire de grandes choses, si l'on s'en donne la peine.



COPINAGE

Ouah, eh, ça fait plaisir: un de nos lecteurs a ouvert sa propre boutique de jeux vidéo à Limoges. Il a sauté le pas, le voilà de l'autre côté de la barrière: allez l'encourager, il va en avoir besoin, et, pendant que vous y êtes, vous pourrez lui acheter des jeux pour PC ou consoles, des neufs ou d'occase. La boutique s'appelle Recall, et c'est au 19 rue des Arènes que ça se passe.

BAISSE DE PRIX

En Grande-Bretagne, le Mega PC, mélange de PC et de MegaDrive construit par Amstrad, vient de baisser de 2000 francs, ramenant son prix à 6000 francs (alors qu'il était vendu aux alentours de 10.000 francs en novembre dernier). Ça commence à devenir intéressant, sachant que ce prix comprend un vrai PC avec toutes les cartes utiles déjà intégrées et une vraie Mega Drive.

Atari vient d'acquérir un droit de regard sur l'exploitation en jeux vidéo du catalogue audio-vidéo de Time Warner. Ce qui est amusant, c'est que Jack Tramiel avait racheté Atari mourant à Time Warner qui voulait s'en débarrasser, et en a fait ce qu'on sait.

Le logiciel d'animation Premiere, d'Adobe, qui fonctionne sur Macintosh, a aidé à créer les dinosaures de Jurassic Park.



Les modules Action créés par Reneco risquent fort de bouleverser de nombreux pilotes sur PC. Déjà connu pour sa cabine "Astralège", Reneco s'apprête à commercialiser des modules de commande qui reprennent en façade les commandes principales de nos simulateurs favoris. Existent pour le moment des boîtiers de commande pour ATP, Elite (le simulateur d'IFR et non pas le jeu spatial), Flight Simulator 4 et IFT Pro. La chose, qui se branche sur le port LPT1 et s'insère entre votre clavier et l'unité centrale se pose sous le moniteur. Des interrupteurs et curseurs permettent d'utiliser les commandes de radio, flaps et autres trains d'atterrissage. On trouve aussi des boutons destinés à utiliser les commandes dites "de confort" (vues extérieures, etc). De plus, le boîtier Action dédié à ATP dispose également d'un tableau de commandes séparé permettant, d'un simple appui sur une touche, de lancer les messages radio. Le produit, qu'on devrait trouver d'ici peu dans les réseaux de distribution habituels, Fnac en tête, est annoncé à moins de 3000 francs TTC.

COMMODORE EN CRISE

Pour la cent soixante quinze millième fois, les rumeurs vont bon train sur la santé financière de Commodore. Dans les neuf derniers mois, la société a en effet perdu un milliard et demi de francs (on cause en francs, mais c'est Commodore en général qui a perdu cette somme, pas Commodore France). Un tiers est dû au surstockage d'anciennes machines qui se vendent moins bien, un autre tiers à la restructuration de la société, le troisième au ralentissement général des affaires. Pourtant, la demande d'A4000 est au plus haut. On ne doute pas que pour la cent soixante quinze millième fois, Commodore s'en sorte avec les honneurs.

Acclaim ayant bien vendu ses jeux WWF (les superstars du catch), la WWF vient de reconduire son contrat de licence jusqu'à l'an 2000, portant sur tous les formats, existants et à venir. Et là, sans être devin, je peux déjà prédire le procès qui aura lieu dans cinq ans: quand la télé interactive sera au point, et qu'il s'agira de développer des jeux de catch dessus, la WWF prétendra qu'elle possède les droits télé, et Acclaim dira qu'il a les droits des jeux interactifs, et comme dans "télé interactive" il y a "télé" mais aussi "interactive", les avocats vont manger aux frais de la WWF et d'Acclaim pendant un bon moment. S'ils sont pas trop cons, ils pourront même se payer une maison de campagne ou deux.

Z Z Z

Avec l'été arrivent les MouseStick. Heureusement, celui-ci ne constitue en rien un problème puisqu'il s'agit d'une, eh! manette de jeu, eh! Excusez-moi. Le MouseStick II de Gravis est une manette assez particulière puisque destinée à une machine plutôt connue pour sa souris: le Macintosh. Compatible avec la totalité des jeux Mac, ce joystick bénéficie d'une prise en main excellente et comporte de nombreux boutons: deux sur la platine, un à la hauteur de l'index, en forme de gâchette et enfin deux en haut de la poignée, que l'on active avec le pouce. On peut aussi les activer avec le menton mais c'est moins pratique. En réalité, c'est la présence de ces cinq boutons qui offre au MouseStick II ses possibilités car ces derniers sont en effet définis par l'utilisateur et dès lors à même d'émuler les touches du clavier. De plus, le produit peut se substituer en standard à la souris. Enfin, la tension de la poignée est ajustable et l'utilisation très agréable, l'engin disposant d'une résolution de 1200 dpi.



(VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA)

CRYPTAGE

Un débat fait rage, aux Etats-Unis, sur le cryptage des données informatiques. Le problème est complexe: d'abord, le courrier est-il ou non confidentiel? En d'autres termes, si un employé d'une boîte envoie un message à un autre employé d'une même boîte via un réseau, le patron a-t-il ou non le droit de le lire? Oui, puisque ça concerne forcément la bonne marche de l'entreprise, non, puisque un message électronique est assimilable à une lettre cachetée, donc personnelle. Il y a des précédents: un des employés de Wang a transmis par courrier électronique des informations confidentielles à un concurrent, Symantec, avant de se faire embaucher par ce dernier. Les patrons de Wang ont lu son courrier électronique, et il a été condamné.

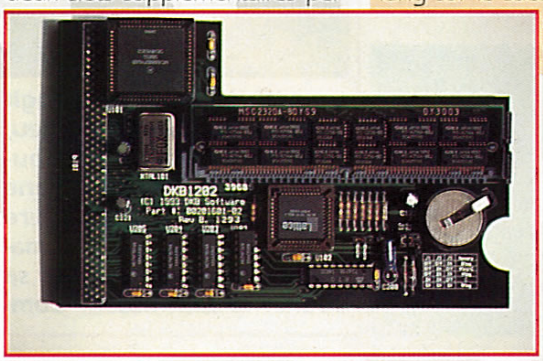
D'où l'intérêt du cryptage: à l'aide d'une "clé" (un mot de passe) et d'un algorithme particulier, on peut envoyer à quelqu'un un message que seul le destinataire peut décoder, s'il possède cette clé. Or, le cryptage est considéré par le gouvernement comme un attribut pouvant servir en cas de guerre, il est donc protégé. Et il est interdit de crypter quoi que ce soit, sauf avec les algorithmes gracieusement fournis par le gouvernement; or, rien n'empêche le gouvernement de décrypter tout ce qu'il veut, et c'est justement le but de la manœuvre. On ne doit rien cacher à Big Brother. Ça peut vous faire rire, mais c'est parce que vous ne savez pas la meilleure: c'est la même chose en France. Si vous voulez crypter un message, quel qu'il soit, vous devez: 1) demander l'autorisation au premier ministre, et 2) fournir au dit premier ministre l'algorithme de cryptage. Vous vous imaginez, expliquant à Balladur: alors là, je commence par prendre les quatre bits de poids faible, je fais un XOR 13, puis j'inverse avec le quartet de poids fort. Vous suivez, monsieur le premier ministre? Ensuite, je pondère avec l'octet suivant... Dites, vous pourriez demander à votre chef de cabinet qu'il cesse de nous interrompre? Parce que j'en ai encore pour un certain temps...



news

AMIGA 1200

En informatique, il y a les machines, et ce qui va autour des machines. Suivant les modèles, le folklore n'est pas le même. Sur PC, la majorité des produits non pro sont des cartes sons; sur ST, on trouve des drives externes à la pelle et sur Macintosh, l'accessoire à la mode est le bouchon terminateur SCSI. Sur Amiga, enfin, le sport national consiste à bourrer chaque nouveau modèle de la gamme d'un tas de cartes, généralement destinées à accélérer l'engin et à ajouter de la mémoire. Bref, chaque constructeur a sa philosophie et sa collection de périphériques destinée à pallier les manques créés par ladite vision des choses. Sur PC, le mot d'ordre est: "du sérieux et pas de musique"; chez Atari, on se fout de la façon dont on pourra faire tourner les softs (on se fout du software en général, d'ailleurs); chez Apple, même si les machines sont équipées de slots, on reste sur la philosophie du début, genre micro avec des gants blancs par opposition aux utilisateurs PC qui passent leur temps les mains dans la graisse: "ça marche bien comme ça et si vous ouvrez le capot pour rajouter des trucs, n'allez pas pleurer si ça crée un conflit SCSI". La tendance Amiga étant de vouloir prouver au reste du monde micro qu'une machine de jeu peut être également très rapide et très puissante, le constructeur DKB propose pour A 1200 le DKB 1202. Sous ce nom de code se cache une carte d'extension qui accélère les opérations mathématiques, ce qui est très pratique pour la manipulation des images et l'animation. En option, il est possible d'augmenter la vitesse du coprocesseur à 40 Mhz. Une horloge temps réel est incluse et deux slots supplémentaires permettent d'augmenter les capacités d'extension. Enfin, et ce n'est pas la moindre des caractéristiques, 5 Mo de mémoire supplémentaire sont présents. Naturellement, c'est garanti rigoureusement incompatible avec d'autres modèles de la gamme Amiga.



INNELEC
VU ET DISPO
CHEZ INNELEC

DOS 6.1

Vu les problèmes causés par DoubleSpace, l'utilitaire de compression de disque dur inclus dans le DOS 6.0 de Microsoft, IBM vient de sortir son propre DOS 6.1 sans DoubleSpace. Faut quand même être couillon pour pas savoir résoudre le problème logique suivant: 1) les systèmes d'exploitation sans bug n'existent pas. 2) un compresseur de haut niveau (c'est-à-dire qui compresse les fichiers indépendamment les uns des autres, sans modifier la structure du disque dur) qui plante ne plante que les fichiers sur lesquels il travaillait. 3) un compresseur de bas niveau (qui modifie la structure du disque dur) qui plante fait planter le disque dur entier. On en déduit: un compresseur de bas niveau inclus dans un système d'exploitation ne peut que planter la zone. De fait, c'est ce qui s'est passé pour de nombreux utilisateurs. Les logiciens de Microsoft ne l'avaient pas prévu.

TU RETOURNERAS EN POUSSIÈRE

Outre-Manche, le dernier magazine consacré au Spectrum, Your Sinclair, vient de rendre l'âme. Il s'en vendait tout de même encore 20.000 exemplaires par mois, ce qui en dit long sur le succès du Spectrum chez nos cousins rosbifs. C'est la fin d'une époque, qui emportera probablement avec elle tous les "petits" ordinateurs non-standards, dont l'Atari et l'Amiga (pas tout de suite, rassurez-vous, mais soyez quand même prêts à acheter un Mac ou un PC dans pas longtemps, plus exactement au moment où ils seront enfin compatibles, en 1995).

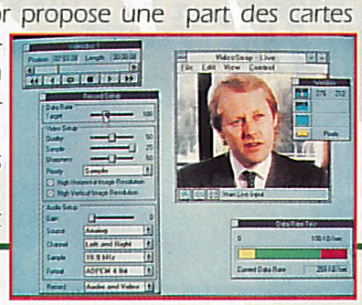
J'SUIS VERT



Clinton vient d'annoncer qu'à partir de la fin de l'année, le gouvernement américain n'achètera plus que des PC qui répondent aux normes écologiques établies par l'Agence de Protection de l'Environnement. Les normes en question: un PC avec son moniteur ne doit pas consommer plus de 60 watts, et pas plus de 30 lorsqu'il est au repos. Des processeurs se mettant en veille automatique lorsqu'ils ne sont pas sollicités commencent d'ailleurs à sortir. Les économies réalisées si tous les américains adoptaient ces systèmes seraient de l'ordre de la consommation annuelle de trois états.

ACQUISITION

Et si vous faisiez l'acquisition d'une carte d'acquisition, justement? Trop cher? Pas sûr. VideoLogic, spécialiste des cartes d'acquisition vidéo 24 bits professionnelles, propose différents produits d'entrée de gamme permettant aux possesseurs de PC de se lancer gaiement dans la course au Multimédia. Le Mediator LC (existant également sur Macintosh), permet de transformer le signal de sortie vidéo de votre machine de prédilection au format NTSC, incluant l'accès au filtre anti-scintillement et au traitement RVB. Pour Windows, Captivator propose une solution complète regroupant la carte d'acquisition et le logiciel, et ce pour moins de 4000 francs. Compatible avec Microsoft Video for Windows, la carte accepte une définition de 640 x 480 et ne soufre d'aucune restriction quand à la taille de la fenêtre affichable. La plupart des cartes graphiques du marché sont reconnues et il est possible de traiter des images codés sur 8, 16 et 24 bits.



Activision vient de vendre pour 30 millions de francs de parts. Depuis le temps qu'on vous raconte des histoires de parts qui changent de main, il serait peut-être temps de vous expliquer ce que ça veut dire exactement. Admettons que je sois à la tête de la société TrèbonSoft, qui marche bien, merci, mais que je veuille par exemple, développer sur 3DO. Je sais que le développement coûtera très cher, disons 10 millions de francs. Je ne les ai pas. Qu'est-ce que je fais? Je vais voir quelqu'un qui a beaucoup d'argent et qui ne sait pas quoi en faire, par exemple monsieur Riche, et je lui dis: "Monsieur Riche, votre argent dort, il faut le faire fructifier. Voyez-vous, si vous me donnez 10 millions, je vais pouvoir me lancer sur un gros marché, gagner des tas d'argent, et en échange je vous donne 10% de ma société, autrement dit, vous toucherez 10% de tous mes bénéfices jusqu'à la fin des temps, ou tout du moins jusqu'à ce que TrèbonSoft coule". Monsieur Riche envoie des experts-comptables qui vérifient les comptes jusqu'au dernier centime, font des calculs, estiment si mes développements ont effectivement des chances d'aboutir, et si c'est le cas, donne les 10 millions en question. Il y a d'autres avantages pour monsieur Riche: comme il est désormais actionnaire de la société TrèbonSoft, il peut s'acheter une voiture pour faire l'aller-retour entre chez lui et TrèbonSoft sans payer la TVA de la voiture, puisque elle est nécessaire à l'exercice de son travail. Si monsieur Riche est du genre hédoniste, il achètera plutôt des parts dans une société qui exerce aux Baléares, ce qui lui permettra d'aller prendre des vacances là-bas aux frais de la société en prétextant la vérification de la bonne marche de l'affaire.

L'autre alternative, c'est de vendre ces actions au public, en bourse. Auquel cas on n'a plus affaire à un monsieur Riche, mais à des milliers de monsieur Petitporteur. Si monsieur Petitporteur achète une action de TrèbonSoft au prix de 100 francs, et que TrèbonSoft réalise un bénéfice de 3%, monsieur Petitporteur gagnera 3 francs à la fin de l'année. Bien sûr, dans ce genre d'opérations, il est plus intéressant d'être Riche que Petitporteur. Sauf quand la boîte coule. Je vous raconterai ça une autre fois. En attendant, Activision, avec ses 30 millions de francs, s'apprête à développer sur "un certain système de télévision par câble optique". Traduction: Activision met le pied dans la télé interactive.

RIPPE DE LÀ

Intergalactic Development Incorporated est un éditeur que j'adore particulièrement en raison de son nom. C'est vrai, Intergalactic Machin, ça vous a une autre gueule que "Escalier B Fond de Cour Development". Il faut dire que le ramage a intérêt à en jeter un maximum parce que côté plumage, c'est un peu terne. Enfin, toujours est-il que l'éditeur annonce Jack The Ripper sur PC, Amiga et ST. Comme bien on l'imagine, le jeu vous propose de vous replonger dans la glauque période du boucher de Whitechapell, Jack l'Eventreur lui-même. Le jeu, qui semble comporter un graphisme pour le moins mocheche (photos de la version PC), sera peut-être passionnant puisqu'il paraît que le jeu sera historiquement parfait. Comment rendre historiquement parfait ce qui reste encore un mystère de nos jours? A suivre.



PATIBLES

Hayes, le fabricant de modems bien connu à l'origine de la norme éponyme (la norme Hayes, donc), vient d'attaquer onze autres fabricants sous prétexte qu'ils se proclament "compatibles Hayes" alors qu'ils ne payent pas de licence. On ne connaît pas bien les détails de l'affaire, mais si nos souvenirs sont bons, la norme Hayes est dans le domaine public depuis le début. Le procès doit donc porter sur l'utilisation du nom lui-même. En tous cas, les fabricants incriminés ont l'air de s'en foutre royalement..



news

Date : Sept

Montant chèque : 400 F

Objet : *Offre valable sur l'opération JOY "Chèque Cadô" voir

joystick 103, Bd Macdonald, 75019 Paris **BPF:** 400 F

Payez contre ce chèque sur l'achat de 3 **logiciel(s) de jeux*:**

Quatre cents Francs

A : .....

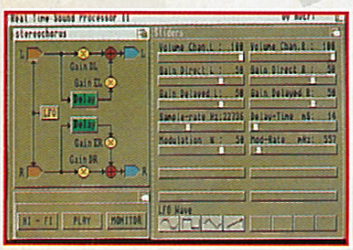
Fait à : Paris **Le :** Septembre **19** 93

Joystick

news

SONS ET LUMIÈRES

Adept Development propose 3 produits qui vont permettre à votre Amiga de faire de la musique et de belles images. Déjà assez doué dans le domaine multimédia à la base, l'Amiga va bénéficier avec Home Music Kit d'un ensemble d'outils très puissants destinés à manipuler le son. Manipuler c'est bien gentil, mais comment on fait l'acquisition? Pas de problème, Home Music Kit est livré avec un boîtier qui permet de digitaliser des sons à 900 Khz. Un filtre et un anti-aliasing sont présents (à cette fréquence, c'est préférable !). Le logiciel fourni avec, Digital Studio 3, permet de bidouiller les écahntillons dans tous les sens.



Surtout, le boîtier et le logiciel permettent de se livrer à des transformations dignes d'un studio pro: voix de robot, écho, réverb, son tournant. En tout, 32 effets !

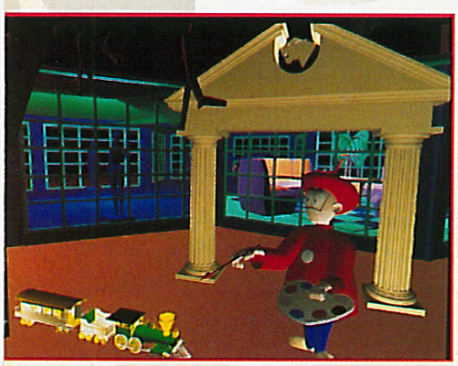
INNELEC
VU ET DISPO CHEZ INNELEC

Côté image, l'éditeur propose Painter 3D dans une nouvelle version compatible avec Amigados 3.0. Comme les logiciels professionnels, Painter 3D utilise, pour la création d'objets 3D, une base de dessin 2D vectoriel. Lorsque le contour est créé, on fait subir au dessin 3D une rotation autour d'un axe ou bien une élévation et hop, voilà la pièce en 3D fil de fer réalisée. Ensuite, il suffit de travailler lumières et textures et c'est parti. Les images, qui peuvent être en 16 millions de couleurs, sont au format IFF. Naturellement



d'autres modes sont utilisables (Overscan, Ham, etc.). Les objets 3D peuvent être déformés en temps réel. Comme vous pouvez le voir sur les photos ci-dessous (ou ci-dessus, ou ci-contre), c'est particulièrement beau.

Enfin, Fun Color est un boîtier qui permet d'augmenter les capacités graphiques de l'Amiga sans acheter pour cela une coûteuse carte. Le temps de brancher la chose et hop! vous voilà avec une palette de 16 millions de couleurs. Les modes IFF en 256 couleurs et 800 000 couleurs s'offrent dès lors à vous. Un anti-aliasing en temps réel permet d'obtenir une résolution apparente de 1208 x 1024. La chose dispose d'un circuit stabilisé électroniquement et est compatible avec les encodeurs RGB. Voilà de quoi faire du bon boulot.



CH

Symbole chimique? Faute d'impression? Ben non, la gamme CH Product propose des produits pour PC. Côté connectique, on trouve des câbles en Y et des câbles en X. Vous allez me dire, un câble en Y, c'est un truc avec un machin d'un côté, et deux de l'autre, mais X? Ben c'est un câble normal, et non pas deux câbles qui se croisent par le milieu. Ça sert par exemple comme prolongateur de joystick. Ça sert aussi a faire une transition puisque je vais parler de joystick. Pas du célèbre magazine qui effraie les cons chroniques... euh, défraie la chronique, mais de cet outil fort pratique pour diriger tout ce qui roule et vole et bouge à l'écran. Dans ce cas précis, on va laisser tomber l'aspect "bouge" et "roule" puisque le Flightstick de CH Product est tout particulièrement destiné aux simulateurs de vol. Compatible avec la plupart d'entre eux car vendu avec une disquette de drivers (FS 4 et 5, Strike Commander, X-Wings, ATP, etc.), le Flightstick comporte des tas de boutons qui permettent de contrôler les fonctions de base de nos avions préférés: radar, vues extérieures, changement des armes et même contrôle des gaz. L'engin, assez sobre, est ergonomique et semble tout à fait à même de supporter vos mouvements brutaux, bande de brise-fer que vous êtes.



INNELEC
VU ET DISPO CHEZ INNELEC

LES NOUVELLES DATES DE SORTIE

Nouveaux jeux, adaptations, softs en retard, voici toutes les dates de sortie que vous devez connaître par cœur avant d'aller prendre la tête au vendeur du magasin du coin.

Origin: Privateer PC en septembre, Shadowcaster PC en septembre.

Virgin: Beneath a Steel Sky PC et Amiga en novembre; Goal ST et PC en septembre; 7th Guest Mac en septembre; Mortal Kombat PC et Amiga en octobre; Alien 3 Amiga et PC en octobre; Cannon Fodder Amiga et ST en novembre: Terminator 2 Amiga et PC en octobre.

Core Design: Darkmere Amiga en octobre; Wonderdog Amiga en octobre; Heimdall 2 Amiga décembre.

ClaudeSoft: The Balcon, à noël; The Tisons, à pâques.

SUPERGAMES, CHAUD!

Bloquez tous vos rendez-vous! Du 24 au 28 novembre 93 se tiendra porte de Versailles la troisième édition du Supergames Show. Avant tout dédié aux jeux vidéo, ce salon sera aussi axé sur les hautes technologies du loisir et le Multimédia. Imaginez: plus d'une centaine d'exposants (constructeurs, éditeurs et distributeurs) répartis sur 15.000 mètres carrés. Au programme, Pioneer et la Laseractive, Matsushita et la 3DO, Commodore et l'Amiga CD 32, Philips et le FMV, Sony et la Playstation... Et au milieu de tout ça, Joystick, plus présent que jamais, avec un stand... je ne vous dis que ça!



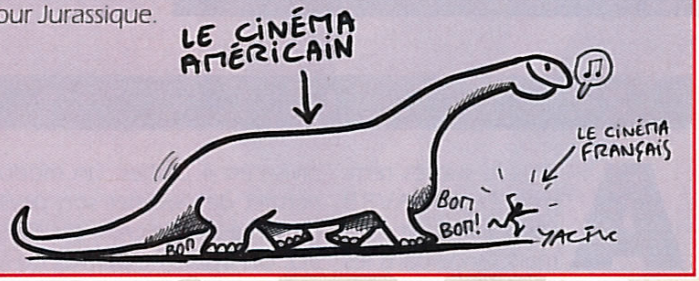
Japan Airlines propose, sur ses vols long courrier, des consoles de jeu portables Sega aux passagers de première classe et de classe d'affaires.

LES NULS, LE LIVRE

Destinée à ceux qui utilisent l'ordinateur par necessité et non par goût (vos parents par exemple), la collection "Pour les nuls", édité par Sybex se propose de faire découvrir les joies de l'informatique de façon simple et avec humour. Aux Etats Unis, la collection, connue là-bas sous le nom "For Dummies" a rencontré un immense succès et certains titres se sont vendus à plus d'un million d'exemplaires. Tout livres confondus, "DOS for Dummies" est là-bas la 7ème meilleure vente. En france sont annoncés "DOS pour les nuls" et "Windows pour les nuls". Si les éditeurs d'ouvrages ou de revues de vulgarisation étaient moins nuls, on n'en arriverait pas à ce point de bétise qu'un bouquin sur le DOS se vend mieux que le dernier John Irving. Sybex bientôt au Cercle de Minuit ou chez Pivot? Brrr...



La sortie de Jurassic Park, sur tous formats, est prévue pour le premier octobre. Ce jour a été surnommé "D Day", qui signifie "Jour J", et qui est un jeu de mot entre "D" pour "Day" et "D" pour "Dinosaur". Ce qui est bien, c'est que pour une fois, ça marche aussi en français: Jour J, J pour Jour ou pour Jurassique.



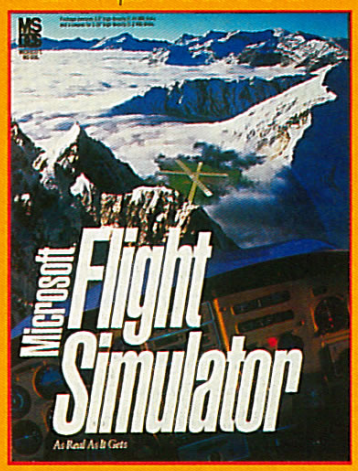
HISTOIRE DE FS

Grande nouvelle pour les fanas de Flight Sim, Colorado Technologie, éditeur français bien connu pour ses scénarii disks, devient distributeur exclusif des produits BAO (Bruce Artwick Organization) pour l'Europe. De plus, l'éditeur Colorado a passé un accord de partenariat avec Microsoft. Du coup, les développeurs Colorado bénéficieront des outils utilisés par les créateurs de FS5 pour développer leurs nouveaux scenary-disks. Chez BAO devrait sortir d'ici quelques mois Aircraft and Adventure Factory ainsi que des scénarii Washington et San Francisco, les trois produits étant refaits pour FS5. Chez Colorado, toujours pour FS5 sortiront Warbirds, Planes and Adventures et Paris/Châteaux de la Loire.

Pour acheter un logiciel, on connaissait la méthode de base, consistant à entrer dans un magasin, à dire bonjour et à se servir. On connaissait la méthode postale, consistant à commander. Progrès oblige, VIF propose d'acheter des logiciels en les téléchargeant chez soi au moyen d'un modem ou d'un Minitel. Comme le coût de connexion ne couvre pas forcément celui du produit, la chose se passe en deux temps: on commande son produit et l'on donne son numéro de carte bancaire, puis, une fois muni de son code d'accès, il ne reste plus qu'à télécharger. Le catalogue, très complet, propose jeux et logiciels professionnels. Revers de la médaille, les produits sont assez chers, d'autant qu'on ne bénéficie ni d'un manuel papier, ni d'un emballage. Ajoutez à cela le prix de la connexion... Pour en savoir plus, 36 16 code VIF (oui, en plus, c'est en 3616).

F S 5

Ah ! enfin des infos sur Flight Sim 5. Lorsque le produit sera en vente, on découvrira un nouveau package, complètement relooké. Utilisant le même type de lettres que la version précédente, la boîte porte l'inscription Flight Simulator. Tout simplement. Même pas un petit 5 venant rappeler que cet enfant prodigue est le digne rejeton d'une grande dynastie. Sur le côté, Microsoft a apposé sa griffe en un peu plus gros qu'avant mais c'est pas encore ça. On a beau être fier de sa création, dont les précédentes versions constituent la plus grosse vente de jeux au monde (sur micro), on n'en reste pas moins un éditeur qui méprise les joueurs. En ce qui concerne l'illustration, finis les dessins reprenant plus ou moins l'imagerie du logiciel, aliasing en moins. Dorénavant, c'est une vue réaliste qui est affichée. Le carton de la boîte, ni trop épais ni trop fin, ne réserve aucune surprise de taille. Le jeu quand à lui est... attendez... Ah ben c'est bête, on me fait signe que le temps qui m'était imparti touche à sa fin.



Tant pis! je n'ai plus du tout le temps de vous décrire le jeu, de vous dire s'il est vraiment mieux, s'il est vraiment en 3D Gouraud, genre Strike, ni s'il est plus lent ou plus rapide. C'est vraiment dommage, il va falloir attendre la sortie officielle.

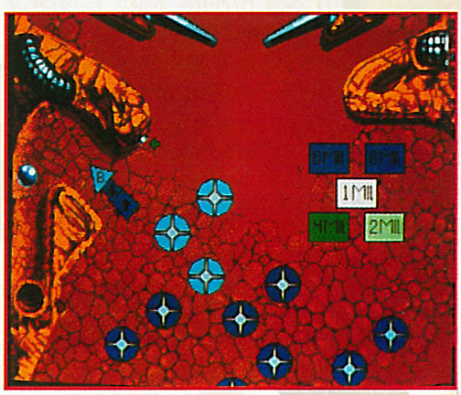
SUPER RALLY

Reprenant le principe de Lombard Rally, c'est-à-dire le rally automobile, Rally est un jeu pour PC et Amiga à paraître d'ici le mois de novembre. Edité par Europress, ce logiciel devrait bénéficier de décors fractals du plus bel effet. Et ce sera rapide? Hein, ce sera rapide, dis? Eh bien, on l'espère autant que vous.



LIVING PINBALL

Décidément très en vogue cet année, les simulations de flippers (billards électriques, pas les poissons) (enfin, les mammifères, les dauphins ne sont pas des poissons) paraissent à un rythme effréné. Infogrames annonce Living Pinball qui devrait changer un peu du jeu de base qu'on connaît tous. Ici, il va s'agir de sauver le monde de Calypse d'une fin atroce. Pour cela, il faudra gagner 3 parties permettant de découvrir 3 flippers assez amusants. Au programme, une mer de sable, un continent de glace et pour faire bonne mesure, un océan d'acier heavy metal. Avec 6 niveaux de bonus présentés comme un jeu dans le jeu, ce flipper pourra être "bourré" sur tous les côtés et disposera d'un système de scrolling permettant de découvrir un décor gigantesque.



news

news

K I T

Après le succès remporté par AV8B Harrier Assault, Domark lance dans les airs Flight Sim Toolkit pour PC.



Par Flight Sim, ne croyez pas qu'il s'agit d'un produit s'adressant au logiciel éponyme. Il s'agit en fait d'un simulateur assez simple permettant de dessiner ses propres décors, puis d'y évoluer. Le programme se subdivise en 4 parties: un module permet de dessiner son paysage, un autre de créer ses objets 3D. Un troisième permet de faire bouger tout ça de façon cohérente et enfin, une librairie d'objets permet de piocher dans un ensemble d'engins déjà créés, du Spitfire à l'Empire State Building en passant par le Taj-Mahal. Ensuite, il n'y a plus qu'à voler au milieu de tout ça et à serrer les dents en espérant que la montagne qu'on a créée n'est pas trop haute. A noter que le produit est compatible avec Windows.

R A C H A T

Microprose avait des difficultés depuis six mois, dues en partie à la machine d'arcade F-15 Strike Eagle (qui a coûté cher mais n'a pas bien marché) et en partie à la diversification de la société. Elle a été rachetée par Spectrum Holobyte, qui entre dans son capital à hauteur de 60%. Ça signifie que Bill Stealey, le fondateur de MicroProse, n'est plus le patron (bien qu'il détienne encore des parts). Pour le reste, rien ne devrait changer avant un certain temps. Mais il restait à Spectrum Holobyte encore un peu d'argent dans les caisses, et ils en ont profité pour racheter également Bullet-Proof Software USA, la filiale de Bullet-Proof Japan, à l'origine de Tetris. Qu'est-ce que c'est bien, d'avoir beaucoup d'argent.

Atari, qui a confié la réalisation de sa console Jaguar à IBM, vient d'annoncer le prix du contrat: un demi-milliard de dollars, soit environ deux milliards et demi de francs.

Electronic Arts vient d'ouvrir une filiale en France, dont les objectifs sont, d'une part, de vendre plus, et d'autre part de faciliter la traduction en français des produits. L'adresse: EA, 12 rue du château d'eau, 69410 Champagne au Mont D'or, tel: 16 72 17 07 83.

A T A C O M

Comme son nom ne l'indique pas, Atacom 93 est un salon dédié à l'Amiga. C'est même le salon 100 pour 100 Amiga. Excepté la bizarrerie de l'intitulé, la deuxième édition de ce salon devrait rencontrer un vif succès. Forts de 3000 visiteurs la première année, les organisateurs attendent cette année près de 5000 personnes. Seront présents des professionnels présentant, répartis en 25 exposants, des logiciels s'inscrivant dans l'environement Amiga: vidéo, graphisme, animation, synthèse, musique et multimédia. Bref, l'Amiga bouge encore beaucoup et ceux qui l'avaient enterré devraient réviser leur jugement. Pour vous en persuader, rendez-vous les 23, 24 et 25 octobre 1993 de 10 heures à 19 heures à la salle des expositions de Juvisy sur Orge.

P O R N O G R A P H I E

Le gouvernement britannique lance une enquête sur la pornographie informatique. Il faut dire que l'Angleterre est plutôt répressive: le porno tel qu'on le connaît ici est strictement interdit, les poils pubiens ne sont tolérés que depuis peu, les cassettes vidéo "continentales" s'échangent sous le comptoir dans les vidéo-clubs louches, bref, ils en sont restés à l'ère victorienne. Mais la répression est de plus en plus difficile: d'une part, un canal porno néerlandais qui émet par satellite peut être capté en Grande-Bretagne; le gouvernement a interdit la vente des décodeurs sur tout le territoire, mais le nombre de touristes qui vont passer un week-end à Amsterdam ou Rotterdam et reviennent avec un tel décodeur s'est considérablement accru. D'autre part, la prolifération des modems et des BBS (serveurs monovoie) facilite la transmission d'images hard, au format GIF puisque c'est le plus compact. Du coup, il devient évident qu'il va falloir revoir la législation et l'harmoniser avec la législation européenne. Mais la véritable raison de l'enquête, c'est que libérer la pornographie, c'est bien, après tout on est à l'aube du XXIe siècle, il va falloir que ça se fasse; mais comment taxer ça? Parce qu'il n'est pas question de ne pas gagner d'argent sur ce qui promet d'être LE boom économique en Angleterre dans les prochaines années (un peu comme en Europe de l'Est). Et qu'il faut préparer des lois très strictes, qui diront "un produit informatique et pornographique sera imposé celle des deux catégories qui rapporte le plus au gouvernement". En France, le problème ne s'est pas encore posé, mais on a consulté des avocats: sortez un jeu de cul sur CD-Rom, il ne sera pas taxé à 18,6% comme un CD-Rom, mais à 50% comme un film porno, avec en plus une taxe de base de 300.000 francs.



Q - D O S

Comme son nom ne l'indique pas, Q-DOS n'a pas de rapport direct avec le monde de l'informatique. Enfin, si, mais pas là où on l'attend. Q-DOS, c'est Q pour Quantum, mot décrivant l'état ondulatoire de la lumière et DOS pour Duplex Optical System, un double système optique mis au point par le constructeur Vivitar. Q-DOS est en fait un système regroupant dans un objectif de taille normale un système de sélection bichrome permettant de se livrer à la prise de vue en 3D. L'objectif, qui peut se mettre sur les appareils photos 24 x36 reflex de tous types, permet à moindre coût de se lancer dans le relief. Là ou je veux en venir, c'est qu'il est possible de scanner les photos ou même de les mettre sur CD (grâce au standard Kodak Photo-CD) et là, on en arrive aux jeux. Avec un tel engin, la création de jeux 3D issus d'images digitalisées pourra se faire en deux temps trois mouvements.



Stratégie interstellaire, diplomatie et batailles épiques.



STARLORD

Bientôt disponible sur Compatibles IBM PC et Commodore Amiga.
POUR PLUS D'INFORMATIONS: 3615 MICROPROSE
MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon. BS17 6AY

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

EuroDisney, la parade continue...

Si vous appartenez à la famille des petits veinards ayant déjà mis les pieds à EuroDisney, sans l'ombre d'un doute vous vous rappelez de l'une des attractions phare de ce parc: le Star Tour. Mais si tel n'est pas (encore) votre cas, le Star Tour se présente sous la forme d'une cabine de simulateur (montée sur verins hydrauliques) dans laquelle prennent place une trentaine de passagers, avec à son bord un robot (le pilote) et un écran faisant office de pare-brise. Le résultat est absolument géant: vous ressentez ce qui défile à l'écran exactement comme si vous y étiez. Et lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un combat en X-wing, vous imaginez le bonheur... Devant le succès incontesté d'une telle attraction, Walt Disney Imagineering et IBM rallongent le plaisir avec l'Astroport Services Interstellaires.

Ouvert au public depuis le 1er juillet, ce Post-show composé de quatre attractions intéractives (cinq en comptant Rox-n), met déjà en oeuvre les technologies de demain, le fameux Pentium par exemple.

Dans un premier temps, Rox-n, robot féminin, se charge de vous accueillir dans la langue de votre choix. Le premier "jeu" est extrêmement drôle, c'est le "Photo-Morph". Après avoir pris sa propre tronche en photo, à l'aide d'un appareil prévu à cet effet, celle-ci apparaît sur un écran tactile de 90 cm. Vous pouvez alors, à l'aide de votre doigt, déformer votre visage comme bon vous semble, ou opter pour l'une des dix déformations proposées au bas de l'écran. C'est à hurler de rire! Vient ensuite le "Bop-a-Zot". Vous faites face à une écran sur lequel défilent les bagages des passagers (à l'image de ceux de la douane dans les aéroports). Les armes ayant disparu depuis belle lurette (je vous rappelle que l'on est dans le Futur), c'est aux virus que vous allez avoir à faire. Ces petites vermines se sont introduit dans quelques valises et vous devez absolument les détruires avant que celles-ci ne soient rendues à leurs propriétaires respectifs.

Dans "N-Grid Interviews" ensuite, vous allez enfin pouvoir parler à un ordinateur, et sans passer pour un débile. Un charmant visage vous demande de lui dire bonjour dans l'une des cinq langues qu'il connait et il vous répond aussi sec qu'il aimerait beaucoup dresser une portrait de votre personnalité. Et vous voilà parti à tailler une bavette avec une machine ?!?

Le dernier jeu, le "Star Course", est le plus gros et le plus interactif de tous. Il permet à 11 joueurs de s'affronter simultanément. Vous êtes debout sur un joystick et vous dirigez une boule sur l'écran géant. Le but est ultra simple : percuter ses concurrents le plus grand nombre de fois sans toucher les planètes ou les astéroïdes qui déboulent à donf!



La salle de l'Astroport se trouve juste après le Star Tour. Le Bop-a-Zot vous invite à détruire les virus qui se sont glissés dans vos bagages pendant le voyage. Bon courage...

PHOTOMORPH

Pour parvenir à déformer une image en temps réel, il fallait un ordinateur puissant, capable de traiter une immense quantité d'informations à la seconde. Les ingénieurs d'IBM ont donc opté pour un PS/2 modèle 95, équipé de Pentium (586). Voilà donc l'une des toutes premières applications du nouveau processeur d'Intel. Côté périphérique, on trouve une caméra haute définition accompagnée de sa carte de digitalisation et un écran tactile de 90 cm de diagonal. Votre visage se trouve donc instantanément numérisé dans la mémoire de l'ordinateur et s'affiche sur l'écran XGA (le SVGA des PS/2). Le système d'écran tactile comporte une amélioration lui permettant de tenir compte de la pression que vous appliquez avec votre doigt. Bien entendu, les huit postes de Photo-Morph sont équipés de la sorte... et reliés entre-eux à l'aide d'un réseau Token Ring. C'est par l'intermédaire de ce même réseau, relié à l'InfoPoint, qu'il est possible d'imprimer le résultat obtenu à l'écran. Le personnel EuroDisney de l'InfoPoint récupère votre photo sur une station de travail fonctionnant sous OS/2 et l'imprime avec une imprimante couleur à jet d'encre . Avouez qu'ils ont tout prévu...

BOP-A-ZOT

Là encore, il s'agit d'un PS/2. En revanche, il ne gère plus une seule tâche à la fois mais plusieurs. Trois écrans affichent une animation différente, le son est bien plus complet, l'interface "Touch" (tactile) remplace le joystick et un énorme bouton rouge représente le bouton Fire. En ce qui concerne l'affichage sur l'écran principal, un jeu d'optiques permet l'obtention d'un effet de profondeur saisissant.



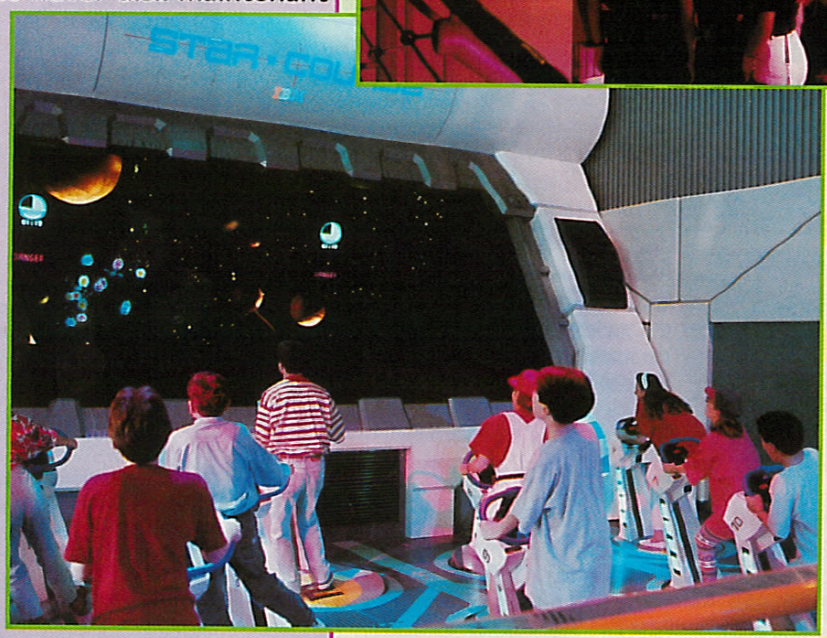
Le Photomorph est incroyable. Voir son visage se déformer de la sorte avec un bruit ultra stressant est à mourrir de rire. A voir absolument.

Rox-n vous accueille à sa façon. Dès que vous posez votre main sur l'un des capteurs, elle se tourne vers vous pour vous expliquer les règles du jeu qui vous intéresse. Bien entendu, elle parle cinq langues et la cynématique de ses mouvements est à tomber par terre!



STAR COURSE

Chacun des onze joueurs prend place sur l'un des "hover disk" de la plate-forme et agrippe le volant qui se trouve devant lui (le volant sert uniquement à se tenir). A partir de là, une seconde plate-forme, située au dessous de la première, s'escamote et débloque les hover disk maintenant libres de tout mouvement. Le joueur peut alors se pencher dans toutes les directions et diriger la pastille le représentant sur l'écran, chaque collision étant immédiatement renvoyée au joueur sous la forme d'un "choc".
L'écran, dont la taille avoisine les trois mètres de large sur un peu moins de deux mètres de hauteur, est animé grâce à quatre vidéo projecteurs et 4 vidéo disques laser. Tous ces évennements sont pilotés cette fois-ci par un seul et même ordinateur, un PS/2 pour changer.



Le Star Course, bien qu'il s'adresse aux plus jeunes, est à mourir de rire. On se balance de droite et de gauche comme des bidibules et le moindre choc avec une planète ou un astéroïde amplifie le mouvement. Vraiment marrant!

N-GRID INTERVIEWS

Vous pensiez avoir tout vu? Et bien non. Si le pentium fait de véritables merveilles dans le Morphing photo, il n'était visiblement pas assez balaise pour s'occuper de la belle N-Grid. Ce visage féminin en fil de fer est géré par, tenez-vous bien, un système RISC 6000 modèle 52H (c'est tout simplement l'une des stations de travail les plus puissantes du moment). Afin de pouvoir reconnaître la voix de n'importe quel visiteur, l'unité centrale possède une carte de reconnaissance vocale sans apprentissage. L'exploit est d'autant plus impressionnant que N-Grid doit être capable de reconnaître instantanément des voix aussi dissemblables que celles des enfants et des personnes agées et ce au milieu d'un brouhaha constant. Et en cinq langues, tant qu'à faire...!

Walt Disney Imagineering

Sous ce nom savant, fusion de Imagination et Enginering, se cache la somme du savoir faire mondial des parcs Disney. Basée en Californie, cette société emploie 2 000 personnes qui ont pour tâche d'imaginer et de concevoir les futures attractions de DisneyLand et autres EuroDisney.
Nous avons eu la chance de rencontrer son vice président, Eric Westin.

Joystick : "Comment se passe la création d'une Post Show comme l'Astroport?"
Eric Westin : "Lorsque nous décidons de créer un nouveau jeu, nous réfléchissons d'abord à sa faisabilité. Un Story Board est ensuite rédigé, suivi d'une simulation sur ordinateur soumise à l'approbation générale. Dans le cas de l'Astroport, nous avons retenu cinq attractions parmi l'ensemble des propositions."
Joy : "Faites-vous tout vous-même?"
Eric Westin : "Tout dépend de la complexité de la réalisation. Pour les attractions à part entière, nous essayons de tout réaliser nous-même. Dans le cas d'un Post Show (NDLR: petite attraction venant en complément d'une autre) nous faisons souvent appel à un sponsor ou au partenariat.
Joy : "Combien de temps a duré le développement?"
E.W. : "Environ quinze mois avec une trentaine de personnes par corps de métier... Pour la réalisation sur site, nous sommes en relation avec l'équipe "d'imagineurs" d'EuroDisney.
Joy : "Vous voulez dire que l'attraction n'est pas mise au point sur place?"
E.W. : "Non, nous faisons tout en Californie, y compris la phase de test. Des enfants sont spécialement mis à contribution pour tester la sécurité, la fiabilité et apporter quelques remarques utiles."
Joy : "Quelle est la fréquentation moyenne d'un Post Show comme l'Astroport?"
E.W. : "Environ trois cents personnes à l'heure pour chaque jeu, tous les jours de l'année."
Joy : "L'Astroport est-il unique?"
E.W. : "Oui et il le restera. Nous avons mis au point un autre Post-Show en collaboration avec AT&T pour le parc de Floride, mais les attractions n'ont pas de rapport avec celles de l'Astroport.
Joy : "Enfin, que faut-il faire pour devenir Imagineur?"
E.W. : "Il faut être ingénieur, maquettiste, designer ou décorateur... Mais le plus important, c'est d'être créatif... trés créatif... et discipliné."
Joy : "Merci"
E.W. : "You're Welcome"

Nous remercions également Guy Serrano de la société IBM pour ses précieux renseignements.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



MAD DOG MAC CREE

CD ROM

Un véritable film interactif ! Mesurez-vous aux meilleures gachettes de l'Ouest américain dans cette superbe adaptation sur CD Rom du fameux jeu d'arcade. Vous devrez libérer le shérif et sa fille qui ont été enlevés par le terrible Mad Dog et sa bande de hors-la-loi.

NEW





7th GUEST

CD ROM

Le premier jeu développé spécifiquement pour PC CD Rom. Une aventure interactive dans un manoir hanté réalisé en 3 dimensions.

DUNE

CD ROM

Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre CD Rom et qui utilise toutes les capacités.





MICROMANIA



STAR TREK

CD ROM

Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine habilement la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace. Vous incarnerez Captain Kirk et dirigerez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter galactiques.

NEW





WING COMMANDER ACADEMY

Une version de Wing Commander complètement nouvelle et originale : cette fois, vous créez votre propre jeu, vos propres missions avec les vaisseaux que vous souhaitez.

NEW



DAY OF TENTACLE

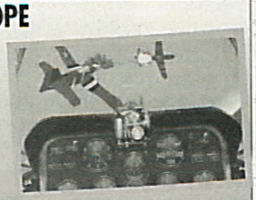
Attention, préparez-vous à en prendre plein les yeux et les oreilles ! Le nouveau Lucasarts est un véritable dessin animé interactif ! Il vous propulsera à travers le temps à la poursuite d'une tentacule violette folle !



NEW

ACES OVER EUROPE

Après vous être aiguisé les crocs avec Aces of Pacific, voici la suite de ce superbe simulateur qui vous permettra de participer au débarquement en Normandie et à bien d'autres missions.



NEW



PINBALL DREAMS

L'éditeur "21 th Century" avec cette simulation a réalisé le top en matière de simulation de flipper avec "Pinball Dreams" : 4 tableaux différents, une animation parfaite, une rapidité d'enfer !



NEW

BODY BLOWS

Un jeu à la hauteur de "Streetfighter 2". Un mode arcade avec une multitude d'adversaires et le mode tournoi où vous pourrez affronter jusqu'à 7 adversaires !



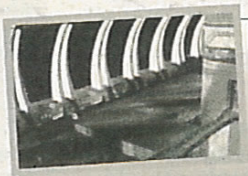
FIELDS OF GLORY

Un superbe jeu de bataille et de commandement. Prenez la tête des armées britanniques, françaises ou prussiennes, des forces de commandement qui ont changé le futur de l'Europe.



SYNDICATE

Partez à la conquête de 50 territoires du monde du futur dans un jeu captivant, parfaitement réalisé ! Equipez votre commando de cyborgs d'armes hyper sophistiquées.



PRIVATEER

Une combinaison intelligente de Wing Commander et de Strike Commander. Un cocktail détonnant pour une vaste aventure cinématique faite de combats dans l'espace et de stratégie !



NEW



PRINCE OF PERSIA 2

Vous qui étiez habitué à parcourir seulement les sombres galeries du palais, préparez-vous cette fois-ci à combattre en plein jour dans des décors superbes.



Gravis PC noire 299F

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

MANETTES

GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	499 F
TOPSTAR SV227	289 F



LES LECTEURS CD ROM

Lecteur CD Rom + Carte Soundblaster	2990 F
Lecteur CD Rom + Loom	1990 F

LES CARTES

CARTE MANETTE GRAVIS	275 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	1290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F

Gamepad PC Gravis 199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

A320 Night Approaches	Gobblins 3
Apocalypse	Hired Guns
Beneath of Steel Sky	Legend of Valour
Burning Rubber	Micro machines
Combat Air Patrol	OM Football
Dogfight	Overdrive
Empire/Captive 2	Overdrive
F117 A	Space Hulk
Genesia	Universal Monsters
Global Gladiator	Wonderdog

TOP 20 ST/AMIGA

Goal	ND/249F
Syndicate	ND/249F
Dune 2	ND/299F
Flashback	ND/249F
Body Blows	ND/249F
Vroom Muti player	199/199F
Sensible Soccer 2	225/225F
Gunship 2000	ND/299F
Civilization	275/299F
Blades of Destiny	ND/349F
Ishar 2	299/299F
Abandonned Places 2	ND/349F
Pinball Fantasies	ND/275F
Chaos Engine	275/245F
A -Train	ND/345F
Nicky Boom 2	299/299F
Ancient Art of War	ND/299F
Super sport Challenge	299/299F
Super Frog	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F

Airbus American	ND/325F
B17 FLying Fortress	325/325F
Black Crypt	ND/225F
Castles	249/299F
Championship manager	225/195F
Desert Strike	ND/249F
Fire and Ice	225/225F
History Line	ND/349F
Indy IV (Aventure)	ND/399F
Monkey Island 2	ND/249F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Street Fighter 2	249/249F
Transarctica	299/299F
Wing Commander	ND/299F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICJK JOY V Superboard	149 F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



Nouveau à Lille

MICROMANIA LILLE
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
59650 Villeneuve d'Ascq

Nouveau à Paris au Forum des Halles

Le meilleur magasin de jeux vidéo de Paris s'agrandit. 200 m2 de jeux pour consoles Sega, Nintendo et pour PC, Macintosh, Atari ST et Amiga.

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

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



UN AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

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

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert 7 jours/7
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

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

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

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

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

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

MICROMANIA

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

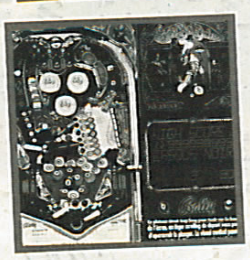
Apple Macintosh NEW



STARTREK
Incarnez le Captain Kirk et dirigez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter-galactiques

LES NOUVEAUTES

King Quest 6	449 F
Carrier at War	399 F
Legen of Kyrandia	349 F
V for Victory IV	399 F



EIGHT BALL DE LUXE
Le plus célèbre des jeux de flipper adapté pour votre Macintosh ! Des bruitages digitalisés, des graphismes époustouflants et une jouabilité hors pair comparable au flipper de café !

LE TOP 5 MICROMANIA

Eight Ball de Luxe	399 F
A TRain	369 F
Prince Of Persia	349 F
Civilisation	399 F
Red Baron	399 F

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

J 19 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

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

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

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

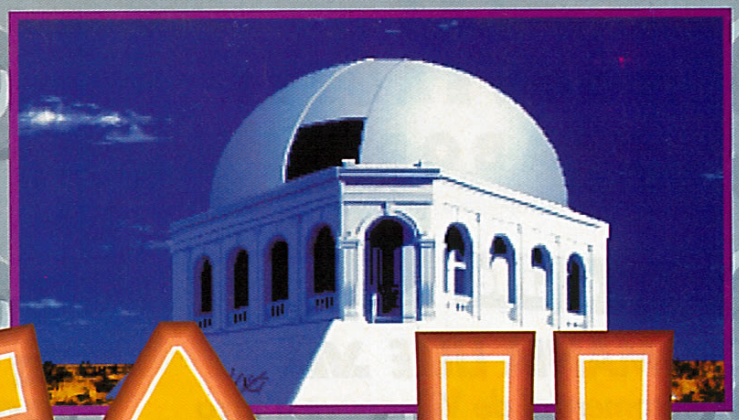
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

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

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

WORK IN PROGRESS



INCA II

EDITEUR: COKTEL VISION



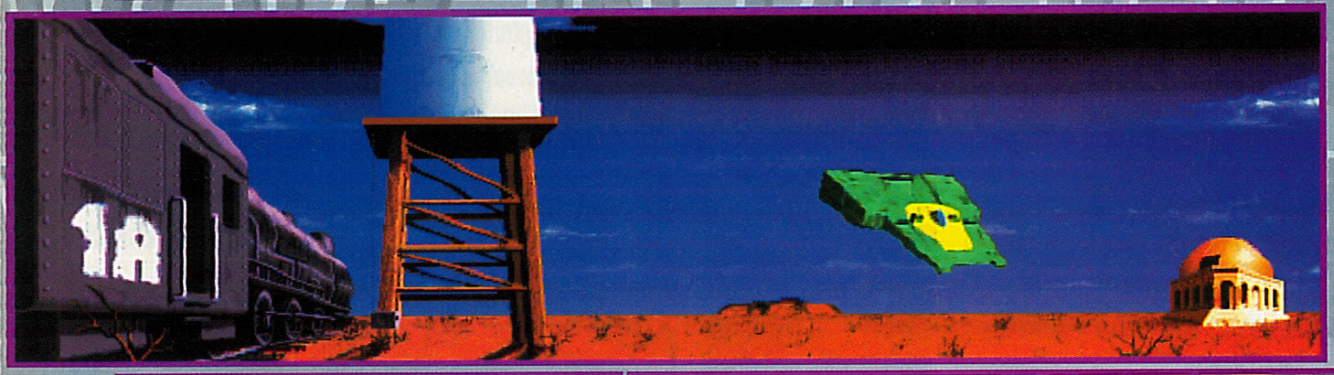
La chorale des graphistes. De gauche à droite : Yannick CHOSSE, Jeff REY, Kendo, Fred CHAUVELOT et Stéphane RESSOT (qui ramasse un micro pour chanter).

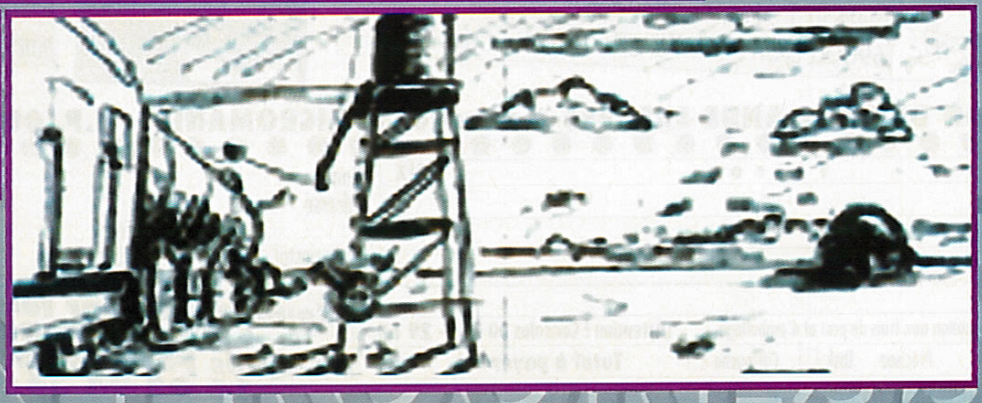
STANDARD PC
Une suite grandiose

Inutile de vous présenter Inca. Si vous n'avez pas encore eu l'occasion d'y jouer, vous en avez au moins déjà entendu parler, ne serait-ce qu'à travers les pages de Joystick (un magazine de jeux vidéo). Devant le succès du premier épisode, Coktel vision décide de se lancer dans la production d'une suite pleine de surprises : Inca 2. Et quelle suite mes enfants! Le programme est si ambitieux qu'un CD sera tout juste suffisant pour contenir la bête... Mais attaquons sans plus attendre la première partie de ce "en chantier" consacrée aux graphismes.

C'est l'histoire d'un gars...

Avant toute chose, il serait bon d'énoncer en quelques mots les grandes lignes du scénario. A force de volonté et de courage, Eldorado (vous dans Inca) est parvenu à se débarrasser du personnage méprisable qu'incarnait Aguirre le

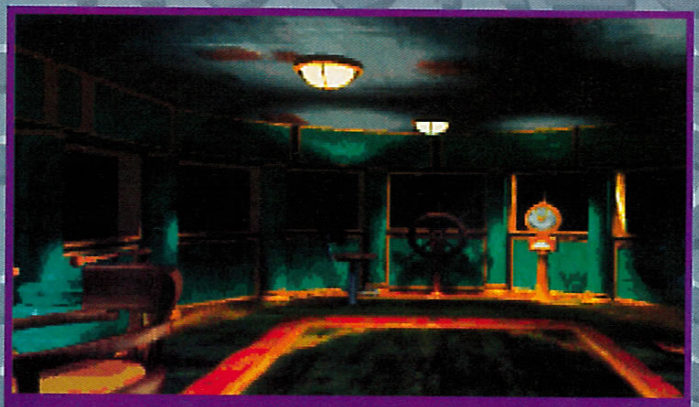




Les graphistes partent d'un croquis, puis donne libre cours à leur imagination. Le train sera une des phases clefs du jeu : une mitrailleuse (en images synthétiques) installée à bord d'un wagon vous donnera quelques frayeurs... à suivre.

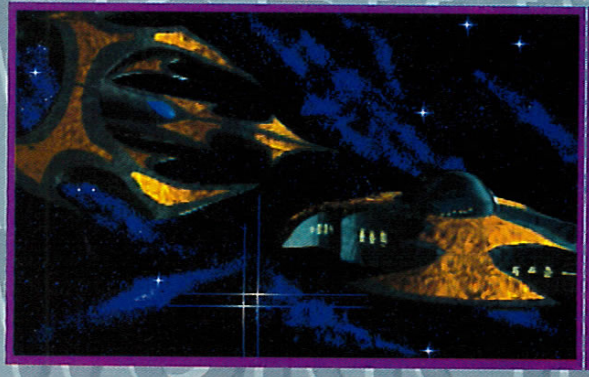


Les dessins sont parfois si fins que l'on pourrait croire qu'il s'agit d'images numérisées... Que néni, tout est entièrement fait sous Deluxe Paint à l'aide de la souris! Il faut les voir bosser pour le croire.



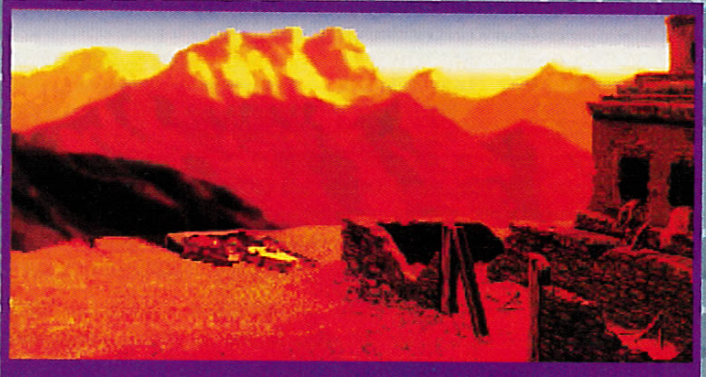
Un intérieur de vaisseau. En s'approchant du tableau de bord, on peut constater que de nouveaux instruments voient le jour. Les armes sont de toutes sortes et apparaissent en 3D, il existe un radar hyper intuitif, une carte 3D (notion de profondeur...). Sans compter l'ordinateur de bord se trouvant sur la droite.

Conquistador. La récompense est à la hauteur de l'exploit : vous régnez sur les quatre mondes de l'Empire Inca. Mais l'ignoble Aguirre ressurgit des profondeurs de l'espace et tente de bouleverser l'équilibre de l'Empire à l'aide d'un astéroïde aux pouvoirs térrifiants. Atahualpa, fils d'Eldorado et de Aclla, consterné par l'évidente incompétence des pouvoirs concernés, décide de se lancer seul à l'assaut du cailloux rebelle... Votre rôle consistera à retrouver les quatre personnages des mondes de l'Empire afin de collecter leurs forces et leur sagesse, seuls pouvoirs capables de neutraliser l'astéroïde.



En fait ce que vous voyez bouge à l'écran. De la 3D pure et dure comme on aimerait en voir tout le temps.

L'univers dans lequel vous évoluez se compose donc de quatre continents aux cultures très dissemblables, séparés par le vide spacial. De part le grand nombre d'alternatives possibles, les graphistes auront du se fendre de quelques 200 dessins et 150 scènes d'images de synthèse 3D.



Les techniques de dessin sont empruntées au cinéma : technique de flou, grand angle... c'est superbe!

Oh les beaux dessins...

Les dessins 2D sont extrapolés à partir du story-board sur Deluxe Paint. Quand on sait le travail que cela représente, on ne peut qu'être admiratif en face d'un tel résultat. Joseph s'occupe surtout de la réalisation des décors et des arrière-plans qu'il mixe par la suite. Le boulot de Jeff est plus centré sur les personnages et les animations 2D. Si Yannick est excellent graphiste, il est également chef de projet et scénariste, avec l'aide de Stéphane Ressot.

Les photos A et B illustrent parfaitement la colorisation d'une esquisse du Storyboard.

Au même titre qu' Inca 1, les scénes dans l'espace sont nombreuses. En revanche, ces phases ont énormément évolué. Le nombre de vaisseaux à piloter quadruple et les tableaux de bord n'ont plus grand chose à voir. Premièrement, l'instrumentation est bien plus riche et il est possible de tourner la tête de droite et de gauche. Deuxièmement, les combats sont entrecoupés par de très nombreuses séquences en 3D, qui plus est, parfaitement cohérentes. Les enchaînements s'effectuant en temps réel, le joueur se ressitue instantanément dans l'espace sans jamais perdre la face. Ce travail impressionnant, c'est l'oeuvre de Fred Chauvelot et de ses deux meilleurs potes : 3D Studio et Getris, deux softs d'images de synthèse. Les autres phases, faisant appel à la 3D, seront tout aussi spectaculaires : une ballade à l'intérieur de l'Astéroïde (des textures à mourir!), de l'intégration 2D, 3D et vidéo... Bref, c'est pas du jeu... c'est du cinéma.

On n'arrête plus le progrès!

Justement, venons en à la vidéo. Chaque personnage a été filmé numériquement sur fond bleu, détourné, puis retravaillé pixel par pixel. Certes, le procédé n'est pas nouveau mais si je vous dit que chaque personnage parle comme vous et moi, bouge les lèvres avec un réalisme parfait (en temps réel évidemment), c'est déjà un peu moins classique. C'est en tout cas le système qui vient d'être mis au point par l'équipe... et c'est très convaincant! Autre idée innovatrice : une sauvegarde sera accompagnée d'un résumé vidéo! Génial non?

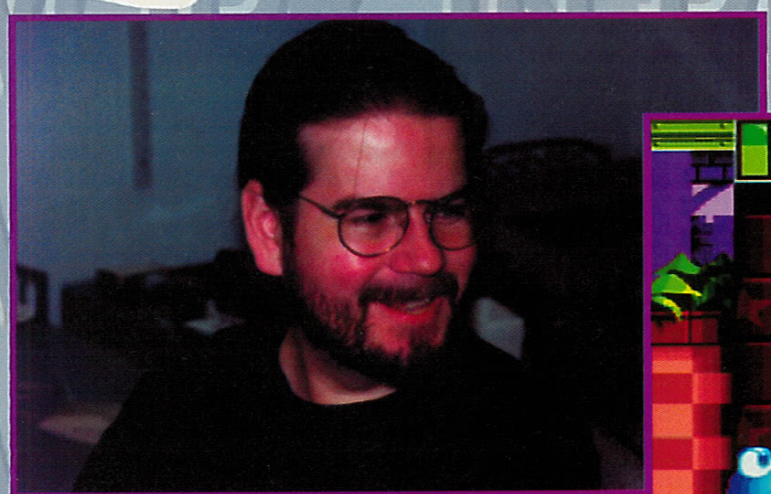
Le mois prochain je vous parlerai du son et de la programmation. En attendant, faites de beaux rêves...

LORD CASQUE D'OR

WORK IN PROGRESS

Silly Putty 2

EDITEUR: SYSTEM 3 • PHOTOS : PC



Philip Thornton, designer et graphiste de Silly Putty 2 peut avoir le sourire, son jeu s'annonce tout à fait excellent.



Dans Silly Putty 2, vous allez subir les assauts sauvages de poules volantes sur-armées.

2ème PARTIE - STANDARDS : AMIGA 1200 / PC SORTIE PREVUE : DECEMBRE

Pour cette seconde et dernière partie du Work in Progress de Silly Putty 2, nous avons rencontré et interviewé Philip Thornton, graphiste et concepteur du jeu. Il nous dévoile tout sur ce prochain titre prometteur de System 3.

Pouvez-vous nous parler du scénario du jeu et des différences majeures entre Silly Putty 2 et son prédécesseur?

Dweezil, le méchant chat roux, a fait sauter la Lune Putty et la planète Zid. Il a également kidnappé la famille de Putty et dérobé un cargo plein de bombes à retardement avant de s'enfuir dans une fusée. Putty et son fils aîné, Albert, poursuivent alors Dweezil à travers toute la galaxie pour délivrer leur famille. Au cours de leur aventure, la fusée s'écrasera sur la planète Blood Thunder où vivent le sorcier Scatterflash et son chat Napalm.

Le château de Blood Thunder est un énorme labyrinthe composé de nombreuses pièces, de tunnels, de placards, de tours, de jardins et autres zones magiques et mystérieuses. Arrivés sur la planète, Putty et son fils s'apercevront que Dweezil est en train de démolir le château en plaçant les bombes volées un peu partout. Il essaye également de trouver, cachée quelque part, une pièce secrète contenant la légendaire fontaine de jouvence qui permettra au terrible méchant de faire revivre l'encore plus terrible Dazzledaze, son ex-maître.

Putty et son fils doivent donc se débrouiller pour que Dweezil n'atteigne pas la fontaine magique. Ils en profiteront pour absorber, tel est leur pouvoir, toutes les bombes avant qu'elles ne réduisent le château en miettes. Dernier objectif pour ce duo de choc, et pas le moins important, capturer Dweezil pour qu'il révèle où il a enfermé la femme de Putty et ses gamins.

Pendant ce temps, le sorcier Scatterflash qui n'a pas trop envie de voir son château réduit en fumée, envoit ses troupes combattre Dweezil. Napalm le terrible chat noir s'avère être le pire ennemi de Dweezil, les combats sont meurtriers, Putty et Albert se retrouvent au milieu de tout ce souk, un peu abasourdis.



Que ce soit sur PC ou sur Amiga 1200, le jeu affiche 256 couleurs simultanées, et ça se sent, tant les palettes sont bien utilisées.



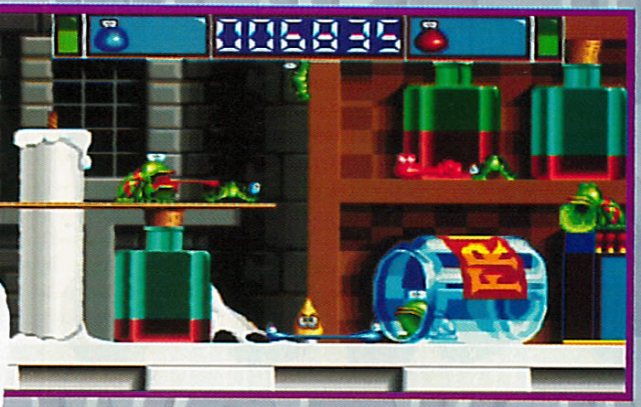
Les décors changent de style, très souvent: extérieurs, cavernes, tours; tous plus beaux les uns que les autres. Les sprites se baladent un peu partout et mènent leur vie tranquille.

Chaque camp essaye d'exterminer l'autre, c'est à celui qui utilisera les armes les plus puissantes, les pouvoirs magiques les plus fous.

Silly Putty ne permettait qu'à un seul joueur d'engager une partie. Dans Silly Putty 2, il est possible de jouer à deux simultanément. Dans Silly Putty 1, il n'y avait qu'un scrolling vertical alors que dans le 2, les scrollings sont multidirectionnels. Le jeu est également beaucoup plus vaste, avec plus de 60 niveaux ainsi que de nombreuses salles bonus cachées.

Où en est le développement du jeu, et qu'est-ce qui vous posé le plus de problèmes?

Nous en sommes environ à la moitié, les deux personnes dirigées par les joueurs se déplacent pour l'instant de la même façon, et les ennemis les plus complexes, Dweezil et Napalm, sont animés. Dweezil dispose de 80 étapes d'animations différentes, et Napalm, qui est le plus gros sprite du jeu en a environ 40.



Le plus difficile dans ce genre de jeu, est de concevoir les niveaux. Il faut qu'ils soient suffisamment grands, surprenants et amusants. Les graphismes se doivent également d'être le moins répétitifs possibles, il faut agencer intelligemment les blocs de sprites qui composent les décors. L'équipe de programmation a développé un éditeur de niveaux extrêmement puissant, nous l'utiliserons pour nos prochains jeux.

Dweezil nous a également posé des problèmes à cause de sa très grande variété de mouvements, qui changent selon les niveaux. Il utilise un skateboard, il grimpe aux échelles, il lance des bombes, etc...

Silly Putty sera présenté à l'ECTS de Londres, au mois de septembre. Vous serez présent pour faire des démonstrations?

Oui, bien sûr, je suis le seul à connaître la famille Putty sur le bout des doigts, je me ferai un plaisir de les présenter aux visiteurs du salon. Tout ceux qui me tomberont dessus dans les couloirs de l'ECTS seront les bienvenus, s'ils me payent une bière.

DEREK DELA FUENTE

GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i,
des montres et des Tee-shirts Supergames
avec
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
sur le
36 68 20 90

gagnez !
Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02



Un vélo tout terrain,
36 68 21 01





36 68 21 01
Des CD Michael Jacckson



Un walkman Sony,
36 68 21 01



36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE
DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3
FOX VIDEO
36 68 80 33
DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.
CODE MEDIA
121

horreur!

D'abord, il tombait des cordes, et puis le chat de ma voisine s'est mis dans mes pattes juste ce qu'il faut pour que je descende deux étages sur les dents, à peine dehors une bagnole a failli m'écraser, et en moins d'une minute j'étais trempé de la tête aux pieds, à cause de ce foutu parapluie cassé, un type m'a quasiment éborgné, pour finir le kiosque à journaux était fermé. Tu parles d'une galère. Dès que je suis rentré, j'ai pris un stylo pour m'abonner à **joystick** mais c'est l'encre qui a pissé et je me suis coupé avec les ciseaux, alors là, je me suis couché et le lit s'est effondré, comme moi.

bonheur!

JOYSTICK arrive chez vous avant sa sortie en kiosque. Cool !

Les annonces que vous voulez faire passer sont prioritaires. Super !

Vous disposez de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK. Génial !

☐ **OUI, trois fois oui, je m'abonne à JOYSTICK pour un an :**
11 numéros : 196 F au lieu de 280 F. Je vous règle par :
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat (à l'ordre de JOYSTICK)

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐ Sexe : M ☐ F ☐

Adresse : _____

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____

Ordinateur : _____ Pseudo : _____
(pour profiter du 3614)

Renvoyez le bulletin avec votre règlement à :
JOYSTICK Abonnements, 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19
* Tarif pour la France métropolitaine uniquement.

CTD51 cc A1

je m'abonne à joystick

BETHESDA SOFTWORKS

PAR SEB

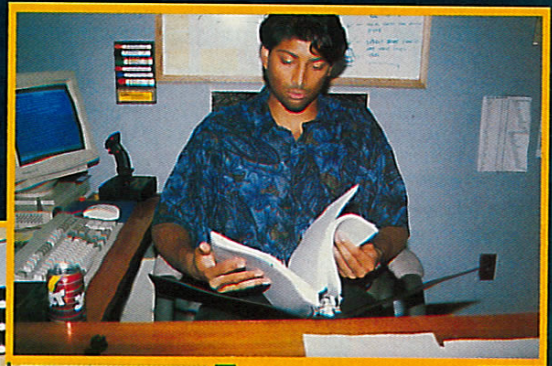
En 1986, Chris Weaver et deux de ses amis créent Bethesda Softworks sur le coin d'une table de cuisine. La société a maintenant bien évolué, et deux softs de qualité sont déjà sortis avec l'estampille Bethesda: Wayne Gretzky Hockey 3 et Terminator 2029. A noter que Gretzky Hockey est utilisé par l'entraineur de l'équipe de Hockey de Washington, c'est dire si le jeu est réaliste. Les titres actuellement en développement chez l'éditeur prouvent que l'heure de gloire de Bethesda approche, à grands pas, le carillon pourrait bien sonner pour eux dans quelques mois.



La chorale de Bethesda Softworks au grand complet prend la pose devant l'objectif d'Andrew Burgess, notre Tintin Reporter envoyé permanent aux USA. «We are the programmeuuuurs, we are the graphisteeeus...»

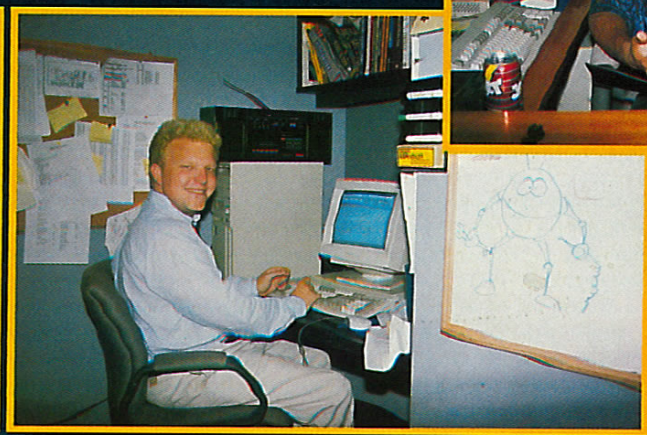
Les locaux de Bethesda Softworks sont aujourd'hui installés dans un bâtiment à proximité de Washington, Chris Weaver a définitement quitté sa cuisine pour avoir la place de s'entourer de programmeurs et de graphistes talentueux. La moyenne d'âge de l'équipe Bethesda atteint à peine les 25 ans, des créatifs tous très jeunes et extrêmement motivés. Vingt personnes environ, qui partagent la même passion du jeu vidéo, des jeux de rôles et de la science fiction. Cela se ressent très nettement quand on regarde les thèmes envisagés dans les prochains produits Bethesda Softworks.

Même si programmeurs, graphistes et designers sont encore assez novices dans l'industrie du jeu, ils ont su atteindre très rapidement un niveau digne des plus grands et des plus anciens éditeurs. Les





Julian Lefay, programmeur, compte sur ses doigts avant de taper sur le clavier. «10001001 +



Vijay Lakshman, l'un des designer d'Arena relis pour la 10ème le

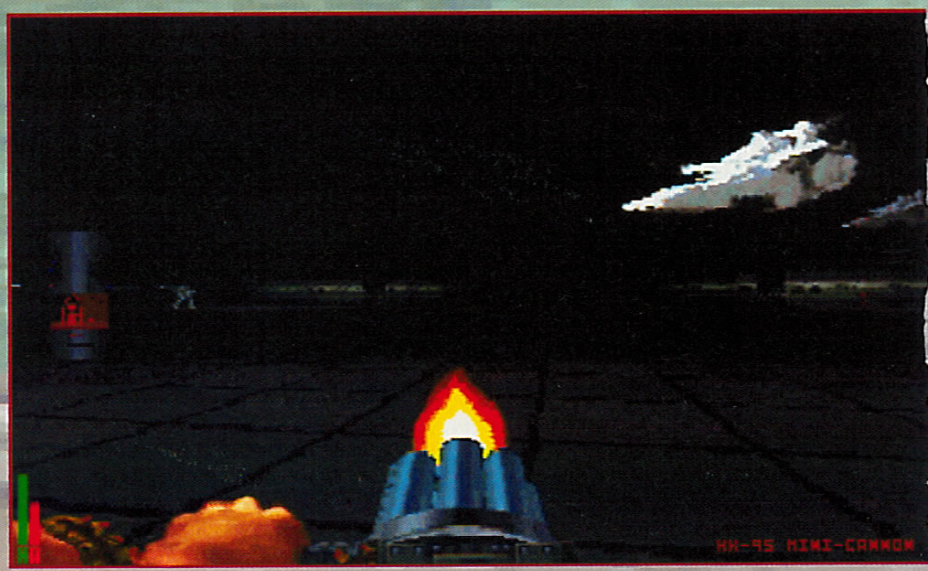
Ted Peterson, designer avec le sourire, en plein travail. Admirez les

BETHESDA SOFTWORKS

the terminator 2029: RAMPAGE

PC OCTOBRE

Attention, ce soft n'est absolument pas un data-disk pour le précédent jeu Bethesda: Terminator 2029. Même s'il s'agit du même thème, celui-ci est cette fois traité en arcade pure et dure. Très dure même, l'action est absolument hallucinante, ininterrompue et joyeusement violente.
Si vous avez la haine des machines, des robots, des bipèdes mécaniques et de toutes les bestioles recouvertes de férailles, vous allez être comblé avec ce soft, tant il vous sera permis de casser de la boîte de conserve. Par dizaines, par milliers vous allez les envoyer au paradis des ferrailleurs. A grand coups de lasers, de mitrailleuses lourdes ou de grenades agressives, s'il vous plaît. Tout pour la joie des petits et des grands, je vous le dis. Du bonheur en bloc pour ceux qui ont besoin de tout casser quand ils rentrent du boulot les lèvres serrées, le regard menaçant, fonçant sur leur PC pour se défouler.



Le scénario du jeu est tout à fait dans la lignée de ce qui a pu être développé dans les deux films Terminator, où même dans le jeu Bethesda Softworks sorti précédemment - et tout aussi précédemment cité. D'après le titre, vous aviez peut-être compris, oh que vous êtes futé, que l'action commence en 2029. La guerre qui oppose aux humains les machines et les ordinateurs qui les commandent, n'est toujours pas terminée. On peut même dire, sans exagérer, qu'elle n'a jamais été aussi violente. Chaque camp s'en donne à cœur joie, ça bastonne nuit et jour. Les machines sont dirigées par Skynet, un programme atrocement intelligent qui tire les ficelles de cette vaste conspiration contre le genre humain. Comme quoi les ordinateurs aussi ont des problèmes d'Oedipe, l'homme n'est rien d'autre que le père nom de Dieu.





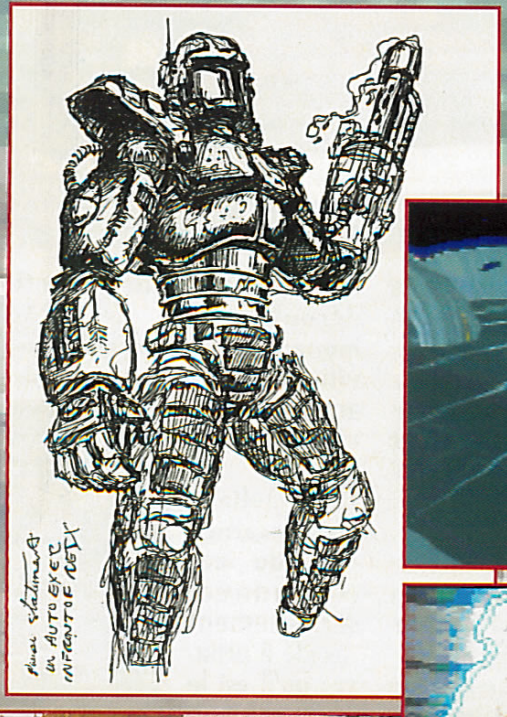
D'ici à ce que les microprocesseurs se mettent à violer nos femmes...

Le joueur incarne le colonel John Connor, chef de la résistance humaine que vous connaissez si vous avez vu les films Terminator 1 et 2. Un jour, alors que tranquillement il revient d'un petit voyage dans le temps, John Connor, vous donc, se retrouve désespérément seul. Plus d'humain, rien, que des machines qui se sont installées partout: la victoire de Skynet, l'horreur complète. Le programme diabolique a dû lui aussi méchamment trifouiller dans le passé pour réussir à faire disparaître toutes les installations de la résistance et ainsi que leurs occupants. Puisqu'il ne reste que vous, pas d'hésitation, foncer pour tout détruire avant de découvrir le secret de Skynet.

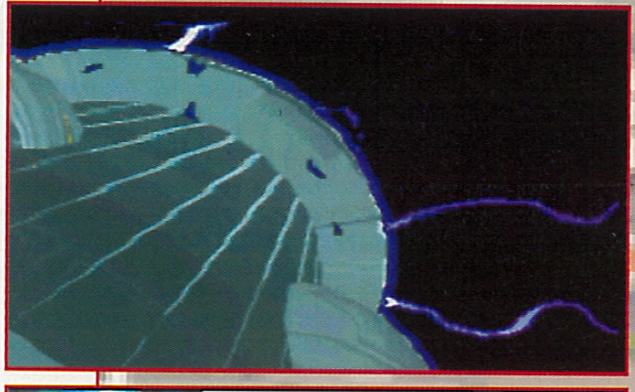
Techniquement parlant The Terminator 2029: Rampage en met plein la vue. Le jeu reprend le principe de Castle Wolfenstein d'ID Software: des couloirs recouverts d'éléments et de surfaces superbes, défilant en 3D, des ennemis partout qui vous foncent dessus, et le joueur qui se retrouve en vue subjective au milieu de tout ça. Au premier plan vous voyez vos mains et l'arme que vous tenez. Tout cela est bien sûr animé quand vous tirez sur les sales bestioles qui s'approchent. En plus du sol qui défile, des murs qui défilent, il y a maintenant un plafond, qui devinez quoi, défile aussi. L'action se déroule également en extérieur, histoire d'avoir différents niveaux avec graphismes variés.

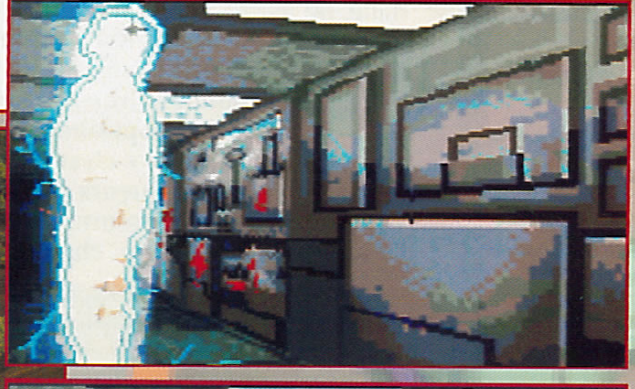
Les graphismes, comme vous pouvez le constater sur les photos qui illustrent ces pages, sont absolument superbes.





Si vous imaginez maintenant qu'ils sont parfaitement animés, vous aurez une idée de l'excitation qui me gagne à attendre la sortie de Terminator 2029: Rampage.







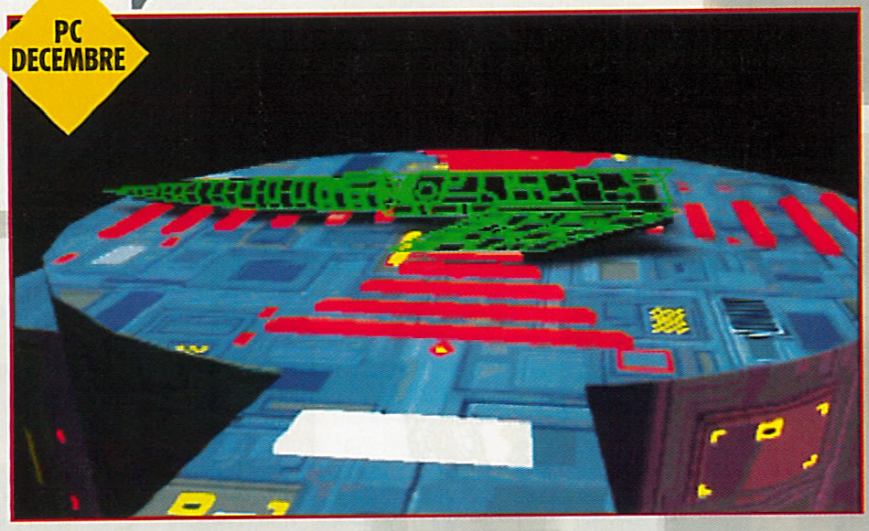
Pour la réalisation de certaines scènes de Terminator les graphistes utilisent des maquettes. Ils placent alors des petits bonhommes, des robots, avant de les digitaliser.



BETHESDA SOFTWORKS

DELTA

PC
DECEMBRE

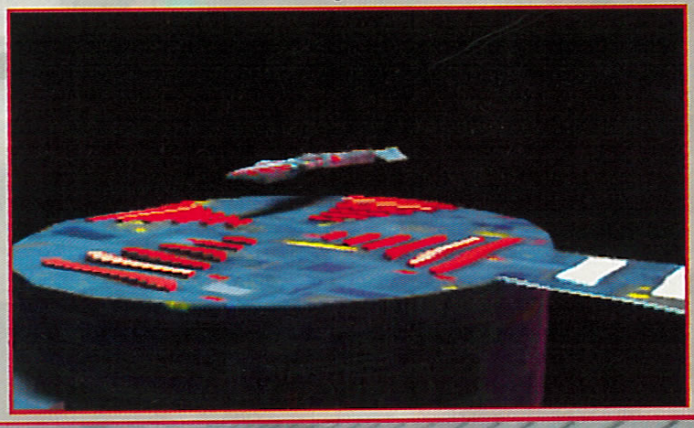


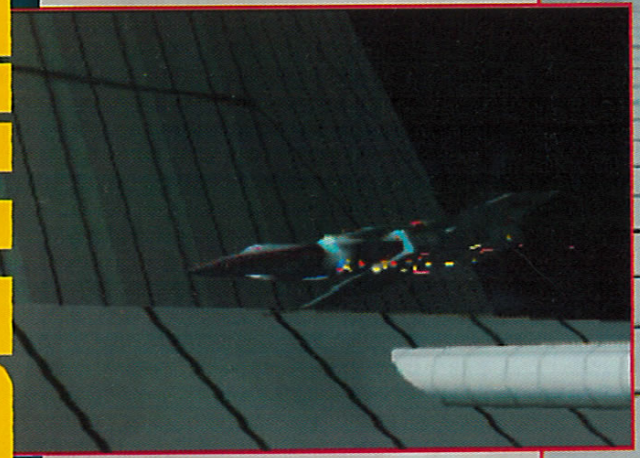
Si vous êtes un fan de la littérature S.F., du mouvement Cyberpunk en particulier, vous devez être familier des aventures de rencontres et de luttes dans des mondes virtuels. Le scénario de Delta-V vogue surfe avec brio sur cette vague.

Dans un futur proche, mais indéterminé, de jeunes passionnés de jeux vidéo passent leur temps à s'affronter et à se provoquer dans des parties sur des mondes virtuels. L'un des réseaux les plus populaires permet aux Netrunners - c'est ainsi qu'on appelle les joueurs qui se connectent - de se mesurer à des vaisseaux futuristes, des chasseurs ultra-perfectionnés. L'action se déroule dans des couloirs immenses, au dessus de bases, de villes elles-mêmes défendues et armées de machines meurtières.

Dans Delta-V vous incarnez l'un de ces Netrunners sérieusement décidé à prouver qu'il est le meilleur à tout ceux qui se sont connectés. Un véritable petit crétin à la tête aussi enflée que les chevilles. Votre but est donc de chasser et de détruire tous les vaisseaux qui traînent sur le réseau. Vous devrez donc apprendre à manier votre engin et à utiliser toutes les armes perfectionnées à votre disposition.

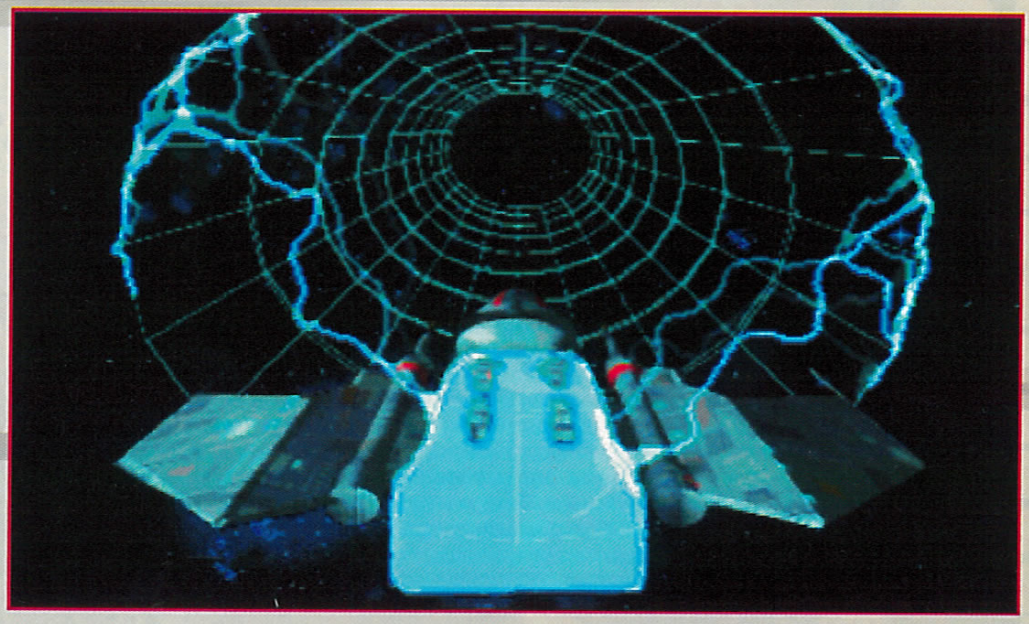
Delta-V est entièrement réalisé en 3D, avec un mélange de sprites, de surfaces et d'objets à facettes. Les animations sont tout à fait impressionnantes, et surtout extrêmement rapides. Les objets, les vaisseaux, sont superbes et très détaillés, de véritables petits bijoux. De très nombreuses vues, sous tous les angles, à n'importe quelle distance, permettent d'admirer les combats meurtriers que se livrent les Netrunners.





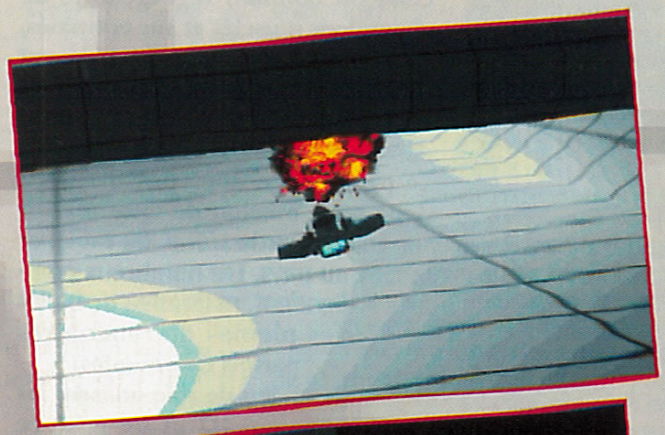


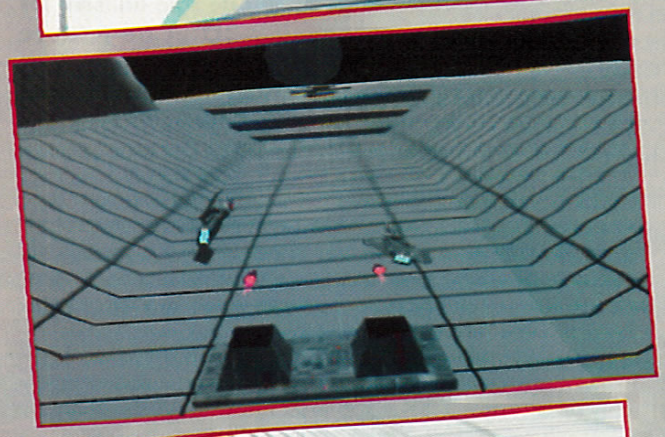
Δ-V

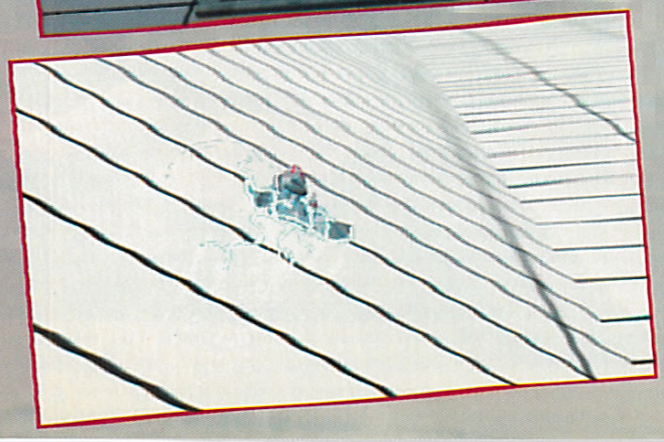


Là où les programmeurs de Bethesda Softworks ont réussi à épouser la fiction de leur scénario, c'est en permettant à deux joueurs connectant leurs bécanes, par modems ou par cable, de s'affronter dans une même partie. Les duels prévus dans le scénario deviennent ainsi de véritables duels. Encore plus fort, si vous avez la possibilité de connecter six PCs en réseau, ce sont six joueurs différents, simultanément, qui pourront se poursuivre et se tirer dessus dans les couloirs de Delta-V. Génial, rien que pour ces dernière options de connection nous avons hâte, à Joystick, de recevoir le jeu terminé.

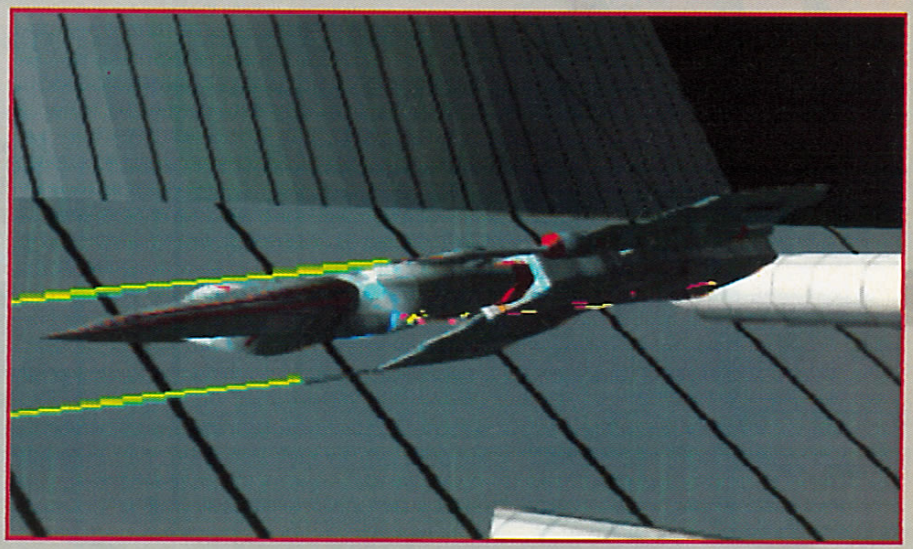
Commençons à nous excuser des maintenant, amis lecteurs. Les mois à venir s'annoncent catastrophiques, les locaux de Joystick ne résonneront bientôt plus que de parties acharnées de Delta-V. Fini les tests, fini les previews, Joystick ne fera pas plus de 10 pages pourries à demi remplies de news même pas fraîches. Une catastrophe, je vous dis, une vraie de vraie, un empire de presse qui s'écroule, des millions de pleurs dans les foyers Français.







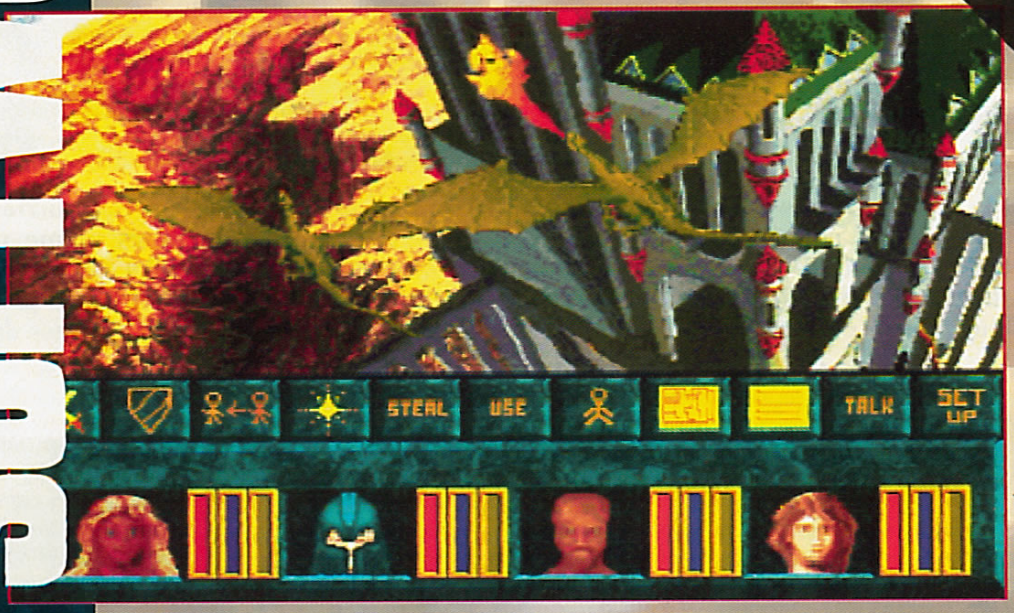




BETHESDA SOFTWORKS

the elder Scrolls: Arena

PC
DECEMBRE



Les peuples, de tous temps, ont eu besoin de leur dose de spectacles violents, ou d'affrontements moins sanglants, afin d'évacuer leurs mauvaises énergies. Fonction remplie par les arènes dans l'Empire Romain, par la télévision ou les stades de nos jours. Le monde imaginaire décrit par ce jeu Bethesda Softworks n'échappe pas à cette règle.

Le maître du personnage que vous incarnez règne sur une vaste région, tranquillement il impose ses lois. Pour éviter les conflits sanglants qui pourraient renverser son paisible contrôle sur les évènements de son pays, il a instauré des jeux en arènes où des représentants de chaque tribu s'affrontent en des combats sanglants. Trop occupés à produire des champions, les peuples ne se tapent pas les uns sur les autres, ils ne se révoltent pas contre le pouvoir, et ne vivent que pour les victoires et les gloires de l'arène.

Malheureusement, un jour votre maître est renversé de son trône. Les jeux de l'arène sont alors supprimés, et ventre à terre le chaos revient sur tout le pays. Les tribus, auparavant entièrement vouées au culte du combat, regorgeantes de champions musclés et sur-entrainés, s'ennuient à mourir et ne trouvent rien de mieux à faire que de se taper dessus. Les guerres éclatent dans tous les coins.

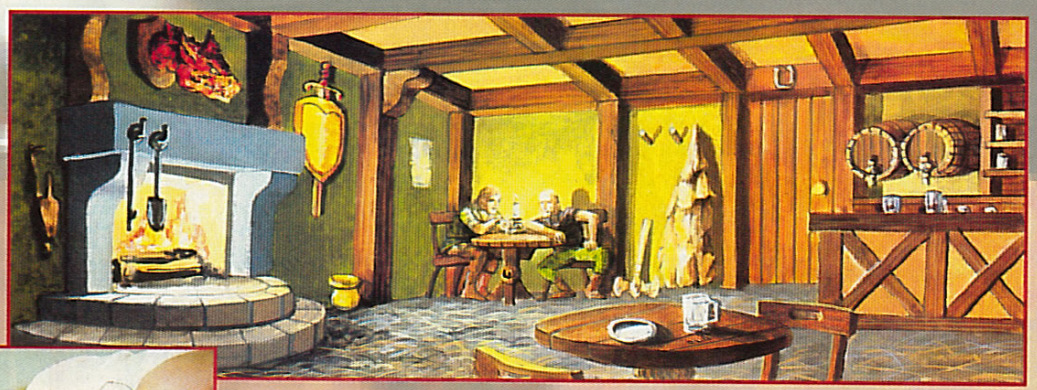
Le personnage que vous dirigez a donc pour mission de faire revenir son maître sur le trône, de ramener la paix au pays. De nombreux combats l'attendent, mais aussi de belles aventures pleines de rencontres étranges et parfois charmantes.

Arena est un jeu de rôle utilisant les techniques de 3D et de texture mapping qu'on peut trouver dans Wolfenstein 3D, dans Ultima Underworld ou même dans Terminator 2029: Rampage. L'aspect jeu de rôle n'a pas été laissé de côté, et vous devrez jongler avec tout un tas d'objets magiques, des points de vies, et ce tout en dialoguant avec le plus de personnages possibles afin de faire avancer votre quête.





Le monde d'Arena est gigantesque, plus de 400 villes et partout des monstres et des ennemis qui ne pensent qu'à vous trouer le bide.
Les graphismes du jeu sont très soignés, et les déplacements en 3D mettent un réalisme puissant au service d'un scénario riche et complet. Arena n'est que le premier volet d'une série qui continuera l'année prochaine, sous la forme data-disk.





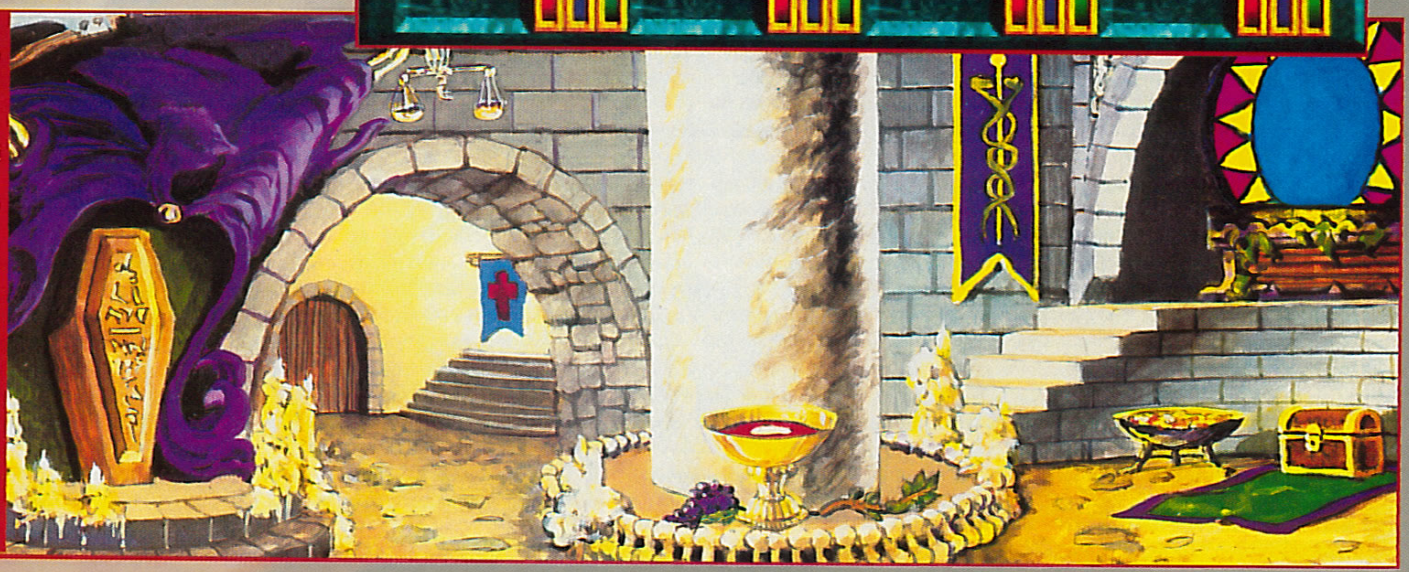


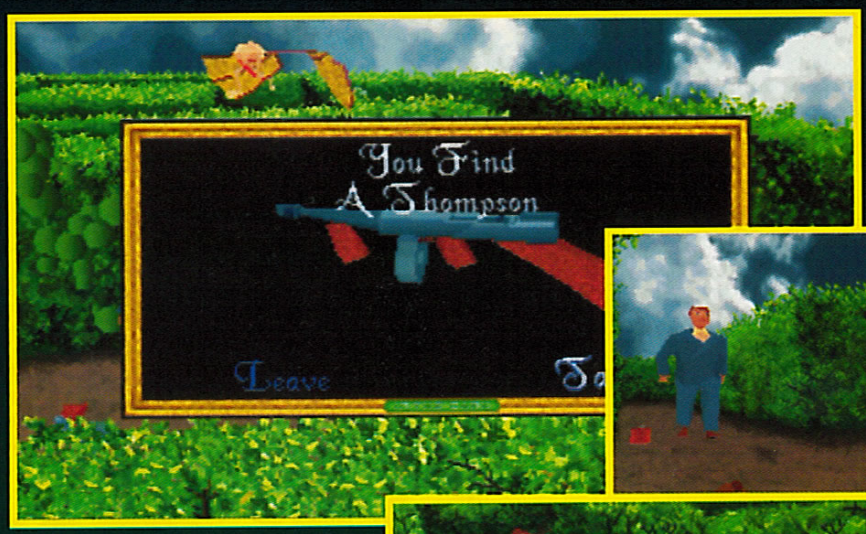
Pour réaliser les graphismes de The Elder Scrolls: Arena, Bethesda Softworks utilise, entre autres techniques, des maquettes en modèle réduit. Villes, paysages, certraines scènes sont reconstituées, puis filmées avant d'être reportées sur ordinateur. Les graphistes peuvent alors s'amuser à retravailler le résultat.





Les scènes fixes de The Elder Scrolls: Arena sont d'abord dessinnées puis peinte sur papier. Elles sont alors digitalisées pour être ensuite retouchées sur ordinateur.









INFOGRAMES • PC • NOVEMBRE 93

ALONE IN THE DARK II

Je me rappellerai longtemps de la tête que nous avons fait à l'époque, quand nous avions reçu Alone in the Dark. Toute l'équipe, Big Boss compris, s'était arrêtée de travailler pour venir contempler ce qui était bel et bien l'un des plus beaux jeux de l'Histoire de la micro-ludique. La démonstration se déroulait dans la pièce du fond, celle qui n'est éclairée en tout et pour tout que par la seule luminosité des écrans... Plus nous avancions dans le jeu et plus les battements de nos coeurs s'accéléraient. L'atmosphère du jeu envahissait peu à peu la pièce et les mouvements surréalistes des personnages donnaient l'incroyable impression qu'ils s'apprêtaient à sortir de l'écran. C'est à ce moment précis que survint une panne de courant. Laurence, la sécrétaire, fut tellement surprise qu'elle tomba à la renverse sur Moulinex qui ne s'y attendait pas le moins du monde. Lui, du coup, fila un gros coup de pied dans le bide de Linos. Lequel, tordu de douleur, percuta à son tour la tête du Big Boss qui s'était rangé là pour éviter le coup de pied de Moulinex. C'est à peu près à ce moment que Destroy eut l'excellente idée d'ouvrir le rideau. Grave erreur: Laurence à peine remise de ses émotions, eut tout juste le temps de bondir au plafond pour retomber sur les pieds de Claude, le rédac'chef qui s'était réfugié dans un coin. Il faut dire que Seb s'était lui caché derrière le rideau et qu'avec le contre-jour, on a tous flippé comme des fous. Espérons que cela se passera un peu mieux la prochaine fois... Alone 2 remet en scène le personnage masculin du premier épisode. Un de ses proches amis lui envoie une









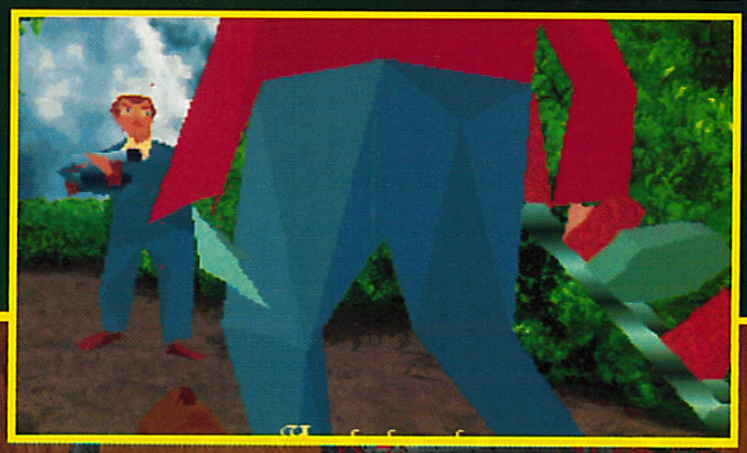
lettre pour lui expliquer qu'il vient de découvrir quelque chose de très étrange à propos de l'enlèvement d'une fillette. N'ayant plus de nouvelle, il décide de se rendre sur les lieux...

Ce deuxième volet d'Alone in the Dark, risque de vous donner du fil à retordre: un scénario complexe, des lieux différents, plus de 150 personnages, un labyrinthe de la mort... De quoi se prendre la tête pendant un bon moment.

Infograme laisse cette-fois ci Lovecraft de côté (enfin presque) au profit d'une sacrée dose d'humour. Par exemple, vous devrez faire picoler un pirate porté sur la bouteille afin de lui piquer sa tenue de père Noël (l'histoire se déroule un jour de Noël) et ce pour vous infiltrer parmi les autres membres de la bande... Mais je ne vous en dévoile pas plus. L'humour est aussi dans le nom des personnages, Shortyleg pour le gars à la jambe de bois, Les Cookies sont les deux cuistots... Les démarches sont à mourir de rire.

Une dernière chose pour finir, de nombreux sons ont été ajoutés, les graphismes améliorés, le nombre de personnages simultanément à l'écran multiplié par deux et les animations sont mieux réussies... c'est pour dire. Mon dieu, qu'il va être dur de patienter jusqu'au mois de Novembre! C'est la vie...

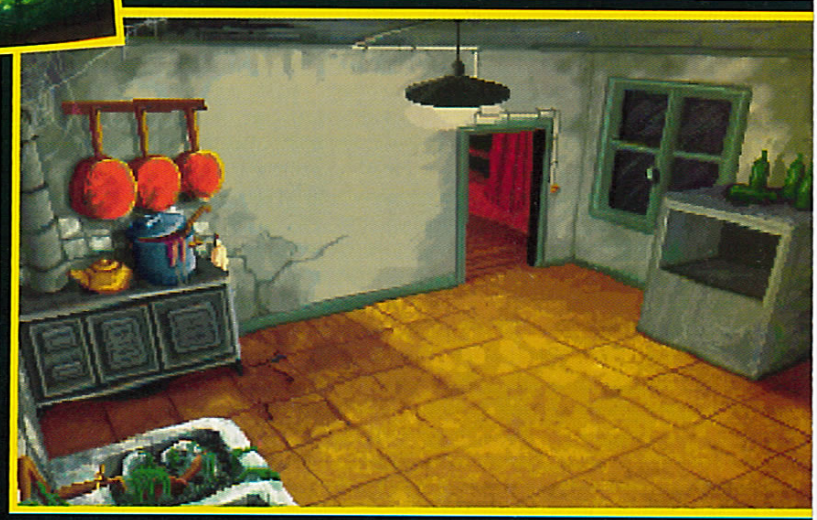
LORD CASQUE NOIR

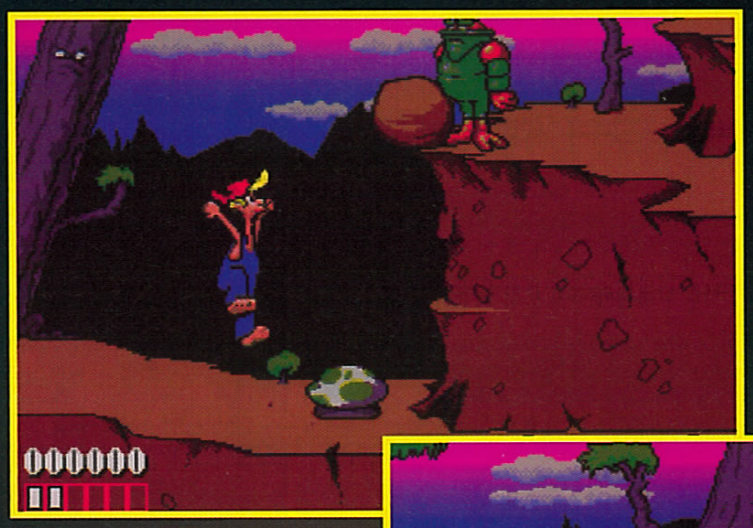




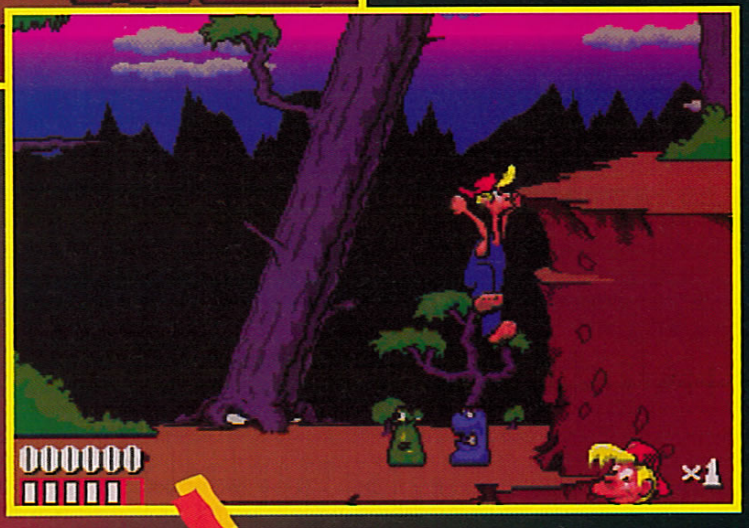












CORE DESIGN • AMIGA • SEPTEMBRE 93

BUBBA 'N' STIX

La vie monotone, atrocement répétitive, et sans grandes joies de Bubba s'est vue d'un coup secouée et retournée comme une crêpe. Bubba le camionneur est maintenant lancé dans une aventure incroyable qui va lui faire traverser des millions de kilomètres, visiter des planètes étranges, rencontrer des aliens rigolos et lutter contre d'autres un peu moins drôles. Alors qu'il livrait, à l'aide de son camion pouilleux, de nouveaux animaux au zoo de la ville, Bubba se voit bientôt embarqué à bord du vaisseau d'un Alien. Ce dernier débarque sur toutes les planètes de l'univers pour y récupérer des êtres vivants afin de les mettre, ironie du sort, dans son propre zoo, sur sa lointaine planète. Bubba se retrouve donc dans la cale du vaisseau, au milieu de sa cargaison de chimpanzés que l'Alien kidnappeur a embarqué également, mais aussi parmi d'étranges créatures, d'autres Aliens, récupérés sur d'autres planètes. S'il croit d'abord être dans un rêve cinglé comme il en a parfois, Bubba, à force de se pincer le bras jusqu'au sang, est bien obligé de se rendre à l'évidence: il n'est pas près de revoir la Terre.



Suite à un accident stupide, la cale du vaisseau s'ouvre, et Bubba et tous ses compagnons sont largués sur une planète inconnue. Parmis les bestioles qui tombent en pluie sur le sol étranger et étrange se trouve un Alien qui ressemble énormément, pour nous Terriens, à un bâtons. Magie de l'amour, ledit bâton ne quittera plus Bubba et lui rendra bien des services dans sa quête qui consiste à retourner sur la Terre pour se remettre derrière le .

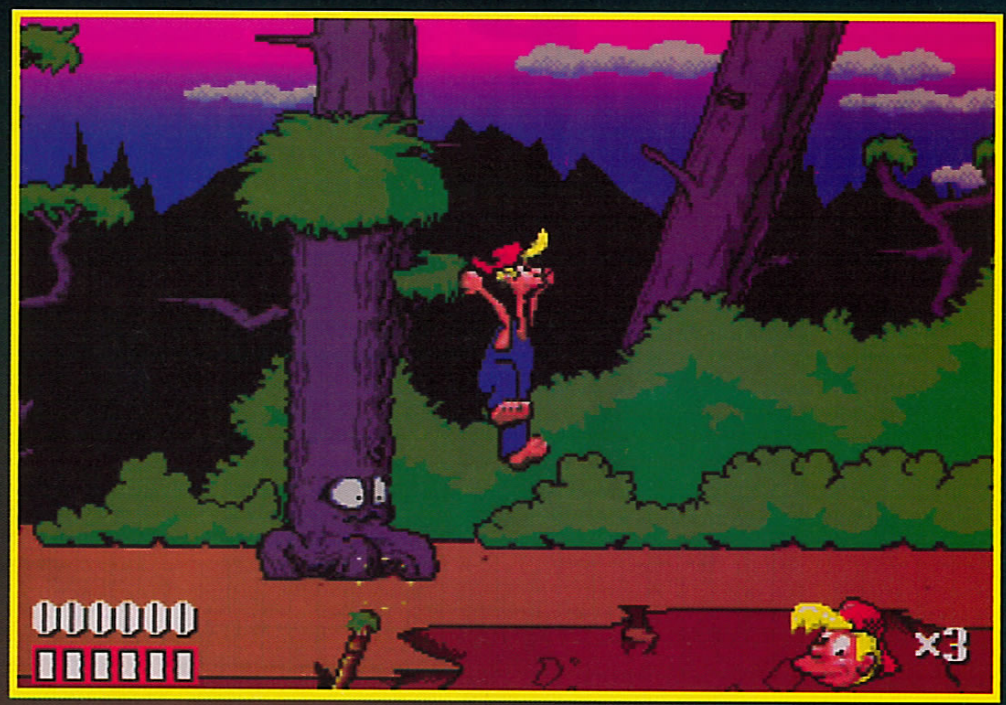


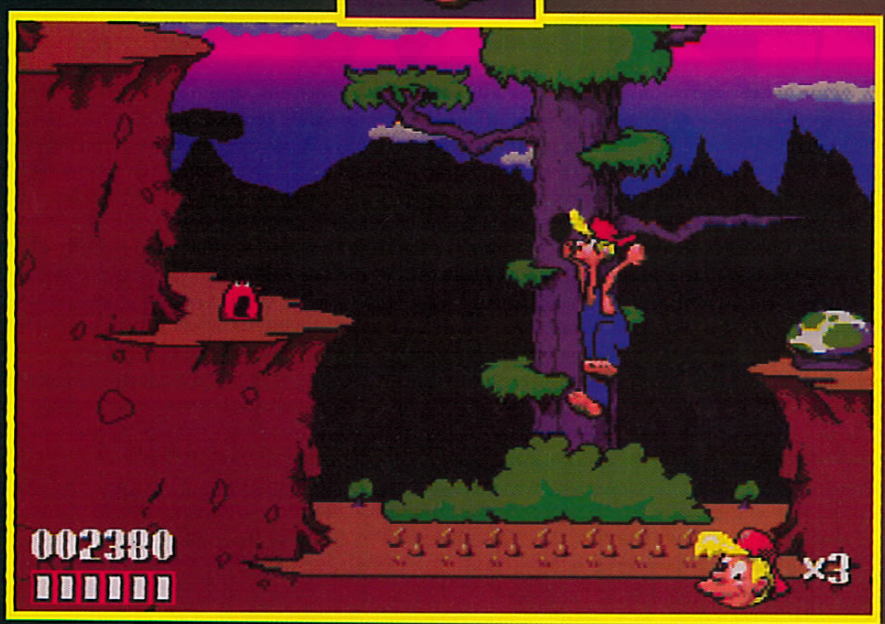






Dans ce jeu de plates-formes et d'arcade aux scrollings multi-directionnels et, s'il-vous plaît, différentiels sur plusieurs plans, le joueur dirige Bubba en le faisant se déplacer, sauter, courir un peu partout. Bubba peut également utiliser son nouveau copain, l'Alien bâton, pour frapper ses ennemis de près ou de loin en le lançant. Il revient alors tout seul, trop impatient de rejoindre Bubba. Le bâton peut également être utilisé comme queue de billard pour pousser des objets, comme levier pour faire débouler des pentes à un bon gros rocher, ou encore comme plate-forme pour que Bubba puisse atteindre des branches un peu élevées. Une arme plus qu'originale, une arme avec des yeux.



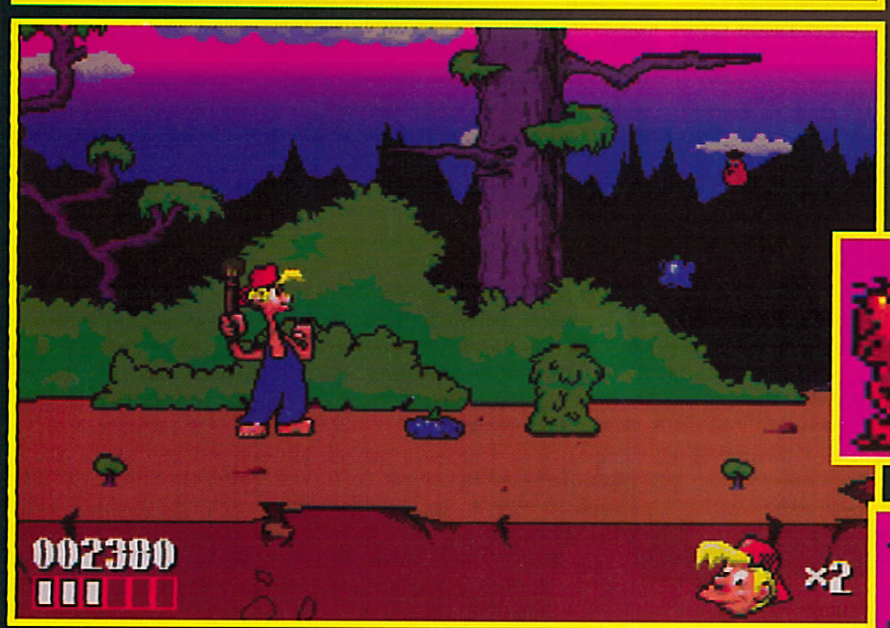


Pour l'instant, la preview que nous avons eue entre les mains ne présentait qu'une partie du premier niveau, sur la première planète. De nombreux autres tableaux sont prévus, des marais, des forêts bizarres, et même le zoo de celui qui vous a kidnappé, et qui viendra contre-attaquer, tant il tient à vous caser dans une de ses cages pour épater ses amis.

Des tonnes d'ennemis se baladent dans les niveaux, leurs animations, comme celles de Bubba, sont parfaitement fluides et souvent très drôles. Le jeu n'est pas seulement une bête de soft où il faut frapper sur tout ce qui bouge, bien souvent vous serez confronté à de véritables problèmes, des énigmes. La solution viendra souvent d'une bonne et intelligente utilisation du bâton Alien.

Bubba 'n' Stix, avec son premier niveau, ses graphismes et ses animations très dessin-animé, nous a fait très bonne impression. Si les niveaux sont vastes, variés et toujours aussi beau, on risque bien de se retrouver devant un très bon soft.

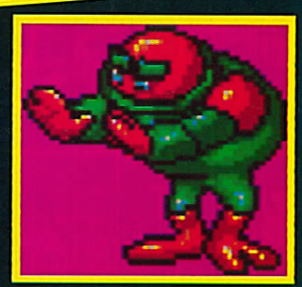
SEB



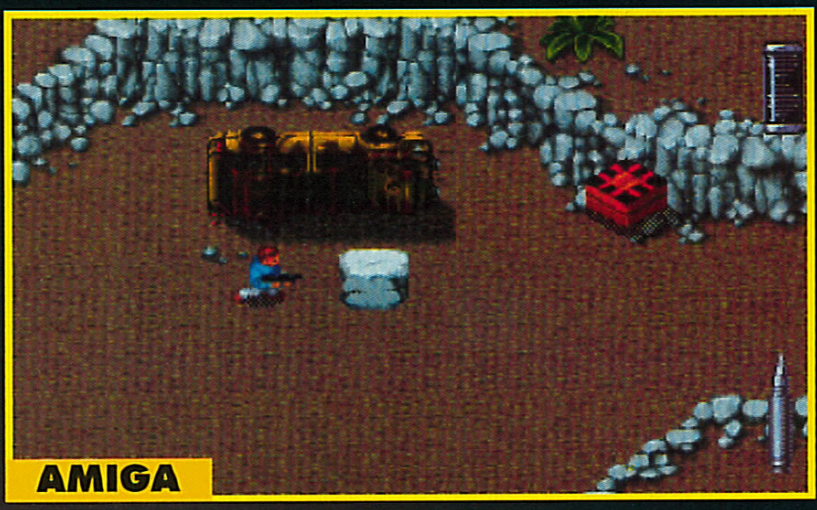








OCEAN PREVIEWS



Alors qu'Inferno, alias Epic 2 est repoussé à l'année prochaine (le syndrome Epic qui recommence?), Jurassic Park et TFX avancent à grands pas et sortiront avant la grande fête commerciale de Noël. De nouvelles infos sur ces deux jeux, de nouveaux écrans pour faire la joie des impatients que vous êtes.

JURASSIC PARK

OCEAN • AMIGA /AMIGA1200/ PC/ PC CD ROM •(OCTOBRE 93) AMIGA 1200 • NOVEMBRE COURANT 94) PC CD ET AMIGA

Le mois dernier, à l'occasion d'un reportage sur les prochains produits Ocean, nous vous avions longuement parlé de Jurassic Park. Il sera donc décidé que vous n'échapperez pas au phénomène médiatique qui se prépare, au battage monstrueux qui entoure déjà le film de Spielberg qui sortira en France au mois d'octobre.

Les versions Amiga 1200 et PC fournies par Ocean pour cette preview ont magnifiquement avancé depuis le numéro 40 de Joy. On se rend bien compte maintenant du fonctionnement du jeu. Bonne surprise, tout cela est très prometteur. Le jeu est divisé en deux grandes parties. La première, vue d'au-dessus en légère perspective cavalière, vous balance dans le parc des dinosaures, fusil en mains. Une panne d'électricité générale, sur toute l'île, permet ce qui n'est pas toujours le cas quand il s'agit d'une licence de film. Les ventes étant quasi assurées par la publicité du film lui même, il est tentant de ne pas se casser le bol, et de développer un soft à la va-vite.









AMIGA

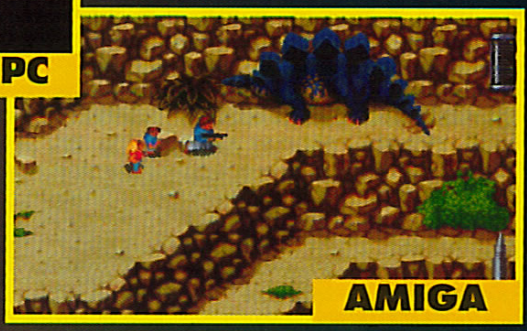
met aux immenses bestioles de se promener quasi librement en se jouant des barrières jadis électrifiées. Votre objectif est de retrouver vos deux enfants perdus eux aussi dans le parc, et de les ramener, si possible, entiers dans un endroit plus calme, dans les locaux d'accueil des visiteurs du Jurassic Park. Les musiques et les bruitages qui accompagnent vos déplacements, sur Amiga 1200, sont absolument géniales, toute l'ambiance de la jungle y est, avec les petits cris des dinosaures quand vous les cartonnez.
Douze niveaux vous attendent dans cette section, à chaque fois dans un nouvel enclos, au milieu de dinosaures différents. Il y a encore plus de sales bestioles que dans le film, les développeurs d'Ocean ont en fait respecté le nombre de races décrites dans le bouquin original de Michael Crichton. Jurassic Park n'est pas un jeu d'action, la société détenant les droits s'y est opposée, «pas trop de violence, les dinosaures sont de gentilles bêtes, après tout. C'est vraiment trop méchant de les tuer». Il s'agit plus d'un soft d'arcade aventure. Vous devrez résoudre des énigmes, ramasser des objets, apprendre à les utiliser pour venir à bout des gros dinosaures qui se fendent la tronche quand elles voient votre ridicule fusil.
Si vous réussissez à passer ces douze niveaux, vous entrerez alors dans la deuxième partie du jeu qui propose des séquences en 3D dans le style de Wolfenstein 3D ou même d'Ultima Underworld. Visuellement parlant, il ne s'agit en aucun cas d'un jeu de rôle, pas de sorts à lancer sur les Tricératops, pas d'épée à deux mains avec une attaque de +2. Cette fois vous trainez dans des couloirs, dans de grandes salles, en vue subjective, tandis que des dinosaures petits et rapides continuent à vous foncer dessus.
Graphiquement cette partie est magnifique, rapide et fluide, l'ambiance y est lourde, pesante et inquiétante. La plupart des salles sont plongées dans la pénombre, on s'attend à se retrouver devant deux énormes mâchoires à tout moment.
Le mois prochain nous testerons le jeu sur Amiga 1200, dans deux mois sur PC. Espérons que le jeu remplira les promesses qu'il annonce joyeusement ici

.SEB



JURASSIC PARK

PC



AMIGA



PC





TFX

TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

OCEAN • AMIGA/ AMIGA 1200 PC/ PC CD ROM • (OCTOBRE) PC • (NOVEMBRE) AMIGA 1200 • AMIGA (94) •PC CD (DECEMBRE)•

Quand les programmeurs de D.I.D., déjà créateurs de Epic et de Robocop 3, se penchent sur un simulateur de vol, ce sont les yeux qui prennent en premier. TFX, dès les premières images, est absolument superbe. Le modelling des avions, avec de nombreuses facettes, les effets de couleurs et d'ombres, tout y est extrêmement réaliste. Les décors sont eux aussi sont très détaillés. Les effets de brouillard, les nuages achèvent de déployer une ambiance paisible assez typique des hauteurs. À condition d'être seul... c'est à dire avant que vos ennemis ne débarquent avec leurs cargaisons d'armes et de missiles en tous genres.

Vos adversaires, dans TFX, sont rebelles à l'ordre moral édicté par les Etats-Unis. Vous êtes en effet un pilote de chasse des Nations Unies qui, le paradoxe ne fait pas rire tout le monde, se bat et bombarde pour la Paix. Vos missions vous enverront en divers endroits de la planète: en Lybie (hasard...), en Somalie, en Yougoslavie ou encore en Colombie. Vos objectifs seront bien sûr adaptés au milieu, par exemple, en Colombie vous bombarderez des cultures de coca, guerre aux barons de la drogue oblige.

Sans être un jeu d'arcade, loin de là, TFX n'est pas non plus un simulateur à la Flight Sim. Le jeu se veut beaucoup plus instinctif, et surtout abordable par le plus grand nombre, tout en favorisant le plaisir de jeu et la baston. Un compromis entre Strike Commander et F15 Strike Eagle.

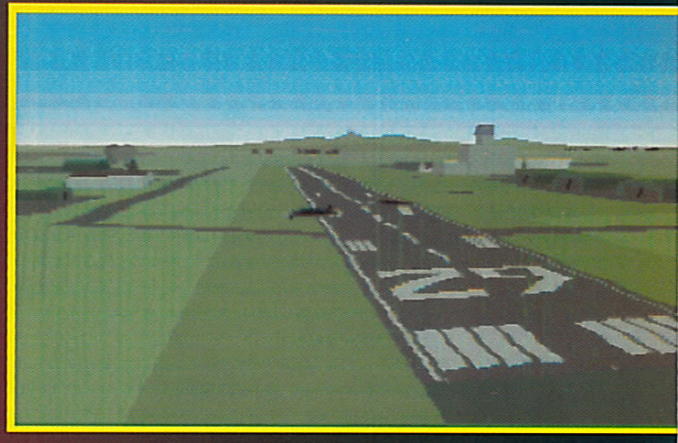


Malgré la beauté des graphismes, et le grand nombre de détails affichés, TFX ne rame pas le moins du monde. Les animations sont fluides et rapides, un véritable plaisir, on ne se lasse pas d'admirer l'avion traverser le ciel.



Les sempiternelles vues extérieures sont bien sûr omniprésentes, avec notamment une vue de l'intérieur du cockpit dans lequel le joueur peut admirer bras et jambes de son pilote. A l'aide des touches, il est même possible de tourner la tête, de regarder vers le haut, sur les côtés, l'intérieur du cockpit s'anime alors superbement. Plusieurs avions sont à votre disposition, ainsi que de nombreuses armes, toutes sortes de missiles air-air, air-sol...





Tout au long du jeu resteront affichées de très nombreuses images intermédiaires: salles de briefing, discours de vos supérieurs, coupures de journaux, réunions de l'ONU, etc... Ces images sont particulièrement soignées, directement dessinées dans un style réaliste, ou carrément créées en 3D Studio, avec des animations 3D donc. Ce sera le cas si vous perdez, lorsque vous vous écrabouillerez lamentablement. Vous pourrez alors assister, chose rare, à votre propre enterrement, avec présentation des armes et descente du cercueil.

Toutes les missions sont réparties dans différentes catégories: entraînement, arcade, simulation; selon leur style, leur niveau de difficulté. Pour les missions en chaine vous accédez d'abord à une carte où sont indiquées les différentes difficultés de la mission, ainsi que les étapes à suivre dans l'ordre.

Le jeu sortira d'abord sur PC, en octobre, puis sur Amiga 1200. Nous n'avons pas encore pu admirer cette dernière version, espérons qu'elle sera à la hauteur des ambitions de la machine.

SEB





GREMLIN PREVIEWS

K240

GREMLIN • AMIGA • FIN SEPTEMBRE

Deux nouveaux produits Gremlin sont en préparation actuellement. Gremlin n'a pas le choix, ils ont tapé tellement fort avec Zool que tout le monde les attend au tournant. La barre est placée bien haute.

Les mois passent et les jeux Amiga sont de moins en moins nombreux. Il est donc toujours agréable d'entendre l'annonce d'un développement original, c'est le cas, avec K240 de Gremlin.

L'action démarre en 2380, alors que l'Empire Terrien a semé sa population à travers toutes la galaxie, tout pondeur qu'il est, contrôlant plus de 50 systèmes solaires. Des races Aliens se sont même alliées à cette expansion galopante, en amies.

La nature humaine n'en est pas devenue paisible et pacifique pour autant, les disputes inter-coloniales vont bon train, et les rivalités poussent la haine à fleur de peau. Bientôt de petites guerres, encore mineures, se déclarent. La surexploitation des matériaux, sur chaque planète nouvellement conquise a créé, finalement, une situation économique instable propice à une explosion, à des conflits bien plus vastes.

La Corporation qui dirige tout l'Empire terrien arrive bientôt au bout de ses ressources, histoire d'aggraver encore, d'un bon gros cran, les choses et les tensions. Mauvais pour tout le monde.

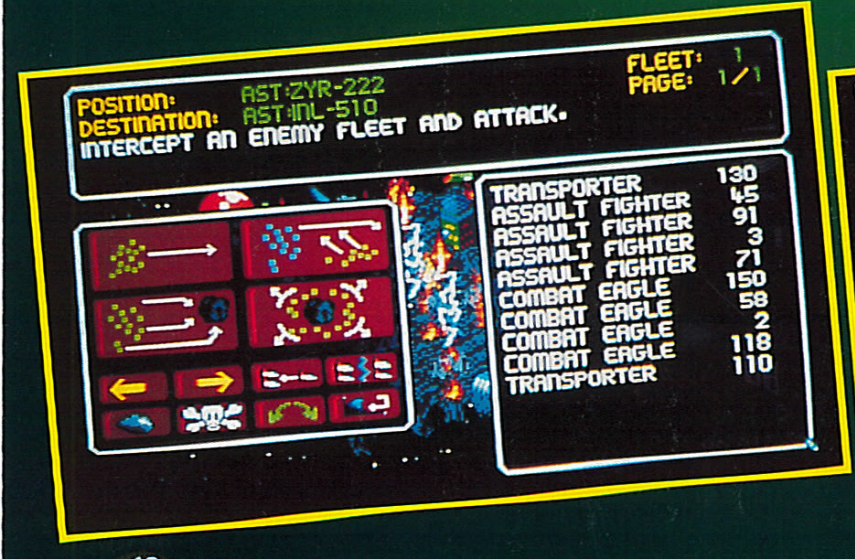
Une seule solution pour échapper à la guerre totale: l'exploration, la chasse aux ressources et au terrain tout frais. Des systèmes solaires encore inexplorés sont déjà repérés et méchamment dans le point de mire de la Corporation.



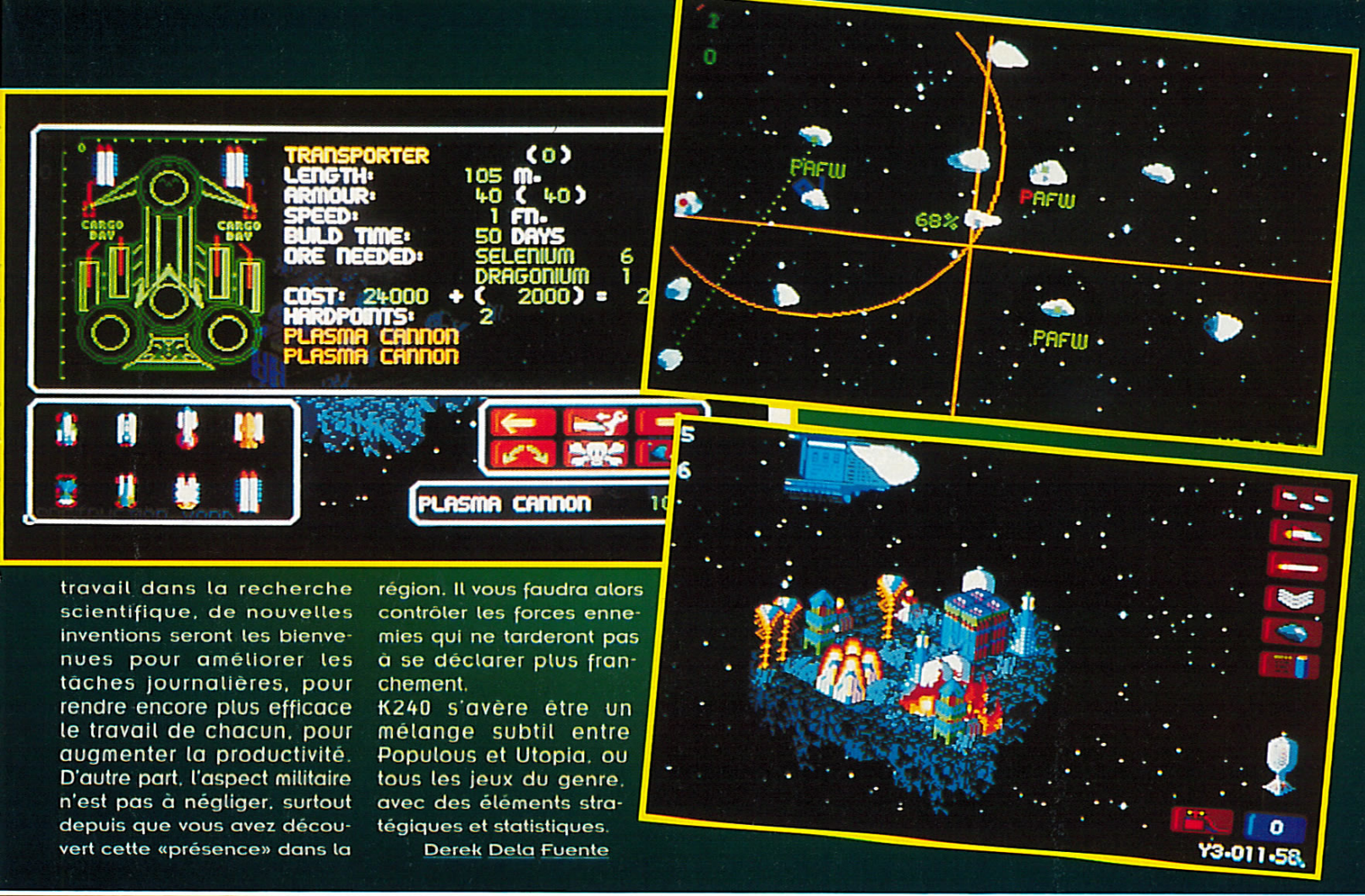
Le joueur, dans K240, incarne un officier en charge d'une colonie indépendante, à qui on a donné l'autorisation d'explorer et de forer dans des régions non encore contrôlées. Alors que vous avancez dans ces contrées, des évènements étranges se déclarent. Tout a commencé avec la disparition, soudaine, de l'un de vos vaisseaux.

Puis un second vient à manquer à l'appel. Vous vous apercevez bientôt que vous n'êtes pas seul dans ces régions.

Vos objectifs sont nombreux, et à mener en parallèle si vous voulez avoir une chance de développer, de façon concluant,e la colonie que vous dirigez. Tout d'abord, extraire de plus en plus de minerais pour l'envoyer à l'Empire qui vous récompensera alors en hommes, en équipement, et même en argent. Vous devrez également investir du temps et du







travail dans la recherche scientifique, de nouvelles inventions seront les bienvenues pour améliorer les tâches journalières, pour rendre encore plus efficace le travail de chacun, pour augmenter la productivité. D'autre part, l'aspect militaire n'est pas à négliger, surtout depuis que vous avez découvert cette «présence» dans la région. Il vous faudra alors contrôler les forces ennemies qui ne tarderont pas à se déclarer plus franchement.

K240 s'avère être un mélange subtil entre Populous et Utopia, ou tous les jeux du genre, avec des éléments stratégiques et statistiques.

Derek Dela Fuente

PRE VIEWS

PREVIEWS



Si vous êtes fan de jeux de plateau, et en particulier de Risk ou mieux, de Diplomacy, si vous aimez les jeux de stratégie alliés aux wargames, alors c'est pour vous que les programmeurs d'Impression ont travaillé. Global Domination propose, comme son titre l'indique, de conquérir de vastes territoires. A travers différents scénarios, sur différentes cartes, toujours différentes car générées aléatoirement par l'ordinateur, vous allez diriger votre armée et l'envoyer se battre contre le camp d'en face. Ce dernier peut-être contrôlé par l'ordinateur, ou bien par un autre joueur humain si vous êtes armé d'un modem.

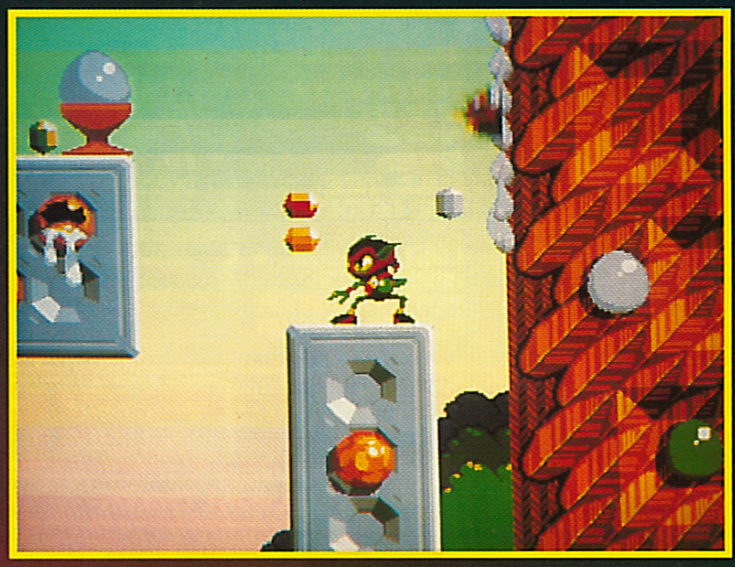
Global Domination a deux niveaux de profondeur différents. Vous pouvez l'aborder comme un simple jeu de stratégie en déplaçant des armées sur des grandes portions de territoires, alors que les combats sont résolus automatiquement par l'ordinateur. Vous pouvez aussi allier le wargame à la stratégie, dans ce cas, en cas de combats, vous devez diriger toutes les unités sur une carte zoomée du terrain. Artillerie, aviation, infanterie, toutes sortes d'unités de combat sont à vos ordres. Les graphismes de Global Domination sont très simples, voire simplistes, mais ils sont loin d'être de mauvaise qualité. L'action est accompagnée de nombreux bruitages et de courtes musiques, histoire de faire monter la tention plus facilement. De nombreux niveaux de difficultés différentes vous permettront d'affronter l'ordinateur de façon progressive. L'intelligence artificielle du programme a particulièrement été soignée, pour que votre PC dirige ses troupes le plus efficacement possible, et de façon surprenante.

SEB

IMPRESSION • PC • SEPTEMBRE 93

GLOBAL DOMINATION

GREMLIN PREVIEWS



ZOOL 2

GREMLIN • AMIGA • FIN SEPTEMBRE

Zool fut sans aucun doute le plus gros succès commercial de Gremlin, il est donc tout à fait logique attendre l'arrivée d'une suite à cet excellent jeu de plates-formes. La personne qui se cachait derrière Zool, s'appelle George Allen. Il nous avait également programmé Venus Flytrap et Switchblade. Le graphiste n'était autre que Ade Carless, également responsable de Golden Axe et de Space Crusade. Une toute nouvelle équipe a été formée pour réaliser Zool 2, en suivant tout de même les directions amorcée par ces deux artistes dans le premier épisode. Nous commençons avec cette preview, mais le mois prochain nous allons sûrement vous proposer une interview des programmeurs.

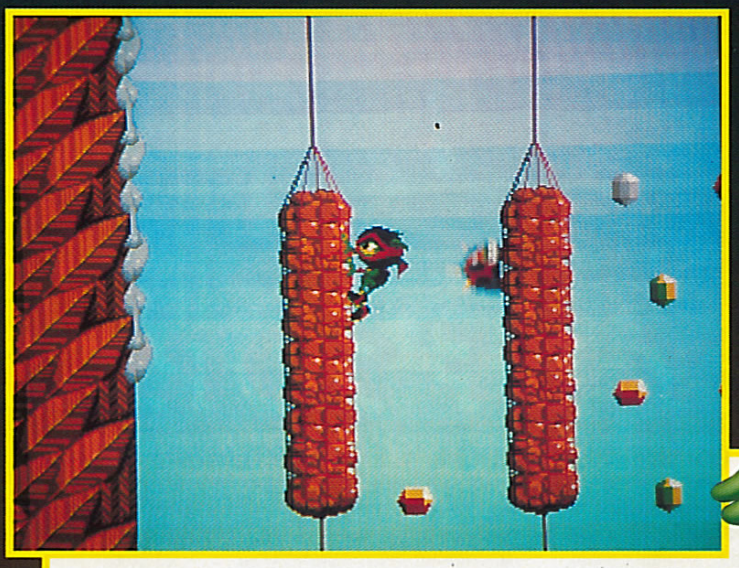
Le programmeur de Zool 2 s'appelle Andy Finley et le graphiste Ed Campbell, jadis responsables du développement de Harlequin, un autre très bon jeu Gremlin. Alan Baston se chargera de certaines des animations du personnage Zool lui-même. Le sprite dispose en effet d'une gamme de mouvements beaucoup plus variée que dans le précédent épisode, avec notamment tout un tas d'expressions de visage. Il suffit de comparer les anciennes images aux nouvelles pour se rendre compte de la progression.

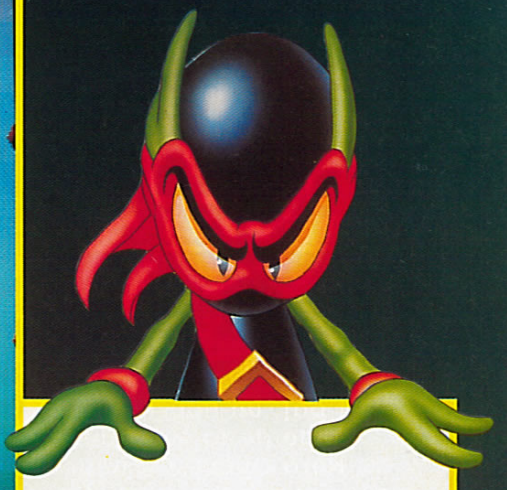
Pour la première fois, vous pouvez admirer des croquis de Mental Block, un nouveau personnage du jeu. Actuellement un véritable storyboard est en cours de réalisation chez Gremlin, l'équipe de développement dispose de beaucoup de temps et de beaucoup de liberté afin que Zool 2 dépasse en qualité son prédécesseur.

Souvenez-vous que dans le premier épisode de Zool, notre héros essayait de retourner dans la Nième







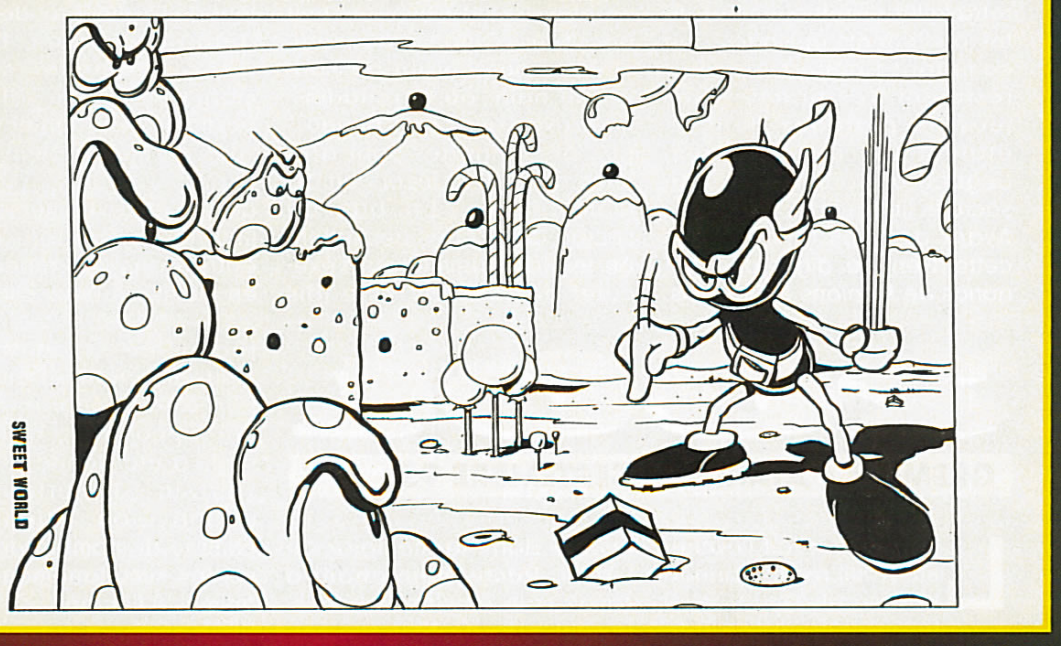


Dimension qu'il avait quittée par erreur. Dans Zool 2 la Nième Dimension est partout. Elle estdirectement liée à l'imagination, aux actions bénéfiques et au Bien en général. La Nième Dimension existe partout sur la Terre, mais aussi sur les autres planètes de l'Univers; Zool en est le défenseur.

Krool et son assistant Mental Block sont les ennemis de la Nième Dimension, ils la détestent, ils ne peuvent supporter le bien, le bonheur, ils deviennent fous quand ils voient des sourires sur les visages. Leur but est de détruire l'imagination partout où elle se trouve. De sacrés rabat-joie. Zool va donc se battre contre ses deux créatures et leurs alliés, dans différentes régions de la Nième Dimension.

Zool 2 reprend le principe général du premier épisode, un gros jeu de plates-formes extrêmement rapide, bourré d'action. Les graphismes en seront encore plus variés et colorés.

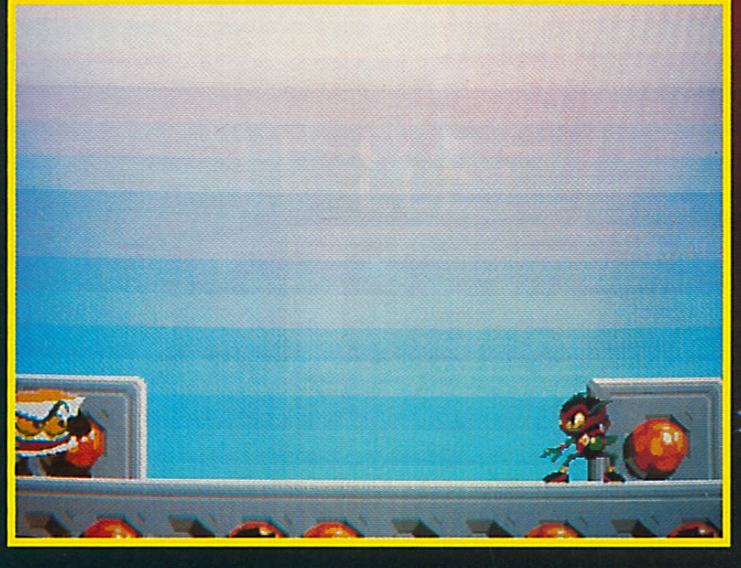
Zool 2 sera composé de neuf niveaux gigantesques, parmis lesquels on trouvera des marécages, Tooting Common (un endroit célèbre en Angleterre), les Montagnes de Glace et bien d'autres. Chaque niveau pourra être terminé de plusieurs façons différentes. Le nombre d'objets différents à ramasser sera encore plus important que dans Zool, et les joueurs capables d'en récupérer des tonnes seront récompensés.



Chaque niveau aura bien sûr ses propres sprites, sa propre batterie d'ennemis en totale harmonie avec leur décor. A la fin de chaque niveau vous devrez affronter un grand méchant, un boss. Dans les derniers niveaux vous affronterez carrément Mental Block. Ce dernier est capable de se transformer en véritable machine de guerre.

Autre personnage dont l'apparition est attendue: Zoon, le chien à deux têtes de Zool. L'une des têtes est parfaitement abrutie, toujours à la recherche de nourriture, l'autre est très intelligente. Ce clébard aura lui aussi beaucoup d'importance dans le déroulement du jeu. Zool a acquis de nouveaux pouvoirs, par exemple dangereusement plus habile à l'escalade qu'avant; ses mouvements sont plus variés et plus complets.

Le mois prochain nous présenterons encore plus d'éléments de Zool 2, avec un zoom spécial sur les différents thèmes des niveaux que nous trouverons dans le jeu.





PREVIEWS





LEGACY OF SORASIL

GREMLIN • AMIGA • FIN SEPTEMBRE 93

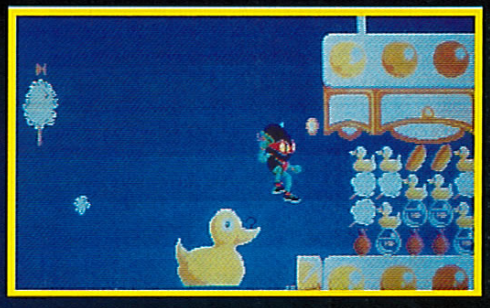
Et paf, un nouvel épisode de la série des Hero Quest. Ce nouveau volet a entièrement été retravaillé graphiquement. Si les précédents épisodes - en comptant Space Crusade - restaient très proches des jeux de plateaux dont ils étaient les descendants, Legacy of Sorasil a pris de sacrées libertés.
Avant de vous lancer dans cette aventure, digne des scénarios de Donjons & Dragons, vous devez composer votre équipe de quatre aventuriers en choisissant parmi les huit possibles. Cela va du magicien au guerrier en passant par le nain, ou le paladin - rien à voir avec Fort Boyau... Les personnages sont affichés dans des décors en 3D isométriques. En bas de l'écran des icônes permettent de les faire animer ou d'éxécuter des actions. Une fois que vous avez déplacé tout vos personnages, c'est au tour de l'ordinateur de jouer, il rapproche alors les siens, déplace ses monstres et ses sales bestioles, pour tenter de vous en mettre plein la tête.
Le jeu est extrêmement simple à manier: on entre dans son monde en moins de deux clicks à l'écran. Par contre, seuls les joueurs les plus malins sauront venir à bout des 10 missions qui composent le jeu.

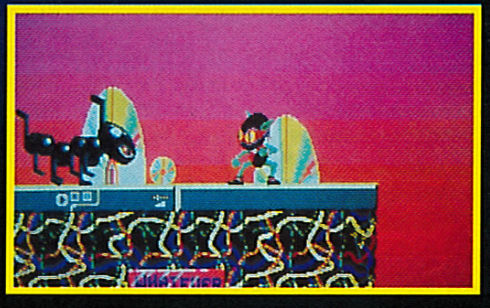


ZOOL

GREMLIN • ATARI ST • SEPTEMBRE 93

Le jeu qui a fait l'événement micro de l'année passée et avec le seul personnage micro capable de rivaliser en popularité avec les Mario ou Sonic. Qui ça? Un ninja de la Nième Dimension, le superbe Zool qui arrive enfin sur Atari ST. Il aura mis le temps, il en a traversé des galaxies; il en a cartonné des méchants; on ne compte plus le nombre de plates-formes qu'il a écrasées avec ses énormes chaussures pour arriver jusque dans la mémoire de l'Atari. Reste maintenant à savoir si le résultat est satisfaisant, si cette nouvelle version est digne de celles que nous avons pu admirer sur les autres machines. Nous n'avons eu entre les mains qu'une preview, mais déjà, le jeu semble une réussite. L'ambiance a parfaitement été respectée, l'agencement des tableaux est strictement la même, tous les ennemis sont là, tous les pièges, et Zool se déplace de la même façon. Le scrolling multi-directionnel est tout à fait honorable par rapport à ce qu'il nous a été donné de voir sur ST, surtout quand on tient compte du nombre de sprites simultanément animés à l'écran.
Six mondes à traverser, avec des graphismes et des ennemis totalement différents, plus quatre sections cachées, à l'action différente... Pas de doute, Zool est un jeu vaste et complet. Son test du mois prochain lui aussi sera complet.





PREMIER MANAGER II

GREMLIN • AMIGA • SEPTEMBRE 93

Si vous êtes plus admiratif des performances de managers que de celles des joueurs de football, alors Premier Manager II vous est plus particulièrement destiné.
Attention, il ne s'agit en aucun cas d'un jeu de foot de type Kick Off ou Sensible Soccer. Plutôt d'une simulation faite de chiffres, de tableaux et de feuilles de résultats. Vous allez jongler avec l'argent du club, avec les travaux du stade, avec les sponsors, les transferts de joueurs, les blessés et les remplaçants.
Les menus sont maintenant beaucoup plus esthétiques, et surtout, Premier Manager II intègre toutes les données des clubs Anglais, Allemands et Français. Vous pouvez donc disputer n'importe lequel de ces championnats nationaux, ou les différentes coupes européennes.

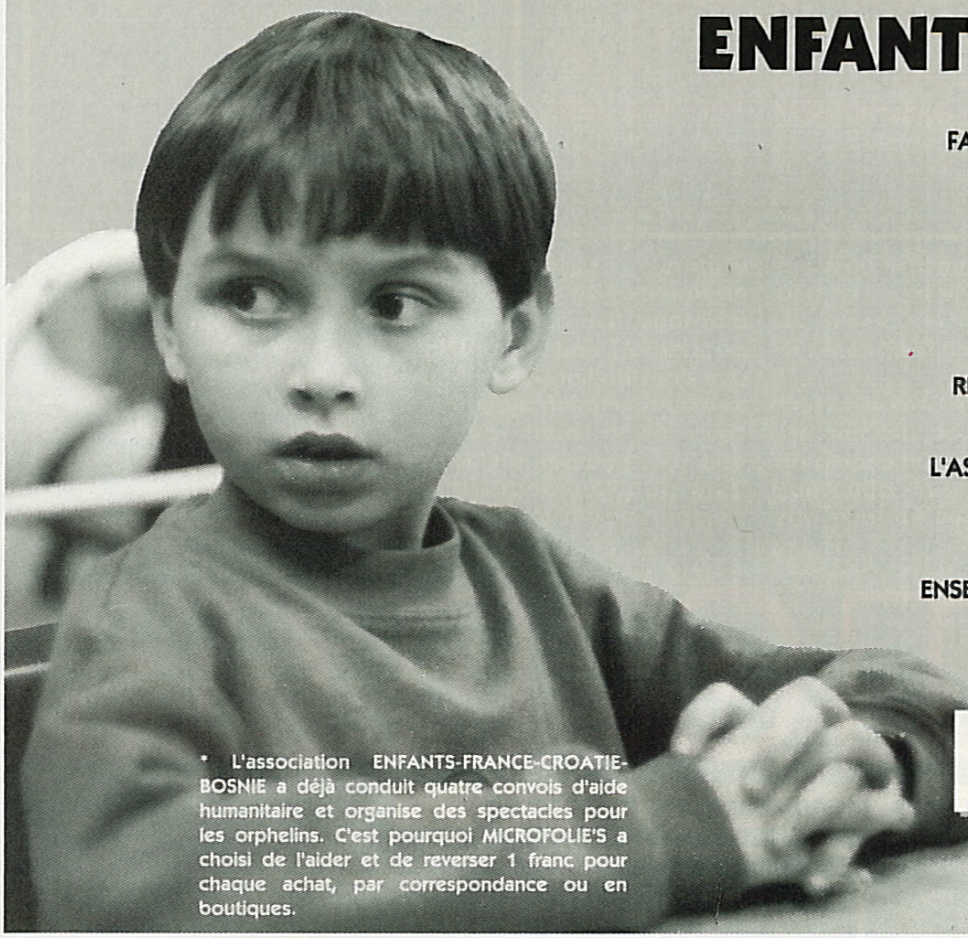


ENFANTS

France - Croatie - Bosnie

AVEC Microfolie's

PRÉPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE



FAIS TON CHOIX DANS LA LISTE CI-DESSOUS ET ENVOIE DÈS MAINTENANT TON BON DE COMMANDE.

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À REVERSER SUR CHACUN DE TES ACHATS, UN FRANC À L'ASSOCIATION ENFANTS-FRANCE-CROATIE-BOSNIE*.

ENSEMBLE, PRÉPARONS LEUR NOËL !

Microfolie's

* L'association ENFANTS-FRANCE-CROATIE-BOSNIE a déjà conduit quatre convois d'aide humanitaire et organise des spectacles pour les orphelins. C'est pourquoi MICROFOLIE'S a choisi de l'aider et de reverser 1 franc pour chaque achat, par correspondance ou en boutiques.

Photo H. Crouzier

Matériels

- Lecteur CD-ROM Panasonic + CD Encyclopédie 2360,00
- Lecteur CD-ROM + Carte SOUND BLASTER PRO + CD Encyclopédie 2950,00
- ATARI FALCON 030 4MO 6995,00
- Console Séga Mégadrive + 3 jeux + 2 manettes 895,00
- Console NINTENDO NES + Action Set 690,00

Cartouches MEGA DRIVE

- Aquatic Games 125,00
- Crue Ball 195,00
- European Club Soccer 269,00
- Ayrton Senna's MONACO 395,00
- Mac Donald's 395,00

Cartouches SUPER NES

- Legend of Zelda 395,00
- Mario Paint 395,00
- F.Zero 395,00
- Pilot Wings 395,00

TOUS LES PRIX SONT INDIQUÉS TTC

et un nombreux choix de cartouches et logiciels sur Game-Boy, Game-Gear, Lynx, Master II, Nes, PC, ST, CD-ROM et CDI.

Offre de prix valable jusqu'au 30 septembre 1993 dans la limite des stocks disponibles.

Bon de commande à retourner à : B 9-93
MICROFOLIE'S Distribution - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél : 47 32 92 04

Désignation	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Secret Weapons/CDR	2	349	698
Participation aux frais de port			
TOTAL			

Participation aux frais de port : cartouches, logiciels 29 F • consoles ordinateurs 60 F.

☐ Paiement par Carte Bleue ☐ Paiement par mandat-poste
N° Carte Bleue
Date d'expiration :
Signature (des parents pour les mineurs) :
Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Téléphone _____ Date de naissance _____

Boutiques MICROFOLIE'S
13, rue des Louviers 78100 ST-GERMAIN-EN-LAYE 34.51.71.11 • 36, avenue Daumesnil 75012 PARIS 43.42.21.20
4, rue André Chénier 78000 VERSAILLES 30.21.75.01 • 40 bis, rue de Douai 75009 PARIS 48.78.76.77
Vente par correspondance : MICROFOLIE'S • 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON 47 32 92 04

THEATRE OF DEATH

PSYGNOSIS• AMIGA • PC • AMIGA EN NOVEMBRE, PC PLUS TARD



Psygnosis nous l'avait caché celui-là, pas d'annonces outrancières, pas de battage pendant des mois aux bouches pleines de promesses qui annoncent le jeu du siècle. Rien, Mark Blewit, attaché de presse de Psygnosis, qui débarque modestement un matin avec une disquette sur Amiga. Après quelques secondes de jeu il fallait se rendre à l'évidence, Theatre of Death sent le jeu culte à plein nez.

Et pourtant, regardez les photos présentées dans cette page, il n'y a rien de véritablement impressionnant, pas de délire technique, pas de 3D machin ou de textures bidule de tous les côtés. Non, juste un jeu complètement délirant au principe efficace qui ne laisse de place qu'à la joie et au bonheur de massacrer son adversaire: l'ordinateur.

Vous vous retrouvez à la tête d'une poignée d'hommes, des soldats, sur un champ de bataille, avec une autre poignée d'hommes en face, vos ennemis. Le but, selon le niveau, est soit de les massacrer tous, soit de délivrer un prisonnier, soit de détruire une construction, un pont, ou tout autre mission du genre. A l'aide de la souris vous dirigez vos hommes en déplaçant un curseur qu'ils s'empresseront de suivre en courant. En appuyant sur le bouton droit, c'est là que cela devient amusant, vos soldats se mettent à tirer. Ils disposent de fusils mitrailleurs, de grenades, de mines ou encore d'un lance-flammes.

C'est donc la joie totale quand deux groupes se rencontrent, on tire de partout,











les personnages poussent des cris, le sang gicle et les cadavres restent sur place, ce qui est de loin le plus jouissif de l'affaire. Les personnages sont tout petits, tout mignons, mais très bien animés.

Les tableaux sont composés de toutes sortes d'installations militaires, et des véhicules peuvent même être utilisés pour aller cartonner l'ennemi: tank pour tirer et écrabouiller, hélicoptères pour canarder, et même jet-pak pour se déplacer à grande vitesse. Les décors sont variés, vous vous battrez aussi bien dans le désert, qu'en région polaire ou même sur la Lune. Bien sûr de nouvelles armes apparaissent selon les niveaux, et le jeu devient de plus en plus dur, au fur et à mesure que vous avancez.

Difficile de décrire un jeu comme celui là, difficile de faire passer et d'expliquer combien il est hilarant de jouer à Theatre of Death. Patientez jusqu'au test, nous entrerons plus dans les détails.

seb.



KINGMAKER

US GOLD /PC / AMIGA • FIN SEPTEMBRE





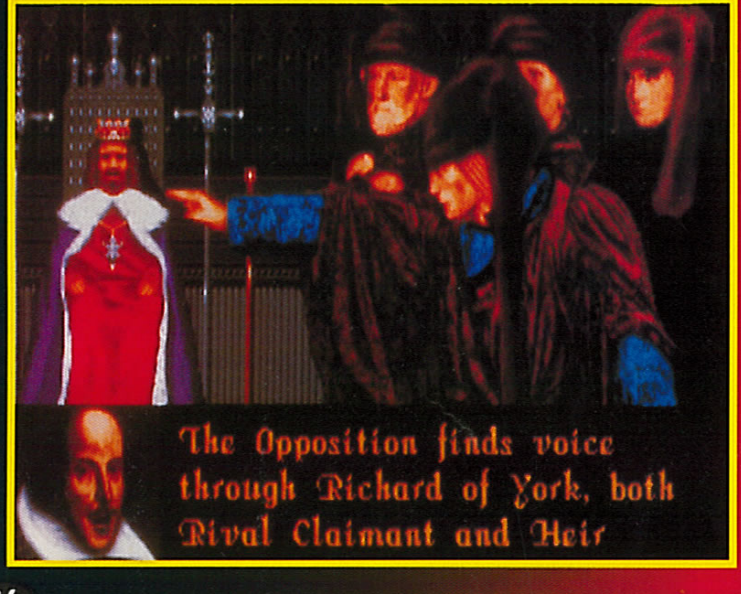
Avant de devenir un jeu sur ordinateur, Kingmaker était un jeu de plateau Avalon Hills extrêmement populaire en Grande-Bretagne. US Gold s'est associé avec Kevin Bulmer pour cette adaptation, son équipe de développement se chargera de certains aspects graphiques aux côtés de Steve Friton et de Bob Malin d'US Gold. La programmation elle-même sera assurée par des développeurs free-lance ainsi que par Paul Cockburn, une équipe complète pour un projet qui ne doit pas décevoir les très nombreux fans du jeu original.

On peut vaguement comparer Kingmaker à Defender of the Crown, le très classique, dans le sens où, là aussi, le but de chaque joueur sera de conquérir un maximum de territoires. Le scénario du jeu est extrêmement anglais, avec la Guerre des Roses en thème principal, opposant différentes familles au 15e siècle. Le joueur dirige des nobles qui ont historiquement existé et qui furent impliqués dans ce conflit. Les différentes factions seront décimées par les batailles, par la peste, seront rançonnées ou verront de nouveaux châteaux ou de nouveaux membres rallier leur cause.

Kingmaker a déjà demandé 18 mois de développement. Graphiquement, le programme est tout à fait impressionnant et fidèle au jeu de plateau original. La version ordinateur apporte des adversaires de haut niveau toujours prêts à vous affronter, ainsi que de nouveaux ingrédients comme les combats tactiques, des épidémies qui arrivent de façon aléatoire ou encore des séquences d'actions cinématiques. Le jeu n'en est que plus intéressant.

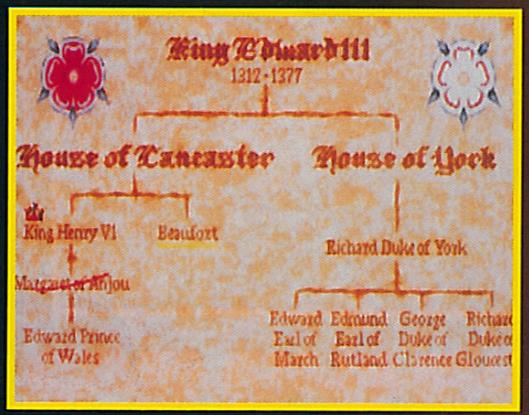
Le but de cette version sur ordinateur était également de rendre Kingmaker abordable à tous, y compris à ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre de jeux de stratégie ou qui ne connaissent pas le jeu original. Pour cela, un système d'aide est disponible à tout moment, et fournit des informations tactiques au joueur, en général en permanence.

Un manuel extrêmement complet accompagnera le jeu, rempli de faits historiques qui aideront le joueur à mieux cerner l'époque, à mieux comprendre les implications de chaque action. Entièrement contrôlé à la souris, Kingmaker dispose d'un système de menus qui permet d'accéder rapidement et pratiquement toujours directement à toutes les fonctions du jeu. L'atmosphère géné-





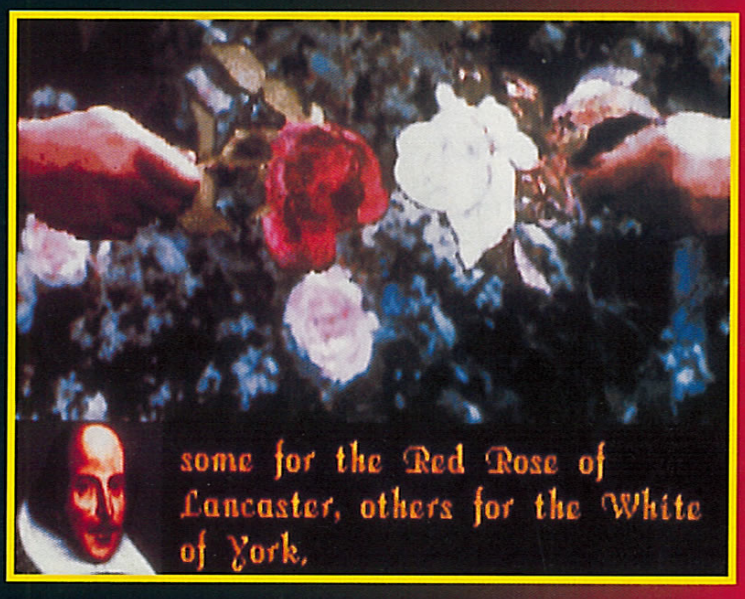




ter tout en observant les dispositions respectives des nobles et des royalistes. Au départ, vous choisissez votre camp.Le jeu est divisé en tours, comme dans un wargame, et vous devrez avoir, en permanence, un œil sur l'état de vos stocks. Les batailles pourront être résolues de deux façons différentes, par l'ordinateur en suivant les techniques du jeu de plateau, ou avec un système plus réaliste et un peu plus «action». Si les évènements tournent un peu trop mal, vous pourrez payer des mercenaires pour combattre vos adversaires.

rale de Kingmaker est renforcée par les animations qui accompagnent la plupart des actions du joueurs. Au niveau sonore, de nombreux bruitages échantillonnés, hurlements, orages, succéderont aux voix digitalisées qui commentent les évènements.
Le positionnement des troupes, au début du jeu, est extrêmement important. A l'aide des différentes cartes, le joueur pourra décider de la meilleur stratégie à adop-

DEREK DELA FUENTE



INTERDIT AUX NANAS !

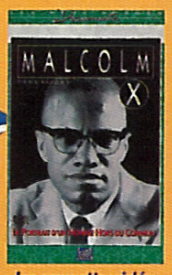
1 Tous sur les filles !
2 Comment assurer à ton premier rencart ?
3 Embrasser une fille... c'est tout un art ?
4 Tu n'as pas encore eu de rapports sexuels. Est-ce normal ?
5 Comment être plus sûr de toi ?

1 Comment rencontrer des filles ?
2 Est-tu prêt àfaire l'amour ?
3 Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
4 Comment avoir beaucoup de succès ?
5 Comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance ?

36 70 21 01 36 70 21 07

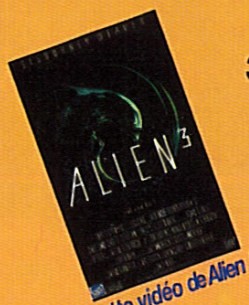
gagnez avec CANAL 21


Un appareil photo
36 68 21 01



La cassette vidéo de Malcom X...
36 68 21 01


Une console Sega
36 68 21 02



La cassette vidéo de Alien 3


Un magnétophone de "MAMAN J'AI RATÉ L'AVION "



Un Gameboy

36 68 21 02

- Des vidéos : Arrested Developement, New Kids on the Block...

Concours Musique
36 68 21 06
gagnez

- Des CD : The Clash, Depeche Mode, Georges Michael & The Queen, U2 Zooropa, Patrick Bruel...

- 2 billets pour les concerts de : Lenny Kravitz, UB 40 à Bercy.

stars secrets 36 70 21 06
Tous les potins sur vos stars préférées

et sur votre minitel : le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute.En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 Fpar minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.





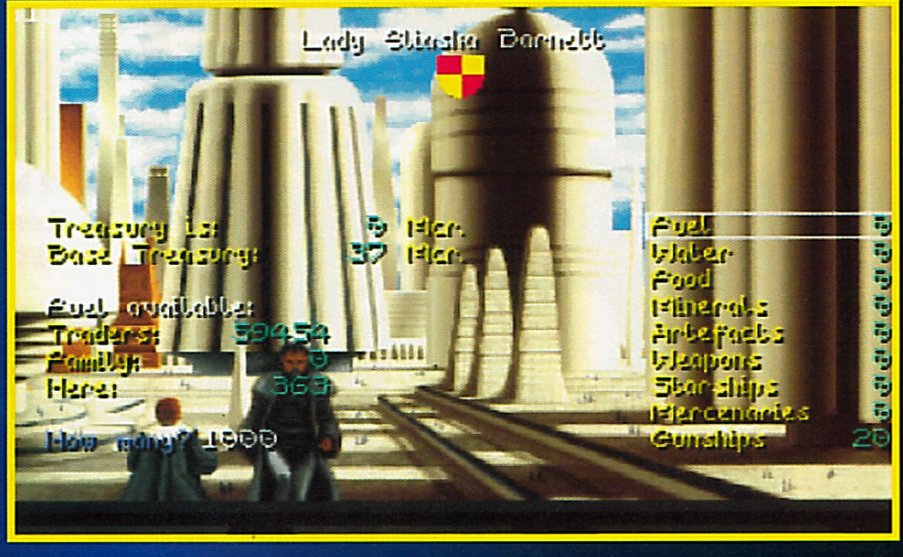


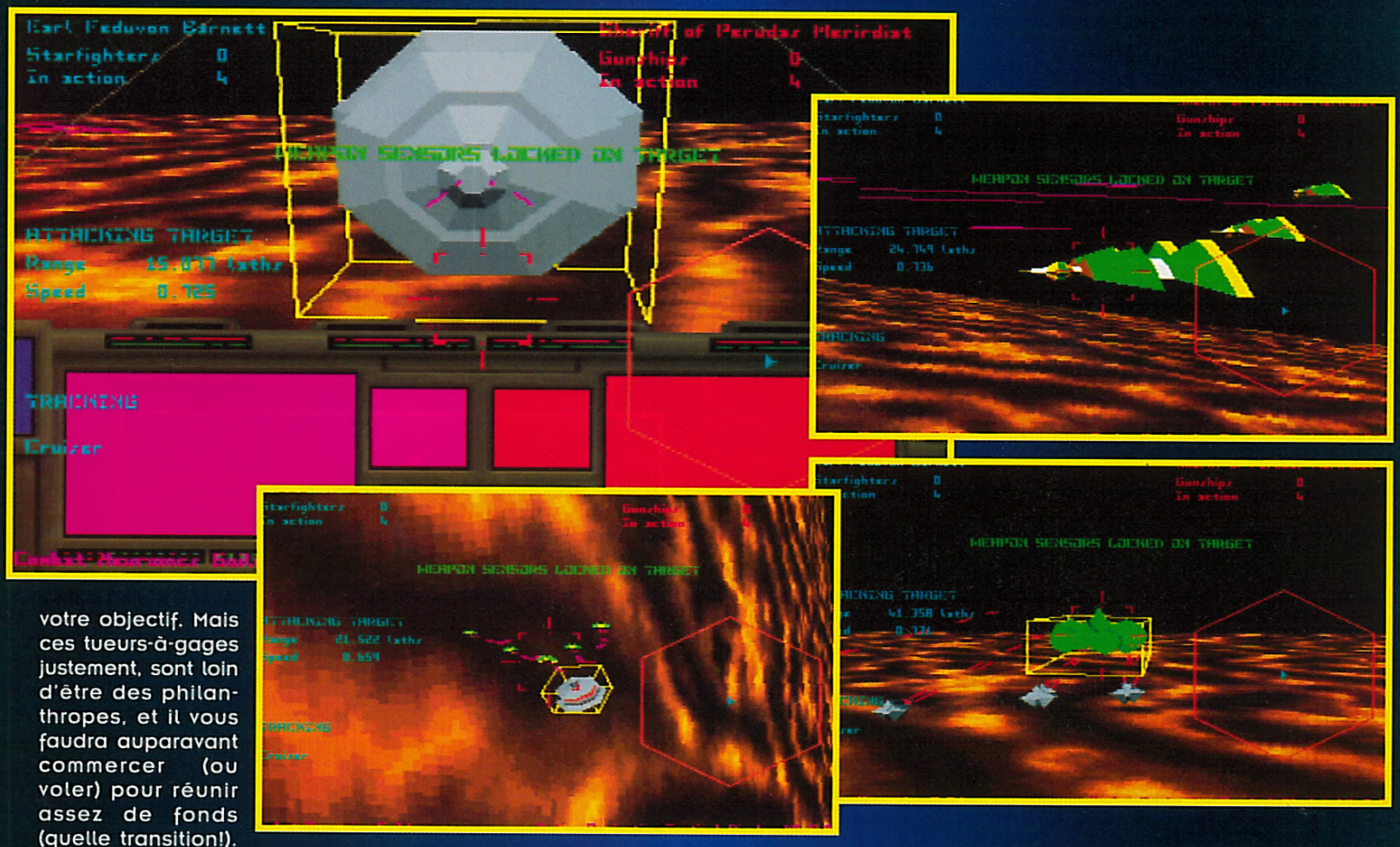
STARLORD

MICROPROSE • PC • OCTOBRE 93

Microprose nous prépare une fin d'année exemplaire, avec plusieurs jeux de très haut niveau à venir d'ici noël.

Le très attendu Starlord est en phase de finition dans les ateliers de MicroProse. Si vous n'avez pas suivi toute l'histoire, sachez qu'il s'agit d'un "Civilisation de l'espace". Ce serait en tout cas la suite logique, puisque le but officiel de Civilisation était la course à l'espace (j'en connais pas mal qui se sont contentés d'exterminer les autres Terriens...). Dans Starlord donc, vous avez les responsabilités d'un "Seigneur des Etoiles", dans une galaxie politiquement très féodale, avec suzerains et vassaux. Vous commencez bien entendu comme "petit" Seigneur et votre but le plus cher est de devenir Empereur de la Galaxie. Pour ce, vous passerez par les blasons de Comte, Duc et Roi. Tous les moyens sont bons, et notamment les "magouilles politiques". Starlord comporte en effet un véritable "background" avec des dynasties déjà en place, des haines ancestrales, des trahisons fratricides... Vous rencontrerez une telle diversité de P.N.J. (Personnage Non Joueur) que la base-de-données généalogique disponible à bord de votre vaisseau-mère ne sera pas de trop. Il s'agit de faire son trou dans un monde de brutes. Si vous n'êtes pas trop du genre "causant", rien ne vous empêche d'aller massacrer purement et simplement une planète et de la mettre sous votre domination. Là encore, ce ne sont pas les moyens qui manquent. Vous pouvez faire appel à vos propres vassaux pour constituer votre flotte, ou encore engager des mercenaires sans scrupules qui vous aideront à atteindre

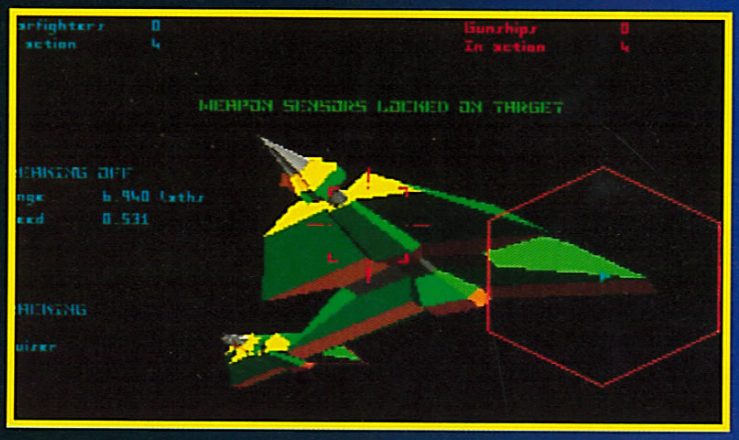




votre objectif. Mais ces tueurs-à-gages justement, sont loin d'être des philanthropes, et il vous faudra auparavant commercer (ou voler) pour réunir assez de fonds (quelle transition!).

La durée de vie de Starlord semble inépuisable puisque l'univers dans lequel vous évoluez ne comporte pas moins d'une centaine de planètes. De plus, à chaque nouvelle partie, les liens et les personnalités entre P.N.J. sont "retirés" par le soft, ce qui promet des années, voire des siècles de mégalomanie. Si Starlord est si attendu - notamment par Seb le Terrible - c'est à cause/grâce à sa complexité et sa diversité. Les phases de jeu allient sans faille diplomatie, commerce, stratégie guerrière... mais aussi de superbes phases d'action où vous pilotez un chasseur interstellaire. Celles-ci, en 3D surface pleine à la Epic, sont impressionnantes de beauté et de fluidité. Les nombreuses vues disponibles vous permettent à la fois de bien visualiser la situation mais également (et surtout) de vous prendre une véritable claque, tant les angles ont été savamment calculés. Mais le reste, principalement les écrans "menus", ne manque pas non plus de charme. L'environnement sonore quant à lui, n'a pas encore été finalisé et nous aurons une surprise (estimmée agréable à 80%) avec la version définitive. Allez Seb, craque pas tout de suite... Il ne reste encore qu'un petit mois, enfin, espérons...

CALOR



JOUE ET GAGNE
LA NOUVELLE MEGA CD2 !



ET AUSSI A GAGNER : UNE SUPERNINTENDO
UNE CONSOLE NEO GEO
ET PLEIN DE CARTOUCHES DE JEUX !

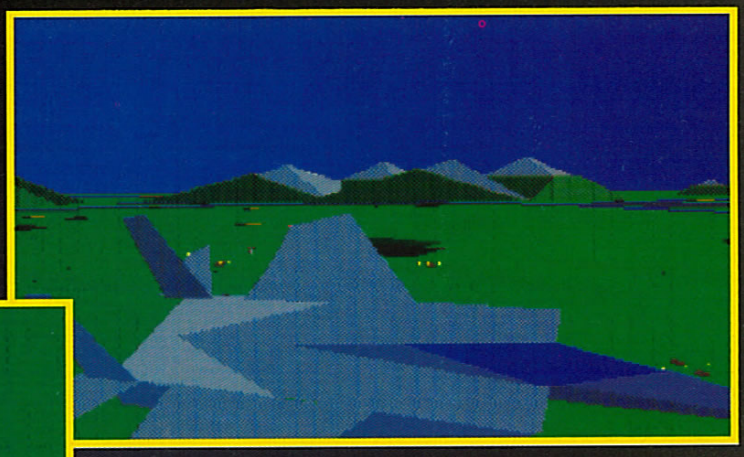
POUR JOUER, C'EST FACILE, APPELLE VITE AU :

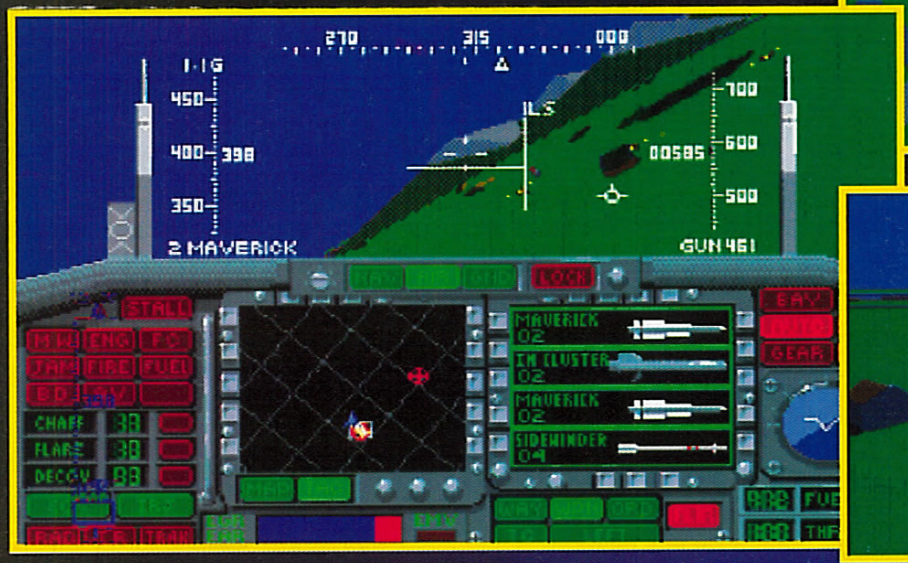
36.68.98.01

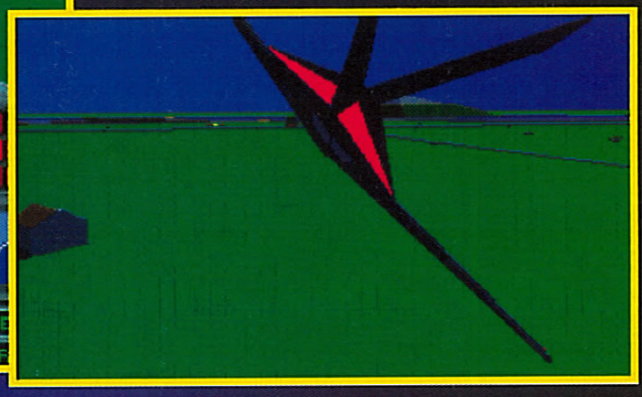
UNE CHANCE DE PLUS SI TU TAPES LE CODE CLE !

SCESI - Pour les appels en 36.68, la taxation est de 2,19 F/min

CODE CLE : 205

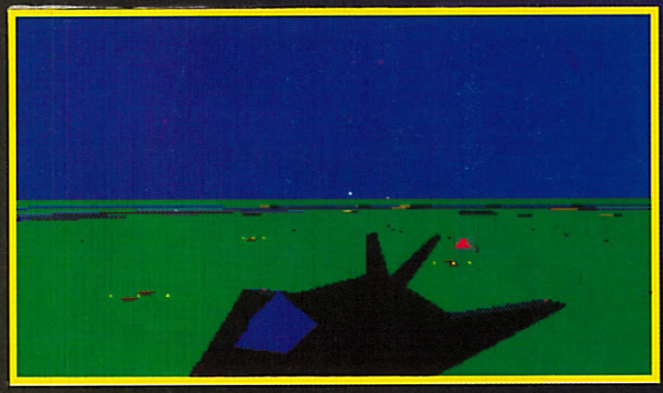






F117 A
Stealth Fighter 2.0

MICROPROSE • AMIGA • FIN SEPTEMBRE

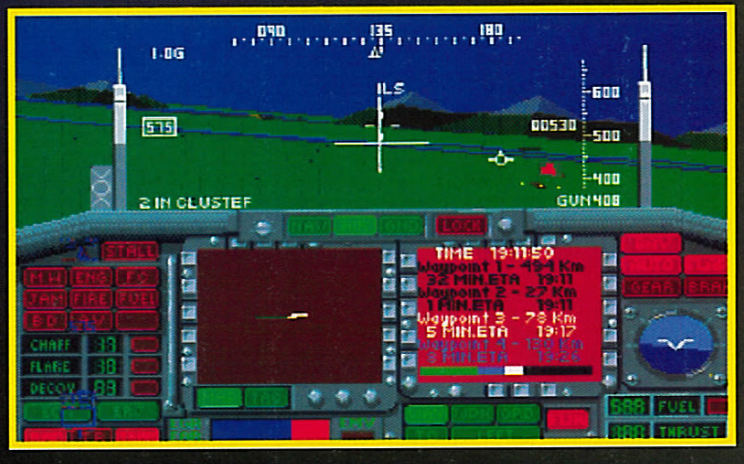


Décidément, Microprose s'intéresse de très près à l'Amiga en ce moment. Auraient-ils acheté des actions chez ce constructeur? Quoiqu'il en soit, les nouveautés pleuvent à tout va. Enfin, quand je dis "nouveauté"..., le jeu ne l'est pas vraiment, puisqu'il s'agit d'un simulateur vieux de presque deux ans. Mais n'est ce pas dans les vieux pots que l'on fait la meilleure soupe?

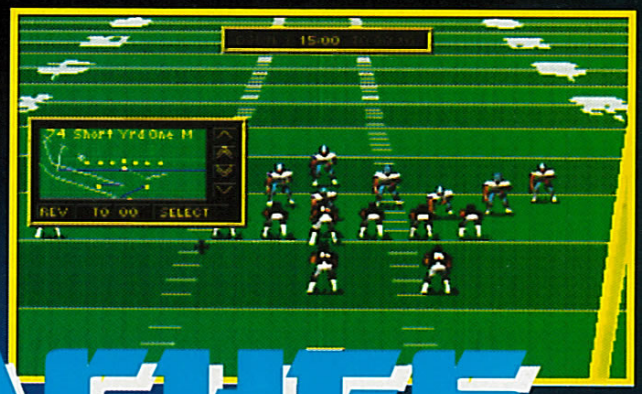
Ce soft vous place aux commandes de l'un des avions les plus secrets du monde. Sa furtivité le rend invisible aux radars et son dégagement de chaleur est si faible, qu'un missile, aussi intelligent qu'il puisse être, a bien du mal à s'y coller. Les vues extérieures paraissent très réussies et le tableau de bord ultra complet. Bien que la préversion ne permette pas encore d'effectuer une mission complète, (la version finale inclura neuf "mondes"), tout fonctionne parfaitement, sauf le son (à moins que l'avion soit plus que silencieux, mais là je doute).

L'animation n'est pas très fluide mais il est encore un peu tôt pour en parler. Voilà je vous ai tout dit, rendez-vous le mois prochain pour un test de la mort!

LORD CASQUE NOIR

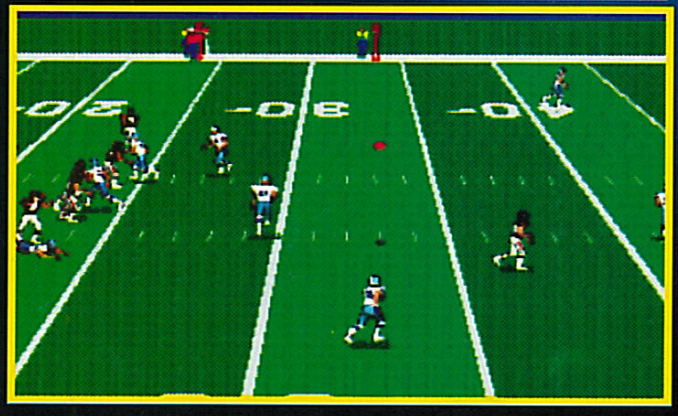


MICROPROSE PREVIEWS



NFL COACHES CLUB FOOTBALL

MICROPROSE • PC • SEPTEMBRE 93



Apparemmentent les simulations sportives et notamment celles de football américain font recette, puisqu'après Dynamix et son fabuleux Pront Page Sport: Football, c'est au tour de MicroProse de se lancer dans la mêlée. "NFL-machin" se veut un jeu complet, offrant aux stratèges des options de management de l'équipe et l'élaboration de tactiques. Ainsi qu'aux joystick-maniaques des options plus ou moins avancées de contrôle des joueurs, en direct-live. Tehniquement, NFL-truc est peu impressionnant, si ce n'est quelques écrans comme la vue du stade, le "coin-toss" et les décisions d'arbitre réalisées sous 3D Studio. Il a cependant l'indéniable avantage de détenir la license NFL et de se contenter d'une petite configuration. Enfin, quand on connaît le souci de réalisme qui hante MicroProse, on reste convaincu d'un intérêt élevé grâce à l'intelligence artificielle du soft.

CALOR

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

JEUX PC Divertissement

El-Fish	250
Pinball Dreams	250
Tristan	310

JEUX PC Action-Aventure

Another World	245
FlashBack	250
Inca	290
Mercenarie	250
Prince of Persia II	260
Robocop 3	210
Spear of Destiny	265
Space Hulk	285
Wing Commander II Base	320
X-Wing	345
X-Wing Imperial Pursuit (20 mis.)	180
XenoBots	240

JEUX PC Arcade

Bunny bricks	200
Fox collection	300
Joe et Mac	265
Lotus III	210
Nicky Boom	220
Nicky Boom 2	240
Prehistorik 2	225
Risky Woods	220
Super Cauldron	215
The Dream Team	210
Zool	245

JEUX PC Aventure

Alone in the Dark	345
Bat II	335
Blade of Destiny	290
Carmen San Diego	295
Croisière pour un cadavre	245
Curse of enchantia	255
Daughter of serpents	300
Day of the Tentacle	335
Eternam	295
Freddy Pharkas	275
Indiana Jones : the Fate of Atlan. VF	335
KGB	270
King Quest VI	305
Kings of Aventure	295
Lost In Time Tome 1	205
Lost In Time Tome 2	205
Lure of the Temptress	95
Mantis	330
Monkey Island II	340
Planete Aventure	275
Planete Aventure II	335
Quest for Glory III	295
Return of the Phantom	290
Rex Nebular	275
Rome AD 92	240
Shadow of the comet	325
Sherlock Holmes	285
Space Quest V VF	270
The Dagger of Amon RA	275
The Legend of Kyrandia 1	240
Transartica	210
Veil of Darkness	255
Ween	245
Worlds of Legend	185

JEUX PC Réflexion

Creepers	290
Goblins 2	250
Human Race VF	280
Lemmings + Oh no more lemmings	290
Lemmings II - The Tribe	280
Push Over	215
Scout	225
The Incredible machine	340
The Lost Viking VF	265
WorldTris VF	225

JEUX PC Rôle

Ambush at Sorinor	270
Betrayal at Krondor	305
Eye of the beholder III	250
Ishar	200
Ishar 2	270
Might & Magic III	290
Might & Magic IV	270
Might & Magic V	290
The Legacy	275
The Legends of Valour	265
The Magic canle III	250
Ultima 7 - Serpent of Isles	265
Ultima 7 - La porte noire	310
Ultima Under. I The Stygian Abyss	295
Ultima Under. II Labyrinth of worlds	310

JEUX PC Simulation

Aces of the pacific	305
Aces of the pacific WWII 1946	225
Air Traffic Controller	350
Atac	275
ATP Version 2	495
ATP & FS4 Sc. "Plane & Adv."	230
ATP & FS4 Sc. "Warbird"	230
FS4 Sc. "Turbo" Franç.	150
FS4 Sc. "Pegase" Franç. R.P.	215
B17 Flyingfortress	340
Car and Driver	285
Comanche	320
Comanche Mission 1, 30 nouv. mis.	220
Combat Classics	220
Dogfight	275
F-15 Strike Eagle III	325
F-117A Stealth Fighter 2.0	290
Falcon 3.0	295
Falcon Mission	160
Falcon 3.0 + Scénario	330
Grand Prix F1	275
Gun Ship 2000 + Island & Ice	275
Harrier Jump Jet Micropose	275
Pacific Islands	240
Silent Service II	270
Strike Commander	285
Strike Commander Speech Pack	115
Stunt Island	395
Tornado	350

JEUX PC Sports

Best of the best	235
International Open Golf	195
Links 386 Pro	290
Links 386 Pro : Pinehurst	145
Links 386 Pro : Banff Springs	145
Links 386 Pro : Hyatt	145
Michael Jordan in flight	275
Sensible Soccer	220
The Carl Lewis Challenge	270
Wayne Gretsky Hockey	275

JEUX PC Stratégie

A-Train	260
Battle chess 4000	260
Buzz Aldrin's Race into Space	315
Caesar	310
Chess Maniac	415
Civilization	290
D Day	275
Fields of Glory	275
Global Effect	235
Intelligent Strategy Games	315
Lunar Command	375
Monopoly	325
Omar Sharif Bridge	305
Populous II	285
Sim city Deluxe	295
Sim Life	340
Sleepwalker	195
Syndicate VF	300
Task force 1942	290

JEUX PC War Game

Dominium	230
Dune	95
Dune II	275
High Command Europe	290
History Line	335
Secret Weapons of the Luftwaffe	350
Secret Weap. of the Luftwaffe DO 335	185
Secret Weap. of the Luftwaffe HE 162	195
Siege	230
Siege : dogs of war	100
V for Victory III	280
War in the Gulf	245

JEUX PC Compilations

Arcade Hit 5	235
Fun Radio Compile Micro 3	335
LC Waikiki	250
Maitres de l'aventure	255
NRJ4 la compilation	245
The Greatest	300
Space Legends	245
Universe	240

JEUX EDUCATIFS PC

Module de base (oblig.) + 1 mat.	300
Je lis	240
Je calcule	240
Math, Franç., Algèb., Géom, Ang (sc)	240
Sciences Nat., Géographies (sc)	240
Math, Ang., Hist. Géographie	240
PC Corps Humain	490
PC Globe	530
PC Univers	440

JEUX ET IMAGES POUR ADULTES (Interdit au - 18 ans)

Penthouse Hot Number	265
Busty Babes CD-ROM	260
Ecstasy Hot Pictures CD-ROM	255
Local Girls CD-ROM	145
My private Collection V2 CD-ROM	240
Volcano CD-ROM	230
Women of Venus CD-ROM	190

CD - ROM

JEUX PC SUR CD-ROM

386 Compil. CD-ROM	570
Battle Chess enhanced CD-ROM	415
Dune VF CD-ROM	330
Eye of the Beholder III CD-ROM	330
Fascination CD-ROM	435
Goblins CD-ROM	285
Inca CD-ROM	375
Indy IV CD-ROM	325
King Quest V CD-ROM	465
Loom CD-ROM	435
M1 Tank Platoon CD-ROM	305
Midwinter & Gunship Coll. Mic.	375
Monkey Island CD-ROM	325
Railroad Tycoon CD-ROM	305
Space Quest IV CD-ROM	390
Secret Weapons of the luftwa	325
Sherlock Holmes 2 CD-ROM	355
Sherlock Holmes III CD-ROM	400
Shuttle VF CD-ROM	380
Spirit of Excalibur CD-ROM	305
The ChessMaster 3000	465
The Dagger of Amon RA CD-ROM	435
The 7 Guest CD-ROM	535
Wing Commander I CD-ROM	600

Logiciels d'EVEIL PC sur CD-ROM

Amanda Stories CD-ROM	455
Arthur Teacher's trouble CD-ROM	350
Just GrandMa and Me CD-ROM	350
MacMillan Dictionnary CD-ROM	465
Mixed Up Mother Goose CD-ROM	350
Playing with language CD-ROM	640

Culture et Education PC sur CD-ROM

9th Symphony CD-ROM	580
Active English CD-ROM	1 510
Animals CD-ROM	350
Cinemania CD-ROM	580
Composer Quest CD-ROM	695
Deep Voyage CD-ROM	290
Jazz Multimédia History CD-ROM	640
Les Gdes villes du Monde CD-ROM	525
Musical Instruments CD-ROM	580
Panorama de l'Art Occidental	580
Timbres de France CD-ROM	580
Type Fest CD-ROM	465
World Atlas CD-ROM	695
Zyzomys CD-ROM	3 470

ART GRAPHIQUES & MULTIMEDIA PC sur CD-ROM

Business Background CD-ROM	290
La solution True Type CD-ROM	1 730
Map Art CD-ROM	1 035
People CD-ROM	3 480
Wild Places CD-ROM	290

DOMAINE PUBLIC PC sur CD-ROM

Shareware Selection CD-ROM	415

Réglement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port : France 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

❒ Je joins un chèque ❒ Je joins un mandat postal ❒ Je paie par C.B. et je complète les lignes ci-dessous :

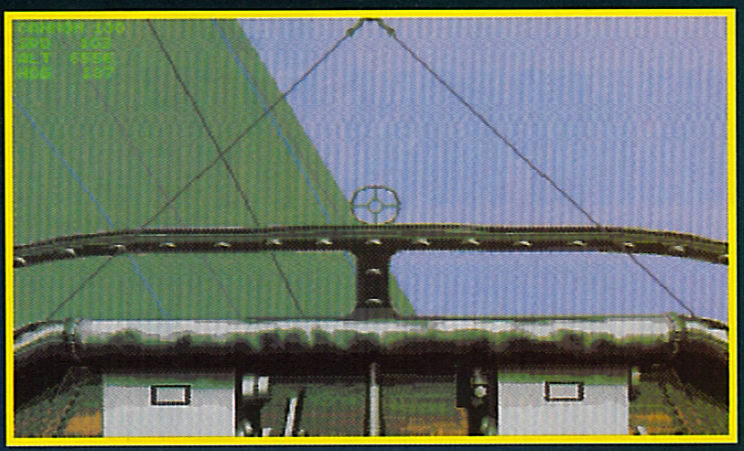
Nom/Prénom ..... Adresse ..... CP ..... Ville .....

Carte n° ..... Date d'expiration ..... Signature obligatoire .....

Désignation	Total TTC

Jeux en import

Press Communication (1) 30 15 09 50



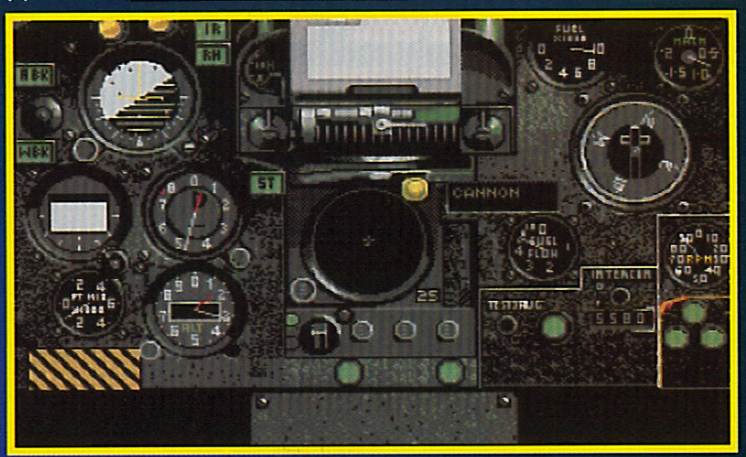
DOGFIGHT

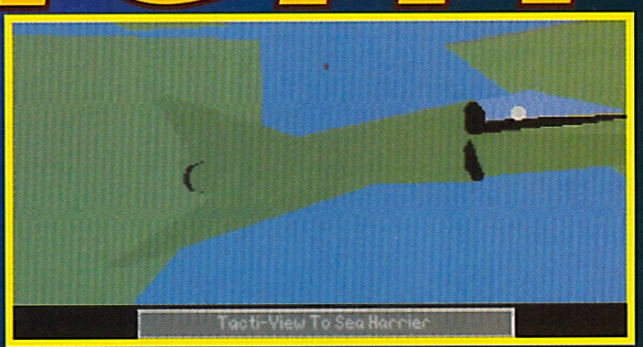
MICROPROSE • AMIGA/ PC • SEPTEMBRE 93

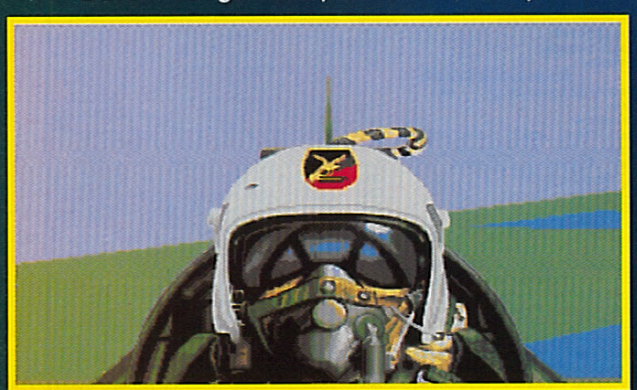
Si vous aimez les simulateurs de vol pas trop compliqués où l'action prédomine sur les prises de tête, à cause des milliards de touches clavier, vous trouverez sûrement en Dogfight votre bonheur. Comme son nom l'indique, ce soft fait une part belle aux affrontements air-air. A travers différents conflits (Première et Seconde Guerres Mondiales, le Vietnam, la Corée, les Iles Falkland...), vous vous mesurerez aux plus grands pilotes... dont vous ferez peut-être partie qui sait. Que ce soit aux commandes d'un "vieux coucou" comme les Sopwith Camel ou des merveilles technologiques que sont les Falcon, vous disposez de trois types de jeu: le duel un contre un, dans un combat que seul le plus rapide et le plus acharné remportera; les missions historiques où vous pourrez faire face, par exemple, au célébrissime Baron Rouge, Manfred Von Richtofen; ou encore les scénarii loufoques où vous pourrez faire s'affronter deux appareils d'époques différentes.

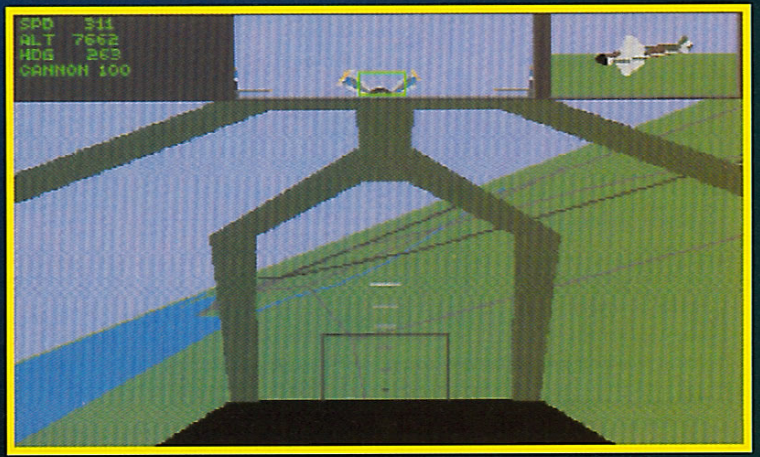
On voit d'ailleurs assez mal l'intérêt de cette dernière option puisqu'il suffit d'un petit Sidewinder pour éliminer 15 Fokkers à la fois. Mais les fous du manche à balai apprécieront la rigolade. Dogfight comporte évidemment le strict nécessaire d'options pour intéresser aussi bien les débutants que les experts: atterrissages, voiles rouges et noirs et éblouissements... De nombreuses vues sont bien sûr disponibles, et notamment la célèbre vue à 360° de Falcon 3.0. Techniquement, Dogfight semble honnête sans plus. Les graphismes sont sobres, mais ont le mérite de ne pas trop ralentir, exceptions faites des accès disque. La bande-son par contre, confère un caractère héroïque indéniable aux missions. Les bruitages sont encore un peu trop discrets à mon goût, mais il ne s'agit encore que d'une preview, et il faudra attendre la version définitive pour se faire une idée précise. Wait and see...

CALOR









Pour délirer

AM 1

Amiga 500, 500+ ,600 ,1200.
DRAGON TILES : C'est tout bêtement le meilleur jeu de Mah-Jong sur Amiga.
EMERAUDE EMPIRE : Ramassez des disquettes et ramenez les dans le lecteur en évitant de vous faire latter par les bestiaux bizarres qui traînent.
TANX : Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir. Facile, direz-vous, mais le relief est plutôt escarpé. Un jeu GENIAL.



AM 2

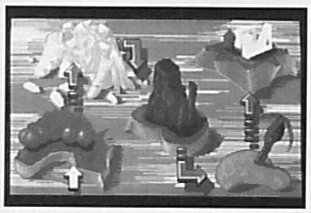
Amiga 1200 uniquement.
GIGER TETRIS AGA : Un très bon Tétris qui a la particularité d'utiliser les nouveaux modes graphiques du 1200.

AM 3

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
DRIPGAME : Très certainement le jeu le plus fendant du mois. J'explique : Vous contrôlez une goutte de jus de fruit (!) dans un dédale de tuyaux très mal fréquenté et vous devez passer sur tout les tuyaux pour passer au niveau suivant. C'est du délire pur et simple.

AM 4

Amiga 500, 500+, 600.
Avec émulateur AM24, Amiga 1200.
THE HIDDEN : C'est un jeu de plateformes qui me fait penser à Rod Land. Les sprites sont imposant ,les décors superbes. Bref, c'est chouette.



AM 5 et AM 6 (2 disquettes)

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
ZALYCON : Il faut pas moins de 2 disquettes pour contenir ce superbe jeux d'arcade qui mélange agréablement les genres. On passe du shoot'em up pur et dur à l'exploration de couloirs type Dungeon Master, le tout est superbe.

AM 7

Amiga 500, 1200.
Avec émulateur AM24, Amiga 500+, 600.
CYBERNETIX : Un shoot'em-up extraordinaire qui pourrait rivaliser avec la plupart des jeux du commerce. Tout y est, scrollings fluides et rapides, design soigné, bruitages géniaux, tout est là pour faire de ce jeu un MUST.
ELEVATION : Un jeu de plateformes délirant dans lequel vous devez aider une écolière à rejoindre son appartement en évitant les ascenseurs qui jalonnent son parcours. D'enfantin, ce jeu devient rapidement diabolique.

AM 8

Amiga 500, 500+, 600.
Avec émulateur AM24, Amiga 1200.
S.A.T.U.: un jeu de réflexion asiatique donc très "prise de tête". Il faut reconstituer un séquence en déplaçant des cases de couleurs.
WILLY : un jeu de plateformes amusant avec de beaux graphismes. Dans la lignée des Marios.
INVADERS II : Ou la version Shoot'em up du bon vieux Space Invaders. Scrolls différentiels, graphismes sympas, un bon défouloir.



AM 9

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
WELLTRIX : un Tétris, mais en 3D, et croyez moi, ça change tout. On en décroche pas.
CARD SHARP : Pas moins de 5 variantes du jeu de patience (Réussite de cartes). Très bien fait et passionnant.

AM 10

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
FEMME FATALE : Un jeu de puzzle érotique, voire carrément pornographique. Et de plus très bien fait, car vous pouvez utiliser vos propres images si l'envie vous en prend. (Réservé aux adultes)

AM 11

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
BED ROOM OLYMPIADS : C'est du sport en chambre qui vous musclera les poignets. En plus d'une musculature d'acier ,vous pourrez admirer de superbes animations X en couleur. Assez rare pour être signalé. (Réservé aux adultes)

Pour admirer

AM 12

Amiga 500, 500+, 600.
Avec émulateur AM24, Amiga 1200.
STATE OF THE ART : Cette démo réalisée par le groupe Spaceballs vous propose rien de moins qu'un clip digne de la MTV accompagné par une superbe musique techno garantissant une ambiance du tonnerre. La technique utilisée est le vectoriel.

AM 13 et AM 14 (2 disks)

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
DESERT DREAM : KEFRENS récidive en nous offrant encore une superbe mégadémo qui arrive à nous étonner. Une des meilleures sans aucun doute. Les graphismes et les animations sont de toute première qualité.

AM 15

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
WORLD OF COMMODORE : Une musique folle accompagne les effets les plus pointus : Zooms, rotations, scrollings d'enfer, tout est parfait

AM 16

Amiga 1200 uniquement.
PLANET GROOVE : La première démo exploitant la puissance de l'Amiga 1200. C'est Team Ho qui nous offre cette débauche d'effets et c'est superbe.



AM 17

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes.**
PLAYBOY SLIDE : Rien de bien méchant, mais les jeunes filles sont superbes. (pour adultes)



AM 18

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes.**
HUSTLER GIRLS : Un slide show d'une dizaine de photos de jeunes filles occupées à des jeux peu innocents. (Pour adultes)

AM 19

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes.**
USA IMPORT : Un slide show plus hard que le précédent. Ce couple fait campagne contre le Sida à en juger par l'accessoire.

AM 20

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes.**
HOT SHOTS RATED XXX : Cette démo fait partie des meilleures. Elle présente de belles photos X digitalisées et des animations. (Pour adultes)

AM 21

Amiga 500.
Avec AM24, Amiga 500+, 600, 1200.
BRIDE OF SON OF STAG : De superbes animations pornographiques réalisées à partir de séquences de films

Pour faire sérieux

AM 22

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
FRACTALES : Les quatre meilleurs utilitaires de calcul de fractales sont réunis sur cette disquette. (MandelBlitz, Clouds, MandelMountains et MandelVroom). Tout pour faire de superbes images.

AM 23

Amiga 500, 500+, 600, 1200
COMPIL ANTIVIRUS : BOOT-X, NUKE, VIRUS-Z, VIRUS CHECKER... Avec tous ça, plus aucun risque. Vos disquettes vivront des jours heureux et vous des nuits tranquilles.

AM 24

Amiga 500+, 600, 1200.
KICKSTART 1.3 : C'est la disquette que tout possesseur d'Amiga 500+, 600, et 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans votre lecteur pour transformer votre ordinateur en AMIGA 500 et ainsi pouvoir utiliser tous les logiciels qui étaient jusqu'aujourd'hui incompatibles.

AM 25

Amiga 500 avec 1 mega de mémoire.
KICKSTART 2.0 : La même que la précédente mais pour transformer votre AMIGA 500 en 500+.

AMIGA 30 Frs par disquette AMIGA

BON DE COMMANDE à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18, Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

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

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

DISQUETTES COMMANDEES : .....

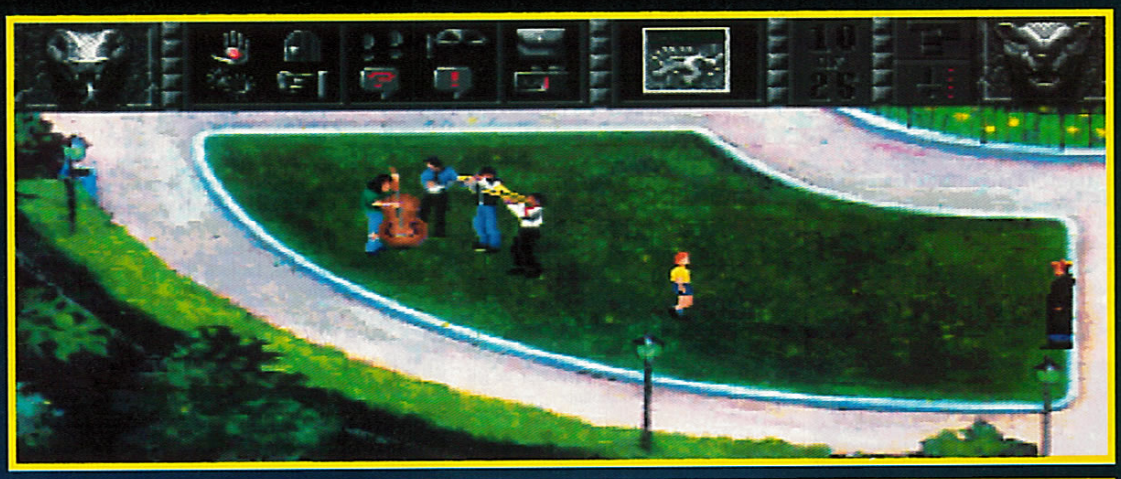
Je commande ..... disquettes
au prix de 30 francs chacune.
(135 frs les 5 - 250 frs les 10)

frs

PORT 15 frs

TOTAL frs

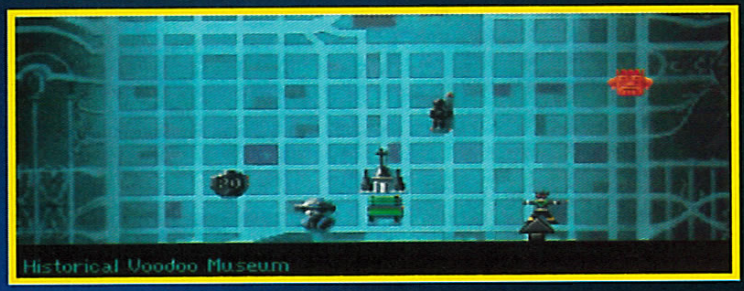
PREVIEWS



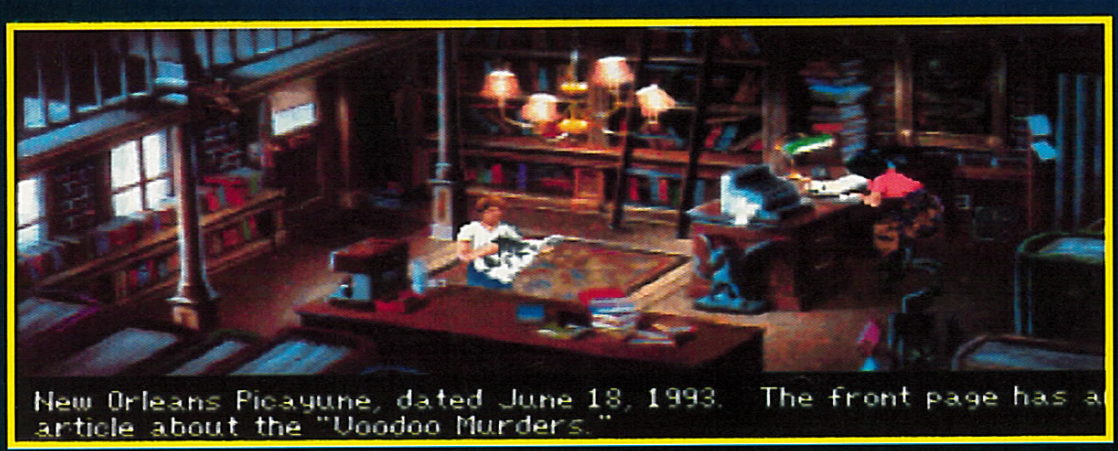
GABRIEL KNIGHT
the sins of the fathers

SIERRA • CD ROM PC / PC / MAC / 3 DO • AUTOMNE 93

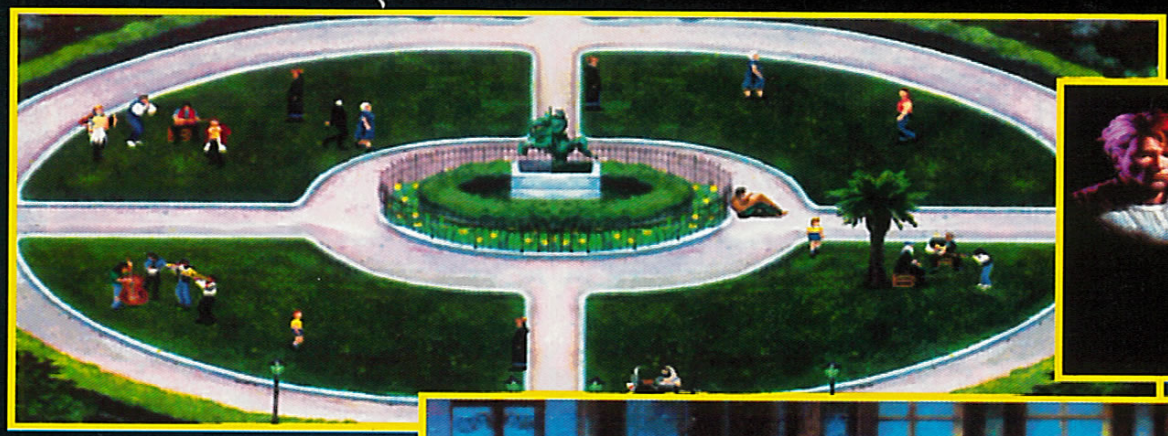
Après Freddy Pharkas il y a peu de temps, Sierra s'apprête à nous offrir à nouveau une nouvelle série. Et cette fois-ci, le ton se veut plus "adulte". Il s'agit en effet d'une intrigue pour le moins tordue, au thème néo-gothique. Le héros, Gabriel Knight, est en effet un passionné de la magie vaudou, en quête de crimes rituels pour nourrir un livre qu'il prépare. Résident à la Nouvelle-Orléans, l'une des capitales de cette magie noire, Gabriel sera très vite confronté à des meurtres sanglants, notamment grâce aux informations que lui fournit Mosely, un ancien copain de lycée devenu, depuis, inspecteur de la Police municipale. Le plus étrange reste que parallèlement à ses recherches, Gabriel vit chaque soir d'horribles cauchemars, peuplés de symboles bizarres : un incendie, une belle femme prisonnière des flammes, des dagues trempées dans du venin de serpent, une roue qui brûle dans le ciel, un médaillon étrange représentant la lutte d'un lion et d'un dragon... Des images qu'il retrouve au réveil dans les peintures et les poèmes de son père. Il découvrira le lien entre la série de meurtres et ses cauchemars en plongeant au coeur de l'histoire de sa propre famille. Sans entrer dans le détail pour ne pas gâcher le suspense, Gabriel devra parcourir le monde à la recherche de sa propre identité pour mettre fin à une inexorable malédiction familiale -d'où le titre: "La faute des pères". Le jeu se déroule principalement à la Nouvelle-Orléans, ville pour laquelle vous disposez, pour vous déplacer, d'une carte où apparaissent au fur et à mesure, des lieux, à l'instar de The Lost Files of Sherlock Holmes. Vous pourrez ainsi "visiter" les sites les plus célèbres de la ville, telle que la Cathédrale Saint Louis ou le Square Jackson. Plus vous progressez et plus vous rencontrez des personnages parfois pittoresques, parfois étranges, que vous pourrez interroger grâce à un système dialogue plus poussé que d'habitude, par Q.C.M. Et plus vous plongerez dans une ambiance macabre et envoûtante. L'interface a d'ailleurs été modifiée afin de permettre une palette d'actions beaucoup plus sophistiquées. A la place d'un seul et unique icône pour l'utilisation des objets, vous disposez désormais d'actions comme "Ouvrir", "Pousser", "Prendre". De même, vous pourrez "Ouvrir" et "Lire" des objets faisant partie de votre inventaire. Il faut avouer qu'il est de moins en moins évident de s'y retrouver, surtout si l'on est habitué à cliquer sur le bouton droit de la souris pour passer d'un icône à l'autre. Heureusement, il est possible de laisser la barre d'icônes s'afficher en permanence à l'écran sans que la fenêtre graphique en soit pour autant amputée. Dans le cas contraire, c'eût été vraiment dommage, tant cette dernière est de qualité. Le style graphique rappelle beaucoup celui de Rise of the Dragon.



Historical Voodoo Museum



New Orleans Picayune, dated June 18, 1993. The front page has a article about the "Voodoo Murders."





employant beaucoup les effets d'ombres pour traduire de façon adéquate l'atmosphère oppressante et angoissante du scénario. Gabriel Knight adapte le thème néo-gothique, très à la mode au cinéma actuellement, aux jeux d'aventure. Si vous avez aimé le formidable Angel Heart d'Alan Parker, vous retrouverez la même angoisse dans Gabriel Knight.

CALOR



One of the photos from Mosely is an official "Voodoo Murders" crime scene shot--a graphic close-up of a victim.

Nouveau!

CRYSTAL SOUNDS

CARTE AUDIO COMPATIBLE ADLIB, SOUND BLASTER ET MULTIMÉDIA MPC !

CRYSTAL SOUNDS *vous offre* Tout *ce que vous attendiez d'une carte audio:*

•Synthétiseur FM 11 voix •Entrée et sortie de sons numérisés •Ampli stéréo 2x4 watts •Port Joystick •Interface Midi full duplex ...

— *et* en PLUS :

- *Un son de qualité exceptionnelle, puissant et pur.*
- *Entrée CD-Audio, amplifie en stéréo la musique de votre CD-ROM.*
- *Fonction Loudness — ainsi que l'un des meilleurs jeux: Wolfenstein 3-D.*

OFFRE DE LANCEMENT

SATISFAIT OU REMBOURSÉ 699F

AMUSEZ-VOUS PLUS AVEC VOTRE PC !

Installez la carte CRYSTAL SOUNDS dans votre PC et observez vos jeux se transformer! Ils seront plus AMUSANTS, STIMULANTS et REALISTES.

N'attendez plus! Demandez-la à votre revendeur ou renvoyez votre bon de commande tout de suite et profitez de cette offre exceptionnelle et sans risque.

Ou appelez-nous au (16-1) 46.04.47.41.

COM'SERVE

Carte son pour compatibles IBM PC, XT, AT, PS2 (25/30), 286, 386, 486 et compatibles (bus AT/ISA). Toutes les marques citées sont des marques déposées.

COMPATIBLE AVEC TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS!

"Le meilleur rapport qualité/prix!" -Joystick

"Un hit en matière de carte!" -Gén 4

Revendeurs Bienvenus !

OUI ! Je désire m'amuser plus avec mon ordinateur. Envoyez-moi la carte Crystal Sounds avec le jeu **Wolfenstein 3-D** *épisode 1, et la garantie "Satisfait ou Remboursé" !*

M ☐ MME ☐ MLLE ☐ DATE ☐☐/☐☐/☐☐

NOM PRENOM

ADRESSE

C. POSTAL VILLE

TEL ☐☐.☐☐.☐☐.☐☐ Disquettes: 5¼" ☐ 3½" ☐ Indifférent(e) ☐

BON DE COMMANDE à renvoyer à :

COM'SERVE
19, AV. DE MESSINE - 75008 PARIS
Tél: 46.04.47.41 Fax: 46.04.48.83

	Quant.	PU/TTC	TOTAL
Crystal Sounds (Carte, câble audio, câble CD-Audio, disquettes, manuel)		699 F	
Enceintes stéréo amplifiées, 7 watts (avec adaptateur secteur)		399 F	
		Sous-Total	
☐ Je paierai au facteur à la livraison. (Rajoutez 36 F uniquement dans ce cas)		36 F	
☐ Ci-joint un Chèque ou Mandat Lettre à l'ordre de COM'SERVE.		TOTAL	

Signature Obligatoire:

Carte garantie un an pièces et main-d'oeuvre. Garantie supplémentaire de 15 jours "Satisfait ou Remboursé" pour toute commande par correspondance. Prix TTC, modifiables sans préavis et comprenant les frais d'envoi en France métropolitaine. Offre valable dans la limite du stock disponible.

VIRGIN PREVIEWS

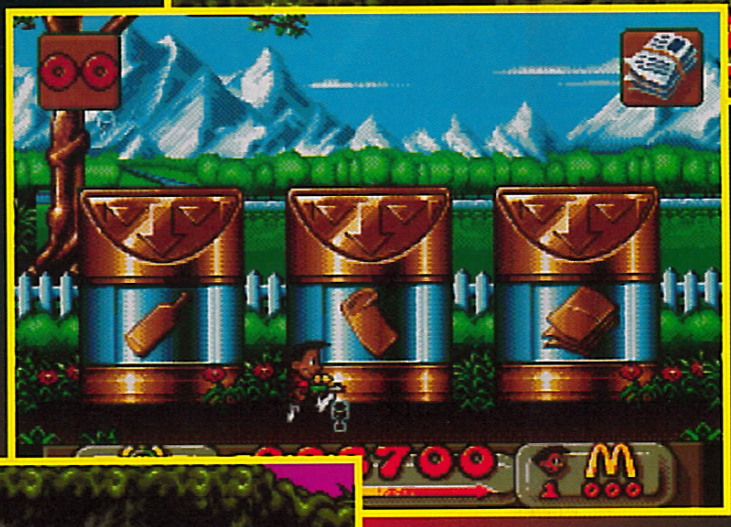
PREVIEWS



Encore deux nouveaux jeux Virgin. L'éditeur est infatigable, il ne se passe pas un mois sans que Virgin soit d'actualité.

De nombreux éditeurs ont tenté de recréer l'engouement provoqué par Sonic sur Megadrive, mais cette fois sur micro. Virgin nous sert aussi sa tentative, avec son Global Gladiators, un jeu qui justement existait déjà sur consoles Megadrive.

L'adaptation, au stade de la preview, est assez impressionnante: le jeu est aussi rapide que dans sa précédente version. Quant aux graphismes, ils sont eux aussi très prometteurs. Il se pourrait bien que Global Gladiators fasse une sérieuse concurrence à Zool, l'incontesté leader en matière de jeu de plates-formes action sur Amiga.





Le joueur peut au choix diriger Mick (Dax?) ou Mack, la différence est uniquement graphique. Il l'envoie alors traverser 4 gigantesques niveaux où il faudra tirer dans tous les sens et ramasser toutes sortes d'objets et de bonus. Pour avoir une chance de réduire en miettes les gros blobs gluants qui sont vos ennemis dans ce jeu, il faudra viser comme un véritable pro. Vous ne disposez que d'un nombre limité de vies (c'est souvent le cas) et le temps est limité, encore plus stressant. Attention donc de ne pas tomber trop souvent dans les fosses de boue, votre personnage déteste ça et il en perdrait toute son énergie.

Vous traverserez donc le Monde Gluant, la Forêt Mystique, la Ville Toxique et le Monde Arctique. Les scrollings qui permettent de foncer dans les niveaux sont multi-directionnels. De nombreux chemins vous sont proposés en permanence, la

Le joueur n'a pas une seconde de répit, s'il quitte l'écran des yeux ne serait-ce qu'une seule petite seconde, il est sûr de se faire détruire par un ennemi. Action rapide et ininterrompue. Les graphismes, les décors, c'est là le secret des bons jeux de plates-formes, ils changent énormément d'un niveau à l'autre, Global Gladiators s'annonce vaste et fourni.

VIRGIN • AMIGA • SEPTEMBRE 93

GLOBAL GLADIATORS







difficulté est donc souvent de trouver la sortie d'un niveau. Sautez de plate-forme en plate-forme, ramassez les bonus et les objets pleins de pouvoirs pour avoir une chance de voir la fin des quatre mondes.

Votre personnage, Mick ou Mack, peut courir, sauter et rebondir pour sauter plus haut encore. Toutes ces animations sont particulièrement soignées. Le joueur peut tirer dans toutes les directions, le plus simplement du monde, en pointant avec le joystick et en appuyant sur le bouton de feu. Pour sauter plus haut, il suffit de laisser la manette vers le haut au moment du rebond.

Les graphismes sont affichés en plein écran, en centrant la caméra sur le personnage. En bas de l'écran sont affichées les indications d'usage: score, compte-à-rebours, barre d'énergie et nombre d'objets ramassés. Si vous perdez une vie, vous ne reprendrez pas forcément la partie au tout début du niveau courant, des marqueurs sont situés régulièrement, vous redémarrerez de leur position.

Pour passez un niveau, et ouvrir la sortie, vous devez récupérer environ 30 objets. Ces derniers sont souvent planqués dans des endroits difficiles d'accès, histoire de vous rendre fou furieux. Vous accéderez, de temps en temps, à des niveaux plus courts, des niveaux bonus où vous tenterez de marquer un maximum de points en ramassant toutes sortes de détritus, le plus rapidement possible.

Ce jeu, sponsorisé par McDonald, inventeur du Big Mac et des serveuses au sourire forcé, est extrêmement efficace, rapide et plein d'action.

DEREK DELA FUENTE

Date : Sept

Montant chèque : 700 F

Objet : *Offre valable sur l'opération JOY "Chèque Cadô" voir

joystick 103, Bd Macdonald, 75019 Paris **BPF:** 700 F

Payez contre ce chèque sur l'achat de 5 **logiciel(s) de jeux*:**

Sept cents Francs

A :

Fait à : Paris **Le** Septembre **19** 93

Joystick

joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick

VIRGIN PREVIEWS







CANNON FODDER

VIRGIN• ATARI ST /AMIGA • OCTOBRE 93

Il y a un an et demi nous vous présentions la première preview de Cannon Fodder. Les programmeurs de Sensible Software, qui développent le soft pour Virgin, ont pris du retard, la malchance s'est acharnée sur eux: suicides en masse de leurs ordinateurs, bugs vicieux et introuvables, grêves EDF, tremblements de terres, pluies acides, toilettes bouchés et autres galères. Sans compter les nouveaux graphistes qu'il fallait engager chaque semaine, à mesure que les précédents s'écroulaient au sol, bavant, gigotant, succombant à d'horribles crises d'épilepsies. Malgré tout cela, le jeu est pratiquement terminé, et sortira au mois d'octobre. Vous avez bien fait d'attendre, le résultat est très prometteur, Sensible Software ne semble toujours pas décidé à nous décevoir.
En deux coups de joystick, après quelques menus, vous voilà lancé dans des combats acharnés, sanglants, où les cadavres ne tardent pas à tapisser le sol tandis que les cris (digitalisés) s'envolent et que les voix (digitalisées) hurlent des ordres à vos oreilles (digitalisées). Tout au long des 100 phases d'action du jeu, divisé en 30 différentes missions, vous dirigerez des troupes plus ou moins importantes de mercenaires. Vos objectifs seront variés: délivrer un prisonnier, détruire un pont, assassiner un ennemi, récupérer des plans secrets, voler la montre d'un ennemi, repérer une usine de scuds, assassiner le chien d'un ennemi, ou tout autre périlleuse misson. L'équipement mis à votre disposition est varié, cela va des bêtes fusils, aux jeeps en passant par les lance-missiles ou les fusils mitrailleurs.
Les graphismes sont très mignons, avec de petits sprites détaillés et entièrement animés, dans des décors de jungle, de désert, de base militaire ou de plaines enneigées.









EDOS

AVANT DE CASSER VOTRE TIRELIRE POUR UN JEU ...

DISTRIBUE PAR

INNELEC

CONSULTEZ LE CATALOGUE EDOS !

EDOS : C'est la duplication *devant vous*
du logiciel *de votre choix*
avec une *qualité optimum*
Le système EDOS est agréé par les plus grands éditeurs

250 jeux à des PRIX ULTRA LEGERS
disponibles sur tous les formats
et sur toutes les machines...

ALORS POURQUOI REPARTIR AVEC UN JEU
QUAND POUR LE MÊME PRIX
VOUS POUVEZ VOUS EN OFFRIR 5 OU 6 ?

REVENDEURS, CONTACTEZ LE RESPONSABLE EDOS AU (1) 48 10 55 37
INNELEC DISTRIBUTEUR OFFICIEL EDOS

LISTE DES MAGASINS EQUIPES D'EDOS :

INTERDISCOUNT BOURG EN BRESSE
Centre commercial Viriat
01440 BOURG EN BRESSE

AU TELE QUI FUME
5 Avenue Gambetta
02000 LAON

INTERDISCOUNT CANNES
angle rue Hoche
et rue du 24 Aout
06400 CANNES

INTERDISCOUNT TROYES
7 rue de la république
10000 TROYES

INTERDISCOUNT
PLAN DE CAMPAGNE
Centre commercial Barnéoud
13470 PLAN DE CAMPAGNE

INTERDISCOUNT CAEN
Centre commercial Super Monde
Route de Paris
14120 MONDEVILLE

AUCHAN ANGOULEME
RN 10
16400 LA COURONNE

INTERDISCOUNT PUILBOREAU
centre commercial Beaulieu
17138 PUILBOREAU

INTERDISCOUNT QUETIGNY
11 rue de challants
21800 QUETIGNY

AUCHAN PERIGUEUX
La croute Marsac sur l'isle
24430 MARSAC SUR L'ISLE

INTERDISCOUNT VALENCE
Centre commercial Valence 2
26000 VALENCE

INTERDISCOUNT NÎMES
Bd Salvador Aliende
30 000 NIMES

INTERDISCOUNT TOULOUSE
7/9 bd Lascrosses
31000 TOULOUSE

AUCHAN BORDEAUX
MERIADEK
Centre Commercial Mériadek
33000 BORDEAUX

AUCHAN BORDEAUX LE LAC
Quartier du Lac
33000 BORDEAUX

INTERDISCOUNT PEROLS
ZAC fenouillet
34470 PEROLS

INTERDISCOUNT
CHAMBRAY LES TOURS
Centre commercial Chambray 2
37170 CHAMBRAY LES TOURS

INTERDISCOUNT ST EGREVE
Galerie marchande
38120 ST EGREVE

INTERDISCOUNT MONTHIEU
32 rue des rochettes
42000 MONTHIEU ST ETIENNE

AUCHAN ST SEBASTIEN
21 rue Mandès France
44230 ST SEBASTIEN SUR LOIRE

AUCHAN ST NAZAIRE
ZAC Fontaine au Brun
44570 TRIGNAC

AUCHAN ST HERBLAIN
Rte de Vannes
44800 ST HERBLAIN

INTERDISCOUNT AGEN
90 BD de la république
47000 Agen

INTERDISCOUNT ANGERS
Centre commercial les Halles
49100 ANGERS

INTERDISCOUNT CHERBOURG
9 rue du commerce
50100 CHERBOURG

AUCHAN CHERBOURG
Centre Commercial du Cotentin
BP 21 La Glacerie
50470 CHERBOURG

INTERDISCOUNT NANCY
Centre commercial St Sébastien
54000 NANCY

AUCHAN DUNKERQUE
Avenue de l'ancien village
59760 GRANDE SYNTHE

INTERDISCOUNT COMPIEGNE
25 rue des trois barbeaux
60200 COMPIEGNE

AUCHAN BOULOGNE
RN 42
62200 ST MARTIN LES BOULOGNES

INTERDISCOUNT BETHUNE
Centre Commercial la rotonde
62400 BETHUNE

AUCHAN NOYELLE GODAULT
RN 43
62950 NOYELLES GODAULT

INTERDISCOUNT PERPIGNAN
26 cours Lazare Escaguel
66000 PERPIGNAN

CB CENTER
11 Grande Rue
67500 HAGUENEAU

INTERDISCOUNT GIVORS
ZA du Gier CD 47
69700 GIVORS

AUCHAN LE MANS
ZAC du Moulin aux Moines
72650 LA CHAPELLE ST AUBIN

INTERDISCOUNT ROUEN RIVE DROITE
41/43 av carmes
76000 ROUEN

INTERDISCOUNT ROUEN
82 avenue de caen
76100 ROUEN

INTERDISCOUNT DIEPPE
Centre commercial Mammouth
76200 DIEPPE

AUCHAN LE HAVRE
Rue du bois au coq
ZAC du Mont Gaillard
76620 LE HAVRE

INTERDISCOUNT
MANTES LA JOLIE
6 av de la république
78200 MANTES LA JOLIE

MAMMOUTH AMIENS
Route de Paris
80044 AMIENS CEDEX

INTERDISCOUNT TOULON
32 rue d'alger
83100 TOULON

INTERDISCOUNT FREJUS
805 av de Lattre de Tassigny
83600 FREJUS

INTERDISCOUNT AVIGNON
161 rue du vieux sentier
84000 AVIGNON

INTERDISCOUNT POITIERS
Place du marché
notre Dame la Grande
86000 POITIERS

INTERDISCOUNT EVRY
Centre commercial Evry 2
91000 EVRY

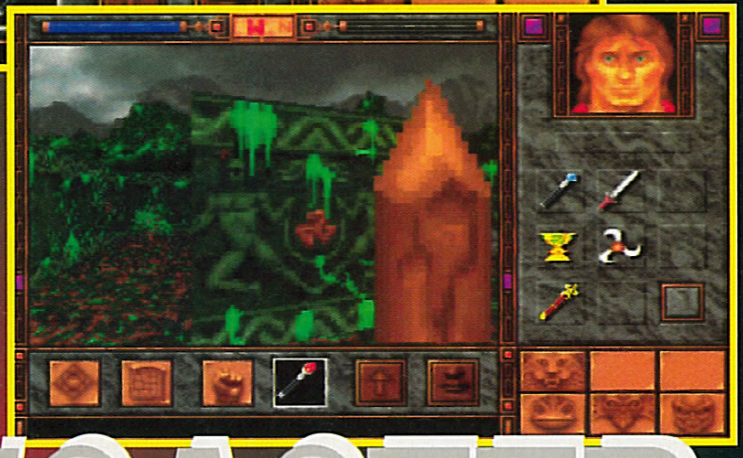
INTERDISCOUNT LEVALLOIS
23 bis rue Gabriel Peri
92300 LEVALLOIS

AUCHAN LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
92800 PUTEAUX

NTERDISCOUNT BONDY
160 avenue galliéni
93140 BONDY

AUCHAN BAGNOLET
26 avenue du Gal De Gaulle
93541 BAGNOLET





SHADOWCASTER

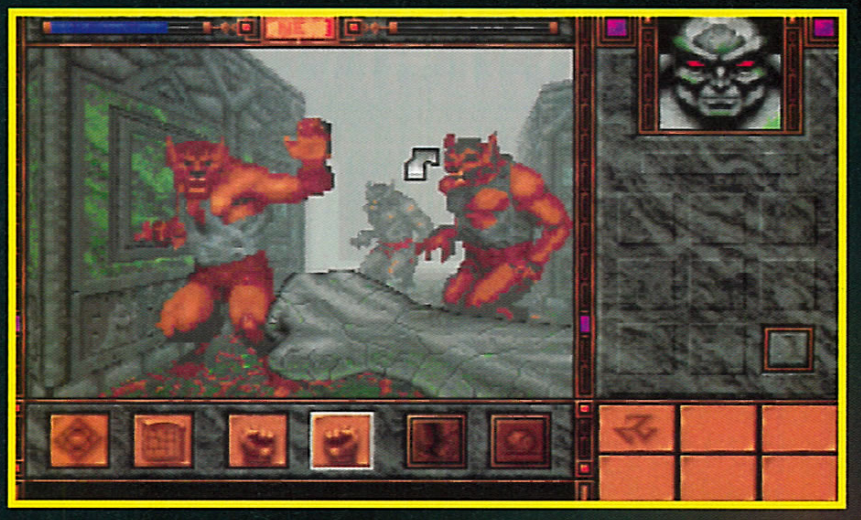
ORIGIN • PC • SEPTEMBRE 93

Origin va encore créer l'événement avec ce "petit soft". Imaginez un jeu au croisement de Wolfenstein 3D pour l'action et de Underworld pour l'ambiance "médiéval-fantastique". Le principe de Shadowcaster est particulièrement original. Vous allez pour une fois incarner un personnage qui peut se métamorphoser en créatures étranges - un peu comme Manimal. Les six bestioles en question, un géant de pierre, un guerrier humain, un dragon, un homme-crapaud, un nuage de vapeur et un chat-tigre, possèdent évidemment des caractéristiques propres, avantageuses ou non au vu des circonstances. A vous de vous métamorphoser judicieusement car chaque mutation coûte des points d'énergie et il s'agit de ne pas les consommer à tort et à travers. Voilà pour le personnage. Passons au jeu lui-même. J'essaie d'être méthodique et de ne rien oublier. Le jeu donc.

On en avait rêvé, Origin l'a fait. Shadowcaster est un "Underworld" à l'extérieur.



Le système de déplacement est donc identique, la progression se fait de façon fluide et non pas à pas, les "virages" ne se font plus à 90° mais selon l'angle que vous voulez. On peut marcher, courir et même voler. Les combats, innombrables, puisque Shadowcaster est avant tout un jeu d'action, sont spectaculaires. Le guerrier humain brandit son épée ou combat à mains nues, ou encore se sert de ses baguettes magiques. Le dragon crache des flammes issues directement de l'enfer. Le chat-tigre se défend avec ses quatre redoutables pattes griffées. Et je peux vous dire que face aux monstres qui hantent chaque niveau, il vaut mieux être armé jusqu'aux dents. Des goblins aux minotaures, en passant par des créatures



indescriptibles par les mots, il y a de quoi s'occuper les longues soirées d'hiver. Ces monstres sont d'ailleurs très bien animés, et même quand ils apparaissent en (très) grand nombre, ça ne rame pas. Même si vous avez un minimum d'objets à ramasser, ceux-ci servent rarement à la résolution d'énigmes. Les caractéristiques "réalistes" des jeux de rôles classiques, et notamment de Underworld, comme la nécessité de manger, de se reposer, etc. ont été totalement éliminées au profit des combats et de l'exploration. Donc pas de sorts à mémoriser, pas de problème de nourriture ou de repos... Ici, on avance, on ramasse les objets, on bute des monstres à coup de baguette de feu, de glace, ou -pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple - de poings, de griffes... Et surtout, surtout, on reste ébahi devant ces merveilles à l'écran. Parce que bon, c'est quand même très très beau. Se déroulant aussi bien en inté-

DANS LA FAMILLE "MONSTRES", JE VOUDRAIS...

Voici quelques-unes des créatures que vous incarnerez. Chacune d'elle possède ses propres caractéristiques, forces et faiblesses dont vous devrez apprendre à tirer parti. Ben oui, y'a le choix, mais on n'a jamais dit qu'une vie d'aventurier était facile.





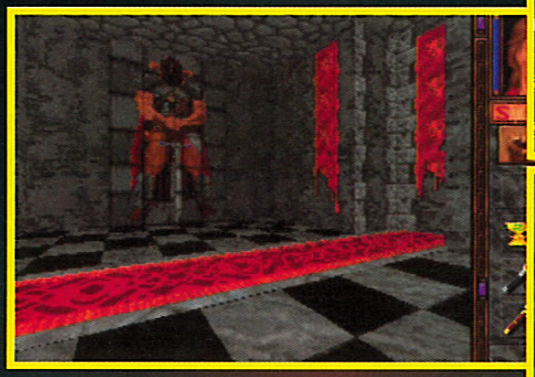


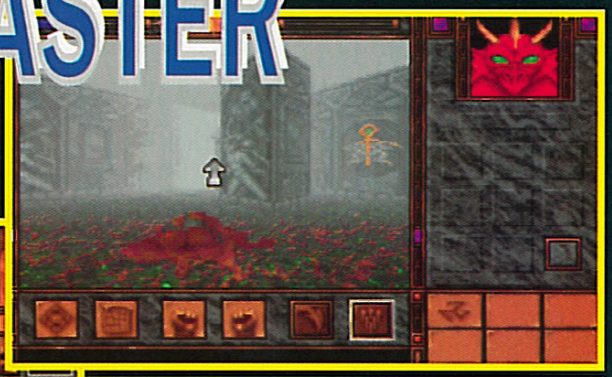






SHADOWCASTER





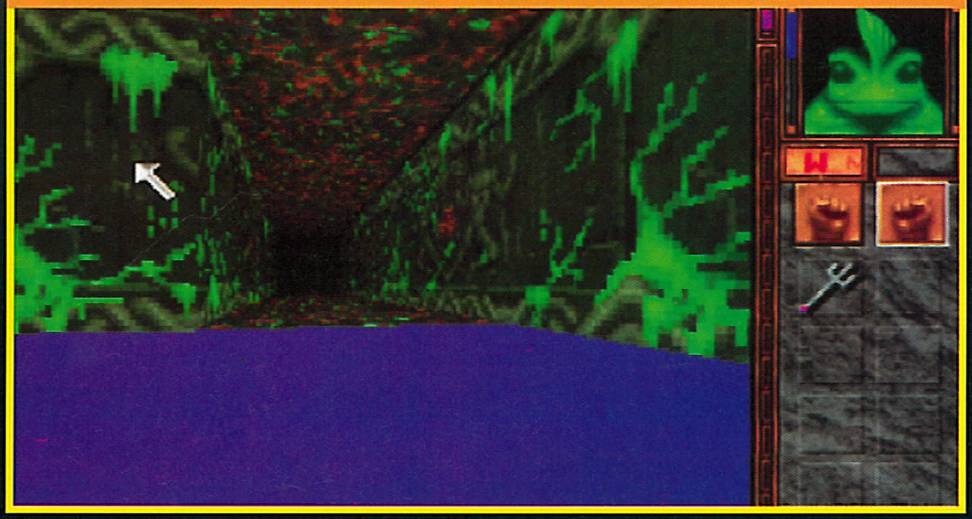


rieurs qu'en extérieurs, certains "niveaux" sont extraordinaires de beauté, comme le "grenier" bleu du château. Le nombre de textures appliquées aux sol, murs et plafonds est incalculable. Murs couverts de lierres ou de tapisserie, sols rocailleux, pavé ou même "ferrés"... Mais n'imaginez pas de salles vides de vie, oh que non. En extérieur, vous devrez vous frayer un chemin parmi les arbres, et en intérieur, vous resterez coi devant la beauté des objets: globe terrestre, tonneaux, tables... Même à l'arrière-plan, ce qui se trouve tout au fond et auquel on fait rarement attention, ici ça a été très étudié et renforce davantage l'ambiance de chaque niveau. Il y a toujours une certaine pixellisation quand on s'approche un peu près mais on ne vous demande pas non plus tout le temps de raser les murs. Comme dans Underworld, vous devrez parfois traverser des plans d'eau. Si vous êtes humain, vous vous contenterez de nager à la surface, mais essayez de vous transformer en homme-crapaud, et là vous prendrez la claque de votre vie même si vous n'êtes pas un fervent du Commandant Cousteau. Parce que oui! On peut aller sous l'eau. Et si vous saviez comme les fonds marins sont parfois jonchés de choses plus ou moins utiles. Le déplacement se faisant à la Underworld, on a vraiment l'impression d'y être. Le pied! D'autant plus que contrairement à Underworld où la vue 3D était relativement réduite, ici, on a la possibilité de la régler à 75% de l'écran de jeu. Une véritable claque, je vous le dis. Le plus étonnant reste que tout cela est d'une fluidité assez remarquable. Même au niveau de détail le plus élevé, ça ne rame pas du tout. On fait du cent à l'heure sans problème... Ah, la, la, je ne m'en remets pas. Même si la version bêta que nous avons eue pour cette preview ne comporte pas de musique, les quelques bruitages présents sont tout simplement sidérants. Les hurlements des monstres sont bien plus flippants que dans Underworld. Mais, calmons nos ardeurs car il est mauvais de vendre la peau du dragon avant de l'avoir arrachée... On me dit de ne pas trop m'engager sur une preview. Bon, bon... de toutes façons, vous n'avez qu'à regarder les photos vous-même. Le premier que je vois baver...

CALOR



La plus petite fenêtre 3D pour les petites configurations et la plus grande pour les plus grosses. Avec 75% de l'écran, je peux vous assurer que quand un monstre arrive, on en a des sueurs froides.



VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
B17, PINBALL DREAMS, MORPH
AMBUSH, GLOBAL GLADIATORS

CENTURY SOFT

ST AM

3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
A 320 AMERICAN airport	349	349
ANCIEN ART OF WAR	329	329
ANOTHER WORLD	249	249
AQUATIC GAMES	ND	189
ASSASSIN	ND	269
A-TRAIN vf	ND	289
B.A.T 2 vf	329	329
B 17 FLYING FORTRESS	289	289
BATTLE ISLE 93	ND	259
BILLARD AMERICAIN	269	269
BODY BLOWS	ND	249
BONANZA BROS	189	189
CAESAR vf	319	319
CAMPAIGN	329	329
CANTONA STRICKER	199	199
CARL LEWIS challenge	239	239
CHAOS ENGINE	249	249
CHESS champion 2175	289	ND
CHUCK ROCK 2	ND	249
CIVILIZATION	289	289
COHORT ROME 2 vf	319	319
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL WORLD	220	249
CRAZY CARS 3	220	220
CURSE ENCHANTIA vf	ND	289
D-DAY vf	329	329
DESERT STRIKE	ND	249
DUNE 2 vf	ND	329
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	249	249
ENTITY	ND	249
F1 GRAND PRIX	289	289
FIRE & ICE	220	220
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT INTRUDER	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GOAL	269	269
GOBLIINS 3	289	289
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	269
HARRIER ASSAULT	339	339
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
INTER RUGBY challenge	269	269
ISHAR 2 vf	269	269
JIM POWER	269	269
JOHN BARNES FOOT	239	239
K.G.B vf	ND	289
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
L'ARME FATALE	189	249
LANDS O LORE vf	ND	329
LAST NINJA 3	ND	189
LEGEND of kyrandia vf	ND	289
LEMMINGS double pack	289	289
LEMMINGS 2	249	249
LION HEART	ND	249
LOST VIKINGS	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
M1 TANK PLATOON vf	289	289
MC DONALD LAND	249	220
MEGA TWINS	220	189
MORPH	ND	279
NICKY BOOM 2	249	249
NIGEL MANSELL	249	249
OM SUPER FOOTBALL	239	239
ONE STEP BEYOND	199	199
PACIFIC ISLANDS	ND	269
PERFECT GENERAL vf	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	249
POPULOUS 2	249	269
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	ND	220
RACE DRIVIN	189	249
RAILROAD TYCOON vf	289	289
REACH for the skies	289	289
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	239	239
ROME vf	ND	289
SECRET monkey isl 2 vf	ND	369
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SILENT SERVICE 2	289	289
SIM EARTH vf	ND	289
SLEEPWALKER	249	249
SPACE HULK	ND	279
SPACE QUEST 4	ND	289
STREET FIGHTER 21m	220	220
SUPER CAULDRON	249	269
SUPERFROG	ND	220
SYNDICATE vf	ND	279
THE SHORTGREY	269	269
TRANSARTICA vf	279	279
TRODDLERS	ND	249
VROOM + great courts 2	249	249
VROOM multiplayer	199	199
WAR IN THE GULF	289	289
WEEN prophecy vf	279	269
WING COMMANDER	ND	289
WWF 2 super stars 1 mo	189	249
YO JOE	ND	279
ZOOL	ND	249

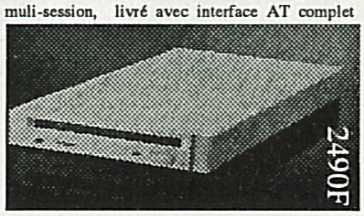
ST AM PC

FANTASTIC WORLDS	369	369	369
REALMS/ PIRATES/ POPULOUS/ MEGALOMANIA/ WONDERLAND			
MAITRES AVENTURE	289	289	349
MAUPITI ISLAND/ VOYAGEURS TEMPS/ OPERATION STEALTH			
FUN RADIO 2	289	289	289
KICK OFF 2/ SPEEDBALL 2/ GP 500/ GREAT COURTS 2 /TOUR GOLF			
PLANETE AVENTURE 2	339	339	349
MONKEY ISLAND/ LOOM/ POPULOUS/ EXPLORA 3 (st, pc)			
STRATEGY MASTER	319	319	319
HUNTER/POPULOUS/SPIRIT EXCALIBUR/CHESS/DEUTEROS (st)			
FUN RADIO 3	359	359	359
BATTLE BRITAIN/SECRET MONKEY/INDY 3/BATTLE 1942			
FOX COLLECTION	329	329	ND
BABY JOE/AV MOKTAR/BLUE BROTHERS/MONTY PYTHONS			
GREATEST	319	319	319
LURE TEMPTRESS/SNOOKER/DUNE (am,pc) SHUTTLE (st)			
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
FASCINATION/BARGON ATTACK/GOBLIINS			
STRATEGIES	299	299	ND
DOMINIUM/REALMS/OPERATION STEALTH			
MONSTER PACK	189	189	ND
INFESTATION/NITRO/SHADOW OF THE BEAST			
UNIVERSE	299	299	299
NICKY BOOM/DOMINIUM/SUPERSKI 2/GP 500			
NRJ 4	289	289	289
PRINCE PERSIA/TEAM SUZUKI/BARBARIAN 2/TENNIS/SWAP			
JPP PAPIN	289	289	289
KICK OFF 2/MANCHESTER UTD/CHAMPIONSHIP/SOCCER CHL			
CHALLENGER	ND	289	289
BOMBER/GREAT COURTS/SUPERSKI/STUNT CAR RACER			
DECLIC	ND	289	289
MANOIR MORTEVIELLE/TETRIS/CHESS/TRIVIAL/WALL STREETS			
RAIDERS	ND	269	289
TARGHAN/COLORADO/MAYA/STARBLADE			
THE ADVENTURERS	ND	339	369
SUPREMACY/CORPORATION/F14 TOMCAT			
UNIVERS 1	289	289	289
GP 500/TARGHAN/EAGLE RIDER/SWAP			
DREAM TEAM	249	249	249
WWF SUPERSTARS/TERMINATOR 2/SIMPSONS			
SPACE LEGENDS	ND	329	349
ELITE +/WING COMMANDER/MEGATRAVELER 1			

CARTES SONORES

SOUND MASTER	490F
SOUND BLASTER	
vers 2 deluxe	890F
vers PRO 2 deluxe	1290F
vers 16 ASP	1690F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1890F
lect double vitesse + interface	2490F
pack lecteur + PRO 2 + CD	2990F

CD ROM MATSUSHITA double vitesse, interne, 64K cache, 320K/s, tiroir, CD photo, muli-session, livré avec interface AT complet



3"1/2 par 100

DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
5F90 piéce

extension
512K
ATARI
AMIGA
299F

CD - ROM

7 th GUEST	490	INDY 4 aventure	429
BATTLE CHESS	399	KING QUEST 6	429
BLUE FORCE	399	KYRANDIA	429
CURSE ENCHANTIA	329	LORD OF THE RING	429
DAY of the TENTACLE	429	SECRET WEAPON + scénario..	289
DUNE	429	SHERLOCK HOLMES 3	429
EYE of the BEHOLDER 3	399	STARTREK	499
GOBLIINS 2	429	ULTIMA underworld 1 & 2	429
INCA	329	WING COMMANDER 2 delux	429

PC COMPATIBLES

3D CONSTRUCION kit 2	459	KING QUEST 5 vf	389
ACE OF THE PACIFIC vf	349	KING QUEST 6 vf	389
ACES OVER EUROPE	389	LANDS O LORE	349
A.G.E vf	289	LAURA BOW 2 vf	369
A320 AMERICAN airport	389	LEGACY vf	349
ALONE IN THE DARK vf	389	LEGEND KYRANDIA vf	329
AMAZONE	289	LEGEND VALOUR vf	329
ANCIEN ART OF WAR	329	LEMMINGS 2	289
A.T.A.C	289	LINKS PRO	369
A-TRAIN vf	329	LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	269
B 17 flying fortress	369	LOST VIKINGS	289
B.A.T 2 vf	369	LOTUS 3	269
BATTLE CHESS 4000	329	MAGIC CANDLE 2	289
BATTLE ISLE 93	259	MANTIS	289
BETRAYAL at krondor vf	349	MICROPROSE GOLF	369
BILLARD AMERICAIN	349	MIDWINTER 2 vf	329
BLADE OF DESTINY	329	MIGHT & MAGIC 4 vf	299
BLANCO inter rugby challenge	289	MIGHT & MAGIC 5 vf	329
BODY BLOWS	269	NHL HOCKEY	369
CAESAR vf	349	NICKY BOOM 2	289
CAMPAIGN	289	PATRIOT	369
CASTLES 2	299	PERFECT GENERAL vf	369
CHESSMASTER 3000	369	PINBALL DREAMS	289
CIVILIZATION vf	289	PIRATES GOLD	369
COHORT ROME 2 vf	349	POWERMONGER	329
COMMANCHE 4 mo	349	PREHISTORIK 2	289
COMMANCHE scénario	99	PRINCE OF PERSIA 2	289
COMMAND HQ	349	PRIVATEER	369
COMPLETE CHESS	369	PROPHECY SHADOW	289
CONTRAPTIONS	199	QUEST for GLORY 2 vf	349
CRAZY CARS 3	289	RAILROAD TYCOON deluxe	369
CROISIERE CADAVRE vf	249	REACH for the SKIES	349
CURSE OF ENCHANTIA vf	329	RED BARON	389
D-DAY	349	RETURN of the PHANTOM	329
DAY of the TENTACLE vf	339	REX NEBULAR	369
DISCOVERY vf	289	ROME vf	329
DOGFIGHT	329	SECRET MONKEY ISL 2 vf	369
DUNE 2 vf	329	SECRET WEAPON lufta vf	389
ECO QUEST	329	SENCIBLE SOCCER	289
ETERNAM vf	329	SHADOW of the COMET vf	329
ELVIRA 2 vf	349	SHERLOCK HOLMES	329
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329	SILENT SERVICE 2	289
F 15 STRIKE EAGLE 3	369	SIM FARM	379
F 29 RETALIATOR	269	SPACE CRUSADE	289
F117 STEALTH FIGHTER	289	SPACE HULK	289
FALCON 3 vf	389	SPACE QUEST 5 vf	289
FIELDS OF GLORY vf	349	SPEELCRAFT	349
FLASHBACK	289	STARTREK	379
FLIGHT SIMULATOR 4	435	STEEL EMPIRE	289
FLIGHT SIMULATOR ATP	435	STRIKE COMMANDER 4 mo	289
FORT APACHE	289	STUNT ISLAND vf	349
FREDDY PHARKAS vf	389	SUPER CAULDRON	289
FRONT PAGE sport foot	389	SYNDICATE vf	369
GOAL	289	TASK FORCE 1942	369
GOBLIINS 3	349	THE BLUE MAX	289
GRAND PRIX F 1	329	TIME QUEST	289
GREAT NAVAL BATTLES	349	TORNADO	389
GUNSHIP 2000 + scenario	329	TRANSARTICA vf	289
GUY ROUX manager vf	299	ULTIMA VII vf	329
GUY SPY	289	ULTIMA VII partie 2	349
HARRIER ASSAULT	359	ULTIMA UNDERWORLD 2	349
HARRIER JUMP JET	389	V FOR VICTORY 3 svgs	299
HEROES of the 357 Th	289	VEIL OF DARKNESS vf	289
HISTORY LINE 1914-18 vf	389	WAR IN THE GULF	329
INCA vf	349	WAXWORKS vf	289
INCREDIBLE MACHINE vf	349	WAYNE GRETZKY hockey	289
INDY 4 aventure vf	369	WING COMMANDER 2 vf	329
ISHAR 2 vf	289	WEEN PROPHECY vf	289
JETFIGHTER 2 vf	289	WWF SUPERSTARS 2	249
JOE & MAC	289	X-WING notice vf	389
JORDAN IN FLIGHT	289	X-WING SCENARIO	189
K.G.B vf	329	ZOOL	289

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
VILLE.....
CODE POSTAL.....
TELEPHONE.....

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

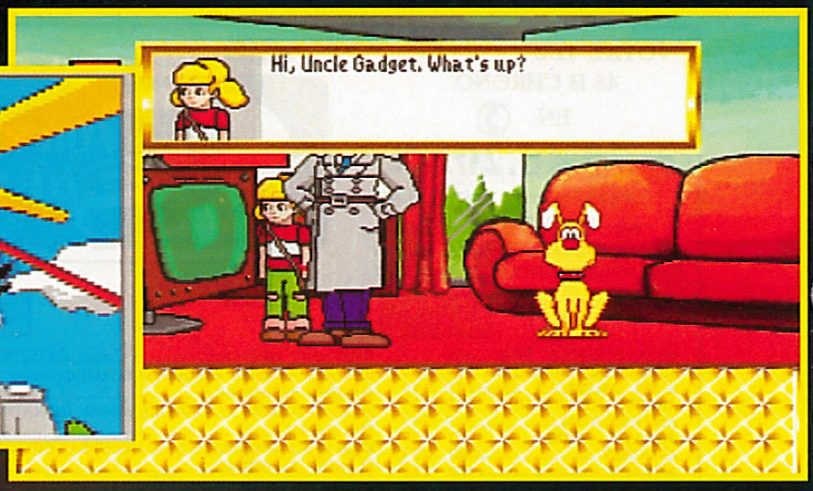
TITRES..... PRIX.....
....
....
....
..... TOTAL .....

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200
☐ PC XT DD ☐ PC AT HD ☐ 5" 1/4 ☐ 3"1/2 ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No.....
☐ CHEQUE

☐ NORMAL 18 F
☐ COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 74 F
TOTAL A PAYER

JO 41 Signature Date d'expiration.....





INSPECTOR GADGET

AZEROTH • PC/PC CD /MAC CD • SEPTEMBRE 93

Le nom de cette compagnie américaine, Azeroth, ne vous est peut-être pas très familier, et pourtant, vous avez croisé son chemin bien des fois. Entre autres programmes,elle a développé Risk pour Virgin et Sim City pour Maxis. Sa prochaine réalisation porte le nom d'Inspector Gadget. Trois compagnies européennes sont actuellement en compétition pour obtenir le droit de la distribuer dans notre continent, pour PC ainsi que pour PC CD Rom et Mac CD Rom.

Vous connaissez sûrement l'Inspecteur Gadget, ce héros de dessin-animé. Extrêmement populaire en Grande-Bretagne et en Espagne où il a été créé, il a eu son heure de gloire en France également; même si dans nos têtes il ne reste plus que la chanson du générique. Les programmeurs d'Azeroth ont réussi à parfaitement retranscrire les graphismes du dessin-animé sur ordinateur, en respectant les traits et les couleurs; mais ils ne se sont pas contentés de conserver l'aspect visuel. L'humour très particulier du dessin-animé transpire également dans cette version informatique. Le programme est bien sûr destiné aux plus jeunes des utilisateurs micros, mais devrait également contenter bon nombre de fans nostalgiques de l'inspecteur cinglé.



Le jeu tourne autour des trois personnages principaux du dessin animé: l'Inspecteur Gadget, bien sûr; Penny, sa nièce, et Brains le chien. Dans chaque aventure, il faut un méchant, et Inspector Gadget n'échappe pas à la règle avec son terrible Dr Claw qui a bien l'intention de devenir le maître du monde. Inspector Gadget reprend tous les aspects classiques des softs d'aventures où le joueur doit dialoguer avec les personnages pour trouver des indices, ramasser, examiner des objets, et les utiliser de manière intelligente. Six membres des Nations-Unies ont été kidnappés par les hommes de M.A.D., l'organisation criminelle dirigée par le Dr Claw. Vous dirigez Penny et son chien, et vous devrez, tout au long de votre aventure, aider l'Inspecteur Gadget à déjouer les plans des méchants kidnappeurs.

Pour accomplir certaines tâches, les talents conjugués de Penny et du clébard seront nécessaires. L'Inspecteur Gadget a, bien évidemment, de nombreux gadgets à sa disposition, mais Penny dispose, elle aussi, de tout un tas d'objets utiles qu'elle transporte dans son sac. Si une énigme paraît un peu trop difficile, Penny peut appeler son chef qui lui donnera des indices en affichant des images et du texte. L'interface est des plus classiques, le joueur dirige un curseur à l'aide de la souris, et clique un peu partout pour interagir avec le monde qui l'entoure. Pour les dialogues, des phrases toutes faites vous sont proposées, vous n'avez plus qu'à faire votre choix pour diriger la conversation. L'aventure démarre chez l'Inspecteur Gadget lui-même, et vous fera visiter de nombreux pays à travers toute la planète.

Les énigmes proposées sont nombreuses et assez logiques, rien n'est tiré par les cheveux comme c'est trop souvent le cas dans les jeux d'aventure, et grâce à une interface utilisateur très bien étudiée vous n'aurez aucun mal à indiquer à l'ordinateur ce que vous voulez faire. Les animations sont accompagnées de bruitages et de musiques tout à fait dans le ton de la série télé.

DEREK DE LA FUENTE





FUTUR VISION INFORMATIQUE

FUTUR VISION

25, rue d'Hauteville
75010 PARIS (métro Bonne Nouvelle)
Tél : 42.46.56.38 - Fax : 42.46.12.22
Du Lundi au Samedi 10h00 à 19h00

La Qualité

Les Prix

La Compétence

Les Services

DISQUETTES

Betrayal at krondor	: 299/250	Pirats Gold	: 289/275
Buzz Aldrin	: 289/265	Prince of Persia 2	: 249/219
Blue Force	: 299/289	Reach for the skies	: 249/239
Cobra Mission	: 399/389	Return of phantom	: 279/250
Comanche	: 319/299	Sensible Soccer	: 249/219
Day of the Tentacle	: 319/299	Serpent Isle	: 279/250
Dune 2	: 279/269	Shadow Comet	: 299/289
E.O.B 3 Vf	: 279/269	Silver Seed	: 125/115
F-15 Strike III	: 289/275	Sierra Award	: 299/275
Fields of Glory	: 289/275	Son of Empire	: 199/179
Flashback	: 219/209	Space Quest V	: 279/250
Flight Simulator	: 399/385	Space Hulk	: 279/250
Freddy Pharkas	: 279/250	Spear of Destiny	: 279/250
GP Formula One	: 289/275	Strike Commander	: 279/250
Ishar 2	: 249/219	Speech Strike	: 130/125
Jordan in Flight	: 279/250	Syndicate	: 279/250
Legacy	: 279/250	Terminator 2029	: 279/250
Lost in time	: 249/219	Operation Scour	: 150/140
Lost Vikings	: 279/250	Tornado	: 319/299
Lotus Ultimate	: 249/239	Underworld II	: 279/250
Metal & Lace	: 399/389	Veil of Darkness	: 279/250
Might & Magic IV	: 279/250	Xwing	: 319/299
Might & Magic V	: 279/250	Imperial Pursuit	: 159/149
Open Golf	: 199/189	Xenobots	: 230/225
Pinball Dreams	: 245/230	Wing Commander A	: 279/250

CD-ROM

Alone in the dark	: NC	Wing Commander II	: 359/349
Buzz Aldrin	: NC	King's Quest V	: 319/299
Blue Force	: 319/299	King's Quest VI	: 319/299
Chess Maniac	: 399/389	Laura Bow 2	: 319/299
Chessmaster 3000	: 399/389	Legend of Kyrandia	: 379/350
Curse of Enchantia	: 249/219	Mc Dog Mc Free	: NC
Day of the Tentacle	: 319/299	Mantis	: NC
Dune	: 350/339	Motor Stars	: 399/389
E.O.B 3 Vo	: 349/339	Ringworld	: 299/279
Eric the Unready	: 279/259	**Seventh Guest**	: **399/389**
Gobliins I	: 289/260	Shuttle	: 399/389
Gobliins II	: NC	Star Trek	: NC
Inca	: 319/299	Ultima series I à VI	: 299/289
Indy 4 Talkie	: 319/309	Underworld I+II	: 349/329
Jutland	: 570/549	Willy Beamish	: 319/299

Le Club

Accès à la logithèque d'**occasion** - Rachat de vos anciens Jeux
Prix club sur le neuf (2ème colonne) - Hot Line Technique
Disquettes de démo
En cadeau de bienvenue : Tapis de souris Collector

Adhésion à l'année : 150 Frs

LES PC FUTUR VISION

486 DLC - 33	486 DX - 33
128 Ko Cache	256 Ko Cache
4 Mo Ram 70 ns	4 Mo Ram 70 ns
Carte SVGA 1 Mo	CarteSVGA1MoVLB
Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"
Contrôleur ISA	Contrôleur VLB
Floppy 3"1/2	Floppy 3"1/2
Disque Dur 212	Disque Dur 250
Boîtier Mini-Tour	Boîtier Mini-Tour
Clavier étendu	Clavier étendu
Souris	Souris
6.890 Frs TTC	**9.240 Frs TTC**

Tous nos PC sont garanties **2 ans**.
Disque dur intégré avec **rack extractible**.
Hot line technique à votre disposition.

Prix non contractuels sujets à des variations

Tout à 95 Frs

DUNE
KYRANDIA
KGB
LURE

3DO

ACCESSOIRES

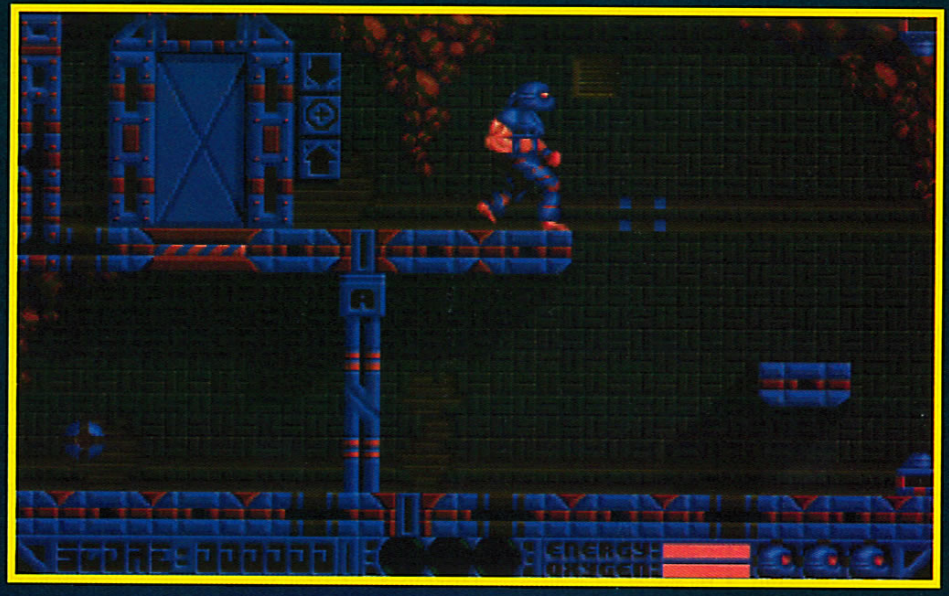
Sound Blaster 2.0	:	790 F
Sound Blaster Pro	:	1150 F
Sound Blaster 16	:	1490 F
Sound Blaster 16 ASP	:	1690 F
CD-Rom 150 Ko/s + 7th Guest	:	**1400 F**
CD-Rom 300 Ko/s + 7th Guest	:	**2300 F**
Joystick	:	135 F
JoyPad	:	125 F
Thrustmaster	:	700 F
Doubleur de Joystick	:	85 F
Caddy pour CD-ROM	:	105 F

Commande sur papier libre à retourner à I.E.S. (Futur Vision).
25, rue d' Hauteville - 75010 Paris Tél : 42.46.56.38.

Horaires : de 10h00 à 19h00 du Lundi au Samedi.
Possiblité d'achats sur place.
Mode de règlement : Chèque / Mandat / Contre-Remboursement.

Frais de port : Coliéco : 20 Frs/jeu ou 30 Frs à partir de 2 jeux.
Colissimo : 30 Frs/jeu ou 40 Frs à partir de 2 jeux.
Contre Remboursement : 65 Frs/jeu.

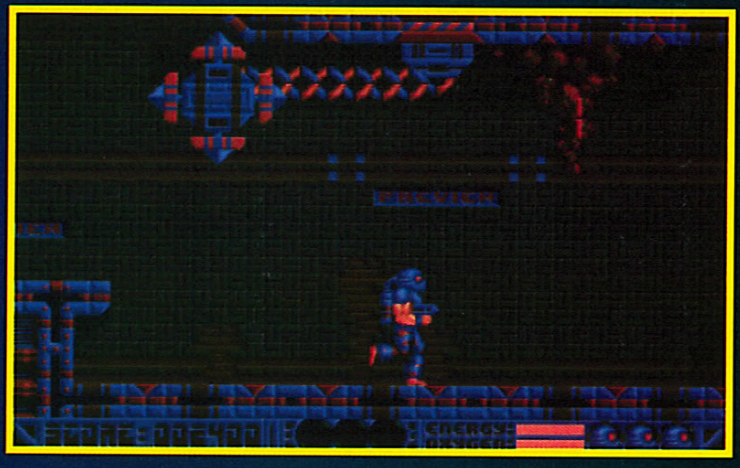
PREVIEWS



Steward Bell, directeur de Ice, et ancien directeur de Microprose, parcourt la planète à la recherche de bons jeux à éditer. Après Abandon Places, qu'il avait déniché en Hongrie, voici un soft créé en Suède: Deep Core, un jeu

DEEP CORE

I.C.E. • AMIGA • OCTOBRE 93



d'aventure et de plates-formes avec des ingrédients d'arcade.

L'action se passe en 2040, alors qu'un objet non-identifié vient de percer notre atmosphère pour aller se perdre dans un océan. Les forces navales sont contactées et finissent par découvrir l'engin, un droïd ayant eu la mauvaise idée de s'écrabouiller à proximité d'une base nucléaire. C'est maintenant au joueur de se débrouiller pour éliminer tout les aliens qui ne tardent pas à s'échapper en masse du droïd gentiment planté.

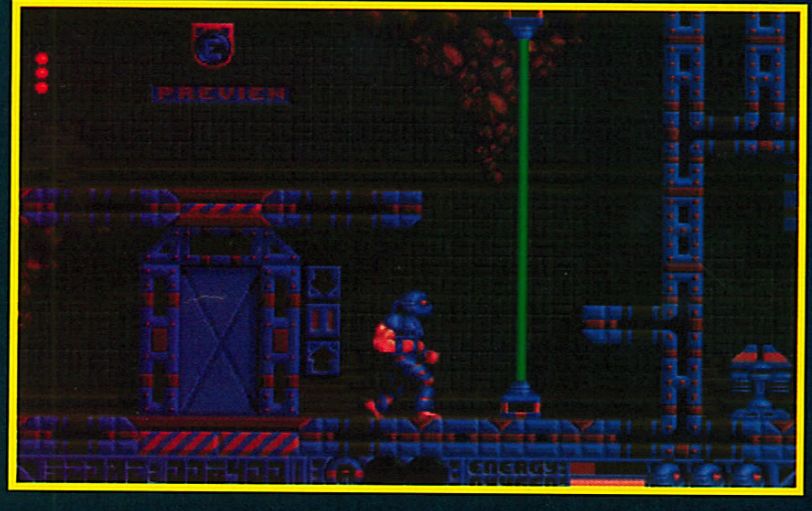
Les spécifications techniques du jeu sont alléchantes, les programmeurs de Deep Core se sont littéralement régalés à pousser jusqu'au bout le hardware du Amiga. On a, en fait, l'impression de se trouver devant une production des Bitmap Brothers, ce qui est tout à fait flatteur pour Deep Core. Le jeu n'est pas sans rappeller le très célèbre Gods. Scrollings fluides en arrière plan, 6 armes totalement différentes, 4 styles de décors, d'énormes aliens et des effets sonores soignés. Les joueurs qui arriveront à la fin du jeu auront même droit à une séquence graphique animée, accompagnée de voix digits.

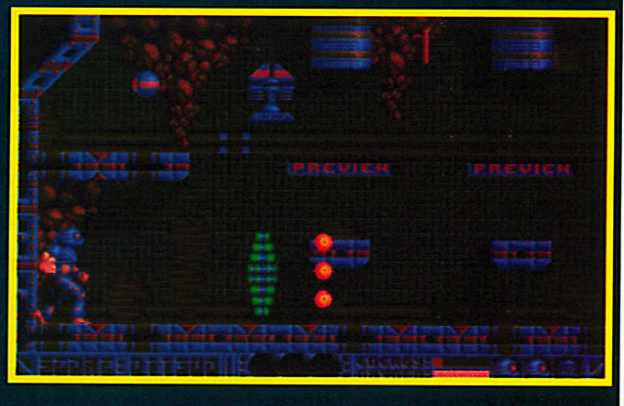
La première chose qui saute aux yeux est sans doute la qualité des graphismes, plus tard on apprécie les idées originales et amusantes intégrées au jeu. Pour avoir une chance de survivre, il faut avoir de très bons réflexes. A chaque partie, heureusement, vous deviendrez meilleur, vous apprendrez à observer les déplacements et les réactions de vos adversaires.

Trois petites vies, une barre d'énergie, c'est tout ce qui vous empêchera de disparaître trop rapidement. Vous devrez donc ramasser un maximum d'objets bonus. Certains niveaux tournent au casse-tête, vous devrez actionner des leviers pour ouvrir des passage. Il est alors plus que nécessaire de faire un plan sur papier pour s'y retrouver... à moins d'avoir une excellente mémoire.

Deep Core sent déjà le bon jeu, très fortement. Il ne reste plus qu'à attendre le mois d'otobre pour que de tels espoirs soient confirmés.

DEREK DELA FUENTE





GAME PHONE

JOUE ET GAGNE

LA SUPER CONSOLE

SEGA CD MEGADRIVE II

LES K 7"SUPER GOAL, WORLD LEAGUE BASKET BALL",...ET DES EQUIPEMENTS DE BASKET (PANIERS, BALLONS, CHAUSSURES, T-SHIRTS,...)



JEU PRIMÉ

PIXFOOT

Dribble, contre et shoote au But

☎ 36 68 10 16

FUTURPIX

Dans le 3ème Millénaire, accompagne PIX dans ses combats

☎ 36 68 74 84

MAGICPIX

Ta ligne de défense est béton. Passe à l'attaque... PANIER !

JEU PRIMÉ

☎ 36 70 10 62

TRAININGPIX

Donne-toi toutes les chances de gagner. Entraîne toi sur TRAININGPIX

☎ 36 70 10 61

PREHISTOPIX

Attention, dinosaures en liberté !

☎ 36 70 65 03

PIXTOR

Pour une fois soit démoniaque avec PIX

☎ 36 70 10 65

PIX P.A.

Dialogue avec les Players comme toi et échange tes cassettes et tes impressions de jeux.

☎ 36 70 97 32

PIXSCOOP

Les dernières Infos, les nouvelles du monde des Players, les K7 au "TOP".

☎ 36 70 53 00



MAGICPIX
1.2.3. > Ligne d'Attaque
4.5.6. > Ligne Centrale (Meneur)
7.8.9. > Ligne de Défense
* > Shoot - Interception
\# > Validation

PIX FOOT
1.2.3. > Ligne d'Attaque
4.5.6. > Milieu de Terrain
7.8.9. > Ligne de Défense
* 0 # > Goal : Blocage à gauche, au centre, à droite

PREHISTOPIX
2. - > Saute
6. - > Tire au fusil sonique
8. - > Baisse-toi

FUTURPIX
2. - > Saute, donne ou pare un coup à la tête
4. - > Stoppe
5. - > Donne ou pare un coup au ventre
6. - > Avance
8. - > Baisse-toi, donne ou pare un coup aux jambes

PIXTOR
2. - > Saute, esquive ou tire à la tête
4. - > Stop
5. - > Esquive ou tire au ventre
6. - > Avance
8. - > Baisse-toi, esquive ou tire aux jambes

2,19 F/Mn (pour les 36 68) - 8,76 F/Appel, 2, 19 F/Mn (pour les 36 70)

Completez votre collection!

























BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI CE BON DE COMMANDE, ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE JOYSTICK, A NOTRE ADRESSE : JOYSTICK, 103 BOULEVARD MAC DONALD, PARIS 75019

❑ JOY N° 29 ❑ JOY N° 30 ❑ JOY N° 31 ❑ JOY N° 32 ❑ JOY N° 33 ❑ JOY N° 34
❑ JOY N° 35 ❑ JOY N° 36 ❑ JOY N° 37 ❑ JOY N° 38 ❑ JOY N° 39 ❑ JOY N° 40

Je vous adresse la somme de 25F pour chaque numéro par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Nom.....Prénom.....Age.....

Adresse.....

Ville.....Code Postal.....Ordinateur.....

Délai d'expédition: 3 semaines • Le port est gratuit.

Index des tests

A suivre dans le prochain numéro

		❶	❷	❸	❹
A-TRAIN	MAXIS	93	PC	234	31
ACES OF THE PACIFIC	DYNAMIX	95	PC	210	29
ACES OF... DATA	DYNAMIX	DATA	PC	172	34
AIR BUCK	IMPRESSIONS	70	PC	238	29
AIR SUPPORT	PSYGNOSIS	48	AG	235	32
AIRCRAFT	MALLARD	60	PC	198	34
ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES	97	PC	180	32
AMAZON	ACCES	85	PC	120	34
APIDYA	PLAY BYTE	96	AG	248	29
ARMOUR GEDDON	PSYGNOSIS	81	PC	156	34
ASSASSIN	TEAM 17	86	AG	248	33
ATAC	MICROPROSE	89	PC	214	32
AV8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	89	PC	210	32
AV8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	60	AG	160	34
B17 FLYING FORTRESS	MICROPROSE	86	PC	211	30
BARGON ATTACK	COKTEL VISION	90	AG	270	29
BAT II	UBI	91	PC	257	30
BATTLESHIP	CAPITOL DISK IN.	55	CDI	256	31
BC KID	HUDSON SOFT	84	AG	282	33
BEST OF THE BEST	LORICIEL	81	PC	174	34
BILL'S TOMATO GAME	PSYGNOSIS	75	AG	162	34
BILLARD AMERICAIN	VIRGIN GAMES	91	AG	260	31
BILLARD AMERICAIN	VIRGIN GAMES	85	ST	132	34
BIRDS OF PREY	ELEC. ARTS	50	PC	219	31
BUMPY'S	LORICIEL	55/75	PC	266	29
BUNNY BRICKS	SILMARILS	75	AG	238	32
CAESAR	IMPRESSIONS	70/70/71	AG ST PC	218	33
CAMPAIGN	EMPIRE	80/80	PC AG	272	33
CAR AND DRIVER	ELEC. ARTS	95	PC	246	32
CARRIERS AT WAR	SSG	79	PC	206	31
CASTLES	ELEC. ARTS	70	ST	171	34
CASTLES II	INTERPLAY	70	PC	291	33
CD SHOOT	EAGLEVISION	58	CDI	146	34
CHALLENGE FOOT	GENERATION 5	40	ST	237	29
CHESS CHAMPION 2175	OXFORD SOFT.	85	MAC	238	31
CHESSMASTER 3000	SOFTWARE TOOL.	90	PC CD	224	29
CHESSNET	MASQUE PUBLIS.	60	PC	249	30
CIVILIZATION	MICROPROSE	78	AG	258	30
COGITO	KALISTO	69/70	PC MAC	234	33
COMMANCHE	NOVALOGIC	93	PC	222	33
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	85	PC	138	34
COOL CROC TWINS	ARCADE MASTERS	45	AG	263	29
COOL CROC TWINS	ARCADE MASTERS	47	PC	263	29
COOL WORLD	OCEAN	71	AG	270	33
CRAZY CARS III	TIUS	95	AG	208	29
CRAZY CARS III	TITUS	91	ST	180	31
CREATURES	THALAMUS	79	AG	286	33
CURSE OF ENCHANTIA	CORE DESIGN	90	AG, PC	244	32
CYBERCON III	ASSEMBLY LINE	75	PC	184	31
CYTRON	PSYGNOSIS	78	AG	288	33
D GENERATION	MINDSCAPE	92	AG	274	29
DALEK ATTACK	ADMIRAL SOFT.	63	AG	199	34
DARKLANDS	MICROPROSE	92	PC	250	30
DAUGHTER SERPENTS	MILLENIUM	68	PC	196	34
D. LEADBETTER'S GOLF	MICROPROSE	79	PC	230	33
DICK TRACY	DISNEY	86	PC	217	30
DO 335 PFEIL		69	PC	219	30
DOJO DAN	EUROPRESS	72	AG	228	30
DOMINIUM	MICROIDS	90	PC	242	30
DOMINIUM	MICROIDS	81	ST	137	34
DOODLE BUG	CORE DESIGN	91	AG	248	31
DOUBLE DRAGON III	STORM	60	PC	188	31
DRAGON'S LAIR 3	READY SOFT	65/64	AG PC	152	34
DUNE	VIRGIN	91	AG	254	30
DUNGEON MASTER	FTL	70	PC	255	30
DYNA BLASTER	HUDSON SOFT	90	PC	204	31
ERIK	ATLANTIS	75	AG	231	30
ESCAPE FROM CYBER.	PHILIPS	77	CDI	238	33
ESPANA THE GAMES' 92	OCEAN	65	AG	254	31
EUROPEAN CHAMP. 92	ELITE	63	PC	251	29
EYES OF BEHOLDER II	SSI	93	AG	270	29
F 15 STRIKE EAGLE III	MICROPROSE	89	PC	214	33
FALCON 3 OPE. TIGER	MICROPROSE	86	PC	195	32
FIRE AND ICE	RENEGADE	95	ST	272	29
FIRE FORCE	ICE	68	AG	254	33
FIRST SAMURAI	VIVID IMAGE	88	PC	256	30
FLASHBACK	DELPHINE SOFT.	93	AG	207	33
FS4 DATA DISK HAWAI	MALLARD	94	PC	232	29
FRONT PAGE SP. FOOT.	DYNAMIX	86	PC	190	34
FULL METAL PLANET	INFOGRAMES	89	MAC	210	31
G-LOC AIR BATTLE	US GOLD	30	AG	230	29
GATEWAY	LEGEND	90	PC	228	29
GLOBAL CONQUEST	MICROPLAY	95	PC	236	30
GLOBAL EFFECT	MILLENIUM	93	PC	270	29
GOBLIINS 2	COKTEL VISION	92	PC	232	32
GOBLIINS 2	COKTEL VISION	86	AG	130	34
GRAND CANYON	MALARD	89	PC	206	32
GRAND PRIX	MICROPROSE	89	PC	114	34
GRAND PRIX UN.	ACCOLADE	93	PC	258	29
GREAT NAVAL BATTLES	SSI	90	PC	196	32
GUNSHIP 2000	MICROPROSE	76	AG	154	34
GUNSHIP 2000 DATA	MICROPROSE	83	PC	186	32
GUY SPY	READYSOFT	58	PC	229	30
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	84	PC	134	34
HEART OF CHINA	DYNAMIX	89	MAC	240	29
HELCAT OVER PACIF.	GRAPHICS SIM.	93	MAC	246	29
HOI	MICROILLUSION	86	AG	252	29
H. K. MAHJONG PRO	ELEC. ARTS	90	PC	216	30
HOOK	OCEAN	96	AG	216	29
HOOK	OCEAN	80	PC	255	30
INCA	COKTEL VISION	80	PC	118	34
INDIANA JONES	LUCAS ARTS	67	AG	128	34
INDY & FATE ATLANTIS	LUCASFILM	94	PC	218	29
INDY 4 ACTION GAME	LUCAS ARTS	65/66	PC ST	126	34
INTER. SPORTS CHALL.	EMPIRE	52/ 54	ST AG	202	31
INTER. TENNIS OPEN	PHILIPS	83	CDI	244	33
J. POND AQUA. GAMES	MILLENIUM	82	AG	186	31
JIM POWER	LORICIEL	80	ST	268	32
J. WHITE'S SNOOKER	VIRGIN GAMES	90	PC	246	31
JOE AND MAC	ELITE	59	AG	169	34
KGB	VIRGIN/ CRYO	95	PC	192	31
KGB	CRYO	88	AG	192	34
KING'S QUEST VI	SIERRA	93	PC	264	32
L'ARME FATALE	OCEAN	76	AG	264	33
L'ARME FATALE	OCEAN	78	ST	144	34
LASER SQUAD	KRISALIS	84	PC	184	32
LAST NINJA III	SYSTEM 3	87	ST	274	29
LAURA BOW	SIERRA	94	PC	212	30
LEATHER GODESSES...	INFOCOM	94	PC	222	30
LEGEND OD KYRANDIA	VIRGIN	80	AG	269	33
LEGEND OF VALOUR	US GOLD	91	PC	180	34
LEISURE SUIT LARRY I	SIERRA	76	MAC	220	31
LEMMINGS	PSYGNOSIS	86	MAC	292	33
LINKS 386 PRO	US GOLD/ACCESS	94	PC	214	30
LIVERPOOL	GRANDSLAM	28	CPC	170	31
LIVERPOOL	GRANDSLAM	69	AG	170	31
LIVERPOOL F.C.	GRANDSLAM	89	AG	256	29
LOCOMOTION	KINGSOFT	78	AG	252	33
LOOM	LUCASFILM	90	PC CD	235	30
LOOM	LUCASFILM	65	MAC	235	30
LORD OF THE RINGS II	INTERPLAY	91	PC	208	30
LOST FILES S. HOLMES	ELECTRONIC ARTS	80	PC	212	31
LOTUS III	GREMLIN	73	ST	269	32
LOTUS III ULT. CHAL.	GREMLIN	76	AG	252	31
LURE OF TEMPRESS	VIRGIN	91	PC	255	30
LURE OF TEMPRESS	VIRGIN	90	AG	257	30
MANTIS	MICROPROSE	60	PC	208	32
MATCH OF THE DAY	ZEPPELIN PREMI.	68	ST	242	31
MCDONALDLAND	VIRGIN	73	AG	228	33
MEGAFORTRESS	MINDSCAPE	60	AG	254	30
MEGALOMANIA	UBISOFT	92	PC	271	29
MIGHT & MAGIC IV	NEW WORLD C.	93	PC	176	32
MILLENIUM	EMPIRE	55	PC	261	32
MONKEY 2	LUCASFILM	81	MAC	186	34
MONKEY ISLAND II	LUCASFILM	92	AG	271	29
MONKEY ISLAND II	LUCAS ARTS	90	PC	270	32
MOONSTONE	MINDSCAPE	85	PC	230	32
MOTORHEAD	VIRGIN GAMES	66	AG	148	34
MYRA THE LEGEND	GRANDSLAM	88	PC	276	33
MYSTIC MIDWAY	PHILIPS	42	CDI	259	33
NFL	KONAMI	75	PC	178	31
NICKY BOOM	MICROIDS	92	AG	216	31
NICKY BOOM	MICROIDS	90	ST	270	32
NICKY BOOM	MICROIDS	80	PC	258	33
N. MANSELL WORLD GP	GREMLIN	89	AG	258	32
NO SECOND PRIZE	THALION	88	AG	210	33
NO SECOND PRIZE	THALION	87	ST	176	34
O. SHARIF'S BRIDGE	OXFORD SOFT.	82	PC	253	29
OXYD	DONGLE WARE	87	PC	212	32
PALADIN II	IMPRESSIONS	65, 75	ST, PC	222	32
PALM SPRING OPEN	FATHOM PICT.	70	CDI	208	31
PERF. GENERAL DATA	QQP UBI SOFT	89	PC	213	32
PGA DATA	ELEC. ARTS	60	MAC	223	31
PGA POUR WINDOWS	ELEC. ARTS	85	PC	218	30
PGA TOUR GOLF	ELEC. ARTS	92	MAC	260	29
PINBALL	CAPITOL DISK IN.	65	CDI	262	33
PINBALL FANTASIES	21 CENTURY	83	AG	124	34
PIRACY	ICE	62	AG	201	34
PLAN 9 OUTER SPACE	GREMLIN	65	AG	179	31
POLICE QUEST I	SIERRA	75	PC	242	33
POOL OF DARKNESS	SSI	50	MAC	221	31
POPEYE II	ALTERNATIVE	65	AG	245	30
POPULOUS 2	ELEC. ARTS	75	PC	170	34
POPULOUS II	BULLFROG/EA	68	AG	253	33
POWERMONGER	ELECTRONIC ARTS	91	PC	274	29
PREMIERE	CORE DESIGN	85	AG	226	30
PROPHECY OF SHADOW	SSI	92	PC	268	29
PSYCHO KILLER	ON LINE	58	PC CD	222	31
PUSH OVER	OCEAN	90	PC	256	30
QUEST FOR GLORY III	SIERRA	92	PC	216	32
RAMPART	DOMARK	63	AG	290	33
RAMPARTS	ELECTRONIC ARTS	89	PC	230	30
REACH FOR THE SKIES	VIRGIN	77	PC	260	33
RED BARON	DYNAMIX	89	MAC	209	31
RED BARON MISSION B.	DYNAMIX	80	PC	237	32
RED ZONE	PSYGNOSIS	58	AG	199	31
REX NEBULAR	MICROPROSE	93	PC	252	32
RISKY WOODS	ELEC. ARTS	90	AG	214	29
RISKY WOODS	ELEC. ARTS	82	PC	242	32
ROAD RASH	ELEC. ARTS	82	AG	256	32
ROBOCOP III	OCEAN	91	PC	240	32
ROME	MILLENIUM	90	PC	200	32
SABRE TEAM	KRISALIS	84	AMIGA	224	32
SCOOTY AND SWEEP	ALTERNATIVE	75	AG	246	30
SENSIBLE SOCCER	SENSIBLE SOFT.	96	AG	212	29
SENSIBLE SOCCER	SENSIBLE SOFT.	86	ST	184	34
SENSIBLE SOCCER V1.1	RENEGADE	87	AG	226	33
SHADOW BEAST III	PSYGNOSIS	94	AG	188	32
SHADOWORLDS	KRISALIS	85	AG	198	32
SHADOWORLDS	KRISALIS	82	ST	178	34
SHERLOCK HOLMES		65	PC CD	234	29
SHERLOCK HOLMES 2	ICOM	80	PC	164	34
SHUTTLE	VIRGIN	50	ST	254	30
SIEGE	MINDCRAFT	92	PC	172	31
SILLY PUTTY	SYSTEM 3	92	AG	226	31
SIMCITY WINDOWS	MAXIS	75	PC	225	30
SIMEARTH WINDOWS	MAXIS	89	PC	188	34
SIMLIFE	MAXIS	92	MAC	267	32
SIMLIFE	MAXIS	88	PC	194	34
SPACE CRUISADE	GREMLIN	84	ST	272	29
SPACE QUEST IV	SIERRA	92	MAC	262	29
SPACEWARD HO!	UPGRADE	93	MAC	242	29
SPECIAL FORCES	MICROPROSE	85	PC	244	31
SPECTRE	VELOCITY	88	MAC	168	31
SPELLCRAFT	ASCIIWARE UBISOFT	80	PC	250	32
SPIRIT OF EXCALIBUR	VIRGIN	80	PC	249	30
SPRING BREAK	LEGEND	87	PC	220	32
STAR CONTROL 2	ACCOLADE	79	PC	166	34
STAR LEGION	MINDCRAFT	65	PC	200	34
STEG THE SLUG	CODEMASTERS	40	AG	260	30
STREET FIGHTER 2	US GOLD	84	AG	110	34
STRIKER	RAGE SOFTWARE	93	AG	254	29
STRIKER	RAGE SOFTWARE	83	ST	257	30
SUMMER CHALLENGE	ACCOLADE	77	PC	262	32
SUPER CAULDRON	TITUS	81	PC	212	33
SUPER TETRIS	HOLOBYTE	82	AG	256	30
SWORD OF HONOUR	PRESTIGE	87	AG	250	29
TASK FORCE 1942	MICROPROSE	74	PC	256	33
TENNIS CUP II	LORICIEL	76	AG	260	30
THE ADDAMS FAMILY	OCEAN	84	CPC	226	29
THE ADDAMS FAMILY	OCEAN	97	ST	272	29
ANCIENT... IN THE SKIES	MICROPROSE	76	PC	202	34
C. LEWIS CHALLENGE	PSYGNOSIS	83	PC	244	30
C. LEWIS CHALLENGE	PSYGNOSIS	72	AG ST	232	31
DARK QUEEN OF KRYNN	SSI	55	PC	252	30
HOUND OF THE BASK.	ON LINE	45	PC CD	230	29
THE HUMANS	MIRAGE	81	PC	140	34
THE INCRE. MACHINE	DYNAMIC/SIERRA	87	PC	204	34
THE LEGACY	MICROPROSE	76	PC	187	34
THE LEG. OF KYRANDIA	VIRGIN	95	PC	228	31
MONKEY ISLAND	LUCASFILM	85	PC CD	232	30
THE SHORTGREY	ACCROSOFT	78	AG ST	150	34
THE SUMMONING	SSI	85	PC	228	32
THE TINY SKWEEKS	LORICIEL	83	AG	224	30
THEATRE OF WAR	ELECTRONIC ARTS	73	PC	248	30
TINY SKWEEKS	LORICIEL	84/82	MAC PC	232	33
TOWN WITH NO NAME	ON LINE	30	PC CD	233	30
TOYOTA CELICA GT	GREMLIN	67	PC	260	30
TRACON	WESSON	93	PC	244	29
TRANSARTICA	SILMARILS	80	AG PC	142	34
TREASURE SAV. FRONT.	SSI	50	AG	189	34
TRIVIAL PURSUIT	DOMARK	74	PC	173	34
TV SPORT BOXING	MINDSCAPE	77	PC	206	34
UGH	PLAY BYTE	89	AG	190	31
ULTIMA VII	ORIGIN	65	PC	240	33
ULTIMA VII FORGE...	ORIGIN		PC	268	32
ULTIMA VII PORTE...	ORIGIN	87	PC	278	33
UMS 2 PLANET EDITOR		55	PC	219	30
UTOPIA	GREMLIN	85	PC	258	30
UTOPIA DATA DISK	GREMLIN	77	AG	258	30
V FOR VICTORY	THREE-SIXTY	76	PC	204	32
VALHALLA	INTERNECINE	73	PC	280	33
VICTOR VECTOR ...	SANCTUARY W.	78	MAC CD	240	31
VIKING CHILD	MIRAGE	80	PC	238	30
VIKINGS F. CONQUEST	KRISALIS	70	AG	176	31
VROOM DATA DISK	LANKHOR		AG ST	233	30
WAXWORKS	ACCOLADE	50	PC	255	32
WEEN	COKTEL VISION	91	PC ST AG	192	32
W.C. II special operations	ORIGIN	90	PC	209	30
WINTER SUPERSP. 92	FLAIR SOFTWARE	76	ST	236	29
WINTER SUPERSP. 92	FLAIR SOFTWARE	76	AG	236	29
WIZKID	OCEAN	88	AG	264	29
WIZKID	SENSIBLE SOFT.	84	ST	269	32
WORDTRIS	SPECTRUM HOL.	76	PC	161	34
WORLD OF TROLLS	FLAIR	87	PC	266	33
WORLD TENNIS CHAMP.	MINDSCAPE	93	PC	220	29
ZOOL	GREMLIN	93	AG	196	31
ZYCONIX	ACCOLADE	76	AG	236	32

❶ NOTE OBTENUE ❷ ORDINATEUR ❸ PAGE ❹ JOYSTICK N°

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Oyé patcheurs de tous poils ! Comment se sont passées les vacances cette année? Beaucoup de coups de soleil ? Plein de jolies filles ?! Votre micro ne vous a pas trop manqué ? Ah, vous l'avez emmené avec vous ! Vous avez donc patché tout l'été ! Mais quelle n'a pas été votre surprise lorsque la rentrée fut venue ! Il faut avouer que vous l'avez attendu, ce numéro de septembre ! Un mois sans se tenir au courant de l'univers micro, que c'est long ! Alors régalez-vous bien avec ces quelques astuces et rendez-vous au prochain numéro !
STEF

PRINCE OF PERSIA 2

PC

Afin d'avoir un temps illimité, un nombre de vies illimité, et d'aller directement au niveau désiré, il faudra l'aide d'un éditeur du genre PCTOOLS, éditer le fichier PRINCE.SAV. Prendre le deplacement 0256 (&0100). L'octet 1 correspond au temps restant, l'octet 5 correspond au niveau désiré et l'octet 6 correspond au nombre de vies.
Toujours dans le même fichier, rechercher une suite hexa du style : 4b 00 cf 02 01 03 ff (ou 00) 01(ou 00) 01 (02 00 ou ff) 00 00 00 00 ff (ou 01 02 03, etc...). Ces secteurs se trouvent souvent entre le secteur 50 et 120. 4b donne 75mn de temps; quant au premier 01 il donne accès au niveau 1, puis 03 signifie 3 fioles de vie. A vous d'en profiter en changeant la sauvegarde.

HUMANS

PC

Encore et encore des codes pour Humans sur PC.
Niveau 41 : Bonus
Niveau 42 : Bouncing
Niveau 43 : No money
Niveau 44 : A s f
Niveau 45 : Vision
Niveau 46 : Sisters
Niveau 47 : Fast fashion
Niveau 48 : Cargo
Niveau 49 : Rab c nesbitt
Niveau 50 : Rangers
Niveau 51 : Rainbow
Niveau 52 : Doody
Niveau 53 : Mighty baz
Niveau 54 : Tired
Niveau 55 : Consolidated
Niveau 56 : Stay happy
Niveau 57 : America
Niveau 58 : Another day
Niveau 59 : Isolation
Niveau 60 : Promised land
Niveau 61 : Daemonslate
Niveau 62 : Big rab
Niveau 63 : Miami vice
Niveau 64 : Margaret m
Niveau 65 : A34732473
Niveau 66 : Help me
Niveau 67 : The exiles
Niveau 68 : Eightlands
Niveau 69 : Wine and dine
Niveau 70 : Nin
Niveau 71 : Technophobe
Niveau 72 : Getting there
Niveau 73 : Time is
Niveau 74 : Running out
Niveau 75 : Lords of chaos
Niveau 76 : Now its done
Niveau 77 : Im out of here
Niveau 78 : Heres to a
Niveau 79 : Better life
Niveau 80 : Bye bye bye

Arnaud Sarrasin

SYNDICATE

AMIGA

Pour aller très loin en dépensant le moins possible, faire une sauvegarde après chaque mission. On peut ainsi acheter un maximum d'infos et de détails, il suffit de les noter et de recharger la sauvegarde que l'on a fait. Les indices sont très précieux, à respecter le plus possible.

Apocalipse

ALIEN BREED 92

Tapez I WANT FISH sur un ordinateur INTEX pour activer le cheat mode. N'importe où dans le jeu vous pouvez taper sur les touches suivantes:
F1 Suicide joueur 1
F2 Suicide joueur 2
F3 Des clés pour le joueur 1
F4 Joueur 1 perd une vie
F5 Joueur 2 perd une vie
F9 Marcher à travers les murs

Meteor jumper

AMIGA

A TRAIN

AMIGA

Au début du jeu, attendre 7 jours puis placer tout son argent en bourse sur les actions "Big Iron" et reprendre son fric 5 mois après. Vous aurez gagné 1 million minimum. Empruntez aussi de l'argent à la banque et placez-le aussi en bourse, en gardant 250000 pour les frais.

Vaujany

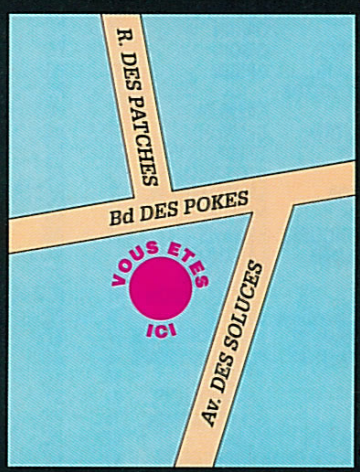
SYNDICATE

PC

Editez le fichier de sauvegarde en hexadécimal, placez-vous au secteur 0 et allez à l'octet 20. Ensuite il faut écrire: FF - FF - FF aux octets 20 - 21 - 22. Vous vous retrouverez ainsi avec 16 millions! Vous voilà riche!

F. Grima, G. Zanon

GRATUIT: LE PLAN !



STREET FIGHTER II

ST

Cette astuce ne fonctionne qu'en mode 2 joueurs. Procéder normalement jusqu'au début du combat et appuyer sur P (pause), puis sur 7 (touche du haut), puis taper le mot : KIDS, alors l'écran clignote en jaune et le combat reprend. Après ce premier combat, on peut alors choisir chacun le même joueur qui sera différencié par une flèche au-dessus du joueur B. Sympa, non?
Pour les malheureux qui ont un TOS 1.02 sur leur STF, il faut modifier, avec une cartouche, la chaîne 21C00064, par 21C00114 sur le disk 1; dans une version fichier, ça se trouve dans le fichier le plus gros.

Robert Donnars

BODY BLOWS

AMIGA

Pour avoir tout un tas d'options (énergie infinie, nouveaux combattants, etc...), il faut pendant la page de présentation (la où on choisit le nombre de joueurs ou le lieu) maintenir pendant 10-15 secondes le joystick du port 2 à droite et celui du port 1 (port souris) à gauche. On accède à un écran d'options.

The rancor

COMMENT POKER ?

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquettes soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf s'il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

LA RUSE DU GRAND PATCHEUR

La ruse du grand patcheur : si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou, plus précisément, celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste ; ceci fait, vous la remplacerez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas, essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant.

ULTIMATE RIPPER

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur, avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option "lire les informations" du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur "F1" si les informations vous semblent correctes, c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur "return", si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent, puis appuyez sur "return".
Maintenant, appuyez sur "F3" (recherche), "H" (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur "F1" pour remplacer et sauvegarder.

DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher, allez dans le manuel de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître, dans laquelle vous trouvez le bouton "Chaîne hexa".

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Valider". L'ordinateur se met alors à rechercher, sur la disquette, la chaîne. Celle-ci trouvée, le message "chaîne trouvée" apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton "Editer", et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton "Insertion", un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton "Hexa".

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifiez les octets et appuyez sur la touche "CLR HOME" (surtout pas "Return"). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez le secteur et validez.

MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et, ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnez l'option "Editer disquette" (sauf si l'on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "Editer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton "SEARCH" et vous taperez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement, il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair, sinon ... BUG !!!).

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton "EXIT". L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et, si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre "Yes".

DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. Tout comme MUTIL, il est assez répandu et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Chargez DISK DOCTOR, mettez la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE". Choisissez l'option "OPEN DISK", sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisissez l'option "SEARCH". Entrez la chaîne hexadécimale à rechercher et, une fois la chaîne trouvée, modifiez les valeurs. Allez dans le menu "SECTOR" et choisissez l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

PC

COMMENT UTILISER LES PATCHES ?

Il existe sur le marché et même dans le domaine public, une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne, en particulier, la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débugger.

Pour utiliser les patches avec :

PC Tools 4.3

* sous DOS, tapez PCTOOLS
* quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
* positionnez le curseur sur le fichier à éditer
* tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
* tapez e
* entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
* lancez le jeu normalement.

Norton Utilities 4.5

* sous DOS, tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son extension
* faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
* tapez RETURN, et faites les modifications voulues
* faites 4 fois RETURN
* lancez le jeu normalement.

DEBUG

* sous DOS, tapez DEBUG
* quand le tiret apparaît, tapez 'n' suivi immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
* faites L
* tapez scs:1ØØ la_taille_du_fichier la_chaîne_à_rechercher.
  La_chaîne_à_rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez-là et faites:
  FL 'adresse_relevée La_nouvelle_chaîne.
  La_nouvelle_chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN
  Tapez la taille du programme
  RETURN et w.
* tapez q RETURN pour sortir
* lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension COM.

B 17

ST

Pour finir le jeu, déclinez les missions et le 8 mai 1945 vous aurez droit à la fin du jeu.

a125

ASSASSIN

AMIGA

Avec la cartouche Action Replay MK III:
- Pouvoirs infinis (il y en a 6) : faire BS C0860A : C0860F (il y a 6 BS à faire)
- Vies infinies : mettre 4A à l'adresse : C05B1A

Tran Dinh Dung

THE LEGACY

PC

Pour avoir le maximum de magie, énergie, expérience :
- Éditer la sauvegarde (avec PCTOOLS par exemple) et changer de mode (F1)
- Aller au secteur 10 displacement 144 (décimal).
- Écrire :
FF 00 FF 00 EF 00 DF 00 CF 00 BF 00 AF 00 00 00 00 00 9F 00 8F 00 7F 00 6F 00 5F 00 00 00 4F 00 3F 00 2F 00 1F 00 0F 00 FF 00 EF 00 DF 00 CF 00 BF AF 00 9F
- Sauver avec F5 et quitter
- Attention, une erreur dans cette modification peut provoquer des problèmes (les portes ne s'ouvrent plus, les objets tombent régulièrement...)
- Pendant le jeu, ne prenez jamais de cristaux de magie ou de boîte à pharmacie, sinon le jeu redevient normal.

Olivier Herr

SUPERFROG

AMIGA

Au début du jeu, allez à gauche et sautez trois fois: vous avez des vies infinies.

Cazelle

PINBALL FANTAISIES

AMIGA

Pour avoir 5 balles au début du jeu, taper avant de choisir le nombre de joueurs: extra balls.
Pour bloquer le trou, taper : digital illusions.

Jikleur

X-WING

PC

Voilà quelques petites choses bien intéressantes sur X-WING de Lucasart. Avec n'importe quel éditeur de secteur, éditez le fichier contenant les sauvegardes, vous pourrez ainsi accéder à toutes les missions en combats historiques (même celle des "tours of duty").
Secteur relatif : 0
Octets n°:
00 : Cadet
01 : Flight Officier
02 : Lieutenant
03 : Grade du pilote : 03 Capitaine,
04 : Commander, 05 Détail
04 à 07 : le score (04 octets de poids faible)
08 à 09 : score officier (Rookie, Officier, Veteran, Ace, Top Ace)
10 : Mantoine Medal (01)
11 : Corelian Cross (01)
12 : The star of Alderan (01)
38 à 41 : Score Maze X-WING
42 à 45 : Score Maze Y-Wing
46 à 49 : Score Maze A-Wing
134 : Maze X-WING (de 00 à 08)
135 : Maze Y-WING (de 00 à 08)
136 : Maze A-WING (de 00 à 08)
160 à 163 (+ n*4) : Score du X-WING en combat historique ; (0<n<5)
224 à 227 : (+ n*4) : Score du Y-WING en combat historique ; (0<n<5)
288 à 291 : (+ n*4) : Score du A-WING en combat historique ; (0<n<5)

Secteur relatif 01 :
Octets n° :
32 à 37 : Mission historique X-WING
48 à 53 : Mission historique Y-WING
64 à 69 : Mission historique A-WING
224, 225 et 226 : activation des tours 1, 2 et 3
232 : Missions du tour 1 en historique (00 à 0F)
233 : Missions du tour 2 en historique (00 à 0F)
234 : Missions du tour 3 en historique (00 à 0F)
240 : Ruban Tour 1 (de 01 à 0C)
241 : Ruban Tour 2 (de 01 à 0C)
242 : Ruban Tour 3 (de 01 à 0C)
248 à 251 (+ n*4) : Nombre de points Mission 1 Tour 1 (0<n<11)
348 à 351 (+ n*4) : Nombre de points Mission 1 Tour 2 (0<n<11)
448 à 451 (+ n*4) : Nombre de points Mission 1 Tour 3 (0<n<11)

Secteur relatif 03 :
Octets n° :
52-53 : Nb de victoires de surface
54-55 : Nb de X-WING descendu
56-57 : Nb de Y-Wing descendu
58-59 : Nb de A-Wing descendu
60-61 : Nb de Tie Fighter descendu
62-63 : Nb de Tie intercepteur descendu
64-65 : Nb de Tie bomber descendu
66-67 : Nb de Assault Gunboat descendu
68-69 : Nb de Transport descendu
70-71 : Nb de Shuttle descendu
72-73 : Nb de Tug descendu
74-75 : Nb de Contener descendu
76-77 : Nb de Freighter descendu
78-79 : Nb de Calamorie descendu
80-81 : Nb de Nebulon B descendu
150 à 153 : Nb de tirs des lasers
154 à 157 : Nb de touches des lasers
158 à 161 : Nb de touches terrestre (lasers)
162 à 163 : Nb de missiles tirés
164 à 165 : Nb de touches missiles
166 à 167 : Nb de touches terrestres (missiles)
168 à 169 : Nb de vaisseaux perdus

Pierre Dupont

PRINCE OF PERSIA 2

PC

Pour lancer le jeu, tapez: prince makinit. Ainsi vous aurez droit a certaines touches très intéressantes, style plus de temps ou l'ombre.
Voici quelques touches:
+:plus de temps
Shift S:mode ombre
Shift T:plus de vie

Manucop

ISHAR 2

ST

Pour avancer le temps, appuyez sur Ctrl, Alt et A en même temps.
Pour remonter la vitalité de tous les persos, appuyez sur Ctrl, Alt et V simultanément.

Hanneton

DUNE II

PC

Bidouille pour augmenter les crédits d'une partie enregistrée.
Avec un éditeur de secteurs, ouvrez votre fichier sauvegarde (save001.Dat, par exemple).
Allez au secteur 0 et au déplacement 304, entrez FFFF.
Allez au secteur 0 et au déplacement 390, entrez FFFF.
Sauvegardez et redémarrez le jeu. Lisez votre sauvegarde: vous possédez maintenant le maximum de crédit possible.

Northstar

THE LOST VIKINGS

AMIGA

Voici les codes jusqu'au niveau 20:

NIV 2: GR8T	NIV 3: TLPT
NIV 4: GRND	NIV 5: LLMO
NIV 6: FLOT	NIV 7: TRSS
NIV 8: PRHS	NIV 9: CVRN
NIV 10: BBLS	NIV 11: VLCN
NIV 12: QCKS	NIV 13: PHRO
NIV 14: C1RO	NIV 15: SPKS
NIV 16: JMNN	NIV 17: TTRS
NIV 18: JLLY	NIV 19: PLNG
NIV 20: BTRY	

ALIEN BREED'92

AMIGA

Pour commencer au niveau

2 : XXDFA	4 : RTHAA
6 : LAEEA	8 : UYTTA
10 : PPEAB	

Si c'est toujours trop difficile comme ça, il suffit de rentrer en cours de jeu (pas besoin de se brancher sur un terminal) : TULEBY... et oooh miracle, le niveau suivant !!

Michel Rorive

WING COMMANDER 1 ET 2

PC

Lancez le jeu de la façon suivante. Tapez: WC(2) Origin -k /S(n° de serie) /M (n° de mission).
Ainsi, plus besoin de recommencer au début pour rejouer sa mission préférée! (-k signifie -KILL, ou bouclier infini en français!)

D&C Brothers

TRANSARCTICA

FALCON

Si vous êtes à cours de lignite et/ou d'anthracite, éditez votre sauvegarde (par exemple avec Mutil, qui est compatible Falcon) et modifiez les octets de la 2ème ligne: offset 12 et 13 pour la lignite et offset 14 et 15 pour l'anthracite. Modifiez-les en mettant 32e62ec2, cela vous donnera 13030 baks de lignite et 11970 baks d'anthracite. Ou recherchez la séquence 000607d001f4 pour une sauvegarde faite dès le début, et changez-la en 000632e62ec2. Ne changez pas l'octet 06, c'est le nombre de wagons!

Jetto 02

CHAOS ENGINE

AMIGA

Voici la liste des codes.
Level 2 : X1N1N6WTQ377
Level 3 : 3CJBKWQ3LV6W
Level 4 : 3HDBKW20YJXF
Level 2 spécial (vie et d'armes supp.): OVN2BC46BDJQ

Nicolas Bialy

SYNDICATE

PC

Au lieu de recharger vos armes, vendez-les et rachetez-les, vous perdrez ainsi moins d'argent, mieux encore, vous en gagnerez.

Denis King

SOLUTION DE DAY





Bernard:
Ouvrez l'horloge dans le hall.
Prenez le plan de la super batterie dans le laboratoire.

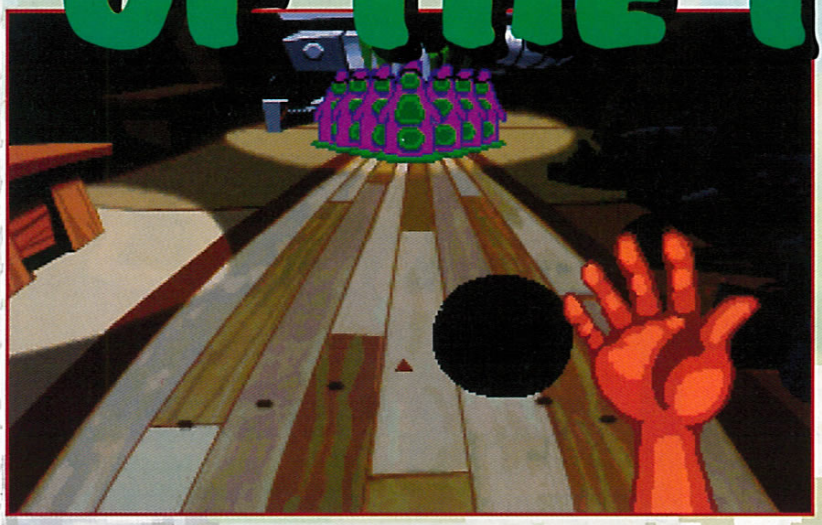
Hoagie:
Prenez la lettre dans la boîte aux lettres devant l'auberge.
Ouvrez l'horloge dans le hall.
Entrez dans l'horloge.
Donnez le brevet à Red Edison.
Prenez le marteau de gaucher.
Allez dans le salon.
Allez dans la cuisine.
Prenez l'huile.
Prenez les spaghettis.
Allez dans le débarras.
Prenez le seau.
Allez dans le salon.
Allez dans la cheminée.
Allez dans la fenêtre.
Utilisez le matelas du lit de Ned.
Utilisez le matelas du lit de Ned avec celui du lit de Ted.
Utilisez le matelas qui couine.
Prenez la souris.
Prenez la peinture Rouge.
Allez dans la trappe.
Prenez la porte de gauche.
Utilisez le marteau de gaucher sur le marteau.
Sortez.
Allez vers l'escalier du fond.
Passez la première porte.
Prenez la bouteille de vin.
Sortez.
Entrez par la 2ème porte (Betsy Ross).
Sortez.
Entrez par la 3ème porte (George Washington).
Poussez le lit.
Tirez le cordon.
Sortez.
Prenez le savon dans le chariot de la femme de ménage.
Descendez par les escaliers.
Allez dans le salon.
Donnez la bouteille à Thomas Jefferson.
Allez dans la cuisine.
Utilisez le seau avec la pompe à eau.
Utilisez le savon dans le seau d'eau.
Allez dans la buanderie.
Prenez la brosse dans le placard.
Allez aux toilettes.
Utilisez la peinture sur l'arbre à Kumquats.
Donnez la lettre à Bernard via le Chrono-WC.
Donnez la peinture rouge à Bernard.

Bernard:
Allez dans le salon.
Ouvrez la grille.
Essayez d'attraper la mâchoire mécanique jusqu'à ce qu'elle tombe dans le trou.
Prenez la mâchoire mécanique.
Allez dans la cuisine.
Prenez la fourchette.
Prenez le café.
Prenez le café décaféiné.
Allez dans la buanderie.
Prenez l'entonnoir dans le meuble.
Allez dans le hall.
Prenez la pièce dans le monnayeur du téléphone.
Allez dans le bureau.
Prenez le livret du compte suisse.
Prenez le correcteur dans le tiroir du bureau.
Allez dans la chambre du représentant.
Prenez les clés sur la porte.
Allez dans la chambre de Dwayne.
Donnez la lettre à Dwayne.
Prenez l'encre magique.
Prenez le pistolet drapeau.
Allez dans la chambre des tentacules.
Prenez la cassette vidéo.
Utilisez la chaîne.
Tirez le haut parleur.
Eteignez la chaîne.
Montez au deuxième étage.
Allez dans la salle de surveillance.
Poussez Edna la nurse.
Allez dans la chambre de Ed Edison.
Prenez le hamster.
Utilisez l'encre magique sur l'album de timbres.
Montez au 3ème étage (le grenier).
Allez dans la chambre du grenier.
Passez par la fenêtre pour aller sur le toit.
Prenez la manivelle.
Allez dans le hall du rez-de-chaussée.
Prenez le faux vomis.
Prenez le prospectus.
Prenez l'offre d'emploi à la fenêtre.
Allez au parking.
Donnez les clefs à l'homme masqué, il vous donnera en échange sa barre à mine.
Allez dans le hall.
Utilisez la barre à mine sur le chewing-gum.
Utilisez le chewing-gum.
Allez dans la chambre du r eprésentant.
Utilisez les 2 pièces dans le monnayeur des doigts chatouilleurs.
Prenez le pull.
Sortez de la chambre.
Utilisez la barre a mine sur le distributeur de bonbons.
Prenez les pièces.
Utilisez l'hamster avec la machine à glace.
Allez dans le salon.
Utilisez le pistolet drapeau avec le pistolet briquet.
Parlez au vendeur de cigare (2-1).
Allez dans la buanderie.
Utilisez le pull dans le sèche linge.
Utilisez pièces avec le monnayeur.
Allez dans le laboratoire.
Utilisez le café décaféiné sur la tasse de Fred Edison.
Allez dans la salle de surveillance.



Utilisez la cassette avec le magnétoscope.
Regardez le moniteur.
Enregistrez la scène avec le bouton rouge.
Rembobinez la bande.
Appuyez sur le bouton 'EP' (Vitesse lente).
Appuyez sur play.
Appuyez sur stop.
Allez dans le bureau de Fred.
Ouvrez le coffre.
Prenez le contrat.
Allez sur le toit par la cheminée.
Entrez dans la chambre du grenier par la fenêtre.
Prenez la corde.
Utilisez la corde avec la poulie.
Sortez de la maison par la cheminée.
Utilisez la corde sur Ted.
Allez sur le toit, toujours par la cheminée.
Tirez sur la corde.
Allez dans la chambre du grenier.
Utilisez la peinture sur Ted.
Utilisez Ted avec Fred.
Utilisez la corde avec Fred.
Allez sur le toit.
Tirez sur la corde.
Utilisez l'entonnoir sur Fred.
Utilisez café avec l'entonnoir.
Parlez a Fred (4-3).
Utilisez timbre sur contrat.
Allez dans le laboratoire.

OF THE TENTACLE







Donnez les objets suivant à Hoagie via le Chrono W-C:
Livre: mâchoire mécanique, prospectus, offre d'emplois, pistolet, briquet, cigare, contrat signé.

Hoagie:
Allez devant l'auberge.
Utilisez le contrat signé avec la boites aux lettres.
Allez dans le laboratoire.
Donnez l'offre d'emploi a Red.
Prenez la blouse.
Allez dans le salon.
Parlez à George Washington (1-3-2-2).
Allez dans le salon.
Utilisez le prospectus dans la boite a idées.
Donnez le cigare a George Washington.
Prenez la couverture.
Allez sur le toit.
Utilisez la couverture sur la cheminée.
Allez dans le salon.
Prenez la plume plaquée or.
Allez au 2ème étage.
Utilisez le livre avec le cheval.
Prenez le dentier.
Allez devant la charrette.
Utilisez le seau d'eau savonneuse sur la charrette.
Allez dans la chambre de Ben Franklin.
Donnez la blouse à Ben Franklin.
Allez aux toilettes.

Laverne:
Parlez à la tentacule (aller aux toilettes).
Allez aux toilettes.

Hoagie:
Donnez la liste d'objets suivants à Laverne via le Chrono WC: ouvre boite, spaghettis, souris mécanique, dentier en or.

Bernard:
Donnez la liste d'objets suivante à Laverne via le Chrono WC: fourchette, correcteur, manivelle, faux vomis.

Laverne.
Allez dans le jardin.
Allez dans l'ancien motel.
Parlez au garde tentacule (3).
Prenez planche anatomique.
Allez dans le hall.
Allez dans la pièce avec la cheminée.
Allez dans le chenil.
Parlez au garde tentacule (toilettes).
Allez aux toilettes.
Donnez à Hoagie la planche anatomique.
Donnez à Bernard le scalpel.

Hoagie:
Allez dans la chambre de Betsy Ross.
Utilisez la planche anatomique sur les dessins.
Allez aux toilettes.

Laverne:
Allez au chenil.
Parlez aux gardes (3).
Allez dans la cheminée.
Utilisez la manivelle sur le boîtier.
Utilisez manivelle.
Prenez le drapeau tentacule.
Allez dans la cuisine.
Utilisez le drapeau.
Allez dans la buanderie.
Ouvrez le sèche linge.
Prenez le pull.
Sortez dans le jardin.
Utilisez le correcteur sur la barrière.
Utilisez la souris avec le chat.
Montez à l'étage.
Regardez la machine à glace.
Prenez l'hamster congelé.
Ouvrez la première porte.
Utilisez l'ouvre boite sur la capsule temporelle.
Prenez le vinaigre.
Sortez.
Ouvrez la seconde porte.
Prenez les rollers skates.
Utilisez les rollers skates sur Ted.
Poussez la momie.
Prenez la rallonge.
Retournez dans la salle où se trouve la cheminée.
Parlez à la tentacule bleue.
Allez dans le hall.
Utilisez le badge sur Ted.
Allez aux toilettes.

Bernard:
Allez dans le salon.
Utilisez le scalpel sur Ozo le clown.
Prenez la boîte à rire.
Allez dans le laboratoire.
Donnez la boîte à rire à Laverne.

Laverne:
Utilisez la rallonge sur la prise.
Utilisez la rallonge avec la fenêtre.
Allez aux 2 ème étage.
Utilisez les nouilles mouillées avec Ted.
Utilisez la fourchette sur la tête à Ted.
Utilisez le dentier sur Ted.
Utilisez la boite à rire sur Ted.
Utilisez le faux vomis avec Harold.
Parlez avec les juges (faites les travailler).
Allez dans la cuisine.
Utilisez l'hamster congelé dans le micro-onde.
Utilisez le pull avec l'hamster.
Allez dans le chenil.
Utilisez l'invitation à dîner au garde.
Poussez le bouton.
Utilisez le chat.
Allez dans l'horloge.
Utilisez la rallonge avec la prise.
Utilisez l'hamster tout chaud avec le générateur.
Utilisez l'aspirateur compact dans le trou de souris.
Ouvrez la trappe.
Prenez la boule de poussière.
Utilisez l'hamster avec le générateur.
Allez dans les toilettes.
Donnez le vinaigre a Hoagie.

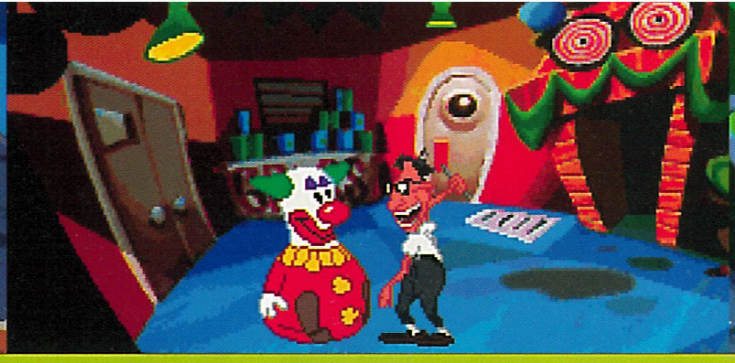
Hoagie:
Allez dans le laboratoire.
Donnez à Red Edison les objets suivants:
le vinaigre, l'huile, la plume plaquée or.
Prenez la batterie.
Allez sur la colline.
Parlez à Ben (1).
Utilisez la batterie sur le cerf-volant.
Poussez le cerf-volant dés qu'il vous dit "maintenant".
Prenez la batterie rechargée.
Allez aux toilettes.
Utilisez batterie sur la prise.

Bernard:
Allez dans le bureau de Dwayne.
Regardez la télévision.
Utilisez le téléphone.

Le trio:
Allez dans la chambre de Dwayne.
Allez dans le trou de souris.
Prenez la boule de bowling.
Parlez à la tentacule (2-2-1-4-1).

Voilà c'est fini.

(Danboss).


GRAND JEU



1er prix :
un week end à EuroDisney® pour 4 personnes.
(Hotel Sequoïa Lodge - valeur 3000F)

2ème et 3ème prix :
le spectacle de votre choix pour 2 personnes.
(valeur 600F)

4ème au 10ème prix :
un superbe tee shirt Day of the Tentacle, série limitée.
(valeur 200F)

Le tirage au sort de ce concours aura lieu mercredi 6 octobre à la FNAC Micro.
Retrouvez l'univers LucasArts® dans les numéros d'octobre et de novembre de Joystick pour de nouveaux jeux-concours qui vous réservent bien des surprises ! N'oubliez pas, début décembre, tous les participants seront remis en jeu pour un **tirage de la dernière chance !** Le gagnant sera tiré au sort et se verra offrir **un séjour d'une semaine pour deux personnes en Californie !**
Le tirage de la dernière chance aura lieu mercredi 1 décembre à la FNAC Micro
71, Bd St Germain Paris 5ème.

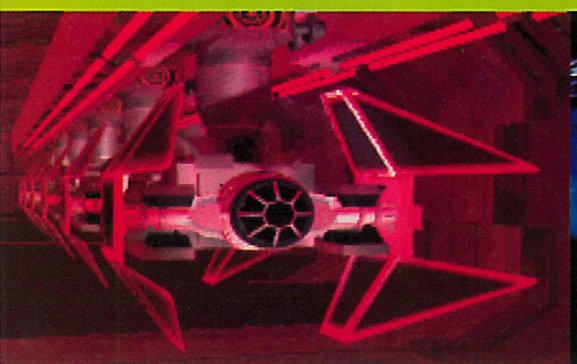
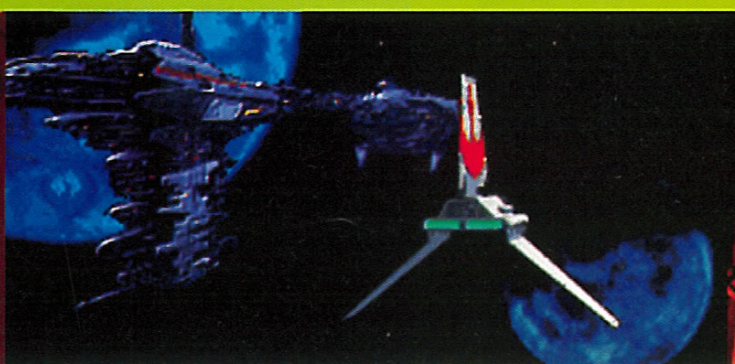
fnac

joystick
LE MAGAZINE DES JEUX VIDÉO

Maniac Mansion. Day of the Tentacle



Ordre des photos d'écran de gauche à droite et de bas en haut :
1 et 5 : Sam and Max™,
2, 3 et 4: Day of the Tentacle™,
6: TIE Fighter™, 7 et 8: X Wing™,
9: Imperial Pursuit™, 10: Rebel Assault™.






CONCOURS

UBI SOFT



Day of the Tentacle, Imperial Pursuit, B-Wing, The Dig, Sam and Max Hit the Road, and TIE Fighter games © 1993 LucasArts Entertainment Company.
X-Wing game © 1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Used Under Authorization. Day of the Tentacle, Imperial Pursuit, Sam & Max Hit the Road and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company. B-Wing and X-Wing are trademarks of Lucasfilm Ltd. Sam and Max is a trademark of Steve Purcell. Maniac Mansion is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company.



QUESTIONS

1) Quel est le nom du personnage féminin dans Day of the Tentacle™ ?
a. Laureen b. Lucerne c. Laverne

2) A quelle époque se retrouve Hoagie dans Day of the Tentacle™
a. 200 ans dans le passé
b. A l'époque actuelle c. 200 ans dans le futur

3) Quel autre jeu ont signé les programmeurs de Day of the Tentacle™
a. Indiana Jones and the Last Crusade®
b. Monkey II, Chuck's Revenge® c. Loom®

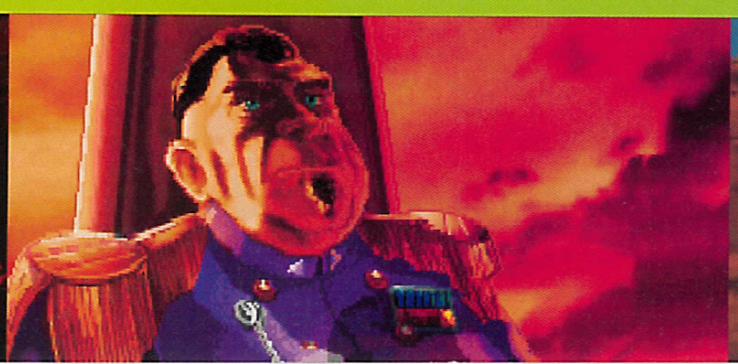
Bulletin réponse

A retourner à Joystick avant le 30.09.93 (le cachet de la poste faisant foi).
JOYSTICK - Concours Ubi Soft / Day of the Tentacle™
103, Bd. MAc Donald 75019 Paris.

Réponse : 1) a ☐ b ☐ c ☐
2) a ☐ b ☐ c ☐
3) a ☐ b ☐ c ☐

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code postal :

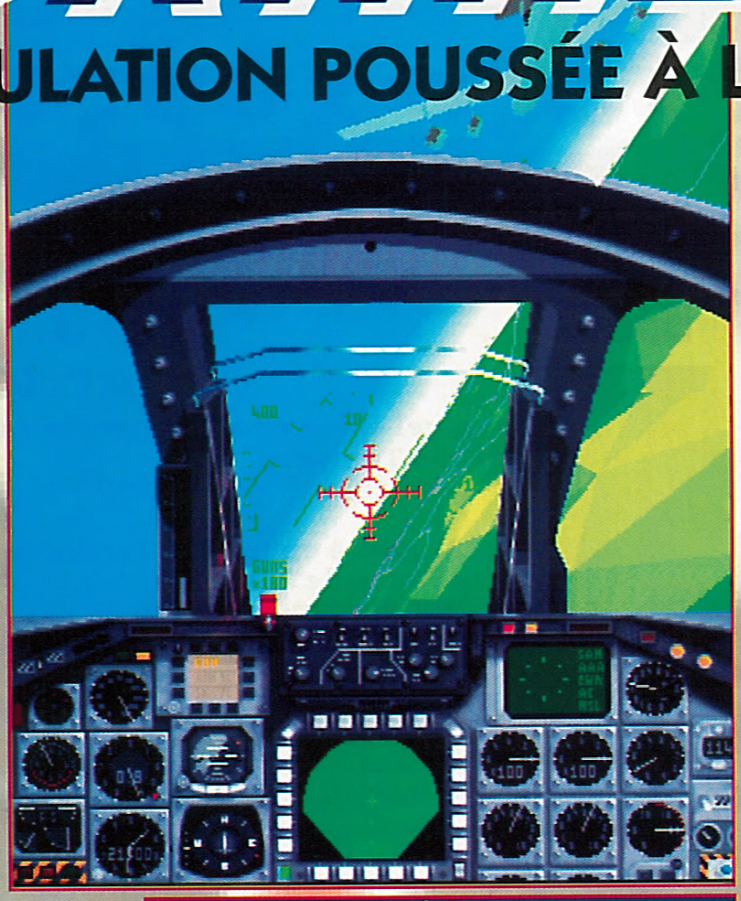
Extraits du réglement :
1/ UBI SOFT et JOYSTICK, en collaboration avec la FNAC organise un concours qui sera clos le 30.09.93 à minuit.
2/ La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres de UBI SOFT, JOYSTICK et la FNAC. Elle implique l'envoi d'un bulletin de participation original que vous trouverez dans votre magazine Joystick et dans les boîtes de jeu Lucas. Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ne seront pas pris en compte.
3/ les bulletins de participation ainsi que le réglement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4/ Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.


TORNADO

UNE SIMULATION POUSSÉE À L'EXTRÊME

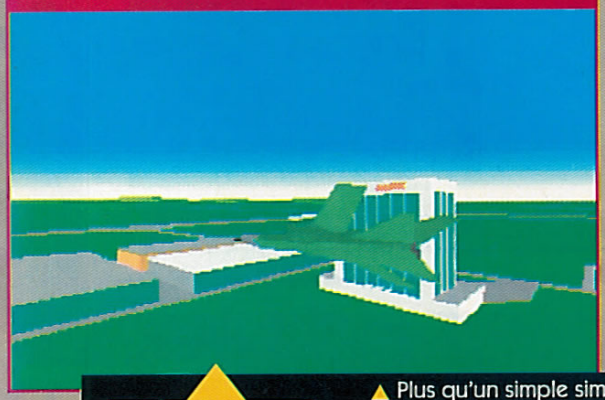
Alors que la plupart des développeurs se penchent de très près sur des techniques d'avant garde telle que le texturage en mapping gouraudé (on ne sait plus trop quel terme employer), Digital Integration ne veut rien savoir et propose à ses fervent admirateurs son tout dernier simulateur de Tornado aux graphismes vectoriels. N'allez surtout pas croire que sous ce nom pompeux se cache habilement la célèbre marque d'aspirateur, et pourtant : trois roulettes, un moteur, un tuyau derrière et un gros sac (pour gerber), les apparences sont trompeuses. Quoiqu'il en soit, le fond du problème reste identique : faire le ménage dans cette foutue guerre qui n'en finit plus.

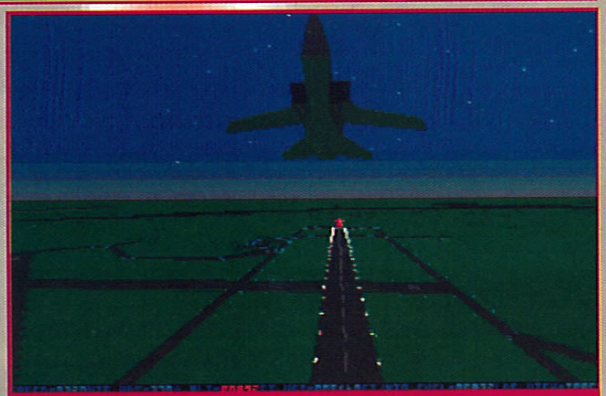


Rien ne vous sera épargné, pas même la météorologie. Lebrouillard rend difficile le repérage des cibles au sol.



On ne peut être qu'admiratif devant la quantitéphénoménale de détails au sol.





Voler la nuit n'est pas dénué de charme. Les aéroports, les complexes industriels, les habitations s'éclairent et les camions allument leurs phares.

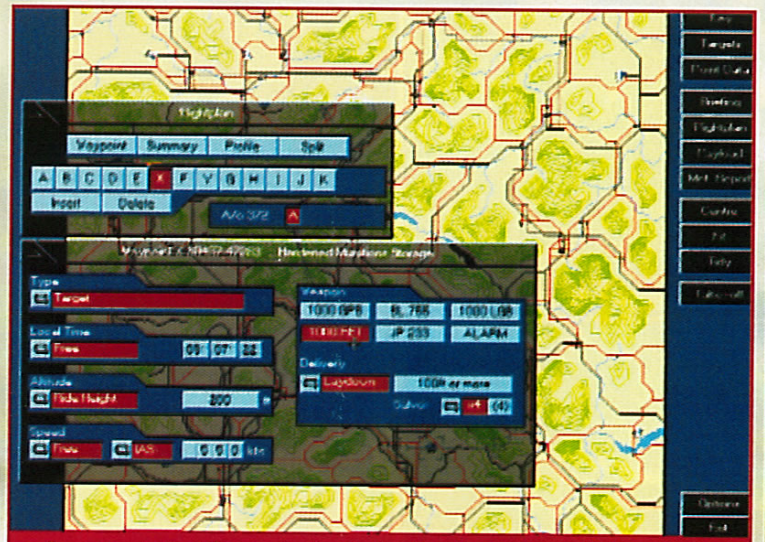
BASE ALLIÉE NUMÉRO 3, DIMANCHE 13 NOVEMBRE 1997.

Il est à peine quatre heures, deux minutes, douze secondes et huit dixièmes lorsque la sirène retentit. Les émotions de la mission précédente m'empêchent de trouver le sommeil et cela fait deux bonnes heures que je garde les yeux rivés sur ma montre (d'où l'exactitude). C'est donc sans le moindre mal que je saute directement de mon plumard jusque dans ma combinaison anti-G. J'enfile mon casque (noir) et je me dirige au pas de charge vers la salle du briefing... "Garde à VOUS!"... Slatch...." Repos!"... Oauah, taratata, youpi, tralalaïtou, Ahahah!! "SILENCE! Ecoutez moi bien bande de larves! Ces enfoirés de Russekofs viennent de s'approprier notre base aérienne numéro 5 et ont déployé tout un tas de bordel autour. Nous ne pensons pas qu'il soit possible d'en reprendre le contrôle. Votre mission consiste donc à détruire la piste d'envol et à éliminer les lanceurs SAM. le Colonel Kreuz (Emma pour les intimes) et Jef prendront le Tornado 5 et s'occuperont des SAM. Casque Noir et Luke arriveront juste après pour labourer cette putain de piste, suivis de Calor et de Moulinex pour une attaque en montée. Consultez votre plan de

UP & DOWN

- ▲ Plus qu'un simple simulateur de vol, ce programme gère également l'environnement dans lequel vous évoluez.
- ▲ On n'avait jamais poussé la simulation aussi loin et aussi bien. Aucun instrument n'est factice et les détails sont extrêmement nombreux.
- ▲ Une quinzaine de missions sont destinées à prendre l'avion et le pilotage en main à l'aide du manuel. Un excellent apprentissage!
- ▲ Le nombre des missions est impressionnant.
- ▼ Très peu de vues extérieures
- ▼ Une grande difficulté

Rumeur à la con : Lode Runner provoquerait une pneumonie.



La carte autorisant la consultation du plan de vol est un exemple du genre. Sur simple clic et à l'aide de fenêtres transparentes, il est possible de paramétrer point par point les vitesses de vol, désigner ou consulter des cibles, sélectionner les armes à employer...

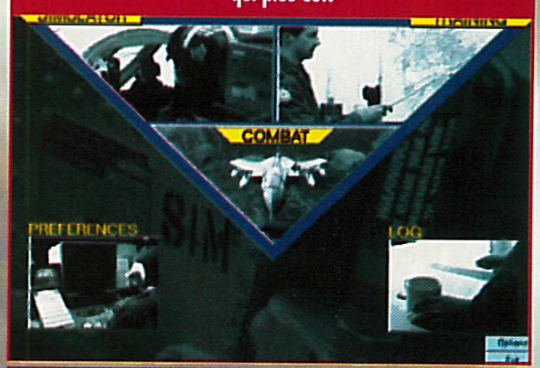


vol pour plus de détails. Rompez bande d'ordures!"

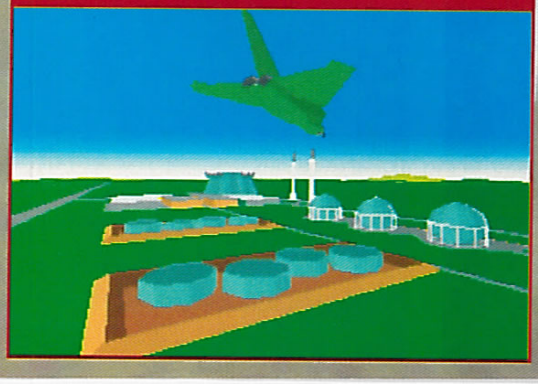
UNE CONVIVIALITÉ HORS DU COMMUN

Le système de gestion du plan de vol est une petite merveille. Tout les choix s'effectuent à l'aide de la souris et de fenêtres s'affichant par transparence. En cliquant sur les points de navigation (A,B,C,D...), on obtient tous les renseignements nécessaires comme la vitesse et l'heure de passage, le type d'arme à utiliser s'il s'agit d'une cible... Lors d'une attaque multi–avions, il s'agit d'être synchro à la seconde près. Une fonction de reconnaissance cartographique fournit même des précieux renseignements sur tous les types de bâtiments, de ponts, de bases militaires... et ce pour chacune des trois cartes disponibles. A titre d'info, le nombre de détails au sol est ahurissant : 8000 bâtiments (aux graphismes ultra-précis), 2000 véhicules, 20 régions, 80 villages, 150 000 arbres sans parler des montagnes, des lacs, des routes ou encore des voix ferrées. Une fonction "spectateur" a été inclue au soft

Les menus sont sobres et de bon goût, en SVGA qui plus est.

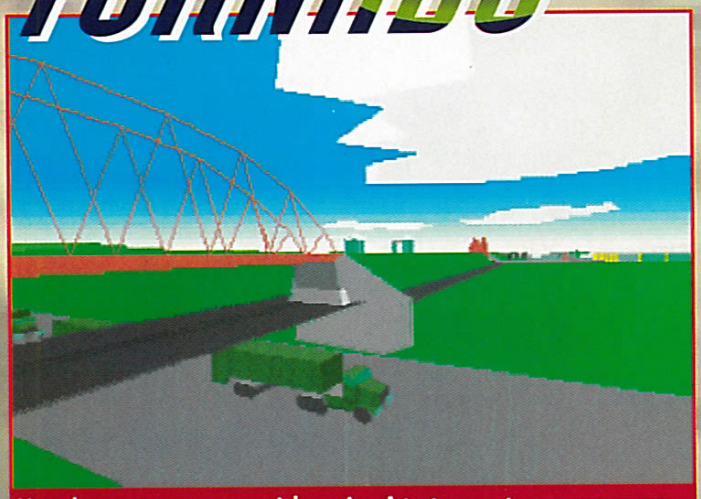


Survol d'une centrale nucléaire . Les bâtiments sont parfaitement proportionnés, les réseaux routiers, les chemins de fer et les câbles électriques courent sur la carte de manière parfaitement cohérente.





TORNADO



Vous devez attaquer un convoi de camion. A tout moment, vous pouvez passer en revue l'ensemble des engins aériens ou terrestre, alliés ou ennemis à l'aide d'une seule touche.

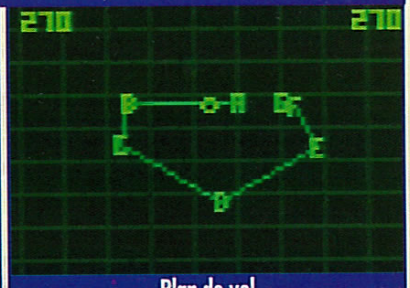


Le tornado s'apprête à atterrir. Une fois n'est pas coutume, vous pouvez actionner les "reverses" à l'atterrissage comme dans ATP ou Airbus A320.

ECRANS TV TAB



Cartographie électronique



Plan de vol



Caméra avant amplifiée



Caméra avant amplifiée

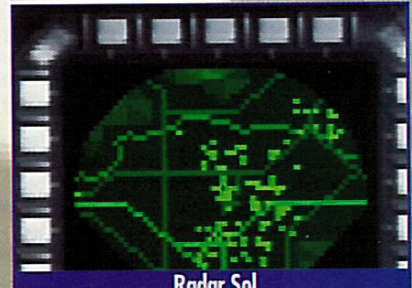
MFD ECRAN EFIS MULTI-FONCTION



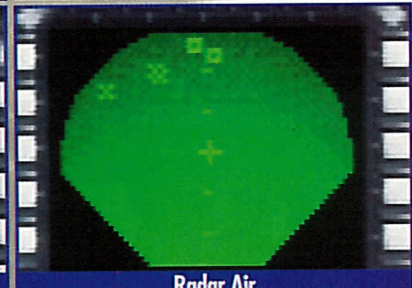
Cartographie électronique avec zoom



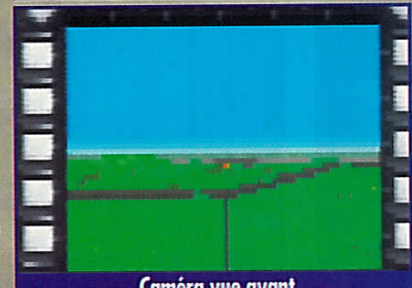
Pilote Automatique, réglage du cap, de la puissance de l'altitude (ou en suivi de terrain et indicateur DME (tempsjusqu'à la balise ou le point de repère)



Radar Sol



Radar Air



Caméra vue avant



Indicateur ILS

pour visiter tout ce beau monde grâce à une caméra que vous pilotez comme vous l'entendez.

QUATRE HEURES TRENTE : LE DÉPART.

"...Volet sur quinze, Contraste HUD ajusté, Radar sur OFF... Check list terminée." - "No2 à contrôler, paré pour le décollage" – "No2, alignement et décollage, vent 280°, 8 noeuds; QNH 1013 Hpa" – " Roger"...

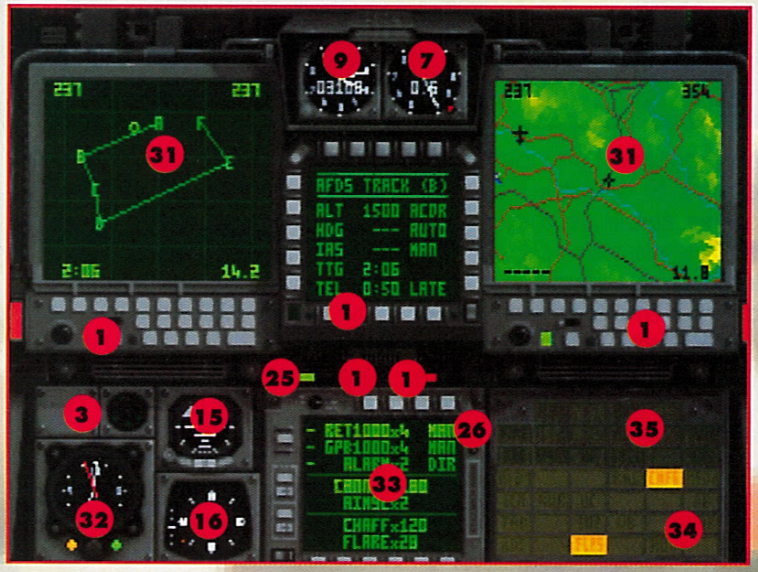
Un coup de gaz et hop, on enclenche la post-combustion.

Depuis que les Tornado ont été modernisé, c'est un vrai régal de piloter ce coucou. L'affichage MFD central permet d'afficher les temps d'estimation, le contrôle du PA, l'ILS, la cartographie électronique, ainsi que les radars air–sol et air–air. Tout a été conçu pour le mieux : le système de guidage permet par exemple de voler en suivi de terrain (à 200 pieds) tout en "lockant" une cible au sol ou en l'air. La sélection des ennemis affichés par le balayage radar s'effectue à l'aide d'un curseur que l'on déplace sur l'écran MFD... Pour sa part, le navigateur dispose de trois tubes cathodiques sur lesquels viennent prendre place, en plus des fonctions habituelles, le rendu de la caméra, la visée laser et le plan de vol, sans oublier un condensé des principaux instruments de secours, accompagné du panneau d'alarme. La moindre anomalie provoque l'allumage d'une loupiotte et du Master Warning. Une fois n'est pas coutume, le Pilote automatique n'est pas simplement destiné à vous diriger bêtement vers un point de Nav. Non, c'est un vrai PA comme dans Flight Simulator capable de garder le cap, l'altitude, les auto-manettes ou de faire du suivi de terrain.

Rumeur à la con : Larry aurait la syphillis. Eh oui. Eeeh oui.



1. Indicateurs lumineux
2. Master Warning ou Alarme générale
3. Témoins de trains d'atterrissage
4. Altimètre radar
5. Indicateur de risque B (indique le risque de collision en mode suivi de terrain à grande vitesse)
6. Indicateur de vitesse verticale
7. Vitesse indiquée (affichable en Mach)
8. Indicateur de position des volets
9. Altimètre
10, 11 et 12. Language des éléments externes
13. Indicateur de l'angle d'attaque
14. Ecran de suivi de terrain (Tornado IDS) ou sélecteurd'armes (Tornado ADV)
15. Boussole
16. Horizon artificiel
17. HUD (visée tête haute)
18. Sécurité de tir
19. Four à micro-ondes (ce panneau est là pour décorer)
20. MFD (écran EFIS multi-fonction)
21. Indicateur de contre mesure électronique
22. Récepteur d'alerte radar
23. Indicateurs de puissance moteur en %
24. Indicateurs de température moteurs
25. Témoins de passage sur le localiseur
26. Compteur de G
27. Indicateur de puissance de la post-combustion et de débit carburant
28. Jauge carburant
29. Cap
30. Indicateur de débit oxygène
31. Ecrans TV TAB
32. Horloge analogique
33. Ecran de gestion des armes
34 Panneau d'alarmes occasionnelles (14 anomalies possibles)
35. Panneau d'alarmes d'urgence (8 pannes possibles)



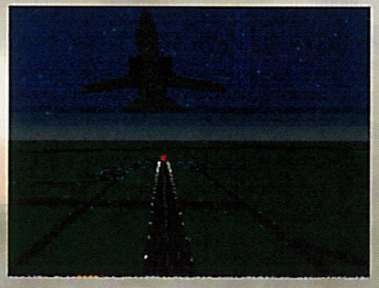
On s'y croirait!
A propos de vitesse, le Tornado est un avion à géométrie variable (les ailes bougent) et il ne faut pas omettre de les replier à 67° pour atteindre les Mach 2. Comme dans la plus pure réalité, la moindre erreur de configuration s'affiche sur le panneau d'alarme.

UN ARMEMENT BÉTON.

Bien que le programme n'autorise que le pilotage d'un Tornado, ce dernier existe en deux versions ; IDS et ADV. L'IDS est la version chasseur/bombardier capable d'emporter un armement lourd. Au contraire, l'ADV n'embarque que des missiles air-air et ne possède pas de radar capable de suivre le terrain. Là encore, la panoplie des armes diffère quelque peu de ce que l'on a l'habitude de voir. Bien entendu, les missiles, comme l'AIM9L, somme toute classiques, sont de la partie, mais l'ALARM, le JP233 (réservoir à sous munitions permettant de souffler une piste d'atterrissage. Une première vague de minibombes percent la piste et la seconde vague explose à l'intérieur des trous!!) ou les bombes à fragmentation, sont déjà plus originaux. L'ALARM utilisé pour la première fois pendant la guerre du golf suit une émission radar pour arriver à sa source et détruire par la-même ce dernier. La documentation est riche de renseignements à ce propos et il serait dommage de ne pas la lire.
En fonction de l'arme sélectionnée, il existe plusieurs modes de largage. Le guidage laser, tout comme dans F15III est rendu possible grâce à l'un des écrans du navigateur. Par contre, ce système est mieux exploité dans Tornado avec des zooms et un réalisme plus poussé. Le largage "Loft" est aussi une nouveauté. L'avion monte en cloche, largue ses bombes et redescend. Pour vous guider dans ce genre de visée ultra-délicate, une instrumentation appropriée vient prendre place sur l'HUD (chronomètre graphique, point de largage...). Les bombes plus conventionnelles comme celles à retardement, sont exploitables en mode automatique.
Devant la complexité des missions qui vous attendent, nombreuses d'entre elles seront "multi-avions". Dans ce mode, un autre joueur peut piloter un autre appareil en reliant deux PC entre eux.

UN APPRENTISSAGE LONG MAIS EFFICACE

Afin de vous familiariser avec le nombre hallucinant de fonctions et de possibilités, les missions du



simulateur ont spécialement été conçues à des fins pédagogiques, accompagnées pas à pas du manuel de 400 pages. C'est long, mais c'est bon! (il y a 20 missions d'environ 15 à 20 minutes).
Mais l'aspect technique n'a pas été mis aux oubliettes. Je ne peux m'empêcher de vous livrer la réaction de Moulinex lorsqu'il a vu le jeu : "C'est carrément moche". Il est certain que si l'on compare le vectoriel aux techniques de mapping utilisées dans F15III ou de gouraud (Falcon 3.0 ou Harrier Jump Jet), il y a de quoi être déçu! Mais si la beauté du ciel et des textures n'égale en rien celle

TORNADO

EN REFERENCE

	TORNADO	F15 III	FALCON 3
Beauté du paysage	***	*****	**
Détails au sol	*****	****	***
Fluidité de l'animation (386DX 40)	****	***	**
Technique graphique	Vecteurs	Texture/vecteur	Gouraud/vect.
Vues internes et externes	**	*****	****
Mode vidéo	non	***	*****
Bruitages	**	*****	****
Instrumentation	*****	****	***
Documentation	*****	****	****
Richesse du scénario	*****	***	***** (scénarii disks)
Richesse de l'armement (générale)	****	*****	*****
Nbr de joueurs (modem ou réseau)	2	2	6 (scenarii disk)

de ses concurrents (et encore), il n'en demeure pas moins d'incroyables détails graphiques. Jamais les décors d'un simu n'ont été si précis (même pas ceux de FS4, c'est pour dire) et si nombreux (on aperçoit les poutrelles des hangars, les câbles et l'armature des pylônes électriques...). Plus qu'un simple simulateur, Tornado est un simulateur de monde. Un monde en perpétuel mouvement avec ses routes, ses camions, ses trains, ses avions, l'éclairage des villes ou des usines... Un petit bijou! Et puis l'intérêt est tel que pour une fois, les graphismes passent en arrière plan.

Tout d'abord, le programme propose de très nombreuses missions (une soixantaine) et une multitude de modes. Le premier écran vous permet de choisir entre le simulateur, les exercices en situation réelle et le combat pur et dur. Dans ce dernier mode, une multitude de possibilités vous sont offertes. Les moins téméraires choisiront l'une des missions du tableau, les autres se lanceront dans l'une des campagnes. Si tel est le cas, vous devrez établir de votre propre chef les plans de vols, désigner les cibles à atteindre et le type d'arme à employer. Je rassure les gros fainéants, le Quick Start vous plonge directement au coeur de la bataille sans rien vous demander. C'est donc plus d'une soixantaine de missions et quatre campagnes auxquels vous aurez droit. Un petit mot en ce qui concerne les vues extérieures qui sont trop peu nombreuses, malgré la possibilité de passer en revue l'ensemble des objets évoluant autour de vous et le son qui n'est pas à la hauteur (pas de digits vocales).

Pour finir, l'instrumentation est digne de celle de flight simulator (aucun instrument factice), et l'équipement de bord ultra-complet. Ah oui, j'oubliais, le jeu est en français et le manuel est une merveille du genre! Bonne chasse mes amis!

LORD CASQUE NOIR

Larguage de l'arme JP233. Signalons que Tornado propose des armes fort intéressantes comme par exemple l'ALARM. Ce redoutable missile peut se lancer en mode directe (classique) ou indirecte. Dans le dernier cas, il fonce droit devant lui puis monte comme une flèche à la verticale avant de redescendre en parachute. Lorsque qu'il détecte une émission radar, il se détache de ce dernier et plonge tout droit vers sa cible. Un must!



PC



EDITEUR
DIGITAL INTEGRATION/COKTEL VISION



GRAPHISME 17

BRUITAGE 16

MUSIQUE 14

ANIMATION 17

MANIABILITÉ 18

DUREE DE VIE 19

ORIGINALITE 15

MINIMUM 386SX À 16 MHZ; 2 JOUEURS PAR MODEM

89%

Rumeur à la con : Roger Wilco aurait une rhino-pharyngite.

VU ET DISPO CHEZ INNELEC

THE LEGEND OF KYRANDIA

Pour replonger dans les contes de fée de votre enfance.



Ne croyez pas que la "solution" la plus évidente soit la meilleure... Même si vous avez des dons de funambule, essayez toujours mais sauvegardez avant.

La magie de Kyrandia va enfin envoûter les Mac. Le scénario est somme toute plutôt banal: vous êtes Brandon, l'héritier légitime du royaume de Kyrandia que le fourbe Malcom a dérobé à vos parents en les assassinant. Vous devez donc le vaincre pour regagner vos droits. Pour cela, vous devez reconstituer la Kyragemme, le symbole du pacte de l'amitié entre Kyrandia et le Royaume Naturel qu'avait conclu votre père. Ce ne sera évidemment pas de tout repos puisque vous ignorez tout de votre histoire, ayant été élevé en cachette par votre grand-père. En fait, l'histoire est beaucoup plus compliquée que ça, mais c'est comme les soap-opera, si je commence à détailler, on en a pour quatre ans. Vous l'aurez compris de toutes façons, il s'agit d'un conte de fée comme on n'en fait plus - excepté Sierra avec ses King's Quest-. Même si l'originalité n'est pas ce qui caractérise Kyrandia, vous ne pourrez qu'être charmé par l'ambiance du soft. Et Westwood n'y est pas allé par quatre chemins. Les graphismes sont d'une beauté renversante - si, si!- et les détails visuels étonnants de finition -les ombres, les reflets, les effets d'arrière et de premier plan sont superbes-. Les musiques, très agréables, participent énormément à renforcer cette ambiance féerique. C'est un soft résolument "familial" puisque l'interface-même a été étudiée de façon à être totalement intuitive. Il suffit de cliquer sur un objet ou une personne pour effectuer l'action correspondante. Vous ne pourrez, par exemple, pas parler à un objet ni utiliser une personne. Même si la durée de vie du jeu n'est pas très longue, il vous faudra utiliser au mieux les sauvegardes, notamment quand vous devez trouver votre chemin dans un labyrinthe obscur ou quand vous devez trouver la "combinaison" de pierres précieuses à placer sur un autel. Les énigmes ne requièrent en fait, pour la plupart, que de la patience, même s'il faut parfois faire appel à ses petites cellules grises. Kyrandia est le meilleur moyen de se replonger dans l'ambiance des contes de fée d'antan et dès les premières minutes de jeu, vous ne manquerez pas d'être séduit par l'atmosphère magique du soft.

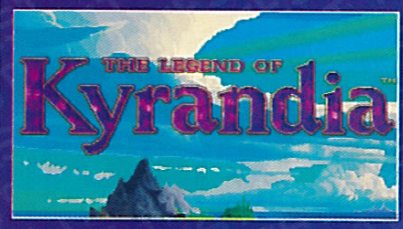


CALOR

UP & DOWN

- ▲ L'ambiance est très conte de fée, avec des gentilles magiciennes et de méchants sorciers.
- ▲ La réalisation graphique est sonore et impeccable.
- ▲ Non vraiment, c'est très très bien!
- ▼ Le scénario est très cul-cul-la praline.
- ▼ Vaut mieux être patient et être musclé des poignets lors de l'installation: un conseil, copier le fichier de la disquette 1 sur le disk dur et installer à partir du disk dur.

MAC



EDITEUR VIRGIN

AVENTURES | NOTICE VF: 14 | 1 JOUEUR

9 MO | 5 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

GRAPHISME 18

BRUITAGE 17

MUSIQUE 17

ANIMATION 17

ERGONOMIE 17

DUREE DE VIE 14

ORIGINALITE 14

MINIMUM LC II AVEC SYSTEM 6 OU +, MONITEUR COULEUR

82%

Rumeur à la con : Sonic causerait des crises d'urticaire.

PINBALL dreams

Le flipper ultime!



1: Allumer les trois lettres DIE pour faire avancer le multiplicateur de Bonus.

2: Cette trappe permet de gagner l'option clignotante inscrite dans la croix: heure supplémentaire, score bonus au hasard, Hold Bonus, extra-ball ou 10 millions.

3: Tirer trois fois dans cette trappe pour activer la capture de balle. Pas de multi-ball en vue, il ne faut pas rêver, avec un scrolling cela aurait été laborieux, mais la possibilité d'obtenir le jackpot multiplié par deux. Allume aussi l'extra-ball ou encore le Bonus Score.

4: En passant dans une rampe, vous faite avancer l'horloge vers minuit. Quand chaque rampe atteint minuit, chaque nouveau passage vaut 5 millions. Passer dans une rampe, puis dans l'autre dans les 8 secondes qui suivent, vous donne 1 million.

5: Deux fonctions pour cette trappe: bloquer une balle et donc foncer vers le jackpot fois deux, ou encore tenter le Spin qui vous donne un bonus au hasard. Cela va de 100 000 points à 10 Millions en passant par l'extra-ball.

6: Composer les trois lettre RIP allume un lettre supplémentaire du GRAVEYARD central. Quand le mot est complet, activer le jackpot qu'il faut aller chercher en 3.

7: Ce passage vous offre le bonus actif dans le cercueil: des points ou même le mode Hurry Up qui permet de marquer comme un fou.

L'idée n'est pas nouvelle, pas démodée pour autant: transformer son ordinateur en flipper. Les avantages sont multiples, on évite ainsi de fourrer ses économies ou son salaire tout entier dans les machines aux quatre pattes d'acier; on fréquente moins les bars et leurs cortèges de bipèdes au nez rouge framboise, aux démarches et aux dictions incertaines. Bref, le flipper sur ordinateur permet de faire rebondir les balles dans l'égoïste confort de sa petite maison, tout lâche et misanthrope qu'on est.

4 FLIPPERS POUR LE PRIX D'UN SEUL

Digital Illusions se spécialise décidément franchement dans la programmation et l'édition de flippers sur ordinateurs, plusieurs titres sur Amiga, d'autres prévus sur consoles et la série des Pinball qui démarre sur PC.

Pinball Dreams , bien décidé à faire pencher la balance des acheteurs indécis en sa faveur, propose carrément quatre flippers dans le même programme. Chacun avec ses propres décors, ses propres règles; quatre flippers originaux et radicalement différents qui, du coup, prolongent très nettement la durée de vie de Pinball Dreams. .

A noter que les quatre meilleurs scores, indépendamment pour chaque flipper, sont sauvegardés sur disque dur. Cette option, fort logique et toute anodine qu'elle est, s'avère essentielle.

Chaque flipper a son thème. Le premier, assez classique genre vieille génération, propose de faire décoller une fusée très «On a marché sur la Lune»; des fiches à descendre, deux bons gros bumpers et des petits couloirs à viser. Le second vous lance dans le monde du Far-West, ambiance rails de chemin de fer et je bois des coups au saloon; avec deux belles rampes, des séries de fiches qui font avancer les bonus ou des trappes pour chasser l'extra-ball. Le troisième est bourré de rampes, véritable complexe de ponts et d'autoroutes suspendus; son thème vous lance dans l'industrie du disque ou vous tenterez d'arriver jusqu'au World Tour tout en montant dans les charts US. Le quatrième, enfin, pue la mort et le film d'horreur et se déroule dans un cimetière; très intéressant il propose tout un tas de fiches à viser, de rampes à emprunter et de balles à bloquer pour additionner un jackpot évolutif à votre score.

ON S'ACCROCHE, ET ON LE LACHE PLUS

Résultat des courses, Pinball Dreams est extrêmement efficace.

UP & DOWN

- ▲ Les quatre flippers proposés dans Pinball Dreams sont véritablement différents et chacun y trouvera son compte.
- ▲ Le scrolling qui permet de voir l'ensemble du plateau de jeu est fluide et rapide, aussi bien sur un 386 que sur un 486, même si au début celui-ci fait un peu mal aux yeux et à la tronche.
- ▲ Saluons la présence, fort logique il est vrai mais ô combien motivante, de la sauvegarde des meilleurs scores.
- ▼ La balle a parfois des mouvements un peu surréalistes, en particulier quand elle frappe les caoutchoucs placés à côté des couloirs latéraux.
- ▼ Les graphismes VGA 256 couleurs méritaient d'être plus beaux, la qualité esthétique varie d'un flipper à l'autre.



Tous les ingrédients des bons flippers sont présents, et si le joueur veut vraiment faire des scores impressionnants, il doit s'appliquer, viser et réaliser les séquences dans l'ordre.
Les graphistes de Digital Illusions ayant décidé de présenter les choses en grand, leurs flippers n'entrent pas dans un simple écran. Un scrolling vertical, fluide et rapide même sur un 386, se charge donc de vous faire découvrir tout le plateau au hasard des déplacements de la boule d'acier. Le jeu lui-même est rapide bien qu'il ralentisse un peu si vous vous amusez à appuyer à toute vitesse sur les flips gauche et droit.

De temps en temps, les rebonds de la boule sont un peu étranges, peu réalistes, mais jamais véritablement déconcertants ou énervants pour le joueur. On s'habituera à ses sauts originaux.
Chaque flipper dispose de ses propres musiques et bruitages, que vous pouvez activer ou désactiver indépendamment. D'assez bonne qualité, quoiqu'un peu bourre-crâne quand vous mettez les deux options simultanément, ils ponctueront vos actions de remarques désobligeantes, de samples rigolards quand vous perdez la balle par exemple.
Les graphismes plutôt réussis, ne sont pas, il est vrai, à hurler de bonheur, et certains des flippers auraient même mérité des couleurs un peu mieux choisies, c'est le cas de Ignition, le premier, celui avec la fusée.
Bref, le joueur désirant s'adonner aux joies du flipper sur PC hésitera entre Pinball Dreams et Eight Ball Deluxe. Chacun a ses avantages, Eight Ball Deluxe est plus beau et plus réaliste, mais Pinball Dreams, grâce à ses 4 flippers différents, a une durée de vie plus longue. Tous les deux, en tout cas, sont de très bons jeux qu'il est difficile d'abandonner quand on commence à y mettre le nez dedans.

Seb.



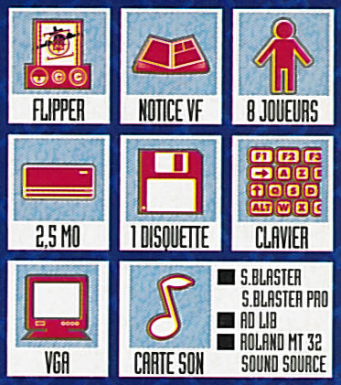


PC

DÉJA TESTÉ SUR :
AMIGA



EDITEUR
21ST CENTURY



GRAPHISME 12
BRUITAGE 14
MUSIQUE 14
ANIMATION 13
MANIABILITÉ 15
DUREE DE VIE 17
ORIGINALITE 14

CONFIGURATION MINIMUM:
AT 80286 20 MHZ
80386 33 MHZ CONSEILLÉ

80%

B.lue Fo

Copie conforme de Police Quest!

Tsunami a, pour sûr, décidé de chasser sur le même terrain que Sierra... Et avec bien du mal... Il ne suffit pas de "débaucher" Jim Walls pour concurrencer la série des Police Quest. En micro comme en cinéma, quand on tient un filon, on l'exploite à fond. Après les trois Police Quest, Jim Walls nous "pond" donc Blue Force. Même ambiance, même souci du respect des procédures, même "implication familiale", etc. En fait, à part la réalisation graphique -Police Quest 3 utilisait la première fois des "portraits" et des séquences digits, tandis que Blue Force est entièrement réalisé en images digits-, rien ne différencie à première vue les deux. A première vue seulement, car dès les premières minutes de jeu, on commence à ressentir la désagréable impression de "déjà-vu", mais en beaucoup, beaucoup moins bien. C'est comme si vous regardiez une série B, un remake réalisé par un "petit" studio qui a fait ça à la va-vite. La mécanique n'est pas aussi bien huilée, il y manque la profondeur du film original, les effets spéciaux font "cheap". Le poste de police dans Police Quest par exemple, est un bâtiment de 3 étages avec un peu moins d'une dizaine de salles; celui de Blue Force se trouve au rez-de-chaussée et ne comporte que deux salles accessibles. C'est un détail, certes, mais qui à mon sens, révèle bien le "manque de moyens" (voire le "manque d'ambition")... L'impression de liberté d'action que l'on avait dans Police Quest, est totalement absente dans Blue Force. Le nombre des écrans est également limité mais sont parfois, fort heureusement, d'une grande qualité. Ceci étant dit, Blue Force



Sur l'ordinateur de votre père, vous trouverez la démo des autres jeux de Tsunami. Pour accéder aux fichiers de votre papa, il vous faudra trouver le code d'accès... Oh, c'est pas très difficile !





A force de rôder dans les rues de Jackson Beach, vous repèrerez très vite les lieux intéressants: le poste de police, la prison, le bar...

UP & DOWN

- ▲ Le graphisme est de qualité mais certains écrans sont mal digitalisés malgré le nombre restreint d'écrans.
- ▲ La bande sonore est agréable sans être inoubliable.
- ▲ L'interface est efficace ; en appuyant sur le bouton droit, on fait apparaître un insigne de policier où se trouvent tous les icônes.
- ▼ Dans le genre original, on fait mieux.
- ▼ Sincèrement, je pense que Jim Walls aurait pu faire mieux. Quand on voit la qualité des Police Quest, Blue Force fait un peu pâlot.

Rumeur à la con : les Tiny Toons auraient une angine.

Police



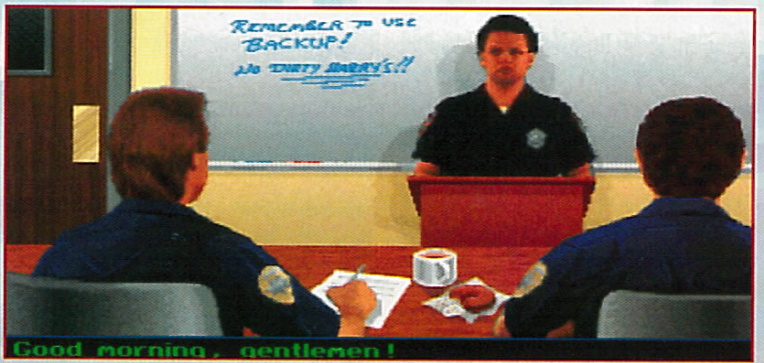
L'ami de votre père vous aidera dans votre enquête. Evidemment, c'est quand même à vous de trouver la bonne piste. Il ne va pas résoudre l'énigme à votre place quand même. C'est vous le héros !

est loin d'être un mauvais jeu et si vous ne connaissez pas Police Quest, en attendant le quatrième épisode, vous passerez d'agréables moments. Pour ceux-là justement, un petit mot sur l'histoire vous mettra tout de suite dans l'ambiance. Vous incarnez un jeune motard de la police marqué par l'assassinat de ses parents pendant son enfance. Dr. Freud bonjour ! ... votre père était lui-même un grand et brave défenseur de l'ordre. Après une première partie où vous vous familiarisez avec les procédures: interpellations, contrôles d'identité, arrestations de chauffards, etc., vous serez appelé sur une affaire qui, le hasard fait bien les choses, vous mettra sur la piste des meurtriers de vos parents. C'est donc du sérieux et il vous faudra, comme dans tous les jeux d'aventure, accomplir des actions spécifiques à un moment donné pour faire "avancer" le scénario. Rien de bien original donc. Ah si, un p'tit truc marrant, sur l'ordinateur dans le jeu, vous trouverez des démo des autres jeux de Tsunami: Protostar, Rignworld et Wacky Funsters.

CALOR

Grâce à vos qualités de détective, vous retrouverez bientôt trace de ceux qui ont tué vos parents. Leur repaire se trouve sur une petite île au large, gardée par un cerbère. Attention chien (très méchant) !







PC



EDITEUR
TSUNAMI

AVENTURE	NOTICE VO: 13	1 JOUEUR
10 MO	8 DISQUETTES	SOURIS/CLAVIER
VGA	CARTE SON	S.BLASTER S.BLASTER PRO AD LIB ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME 15
BRUITAGE 12
MUSIQUE 13
ANIMATION 14
MANIABILITÉ 16
DUREE DE VIE 13
ORIGINALITE 10

TESTE SUR 486 DX2

70%

Rumeur à la con : Pac-Man filerait la jaunisse.

REALMS OF

UNE CENTAINE D'HEURES POUR EN VENIR A BOUT...



Les combats sont représentés en 3D isométrique qui est, quoiqu'on en dise, la meilleure façon pour bien visualiser les personnages en évitant des petits points ou des sprites ridicules.



La création des personnages au niveau avancé est très complet voire complexe tant il y a de paramètres. Si vous aimez peaufiner vos persos, prévoyez un bon quart d'heures par tête.

Blade of Destiny, The Clue Book

Pour les héros en herbe qui ne veulent pas trop se fatiguer à errer sans fin dans les contrées d'Arkania, Sir Tech propose un Clue Book où vous trouverez tout ce qu'il y a à savoir pour réussir. Et la palette est large, cela va de toutes les cartes des villes et "donjons" à explorer aux listings des objets, armes, artifacts magiques en passant par la description des monstres et PNJ. Et si en plus cela ne vous suffit pas, le livre propose également une sorte de "soluce complète" avec le parcours à effectuer et les actions à entreprendre. Yeah!

Encore un jeu de rôles! Oui, mais pas n'importe lequel, il s'agit de l'adaptation officielle du jeu de rôles de table, L'Oeil Noir. Comment? Vous ne connaissez pas ce merveilleux jeu? Vous n'avez donc pas lu le dossier que nous avions fait il y a quelques mois sur les jeux de rôles et de plateau adaptés sur micro? Pas d'problème, jetez un oeil sur l'encadré qui traîne quelque part dans les pages de ce test... Ca y est? Bon, on peut passer aux choses sérieuses.

Blade of Destiny se déroule sur le monde d'Arkania à l'ambiance et aux moeurs très "nordico-viking". Avec des noms comme Thorfinson, Kollberg ou Olgardsson , c'est sûr que c'est pas vraiment asiat'. C'est donc dans ce monde glacial peuplé d'une majorité de blonds aux yeux bleus que vous devez accomplir une quête de la plus grande importance. Vous devez en effet retrouver l'Epée du Destin, mais pour cela auparavant, réunir différents morceaux d'une carte qui vous en indiquera l'emplacement. Vous vouliez de l'action et de l'aventure? Vous voilà servi car le monde d'Arkania est tout ce que vous voulez sauf petit. Après une phase de création de person-



Arkania est si gigantesque qu'il faut parfois plusieurs jours pour aller d'une ville à l'autre. N'hésitez pas à faire des haltes ; des héros morts de fatigue, ça fait désordre.

UP & DOWN

- ▲ Le territoire à explorer est immense: vous pourrez visiter plus de 70 villes, villages, donjons et autres ruines. De bien belles heures de recherche en perspective.
- ▲ Un des rares jeux où les grosbills risquent de s'ennuyer ferme.
- Les énigmes sont tordues à souhait et les PNJ "utiles", foison.
- ▲ La réalisation est quelconque, voire obsolète par rapport à ce qui se fait dans le même genre actuellement.
- ▲ La création des personnages est parfois un peu fastidieuse.

Rumeur à la con : Dizzy provoquerait des tendinites.

ARKANIA
BLADE OF DESTINY

nages plus ou moins longue/simple/intéressante, vous aboutissez à des personnalités complexes avec qualités mais aussi défauts. Pour les fainéants, il est bien sûr possible de tout faire faire automatiquement.

L'écran principal de jeu comporte une fenêtre graphique en 3D subjective vous permettant de vous situer lors des déplacements dans les villes et les donjons. Comme rien ne ressemble plus à un mur qu'un mur, vous disposez d'un automapping avec un code couleurs pour vous repérer. L'interface est très bien étudiée et en un rien de temps vous jonglerez entre les différents écrans/options sans difficulté. Les combats, eux par contre, se déroulent en 3D isométriques, comme Legend. Vous avez ainsi une parfaite visualisation de la situation des différents acteurs pour élaborer une tactique et effectuer vos actions. Vous disposez d'un capital de point d'action que vous dépensez en déplacement, attaque, magie, etc. Malgré tout, il ne faudra pas compter sur ces joutes belliqueuses pour gagner de l'expérience. Blade of Destiny est le domaine des neurones, pas des biceps. L'accomplissement des sous-quêtes et la résolution des énigmes apportent et rapportent davantage que les massacres. Le dialogue est indispensable -ce serait bête de décapiter une vieille mémé qui ne demandait qu'à vous aider.

Côté réalisation, ce n'est pas le nirvana. Si graphiquement ce n'est pas immonde, c'est quand même légèrement un petit peu dépassé par rapport à ce qui se fait (les Beholder par exemple). Les combats sont néanmoins réussis. L'animation et l'environnement sonore par contre sont réussis, sans être inoubliables. Si vous cherchez un jeu de rôles complet et passionnant sans forcément être impressionnant du point de vue de la réalisation, pas d'problème. Prévoyez quand même du café et le sac de couchage parce qu'il vous faudra une bonne centaine d'heures pour en venir à bout!

CALOR



Blade of Destiny ne fera pas le bonheur des grosbills car le dialogue avec les PNJ est indispensable pour progresser. C'est finalement très proche d'une partie de jeu de rôles sur table.



Les villes s'étendent parfois sur une grande surface et on s'y perdrait très facilement s'il n'y avait l'auto-mapping.

L'oeil Noir, le jeu de rôles sur table

Blade of Destiny est l'adaption officielle du jeu de rôles de table allemand, L'Oeil Noir, qui fait un malheur Outre-Rhin. L'intérêt de "Das Schwarze Auge" est sa grande accessibilité aux débutants. Les règles sont simples à assimiler et on arrive très vite à entrer dans l'ambiance. Au bout d'un certain temps, on pourra passer aux "Règles avancées", beaucoup plus complètes et donc intéressantes. Une bonne alternative pour ceux qui ne "veulent pas faire comme tout le monde" ou se ruiner en se lançant dans la série des AD&D.

PC/AMIGA

PC EDITEUR SIR TECH

RÔLE | NOTICE VO 15 | 1 JOUEUR
7 MO | 3 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER
VGA | CARTE SON (S.BLASTER, S.BLASTER PRO, AD LIB, ROLAND MT 32 SOUND SOURCE)

TESTE SUR 486 DX2 66

AMIGA

ROLE | NOTICE VO 15 | 1 JOUEUR
1 MO | 8 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

GRAPHISME 11/13
PC
AMIGA

BRUITAGE 11/11

MUSIQUE 12/13

ANIMATION 12/12

ERGONOMIE 15/15

DUREE DE VIE 16/16

ORIGINALITE 12/12

La traduction intégrale des textes à l'écran et du manuel en Français est prévue, mais c'est pas pour tout de suite. Blade of Destiny est le premier épisode de la trilogie de Realms of Arkania; le second, Star Trail, est prévu pour le printemps 94.

PC **74%** AMIGA **75%**

International Open Go

Un golf 3D avant tout!

En simulation de vol, il existe deux types de produits; ceux qui sont orientés "jeu" et ceux qui s'attachent plutôt à reproduire la réalité aussi fidèlement que possible. "Jolie phrase en vérité", êtes-vous sûrement en train de penser, mais quel rapport avec ce logiciel de golf ? Moulinex a-t-il définitivement pété les plombs pendant les vacances ? Soyez rassurés et voyons plutôt où je veux en venir: il existe un point commun entre ce golf et les simulateurs de vol. En effet, grâce à un nouveau type d'affichage, ce jeu se comporte véritablement comme un "simulateur de balle de golf".





Les décors sont réussis et les déplacements impressionnants avec une machine rapide (486).

ÇA SWING!

A chaque tir en effet, une caméra permet de suivre la balle au-dessus du terrain. Mieux encore, de nombreuses options offrent l'opportunité de faire, avant le tir, un vol plané vers le prochain trou afin de reconnaître les lieux et de nombreuses options permettent de configurer la visualisation (poursuite, caméra subjective, etc.). Le paysage, qui comporte creux et bosses comme tout terrain qui se respecte, est bien entendu représenté en 3D et çà et là, on trouve de petits éléments de décor: plantes, variations de textures et arbres. Ces derniers, assez nombreux, sont particulièrement détaillés et on se surprend parfois à viser intentionnellement vers la forêt afin de bénéficier d'un rase-mottes sylvestre du plus bel effet.
En ce qui concerne le jeu proprement dit, on retrouve là les options habituelles aux simulations de golf: choix du terrain (pour le moment 3 types), nombre de joueurs, niveau de difficulté, etc.

Les menus (ici tous sortis pour la "photo"), apparaissent par scrolling. Noter le nombre imposant de vues extérieures qu'il est possible de choisir.



UN CRI DANS LA NUIT!

Nouveauté de choix, un mode "skin" rajoute au noble sport un aspect mercantile tout à fait motivant puisqu'on peut dorénavant intéresser la partie et parier de l'argent à chaque trou. Au chapitre des nouveautés, le système de tir est lui aussi assez bien vu puisqu'il faut "viser la balle" avant de tirer (le logiciel se charge de vous faire trembloter). Voici donc un jeu bien sympathique dont le graphisme change un peu du reste de la production. Seul défaut, c'est un peu saccadé sur les machines lentes.

Moulinex

UP & DOWN

- ▲ La présentation générale ainsi que les menus sont originaux.
- ▲ La poursuite animée de la balle est impressionnante.
- ▲ La possibilité de jouer de l'argent rajoute une péripétie à la partie.
- ▼ Le graphisme est étrange et les couleurs un peu pâlotes.
- ▼ C'est un peu lent sur les machines "normales" (386 et compagnie).

lf Championship



La visée rajoute à la difficulté du tir. En revanche, le dosage du swing se fait simplement selon 4 modes, de "faible" à "très fort".



LES SIMULATIONS DE GOLF

Existant depuis de nombreuses années, la simulation de golf a subi, depuis peu, de grands changements. Tandis que certains produits s'attachent à grand renfort d'images digitalisées, à reproduire le plus possible l'aspect "nature" de ce sport pour citadins en quête de verdure apprivoisée, d'autres produits privilégient le côté "déplacement et animation". Certes, l'idéal serait de profiter d'images digitalisées animées ET fluides mais ça, c'est pas vraiment évident. Bref, on trouve côté "digit" les Links 386 et autres Microsoft Golf, et côté "animation" 3D Microprose Golf et Open Golf. Ce dernier, qui privilégie particulièrement le mouvement grâce à de nombreux modes de visualisation, est vraiment très impressionnant lorsqu'on est équipé d'une machine rapide. Afin de se démarquer un peu plus, ce golf bénéficie également d'une présentation assez novatrice grâce aux menus déroulants.



PC

PREVUE SUR :
ST • AMIGA
3DO



EDITEUR
OCEAN

GOLF	NOTICE VF: 14	4 JOUEURS
2,8 MO	2 DISQUETTES	SOURIS/CLAVIER
VGA/SVGA	CARTE SON	■ S.BLASTER S.BLASTER PRO ■ AD LIB ■ ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME 14
BRUITAGE 12
MUSIQUE 12
ANIMATION 14
MANIABILITÉ 16
DUREE DE VIE 15
ORIGINALITE 10

TESTE SUR 486 DX2

75%



Walk like an Egyptian... Peu de pièges dans le monde égyptien, mais un véritable casse-têtes. Des trous partout et des pierres incassables...

Lemm The Tribes

Les Lemmings au secours du ST!

Le fameux, que dis-je, l'excellent Moulinex ayant déjà testé le soft sur un autre standard, écrivait à l'époque "...Maintenant que nous voilà rassurés, faisons comme si vous n'aviez jamais entendu parler des Lemmings". Sans aller jusque là, il faut bien avouer que nous ne connaissons que peu de choses sur ces êtres minuscules. Qu'à cela ne tienne! Cette suite s'en charge merveilleusement bien.

UN MONDE SE DEVOILE

Ce deuxième volet nous apprend d'emblée que le peuple Lemmings se compose de douze tribus réparties dans douze pays. Si ce monde n'est assurément pas du nôtre, son système climatique n'en est pas moins ressemblant (hiver, été, nuit...). Mais les similitudes ne s'arrêtent pas là. Leur culture est également analogue, ne serait-ce que par la façon dont les Lemmings égyptiens construisent leurs pyramides ou encore par les sports qu'ils pratiquent... Quoiqu'il en soit, les nains aux cheveux verts en pleine crise d'évolution vous demandent, par l'intermédiaire de votre ST, d'unifier leur monde.

Les Lemmings, toujours aussi frappés qu'auparavant, avancent inlassablement sans jamais regarder devant eux. C'est donc à vous de leur indiquer la manière avec laquelle ils doivent progresser pour parvenir à la sortie. Pour ce faire, un groupement de dix icônes en bas de l'écran offre une sélection des fonctions que l'on vous autorise à utiliser. En plaçant le curseur de l'écran sur un Lemming, on peut lui assigner la fonction désirée. Les tableaux occupant fréquemment plusieurs écran, il faut faire scroller en déplaçant le curseur susnommé sur les bords de l'écran. Les Lemmings tombent d'une trappe ou d'un objet à raison d'un toutes les deux secondes, ce qui vous laisse peu de temps pour préparer le chemin pour les autres. Comme vous pouvez le constater, le principe reste identique à celui de Lemmings 1, la différence émanant de la quantité de fonctions que peuvent accomplir les 12 tribus. Rappellez-vous du permier épisode : ils pouvaient construire des escaliers, creuser des galeries, sauter en parachute... Aujourd'hui, ils peuvent également skier, lancer le javelot, s'envoler en ballon, tirer au bazooka, construire des ponts, se brosser les dents, manger du gloubiboulga, tirer la langue, laver leur linge sale en public, chanter l'alléluia sans fausse note et regarder le club Dorothée sans gerber. Plus de 52 alternatives sont de la sorte disponibles (voir encadré ou ça va chier !).



Vamos a la playa... ohoh : Le pays du surf et de la bronzette. Tiens, ça me rappelle mes vacances!

OH NOOOooOOooo!

Et non, vous n'aurez plus droit au célèbre crie du Lemmings en train d'exploser. Mais qu'importe, la diversité des tableaux et l'incroyable finesse des animations palient amplement à ce terrible défaut. J'en profite d'ailleurs pour citer de nouveau ce cher Moulinex : "C'est dingue ce que les gra-

UP & DOWN

- ▲ Enfin une suite qui tient la route! Les Lemmings ont fait d'immenses progrès depuis la dernière fois!
- ▲ Une finesse d'animation superbe, agrémentée de tableaux variés aux graphismes efficaces
- ▲ Les musiques très entraînantes sont pour la plupart des airs connus.
- ▲ Une grande convivialité et une durée de vie intéressante.
- ▼ Il n'y a pas d'intro, chose étonnante pour cet éditeur!
- ▼ C'est quelquefois fouilli.

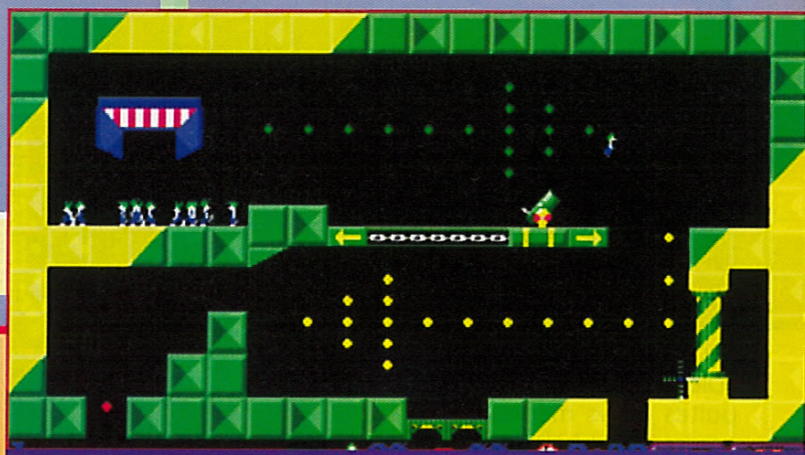
ings 2

MEGASTAR joystick

phistes sont capables de faire en bougeant un ou deux pixels!". Sacré Moulinex et... quel sens de l'observation!

Devant l'ampleur de votre tâche, les programmeurs ont décidé d'inclure une section d'entraînement. Etablissez un choix de huit Lemmings et tentez d'accéder à la sortie en faisant n'importe quoi, pourvu que vous appreniez à maîtriser chaque personnage. Lorsque vous vous sentez près à affronter le monde, vous choisissez le pays par lequel vous allez débuter votre quête, à l'aide de la carte prévue à cet effet.

Hormis les nouvelles facultés de nos héros, cette suite comprend



Le monde du cirque. Le canon sert à projeter un Lemming qui devra aller percer un trou sous la plateformes de départ pour libérer ses potes. L'animation est fantastique : le Lemming allume la mèche, monte dans le tube et s'envoie en l'air. Géénial!

Ils sont fous ces Lemmings!

Des Lemmings qui ne manquent pas d'air!



Le Montgolfier : Il décolle à la verticale et peut être orienté à l'aide du ventilateur.



Le Tapis Volant : Il reste à deux centimètres du sol et suit la forme du terrain.



Le Jet Pack : Aller n'importe où pendant une dizaine de secondes à l'aide du ventilateur.



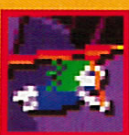
Le Vrilleur : Creuse des tunnels partout et se dirige également à l'aide du ventilateur



Le Surfeur : Sur l'eau, Il se dirige au gré du vent de votre ventilo.



Le Parachutiste : Aucune limite de temps. On peut l'influencer à l'aide du ventilateur.



Le Delta–Plane : Un Lemming se jetant en Delta Plane peut être contrôlé à la souris.



Les Ailes d'Icare : A croire qu'Icare n'était pas vraiment au point! Idem Parachutiste.

Des p'tit trous, des p'tit trous, toujours des p'tit trous!



Le Laserman : Son sabre laser vaporise tout ce qui l'entoure. Que la force soit avec lui!



Le Cogneur : Il dégage le terrain horizontalement de toutes sortes d'embuches.



Le Bêcheur : Creuse son trou à la verticale jusqu'à ce que mort s'en suive.



Le Cogneur Bis : A l'instar de son prédécesseur, il se fraye un chemin horizontal.



Le Piocheur : Tout comme le Pelleteur, il creuse un tunnel avec un angle plus faible.



L'Escrimeur : A la pointe de son épée, ce Lemming taille la roche en diagonale et vers le haut.



L'Applatisseur : Il est si lourd, qu'il parvient à creuser un trou vertical en sautant.



Le Pelleteur : A l'aide de sa bonne grosse pelle des familles, il creuse en diagonale.



Le Flambeur : D'un coup de lance-flamme, il détruit tout ce qui lui fait face.



L'Exploseur : Comme Misou-Misou, l'Exploseur pète sur commande mais en différé.



Le Bombeur : Celui-là est si fainéant qu'il n'hésite pas à déposer sa bombe sur ses pieds.



La nuit, tous les Lemmings sont gris. Certains niveaux sont moins beaux que d'autres, mais le plaisir reste intact.

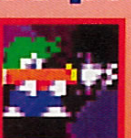
Randonnée pour des tueurs!



L'Archer : Tel Guillaume tirant sur une pomme, l'archer décoche ses flèches dans la direction de votre choix .



Le Lanceur :Son jet à la forme sinusoïdale permet de dégager des endroits inaccessibles.



Le Bazooka : Celui-là se sert de son arme pour détruire une partie du décors.



Le Javeloteur : Il balourde son javelot relativement loin, surtout s'il court .



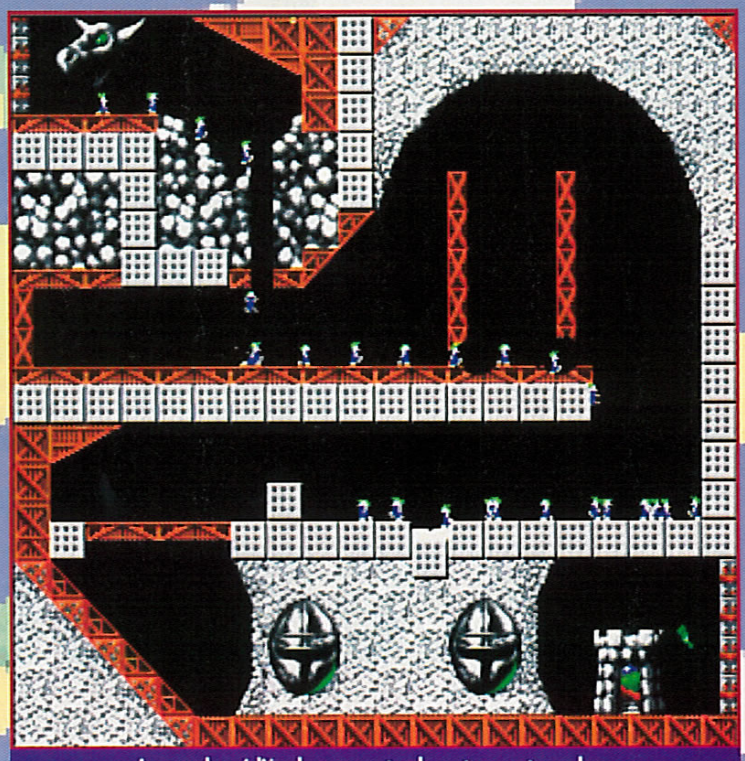
Le Mortier : Son action est identique à celle du Lanceur avec toutefois une distance plus importante.



Le Grappin : Un clic pour armer le tir, un second pour la direction. Les autres n'ont plus qu'à monter sur le fil.

Lemmings 2
The Tribes

d'autres innovations intéressantes. Primo (je vous l'expliquais plus haut), chaque endroit jouit de décors et de pièges qui lui sont propres, ainsi que d'une musique appropriée. Secondo, de multiples objets comme des catapultes (pays médiéval), des cordes qui se balancent ou des trampolines font leur apparition. Tercio, il est possible de troquer le curseur contre un ventilateur capable d'influencer le comportement de certains Lemmings. Bref tout un programme! Mais toutes ces innovations ne rendent finalement les 120 niveaux que plus difficiles (je vous rassure, on peut sauver sa partie) et il est désormais possible de terminer un niveau de maintes façons différentes. Dans certains cas, il en résulte une impression de fouilli incroyable.



Le monde médiéval avec ses torches et ses catacombes.



Sélectionnez l'un des douze endroits de ce monde et aidez les Lemmings à réunir les douze morceaux du Talisman.



C'est l'un des endroits les plus fendards. Les Lemmings tombent sans arrêt, patinent sur la glace et font du ski. C'est Holiday on ice!

Mais ne nous arrêtons pas pour si peu, L2 est un jeu excellent qui va redonner du poil de la bête à ce sacré ST!

LORD CASQUE VERT.

Oh no! more Lemmings!

La liste de la page précédente n'est pas exhaustive. Nous vous laissons le soins de découvrir d'autres personnages plus délirants les uns que les autres.



ST

DÉJA DISPONIBLE SUR :
AMIGA • PC



EDITEUR PSYGNOSIS



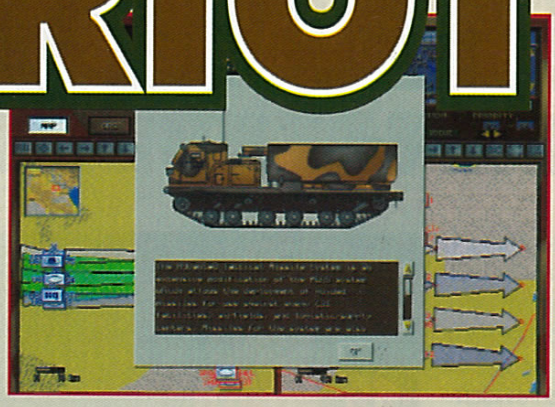
GRAPHISME 17
BRUITAGE 16
MUSIQUE 16
ANIMATION 16
MANIABILITÉ 15
DUREE DE VIE 19
ORIGINALITE 18

NECESSITE 1 MO

91%

Beau mais complexe

PATRIOT



Three-Sixty, les amateurs de wargames connaissent, surtout avec la formidable série des V for Victory. Pas étonnant donc de voir débarquer, devinez quoi... un wargame. Un pur et dur. Patriot exploite la très récente Guerre du Golfe où vous avez d'ailleurs le choix du camp. Les gentils Irakiens ou les méchantes Forces de la Coalition... c'est comme vous voulez, vous choise. Patriot est d'une complexité extrême -c'est en fait l'adaptation d'un vrai wargame de chez Games Design Workshop- bien qu'il dispose d'un tutorial très progressif. Ah... ils vont aimer ça les wargamers. Néanmoins, il possède l'indéniable atout d'exploiter complètement le support informatique, contrairement à la plupart des wargames adaptés. Il ne suffit pas de déplacer des petits pions sur un terrain à cases hexagonales, tour par tour. Ici, vous devez vous occuper de tout, en temps réel, ou presque (on active la "pause" quand on veut analyser la situation ou donner des ordres). Si Patriot traite essentiellement des forces terrestres, vous pouvez aussi ajuster les manoeuvres aériennes. Les missions proposées sont, bien sûr, "historiques" et vous pourrez ainsi vous amuser à refaire le monde peinard chez vous alors que de pauvres bougres se font tuer là-bas sur le front... Mais si vous en avez assez de toujours faire la même chose, Patriot comporte un éditeur de missions et promet donc un nombre presque illimité de stratégies. Les curieux seront contents de trouver une immense base de données sur les types de matériel de guerre, aussi divers que les missiles, chars, lance-roquettes, et autres véhicules. En tout, plus de 150 images digits. L'écran de jeu est très agréable grâce aux graphismes en Super-VGA. On comprend ce souci de finesse quand on commence à passer en mode "cartes". Certaines d'entre elles sont de véritables casses-têtes et il faudra très vite désactiver pas mal d'éléments affichés, pour ne pas s'y perdre. Dommage cependant de ne pas trouver le presque plein écran de V for Victory. L'environnement sonore par contre, est plutôt "faiblard". On a droit à une superbe musique pendant la présentation et après, ben c'est le silence total. Oh, on entend bien quelques explosions par-ci, par-là, pendant la bataille mais c'est encore pas assez. C'est pas bien méchant mais c'est dommage. Enfin, et ce n'est pas le moindre, il est possible de jouer humain contre humain grâce à une option modem/réseau. Cool non?

Calor



UP & DOWN

- ▲ Patriot est très réaliste et complexe: les wargamers vont adorer.
- ▲ Il y a un tutorial progressif très bien fait, qui met dans le bain tout de suite.
- ▲ La base de données incluse dans le jeu comblera les fous de guerre.
- ▲ Tous les jeux devraient être en Super-VGA... Three-Sixty eux, ont compris et c'est tant mieux car c'est beau.
- ▼ C'est quand même ardu.
- ▼ Le silence favorise la réflexion apparemment.

PC

CONFIGURATION MIN : 386SX, 4MO RAM



EDITEUR THREE-SIXTY



GRAPHISME 17

BRUITAGE 12

MUSIQUE 12

ANIMATION --

ERGONOMIE 18

DUREE DE VIE 18

ORIGINALITE 10

TESTE SUR 486 DX33

77%

GATEWAY II HOMEWORLD

PC

GATEWAY 2 HOMEWORLD

EDITEUR LEGEND

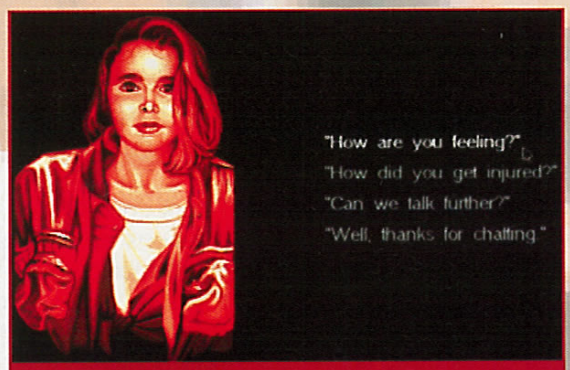
AVENTURE | NOTICE VO : 13 | 1 JOUEUR

9 MO | 4 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

VGA/SVGA | CARTE SON : S.BLASTER, S.BLASTER PRO, AD LIB, ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

Les vieux de la vieille, ceux qui ont débuté leur vie micro-ludique sur les aventures texte, reconnaîtront d'emblée l'origine de ce soft: Legend. Gateway 2: Homeworld est, comme vous pouvez vous en doutez la suite de Gateway 1, sorti il y a un peu plus d'un an. L'histoire est complètement futuriste, "èsse-èffe", et vous mènera aux fins fonds de l'univers connu. Vous aurez ainsi par exemple l'occasion de traverser des sortes de "réserves" avec des dinosaures (Jurassic Park n'est pas très loin) et des Hommes de Néanderthal, sur une planète des glaces, et même les mystérieux trous noirs. C'est une course à la montre contre vos ennemis de toujours, les Heeches, qui veulent encore une fois réduire la Terre à néant. Le principal inconvénient de ce soft est bien évidemment qu'il est en mode texte. Même si vous pouvez effectuer la plupart des actions à l'aide de la souris, il n'en reste pas moins que les descriptions sont en anglais dans le texte. Il vaut mieux donc soit être très bon et parler "fluently" comme on dit, soit vouloir apprendre et se prémunir d'un bon dico avant de charger le jeu. Ceci étant dit, il n'y a pas meilleur moyen pour améliorer son niveau dans la langue de Shakespeare. Faut aimer... Mais Legend suit malgré tout l'évolution technologique en matière de jeu. L'écran comporte ainsi une fenêtre graphique de toute beauté et l'aventure est parfois entrecoupée de séquences (très courtes) animées ou de graphismes plein-écran. C'est le cas par exemple, lors des dialogues ou quand vous utilisez un appareil quelconque. Et l'environnement sonore participe à l'ambiance. Enfin, félicitons Legend d'avoir inclus dans la boîte du jeu, le hint book qui vous évitera d'errer sans fin à la recherche du vocabulaire adéquat. Un très bon jeu qui mérite qu'on s'y accroche.

CALOR



Les dialogues avec les personnages importants se font par le système de Q.C.M. classique.



Même si Gateway est avant tout une aventure texte, l'interface a été conçue de telle façon que la plupart des actions peuvent être effectuées à la souris.

GRAPHISME 18

BRUITAGE 13

MUSIQUE 14

ANIMATION 12

ERGONOMIE 14

DUREE DE VIE 17

ORIGINALITE 14

TESTE SUR 486 DX2 66

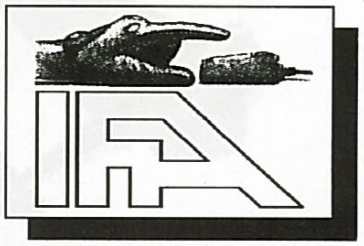
81%

UP & DOWN

- ▲ C'est une aventure en mode texte.
- ▲ L'interface a très bien été étudiée et n'a pas bougé d'un pouce depuis la série des Spellcasting.
- ▲ Legend a eu l'excellente idée de nous offrir le hint book dans la boîte.
- ▲ Les graphismes sont de bonne facture, parfois époustouflants même.
- ▼ C'est une aventure en mode texte: il vaut mieux se prémunir d'un bon dico avant de s'y lancer.

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

ATARI, AMIGA, Compatibles PC



549 R.N 59680 Cerfontaine

ATARI

DISQUETTE ST 017
COURS D'ASSEMBLEUR : Indispensable pour les débutants en assembleur. Première disquette d'une série de cours d'assembleur, entièrement rédigés en Français.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

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 423
CONJUGUE : un utilitaire en accessoires qui vous aide à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Avec cet utilitaire les fautes ne sont plus permises.

DISQUETTE ST 525
SAGROTAN v4.21b : le toute dernière version de ce fabuleux antivirus, entièrement en Français.

DISQUETTE ST 544
L.C.K. : logiciel de création de loader qui permet de réaliser sans aucune connaissances en programmation, des fichiers exécutables intégrant musique, scrolling, images, sprites et animations. Un excellent logiciel pour créer vos intros. Entièrement en Français.

DISQUETTE ST 563
EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres. Vous êtes aux commandes d'un petit avion et devez abattre tout ce que vous trouvez sur votre passage. Un must à posséder absolument.

DISQUETTE ST 577
JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. Certaines options de ce programme vous suprendront, telles la projection d'un bloc sur une figure géométrique, multiples déformations possibles, etc... Certains logiciel commerciaux feraient bien de prendre exemple sur ce must du Domaine Public. Entièrement en Français.

DISQUETTE ST 585
BOOTBLOCK : un petit utilitaire bien pratique, qui permet d'installer un boot personnalisé et antivirus au démarrage de vos disquettes. Une excellente réalisation.

DISQUETTE ST 589
OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes bénéficiant de graphismes, d'animations et de musiques hors du commun pour un logiciel en Shareware. Ce logiciel surpasse largement certains jeux commerciaux.

DISQUETTE ST 592
LOBOTOMY INVADERS : voilà un jeu spécialement conçu pour les STE. Une adaptation du célèbre jeu Space Invaders, mais avec de nettes améliorations. Absolument délirant. Fonctionne unique sur STE équipés d'au moins un méga de mémoire.

DISQUETTE ST 593
PILE UP : une bonne adaptation de Tétris. Exactement le mme type de jeu, mis à part que celui ci coûte beaucoup moins cher.

DISQUETTE ST 594
SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles dont l'action se déroule dans un château. A vous d'en déjouer les multiples pièges plus diaboliques les un que les autres.

AMIGA

DISQUETTE AM 629
CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture vu de dessus. Très prenant.

DISQUETTE AM 630
THE LOST ORCREST : un excellent jeu de labyrinthe dans le style du célèbre Gauntlet.

DISQUETTE ÀM 631
CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.

DISQUETTE AM 632
PAINT BOX v1.0 : un excellent petit logiciel de coloriage pour les enfants, facile à utiliser.

DISQUETTE AM 633
ATOM SMASHER ; surperbe jeu dans lequel vous devez vous débarasser de vos ennemis en les écrassant avec des blocs de pierre. Très bonne réalisation, fourni avec un éditeur de tableaux. Un must.

DISQUETTE AM 634
CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un singe qui doit colorier toutes les cases en évitant les attaques de ses nombreux ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 637
CASTLE KUMQUAT :un excellent jeu d'avenrure action à posséder absolument.

DISQUETTE AM 640 ###
VIRUS CHECKER v6.2 : la dernière version de ce très bon antivirus, à l'heure où nous écrivons ces lignes.

DISQUETTE AM 641 ###
VIRUS Z v2.23 : excellent antivirus capable d'éliminer plus de 200 virus connus.

DISQUETTE AM 642
LEXESS : une très bonne adaptation du jeu du Pendu, dommage que ce soit en Anglais.

DISQUETTE AM 643
A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur.

DISQUETTE AM 644
BOOT BLOCK UTILITIES : collection d'utilitaires qui vous permettront de personnaliser vos boot block avec images, musique, logos, etc...

DISQUETTE AM 645
GIGER TETRIS : une excellente adaptation ddu célèbre Tétris. Attention celui-ci ne fonctionne que sur A1220 et A4000.

DISQUETTE AM 646
SPACE INVADERS : collection de jeux de tir. Attention ça ne fonctionne pas sur les machines équipées du Kickstart 1.3.

Comp. PC

DISQUETTE PC 034
FAMILY TREE ETC : Logiciel de généalogie très complet, en Français et accompagné d'une documentation importante et claire.

DISQUETTE PC 062
GENEALOGIE 3.40 : un remarquable logiciel de généalogie qui vous permettra une bonne gestion de votre arbre. Ce logiciel a l'avantage d'être complètement en Français. A ne manquer sous aucun prétexte.

DISQUETTE PC 090
MEMO COMPTES : programme de gestion de budget familial, simple et efficace. Ce logiciel ne necessite aucune connaissance en informatique si ce n'est d'allumer votre ordinateur. Logiciel en Francais.

DISQUETTE PC 112
LEO : logiciel éducatif qui permettra à vos enfants d'apprendre ou de réviser leurs tables de multiplication. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 116
SPIROIDE : voila un jeu franchement superbe à mi-chemin entre le jeu de l'oie et le Trivial Pursuit. Entièrement en Français, ce qui ne gâche rien. Un Must.

DISQUETTE PC 148
MICRO GRILLE 2 : logiciel qui vous permettra de créer et résoudre des problèmes de mots croisés. Une excellente réalisation entièrement en Français.

DISQUETTE PC 388
LE PENDU : une excellente version VGA du célèbre jeu du pendu, réalisée par un de nos fidèles collaborateurs. Logiciel Français.

DISQUETTE PC 421
FRANCE : c'est un programme de géographie française pouvant servir aux élèves d'écoles primaires CM1 ou CM2, mais aussi aux collégiens 6ème et 5ème. Supporte la souris. EGA ou VGA

DISQUETTE PC 423
WUNDER BOOK v1.0 : ce jeu éducatif apprend aux enfants de 3 à 10 ans à reconnaître les formes et les mots et à associer le nom d'un objet à sa représentation. Les jeux avec les mots sont en quatres langues, dont le français. EGA ou VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS Version 3.20 : On l'annonce déjà comme le meilleur des logiciels éducatifs en Shareware, d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Ainsi il réagira à votre travail suivant vos erreurs. 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 458
RAPHAEL : logiciel de dessin écrit en Turbo Pascal, offrant des options très pratiques qui permettent de réaliser des animations du style dessin animé. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 463
DOMUS : logiciel d'aide à la gestion de budget familial, pratique et simple d'emploi ce logiciel malgré son jeune âge a déjà fait l'objet de plusieurs articles dans la presse informatique. Notre avis : Une excellente réalisation Française... Comme c'est facile de travailler avec un logiciel rédigé dans sa langue maternelle...

DISQUETTE PC 605
OXYD : un excellent jeu de réflexion entièrement en Français, dans lequel vous pourrez découvrir les 10 premiers niveaux, mais pour accéder aux 190 niveaux suivants vous devrez acheter le livre d'Oxyd auprès de IFA, au prix de 199 Frs. Fonctionne en EGA, HGC et VGA mais nécessite 600 Ko de mémoire libre.

Et des milliers d'autres logiciels sur catalogue...

6 disquettes commandées
=
la 7ème gratuite

Si votre commande dépasse 300 Frs, vous recevrez en cadeau le T-Shirt du club IFA.

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :

.....

.....

.....

Disquettes Domaine Public Atari ST et Comp. PC : 33 Frs pièce
Disquettes Domaine Public Amiga : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande

Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
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

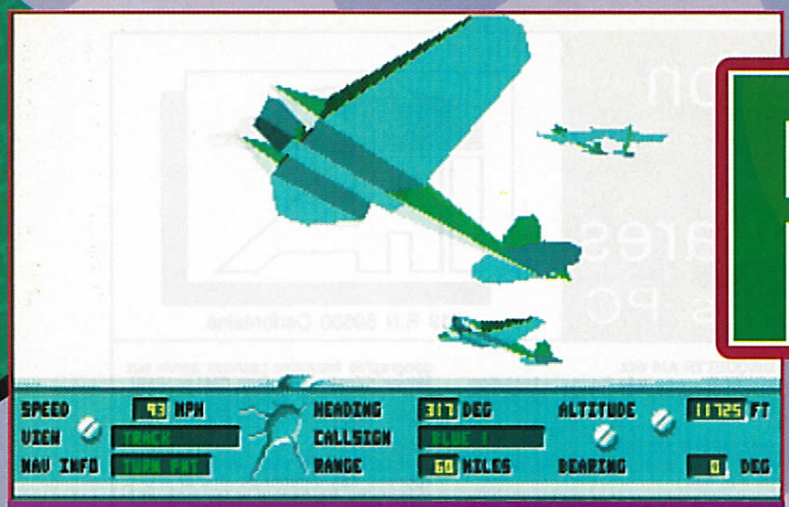
O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

JOY/JUIL

Reach fo

Une bonne exploitation des capacité de votre ST!



Les vues externes sont très nombreuses et l'on peut zoomer à volonté (ou effectuer des rotations...). Comme vous pouvez le constater, il y a pas mal de monde sur l'écran.

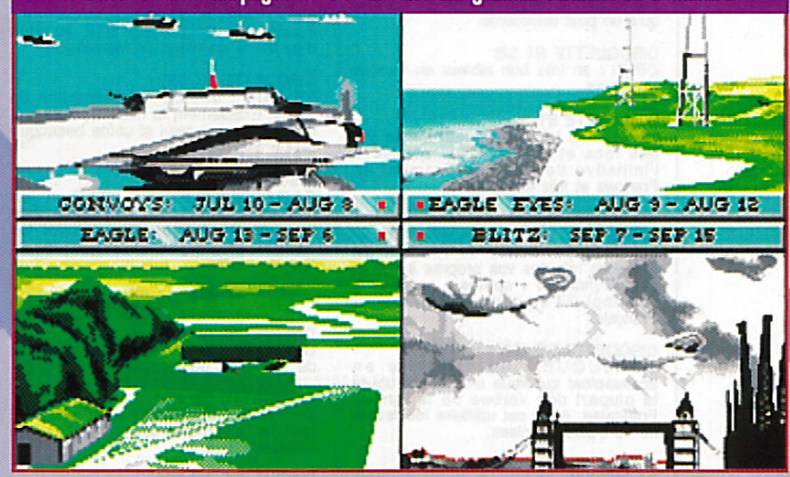
Malgré la pénurie incontestable de jeux sur ST, il est toujours agréable de constater que les rares programmes qui sortent sont très souvent de qualité. Bien que Reach for the Skies souffre de quelques petits défauts, il redonne du poil de la bête à une machine qui en a bien besoin.

LES GRANDES BATAILLES AÉRIENNES.

L'Allemagne vient d'envahir la France. Hitler et ses conseillers, désireux de mesurer la puissance de la Luftwaffe aux forces de la RAF décident de lancer une attaque sur l'Angleterre. Le 10 Juillet 1940, une première offensive est lancée... C'est le début de la bataille d'Angleterre.

Avant toute chose, vous devez choisir votre camp. Lorsque c'est chose faite, un superbe écran plein de pixels vous offre trois possibilités : l'entraînement, le mode controlleur, ou le pilotage. Je passe rapidement sur le mode d'entraînement qui ne sert à rien, hormis le fait de s'entraîner, pour arriver directos dans la peau du controlleur. Assurément, ce sera le mode préféré des amateurs de wargame. Vous jouez le rôle du général de l'armée de l'air et vous dirigez toutes les opérations à partir de la carte de l'état major. En cliquant sur l'un des points de la carte s'affiche une fenêtre contenant des informations sur l'état des bâtiments ou de la flotte aérienne. Pour déclencher une attaque, il suffit de préciser la cible et le nombre d'avions qui y participeront. Quatre scénarios de batailles célèbres sont ainsi accessibles : l'attaque de convois maritimes de la Royal Navy, les bombardements de Londres ou de bases militaires, ainsi que la destruction des radars alliés. Si vous vous trouvez dans le camp allié, votre principale tâche sera d'empêcher la Luftwaffe de mener à bien ses attaques.

Choisissez votre campagne et revivez l'une des grandes batailles de la manche.



L'instrumentation du JU87 allemand est fort complète. Malheureusement, les programmeurs ont oublié le bruit du moteur. Quel dommage!



UN JEU RICHE ET COMPLET

Si votre passion se porte plus sur le pilotage, engagez-vous alors comme pilote. En tant que tel, vous devrez mener chaque combat comme si vous y étiez, en sautant d'un appareil à l'autre (l'ordinateur se charge de piloter l'avion que vous venez de délaisser) et en jonglant entre les différents postes. Côté anglais, vous pilotez deux sortes d'appareils : le Spitfire ou le Hurricane. Côté allemand, c'est plus de six avions dont trois bombardiers que l'on vous propose de piloter. Dans ces derniers, il n'est pas possible de tenir le manche mais seulement de tirer ou de bombarder. Une option "Autofire" permet de laisser l'ordinateur à la place du tireur... Mais ne vous y trompez

UP & DOWN

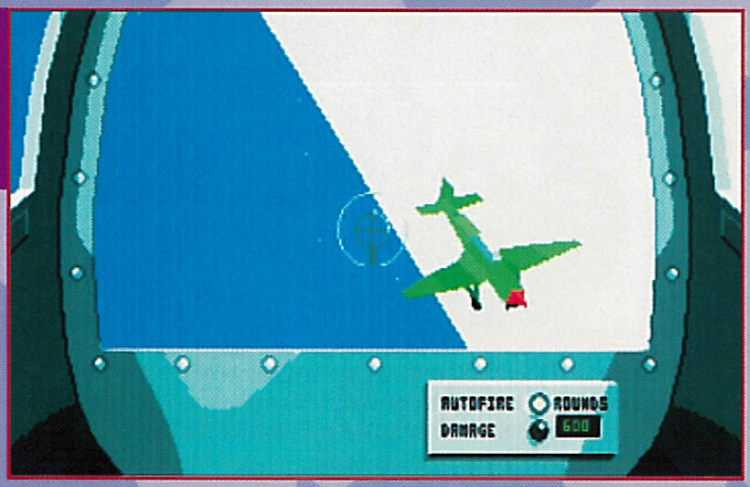
▲ Le nombre de détails est assez inhabituel... mais l'animation reste rapide.

▲ Le fait de pouvoir occuper plusieurs postes rend le jeu encore plus attrayant.

▼ Au secours! Les bruitages sont quasi-inexistants, hormis quelques explosions ou le "vacarme" de la mitrailleuse.

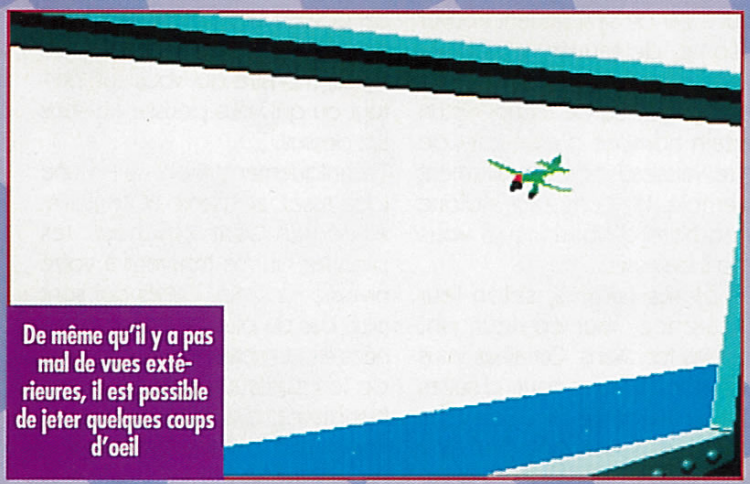
r the skieS

Suivant le type d'aéronef que vous utilisez, vous pouvez vous rendre à différents postes de l'avion. Dans l'image ci-dessus, vous vous trouvez dans le poste de tireur du JU87.



pas, Reach for the skies est une simulation riche de par le nombre de ses options et le réalisme du pilotage. Par exemple, lors des missions de reconnaissance, vous devrez prendre des photos ou filmer des séquences...
L'aspect technique n'est pas en reste non plus. Les graphismes sont relativement corrects, compte tenu de la puissance du ST en ce domaine et l'animation suffisamment rapide pour que le jeu reste jouable. Le seul gros défaut vient de l'absence totale de sons si on laisse de côté le bruit des tirs de DCA ou celui d'une mitrailleuse plutôt minable. Deuxième reproche moins important, le manque d'action lors de certaines phases de jeu.
Cela dit, Reach for the Skies reste un bon jeu qui plaira aux amateurs du genre.

LORD MASQUE A OXIGENE NOIR



De même qu'il y a pas mal de vues extérieures, il est possible de jeter quelques coups d'oeil



Si vous avez opté pour le poste de controlleur, vous prenez les commandes de l'ensemble de la flotte aérienne (alliée ou ennemie) en envoyant un ou plusieurs groupes d'avions sur telle ou telle cible.

ST

DISPONIBLE SUR :
PC • AMIGA



EDITEUR
VIRGIN



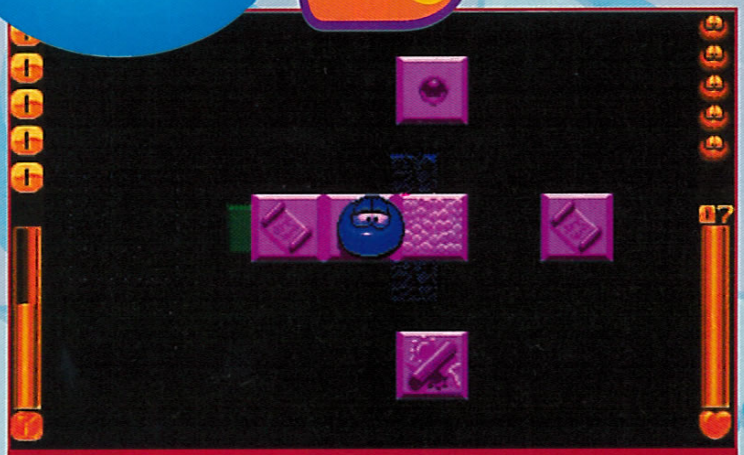
GRAPHISME 17
BRUITAGE 08
MUSIQUE 14
ANIMATION 17
MANIABILITÉ 15
DUREE DE VIE 18
ORIGINALITE 16

NECESSITE 1 MO

80%

BLOB

L'idée de départ était pourtant bonne!



Le Blob, au centre de l'écran, s'apprête à bondir pour récupérer les objets qui lui permettront de reconstruire son vaisseau. Le parchemin sur l'une des plates-formes, donne un mot-de-passe au joueur pour reprendre au même niveau.

Ici, pas de monstre visqueux qui attaque la plage ou qui sort des conduits de lavabos pour gober des humains, le Blob dont il est question dans ce jeu Core Design est tout à fait charmant et souriant. Tout gentil qu'il est, Blob ne passe pas à travers les ennuis, la mère malchance n'a rien à faire du bon fond de ses victimes, tout le monde en prend pour son grade. Le vaisseau qui transportait Blob dans l'espace, d'une planète à l'autre, tranquillement, tombe en panne. Vole en éclats, même. Du coup, Blob se retrouve paumé sur de vagues plates-formes, à essayer de récupérer tous les morceaux de son ancien navire galactique. Vous allez l'aider, vous allez même carrément le diriger et prendre son destin en mains.

CINQUANTE NIVEAUX BONDISSANTS

L'action du jeu se passe en trois dimensions. Vous pouvez faire rebondir Blob sur les plates-formes ; en maintenant le bouton de tir enfoncé, le personnage va plus haut et peut donc atteindre d'autres plates-formes. Le but est différent dans chaque niveau, il peut s'agir de simplement trouver la sortie, de sauver des bébés Blobs perdus avec vous dans cette galère, ou de récupérer un certain nombre d'éléments de votre vaisseau jadis parfaitement assemblé. Un compteur indique le nombre d'objets qu'il vous reste à ramasser.

Les plates-formes, selon leur apparence, leur couleur, ont diverses fonctions. Certaines vous font rebondir plus haut, d'autres sont enduites de glue, d'autres encore vous envoient dans une direction donnée. Certaines, incrustées d'un ventilateur, vous envoient dans les airs ou vous aspirent.

Pour compliquer le tout, alors que vous avez déjà du mal à négocier vos déplacements et vos bonds sans tomber dans le vide de l'espace, des ennemis viennent vous agacer et vous faire perdre de l'énergie. Ils sont, eux aussi de plusieurs types, monstre qui vous suit partout ou qui vous pousse ou vous tire dessus.

Techniquement, Blob utilise une idée assez amusante et originale. A l'écran sont affichées les plaques qui se trouvent à votre niveau, en plein. Celles qui sont plus bas ou plus haut sont dessinées en transparence, et prennent de la consistance quand vous bondissez, quand vous vous en approchez. L'effet est très réussi.

Par contre, le jeu est beaucoup trop répétitif, les niveaux ne présentent pas de véritables énigmes, juste des difficultés et des passages plus ou moins difficiles à négocier. Les graphismes, sans être de mauvaise qualité, sont tout de même extrêmement simplistes, et ce sont de grands écrans noirs représentant l'espace qui prédominent.

Seb.



UP & DOWN

▲ Le rendu des différents plans, un monde en 3D vu d'au-dessus dans lequel le personnage se déplace, est très réussi. Les plates-formes se dessinent et se précisent quand on s'en approche.

▲ Le système de mot-de-passe tient du véritable challenge. Dans chaque niveau, le code n'est pas donné directement, il faut trouver un parchemin pour l'obtenir.

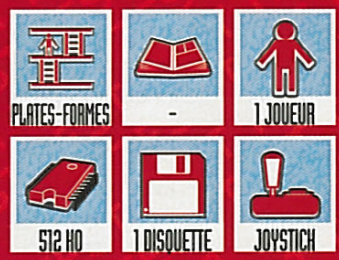
▼ D'un niveau à l'autre, le jeu est pratiquement toujours le même. On aurait préféré se déplacer dans de véritables casse-tête, alors qu'il suffit d'être adroit et rapide. Du coup le jeu lasse trop rapidement.

AMIGA

COMPATIBLE: AMIGA 500 • 600 • 1200



EDITEUR CORE DESIGN



GRAPHISME 09

BRUITAGE 12

MUSIQUE 13

ANIMATION 12

MANIABILITÉ 13

DUREE DE VIE 13

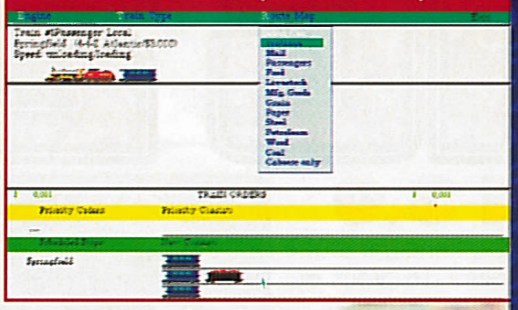
ORIGINALITE 14

62%

Les différents niveaux de "carte" vous permettent de bien visualiser la situation.



La composition des trains se révèle être une vraie prise de tête. Mais des comme ça, j'en veux tous les jours.



Toujours aussi génial mais on attendait mieux...

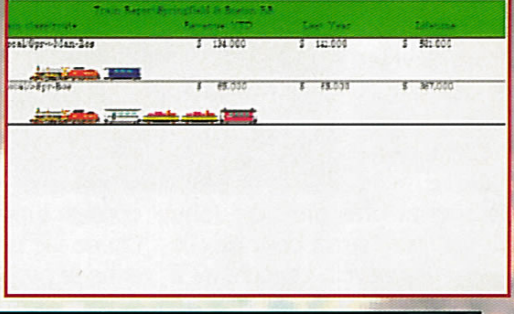
RAILROAD TYCOON DELUXE

Enfin une réédition de fantastique, fabuleux, passionnant soft... Bien avant A-Train, Railroad Tycoon était LA simulation économique fondée sur les chemins de fer. Le but du jeu est simple: vous êtes le patron d'une compagnie ferroviaire et vous devez faire en sorte de durer le plus longtemps possible, face aux nombreux concurrents qui ne manqueront pas de vous mettre des bâtons dans les roues. Tout commence, non par les dinosaures, mais par les gares. Vous devez en effet construire votre réseau de façon à pouvoir acheminer un "produit" quelconque (courrier, voyageurs, charbon, etc.) du point où il est produit vers le lieu où il sera acheté. Vous composez ainsi vos trains afin d'optimiser les parcours. Malgré ses dehors simples, Railroad Tycoon est une simulation complexe qui vous prendra pas mal de nuits -vous pouvez choisir le niveau de complexité du jeu de toutes façons. Railroad est passionnant aussi bien pour les économistes purs et durs, que pour les amoureux des "petits trains" puisque si vous le désirez, vous pouvez également aiguiller vos rames. Avec les six régions de jeu qui vous sont proposées (Côte Est, Côte Ouest des Etats-Unis, Amérique du Nord, Amérique du Sud, Afrique, Europe), les quelques 32 locomotives différentes dont 11 nouveaux par rapport à l'ancienne version, vous n'aurez que l'embarras du choix. Néanmoins, la réalisation de Railroad reste "passable". Bien sûr, les graphismes ont été améliorés et sont beaucoup plus fins que ceux de la première version, de nombreux bruitages ont été ajoutés et la musique est beaucoup plus agréable, mais si on le compare à un jeu tel que A-Train, il fait bien pâle figure. De même, si la plupart des "ordres" s'effectuent à la souris, on doit toujours utiliser le clavier pour construire ses voies ferrées. Mais heureusement, l'intérêt est là et bien là et je vous défie de vous en lasser au bout de deux parties.

CALOR



De nombreux écrans vous exposent la situation financière de votre entreprise. Attention, si ça va mal, vous pouvez vous faire virer par le Conseil d'Administration.



UP & DOWN

- ▲ Une des simulations économiques les plus réussies et les plus passionnantes: au bout de quelques minutes de jeu, on s'y accroche comme de la glue.
- ▼ L'interface laisse parfois à désirer.
- ▲ De nouvelles zones de jeu ainsi que de nouvelles locomotives permettent de faire durer le plaisir encore plus longtemps.
- ▼ La réalisation est moyenne: on était en droit d'attendre beaucoup plus de cette version "deluxe".

PC

Config. min.: 386sx, 16 Mhz
Microprose propose aux possesseurs de l'ancienne version d'acquérir la nouvelle à un tarif préférentiel.



EDITEUR MICROPROSE

SIMUL/ECO.	NOTICE VF: 14	1 JOUEUR
5 MO	3 DISQUETTES	SOURIS/CLAVIER
VGA	CARTE SON	■ S.BLASTER S.BLASTER PRO ■ AD LIB ■ ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME 12
BRUITAGE 14
MUSIQUE 13
ANIMATION 11
ERGONOMIE 13
DUREE DE VIE 18
ORIGINALITE 14

TESTE SUR 486 DX2 66

80%

MiG 29

FALCON 3.0



Après Operation: Fighting Tiger, voici le second data-disk pour l'éminent Falcon 3.0. Si généralement, les data-disks se contentent de proposer des missions supplémentaires, celui-ci change complètement les données du jeu. Vous vous retrouvez en effet aux commandes d'un appareil différent, le terrible MiG-29, l'ennemi attitré des F-16. Vous qui étiez habitués à l'armement et aux réactions du Falcon, va falloir oublier tout ça. Finis les AMRAAM et autres Sidewinders, faut jongler avec les Alamo, Archer et Aphid. Le réalisme des modèles de vol est hallucinant, à l'instar de ceux de Falcon. Mais l'intérêt réside dans le jeu en réseau ou par modem. C'est en effet la première fois que vous pourrez faire affronter des appareils différents. Que ce soit en duel un-contre-un ou à plusieurs jusqu'à six en même temps, ça va saigner ! Du point de vue de la réalisation, data oblige, il n'y a pas grand changement, et c'est bien dommage. Si Falcon 3.0. reste le plus populaire des simulateurs de combat, il faut avouer qu'il se fait un peu vieux. Mais puisqu'il s'agit d'un data-disk, quoique je raconte, si vous êtes fans, MiG-29 prolongera de toutes façons votre plaisir.

CALOR





SUR PC
EDITEUR
SPECTRUM HOLOBYTE

NÉCESSITE FALCON 3.0
SIMULATEUR DE VOL
NOTICE VO : 15
NOMBRE DE DISQUETTES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 6
CONTROLE :
SOURIS • JOYSTICK • CLAVIER
CARTE SONORE :
ADLIB • SOUND BLASTER • ROLAND MT32
VIDÉO • VGA

Testé sur 486 DX2 66

MiG-29 sortira également en version "indépendante", fonctionnant sans Falcon 3.0.

DATA-DISC

TERMINATOR 2029

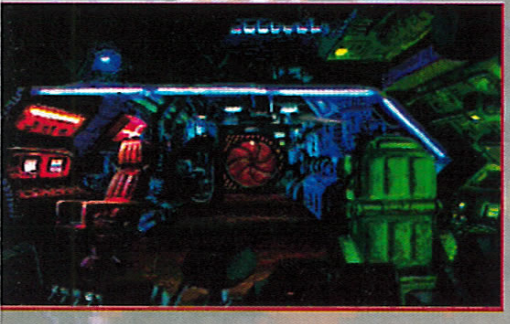
Opération SCOUR



Après la destruction du satellite orbital de la SkyNet, le Colonel John Connor ordonne la destruction systématique des derniers Terminator et autres robots ennemis. Mais le 12 Mars 2029, le capitaine Antiarch rapporte qu'une attaque vient d'être menée à l'en-contre de Washington, quartier général de la résistance. Plus de doute possible, SkyNet est de retour... Vous voilà maintenant Lieutenant Colonel et bras droit de John Connor, basé sur la base de l'île Roosevelt. L'armure ACE a été perfectionnée et votre armement est de plus en plus efficace. Du côté de la SkyNet, deux nouveaux ennemis font leur apparition : le CSM Model 1000 et le Hunter/killer léger. Mais votre principale mission consiste à retrouver le "Guardian". On ne sait rien de cette nouvelle arme si ce n'est qu'une mesure prise par le Recon Squad 12, dévoile une puissance de Phaser à plasma absolument inouïe. C'est à vous de jouer!

Voilà donc une suite passionnante qui va vous replonger dans l'un de vos jeux préférés.

LORD CASQUE NOIR





SUR PC
EDITEUR
BECHESDA

GENRE : SCENARII-DISC
NOTICE VO : 10
NOMBRE DE DISQUETTES : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE :
JOYSTICK • SOURIS • CLAVIER
CARTE SONORE :
ADLIB • SOUND BLASTER • SOUND BLASTER PRO • MT 32 • GENERAL MIDI •
VIDÉO • VGA

Testé sur 486 DX33

DATA-DISC

ARCHER MACLEAN'S BILLARD AMERICAIN

Réaliste mais pas très beau!

Voilà maintenant plusieurs mois que vous avez découvert Jimmy White's Whirlwind Snooker. Visiblement, de nombreux joueurs s'étaient plaints de la difficulté des règles d'un jeu pourtant passionnant. Archer Maclean's Billard rectifie donc le tir en vous proposant de disputer une partie de billard selon les règles en vigueur.

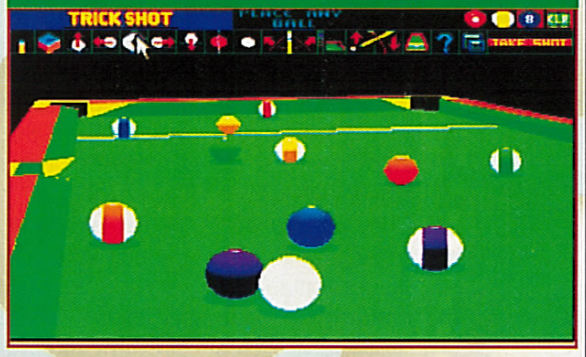
PERD PAS LA BOULE

A propos de règle, il y en a trois à votre disposition. Le jeu à huit billes, à l'américaine, le jeux à neuf billes ou encore le jeux à huit billes de café (celui-là même auquel vous jouez lorsque vous séchez les cours!). Mais peu importe, un éditeur permet de changer les règles aux gré de vos humeurs. Chaque partie peut se jouer seul contre l'ordinateur, à deux ou jusqu'à huit. Dans le cas ou vous seriez aussi nombreux, il s'agira d'un tournoi, l'ordinateur pouvant de son côté simuler un ou plusieurs participants. Tout ces choix s'effectuent par l'intermédiaire de menus très complets aboutissant enfin sur le tapis vert. Là il troque sa place pour une barre d'icones toute aussi impressionnante. C'est bien simple, on peut tout faire : tourner le tapis, zoomer, renverser, régler la force de son tir, la précision de sa direction, donner de l'effet... et même mettre du bleu sur sa queue... Hum! Si l'idée est excellente et fort bien réalisée, il faut un temps d'adaptation avant de maîtriser parfaitement tous les aspects de la chose. En effet, dans la réalité, il suffit de tourner la tête pour avoir une vue d'ensemble du tapis, et ici ce n'est pas le cas. Certes, on peut avoir une vue sous n'importe quel angle, et de n'importe quel point du tapis, mais ce n'est quand même pas l'idéal. Deuxième problème, la précision. Heureusement, elle est peu importante, d'autant que les trous sont énormes sur ce genre de billard.

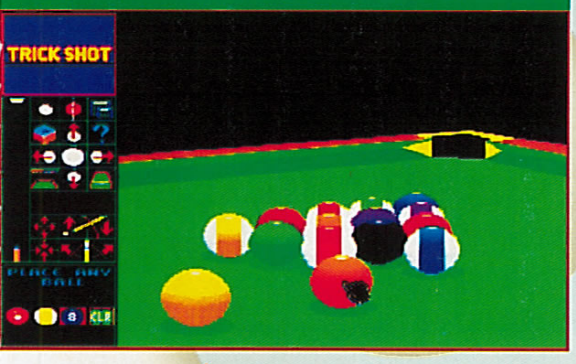
L'humour est toujours aussi présent avec des moucherons qui viennent envahir l'écran, des boules qui font des grimaces ou encore des yeux bizarres qui s'ouvrent dans l'assistance... En revanche, cette nouvelle version n'apporte aucune amélioration par rapport à Jimmy White's... si ce n'est quelques sons. Voilà donc un programme bien sympathique qui enchantera les amateurs de ce sport...

LORD BOULE NOIR

La "caméra" est entièrement libre de ses mouvements. Placée ici à la hauteur des yeux, cette représentation ne permet pas toujours de bien se rendre compte de la position de l'ensemble des boules. On tourne dans tous les sens et finalement, on ne sait plus où l'on est... Enfin presque.



Le Trick Shot Editor constitue une aide précieuse pour devenir une véritable bête. On place les boules à l'emplacement de son choix et on essaie... pour voir ce qui se passe. Mais l'on peut également s'adonner aux joies du billard de démonstration!



UP & DOWN

- ▲Une exploitation ingénieuse de la 3D et une interface simple d'utilisation.
- ▲Bien qu'en théorie la carte Adlib ne sache faire que de la FM, vous aurez droit à quelques bruits digits de qualité acceptable.
- ▲Une aide accessible à tout moment renseigne le joueur sur la démarche à suivre.
- ▲Il est possible de placer manuellement les boules, pour faire des coups de démonstration, ou tout simplement pour s'entrainer.
- ▼Malgré une réalisation très correcte, je n'accroche pas trop. Le fonctionnement du jeu par lui même laisse à la longue une impression de fouilli. A moins que le billard ne se prête pas trop à une adaptation informatique?

PC

EXISTE SUR ST ET AMIGA



EDITEUR VIRGIN

BILLARD	NOTICE VF: 18	8 JOUEURS
1 MO	1 DISQUETTE	SOURIS/CLAVIER
VGA	CARTE SON	S.BLASTER S.BLASTER PRO AD LIB ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME 12

BRUITAGE 17

MUSIQUE --

ANIMATION 16

MANIABILITÉ 15

DUREE DE VIE 14

ORIGINALITE 12

286 16 MHZ MINI. HD NON OBLIGATOIRE

77%

Un très bon jeu de réflexion au principe original.

ONE STEP



Si certains d'entre vous n'ont pas encore terminé le dernier niveau de Push Over, qu'ils se dépêchent, il est temps d'en finir, la suite du jeu de réflexion original est déjà là. Dans Push Over, le joueur dirigeait une fourmi qui se torturait les méninges pour récupérer des paquets de Quavers, biscuits très popualires outre-manche, afin de les offrir à Colin le chien. Dans One Step Beyond, vous allez toujours courir après des paquets de chips au fromage, mais cette fois en contrôlant directement Colin le clébard.

UN CHIEN BONDISSANT ET DES PLATES-FORMES VICIEUSES

Ce ne sont pas moins de cent tableaux, cent casse-têtes de plus en plus ardus qui vous attendent. S'il vous reste encore des connections neuronales, après toutes les nuits passées devant l'écran de votre ordinateur, après les centaines de crises d'épilepsie que vous n'avez pas manqué de subir, vous allez les griller définitivement, les dernières, en vous prenant la tête sur One Step Beyond.

Bien pensé et bien conçu, ce jeu est très simple à comprendre. A l'écran sont affichées un certain nombre de petites plates-formes, nombre variable en fonction des tableaux. Votre personnage, le gros chien, apparaît bondissant hors d'un paquet de Quavers, identifiable à sa couleur jaune. Sur ce même écran se trouve un autre paquet d'amuse-gueules, jaune lui aussi, votre but est de terminer la tête dedans en vous débrouillant pour que toutes les plates-formes du tableau soient rentrées. Une plate-forme normale rentre quand vous lui sautez dessus et que vous la quittez, tout simplement. Bien sûr, pour qu'il y ait énigme, et donc jeu, il y a tout un tas de plates-formes qui réagissent différemment, leur agencement forme alors des tableaux plus ou moins complexes à résoudre.

Les quarante premiers niveaux

L'ennemi principal du jeu n'est pas la mort (vous pouvez reprendre un niveau à l'infini grâce aux mots-de-passe). Non, le hic c'est le temps limité, parfois même calculé à la seconde près. Donc pas de temps mort possible dans vos déplacements.



UP & DOWN

- ▲ La difficulté des niveaux est parfaitement bien dosée. Elle laisse le temps au joueur de maîtriser tous les styles d'énigmes avant de passer aux choses sérieuses, aux niveaux véritablement casse-tête et difficiles.
- ▲ Les animations du personnage sont très drôles, une invite supplémentaire pour le faire sauter de plate-forme en plate-forme.
- ▲ Plutôt que de nous servir une suite reprenant le même principe mais sur d'autres tableaux, les programmeurs ont réussi à refaire un jeu totalement original. Bravo.
- ▼ Les tableaux sont peu animés. Cela dit, c'est un choix fort compréhensible, One Step Beyond est avant tout un jeu de réflexion, inutile de troubler les joueurs avec des flashs dans tous les sens.

BEYOND

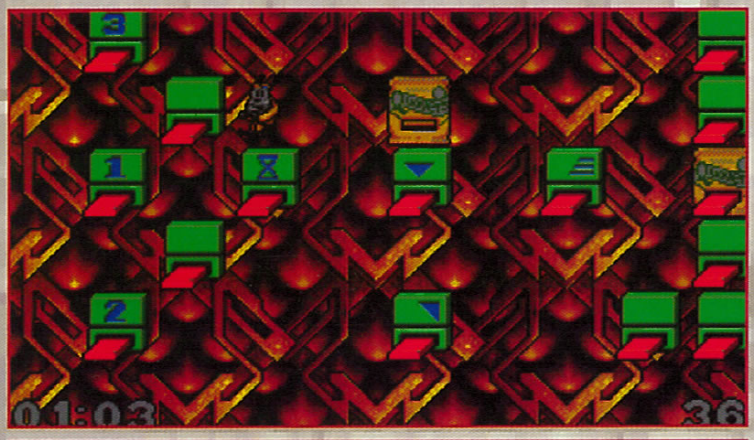
MEGASTAR joystick

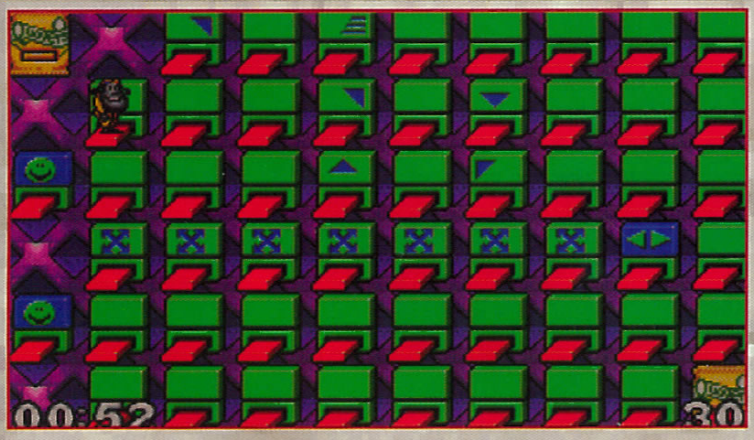


Il y a toutes sortes de plates-formes spéciales. Les petits triangles vous envoient automatiquement dans la direction qu'elles pointent, tandis que les plates-formes avec chiffres doivent être supprimées dans l'ordre qu'elles indiquent.

sont assez simples à dépasser, ils sont là pour vous apprendre à négocier la dizaine de plates-formes spéciales. Là le jeu se complique sérieusement, et pour arriver jusqu'au bout, terminer le 100ème niveau, soyez certain que vous devrez retrousser vos manches, du boulot sur la planche à pain.

Les plates-formes spéciales assurent le côté casse-tronche du jeu. Certaines vous envoient dans une direction, d'autres disparaissent d'elles même au bout d'un certain temps, d'autres encore font rentrer ou sortir toutes les plates-formes de leur rangée. Ou encore ne font rien et sont là pour vous aider. Sans compter celles qui sont numérotées et que vous devrez supprimer dans l'ordre.





DE PETITES ANIMATIONS TRES DRÔLES

Colin, le chien que vous faites bondir dans tous les sens, vers le bas, en diagonale, sur les côtés, est superbement animé. Il change de tronche quand vous le faites sauter, quand il s'assome, ou s'endort si vous le laissez sur place trop longtemps. Il laisse exploser sa joie quand vous terminez un niveau.

Les décors sont variés sans toutefois tenir une place primordiale dans le déroulement du jeu. Il s'agit en général de fonds géométriques, de figures répétées de façon esthétique. Très agréable tout de même, avec tout plein de couleurs. De nombreuses musiques accompagnent vos réflexions, tendance techno-dance. Elles aussi sont réussies et plairont aux amateurs du genre. One Step Beyond, pour peu qu'on accroche sur son principe, est un jeu tout à fait passionnant, très amusant, et suffisamment difficile pour retenir l'attention. Ceux qui ont aimé Push Over ne pourront que se passionner pour One Step-Beyond. Une belle réussite.

Seb.

AMIGA

COMPATIBLE :
AMIGA 500 - 600 1200



EDITEUR
OCEAN

REFLEXION	BETA VERSION	1 JOUEUR
BETA VERSION	2 DISQUETTES	JOYSTICK

GRAPHISME	14
BRUITAGE	12
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	16

84%

SSI ! Du neuf Avec du Vieux !

STRONG

En matière de simulation, on croyait avoir tout lu, tout vu, tout bu, et depuis le génial Simcity, le génial Powermonger, le génial Populous, on se disait que le genre commençait à devenir un peu éculé. Euh, usé si ça vous choque. Eh bien non, on prend les mêmes, on secoue le tout et on recommence. Stronghold est une simulation de royaume médiéval, avec force magiciens et moultes monstres. Arrivant une fois de plus là où on ne l'attend pas, SSI, en rajoutant la touche Dungeon & Dragons qui lui est propre, transforme ce qui n'aurait dû être qu'une simulation de plus, en produit assez étonnant et surtout particulièrement prenant en raison de l'ambiance qui émane de tout le jeu, du graphisme au son en passant par le style des menus. En début de partie, on choisit l'un des mondes dans lequel on souhaite exercer ses talents. Naturellement, quelque soit le monde choisi, l'ambiance générale reste toujours empreinte du même esprit "fantasy". Ceci fait, après avoir défini un niveau de difficulté, paramétrable assez finement, on passe à la création du royaume. Celle-ci se fait conjointement à la création des personnages. Pas de grande nation sans leader semble être la devise de Stronghold. Et là on dispose de plusieurs leaders ! Ces derniers sont choisis selon un protocole que les passionnés de JdR connaissent bien: un tirage aléatoire de dés a lieu.



Sur la carte, on peut afficher vos différentes possessions. Le côté de l'écran comporte la liste des bâtiments ou ouvrages d'arts qu'il est possible de représenter sur la carte sous forme de points colorés.



Dès qu'un endroit propice est découvert, un simple "clic" fait démarrer la construction.

VOTRE ROYAUME !

Suivant les résultats obtenus dans divers attributs, on peut dès lors choisir telle ou telle classe (profession). Assez curieusement, en dépit d'un suivi des règles de base de D&D, ce jeu mélange allègrement classes et races. On choisit donc, outre le sexe, guerriers, nains, magiciens, elfes, voleurs, clercs ou semi-hommes (c'est-à-dire Hobbits, ainsi appelés pour une bête histoire de copyright). De même, l'alignement est lui aussi choisi en fonction de la "profession". Suivant l'alignement choisi, le but ultime de la partie ne sera pas le même et un personnage chaotique devra, pour vaincre, détruire son adversaire de façon beaucoup plus décisive que s'il s'agit d'un personnage neutre ou bon.

Au fur et à mesure que les personnages sont créés, on les place sur la carte en cliquant. Dès que ceci est fait, la construction du château commence. A l'écran, on voit, comme dans Castle, l'édifice émerger d'un enchevêtrement d'échafaudages. Sur le côté de l'écran, on peut voir une sorte de "pyramide". Il s'agit en fait d'une interface sophistiquée qui permet d'assigner un certain poucentage aux tâches à entreprendre. Cela permet de régler le ratio entre construction, enrôlement et entraînement. Naturellement, suivant la phase de jeu, on réglera les choses comme il se doit.

LE SECRET DE LA GRANDE PYRAMIDE

La pyramide permet aussi "d'attirer" des populations vers un endroit précis de la carte. Une fois que les maisons de vos leaders sont en place, la population ne va pas tarder à s'installer autour d'elles. Cette invasion pacifiste se fait automatiquement, mais il est possible d'améliorer les choses, car les maisons de vos "sujets" peuvent être modifiées par vos soins et donc être plus attractives. Naturellement, l'amélioration ou même la transformation de ces habitations coûte un peu d'or. On peut aussi améliorer l'habitation des leaders, car si celle-ci venait à être détruite lors d'un raid ennemi,

UP & DOWN

- ▲ La présentation générale est très novatrice pour ce type de simulation.
- ▲ Les bruitages digitalisés sont d'excellente qualité et soulignent bien l'ambiance.
- ▼ L'interface est un peu compliquée et peu claire.
- ▼ Le déroulement de la partie est parfois un peu lent.

GHOLD

MEGASTAR joystick

LES PERSONNAGES



En plus des leaders qui constituent votre groupe, des personnages de passage ou des adversaires vivent dans ce monde. En cliquant dessus, on peut prendre connaissance de certaines de leurs caractéristiques.

Curieusement, les textes explicatifs semblent mélanger races (Nains, Elfes, etc.) et classes (guerriers, magiciens, clercs, etc.).

vous risqueriez de perdre un personnage. En cours de partie, tandis que les saisons évoluent (et modifient les besoins de votre population, d'où l'intérêt de construire une réserve à grains avant les premiers frimas), des adversaires se développent eux aussi dans les régions frontalières. Il faut donc entraîner ses hommes (c'est-à-dire assigner un pourcentage à cette tâche) et aussi fortifier sa ville. Dans le même esprit de construction, on devra également assainir les marais, exploiter les minerais et les forêts. Non seulement cela rapporte de l'argent, mais permet aussi de contenter la population. En effet, comme dans simcity, il faut veiller à la sécurité et au confort de ses habitants. En retour, ceux-ci vous témoigneront de l'affection, ce dont on se fout éperdument, mais surtout vous rendront populaire. Lorsque commence la partie, vous n'êtes que Baron et devez progresser dans la noblesse: Vicomte, Conte, Mar-

STRONGHOLD



La durée des messages qui apparaissent en cours de partie peut être configurée.

quis, Duc, Archiduc, Prince, Roi et enfin Empereur. De plus, pour passer d'un état à l'autre (si je puis me permettre de parler d'état dans un royaume !), on doit repousser un certain nombre d'adversaires.
Les combats, gérés automatiquement par le logiciel, constituent le point faible du jeu mais il faut dire que la chose est suffisamment complexe. En cours de jeu, il faut, de saisons en saisons et de combats en combats, gérer son royaume et améliorer, réparer, détruire, reconstruire, etc.
Point intéressant, des possessions peuvent être vendues à un autre leader.

UNE PRESENTATION ORIGINALE

A l'écran, la chose se traduit par une vue 3D isométrique particulièrement belle, mélange d'objets 3D, de textures fractales et dans le fond, de dessins 2D (effet de nuages, montagnes, etc.). Dans la ville, des personnages en mouvement traversent l'écran et semblent se livrer à leurs occupations. En cliquant sur chaque personnage, on peut prendre connaissance de son type. Les animations et les dessins, très fins, donnent vraiment l'impression qu'on observe un monde en miniature. Sur le côté, une carte représente la totalité du territoire. Une commande permet de "swapper" les deux vues et d'afficher la carte en grand. A chaque clic sur la carte, la vue correspondante s'affiche en 3D, générée en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire (c'est même instantané).
La bande son, qui est exclusivement composée de bruitages digitalisés donne une excellente impression de vie aux différents écrans. Au fur et à mesure de la progression de la partie, vos personnages seront de plus en forts; clercs et magiciens monteront des niveaux (8 niveaux de magiciens, 6 niveaux de clercs). Les opposants, particulièrement variés, sont composés de dizaines de monstres, tous issus du bestiaire de D&D. Au programme, dragons, géants, elfes noirs, fourmis géantes, Kobold, minotaures, trolls, minotaures. Ah ben je l'ai déjà dit! Excusez-moi, j'avais perdu le fil! Reprenons: vers géants, squelettes, vampires, goules, orques, griffons, ainsi que des tas d'autres saloperies dont l'évocation du nom suffirait à faire fuir le plus valeureux d'entre vous. Bref, voilà un jeu qui prouve qu'on peu faire du neuf avec du vieux et mélanger allègrement Jeux de Rôles, simulations économiques et stratégie.

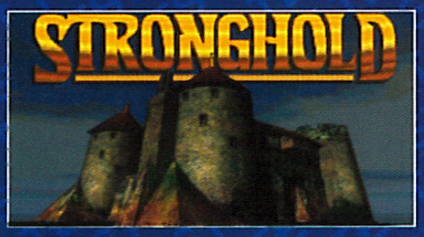
Moulinex





En même temps que vous, les adversaires gérés par l'ordinateur étendent leur royaume. Ici, un groupe de Kobold occupés à l'érection d'une tour.

PC



EDITEUR
SSI

STRAT/ROLE
NOTICE VO : 12
1 JOUEUR
4 MO
2 DISQUETTES
SOURIS/CLAVIER
VGA
CARTE SON
S.BLASTER
S.BLASTER PRO
AD LIB
ROLAND MT 32
SOUND SOURCE

GRAPHISME	14
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	12
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	15

84%

WAYNE'S WORLD

Un jeu d'aventure un peu cheap par rapport aux productions PC.



Wayne's World... Wayne's World... Mega-Teuf... Excellent!»
Il y a quelques mois, Wayne's World, le film, sortait dans les salles françaises. On n'a retenu qu'une chose de ce film au goût déplorable: que les dialogues avaient été traduits par les Nuls. Le reste est passé aux oubliettes.

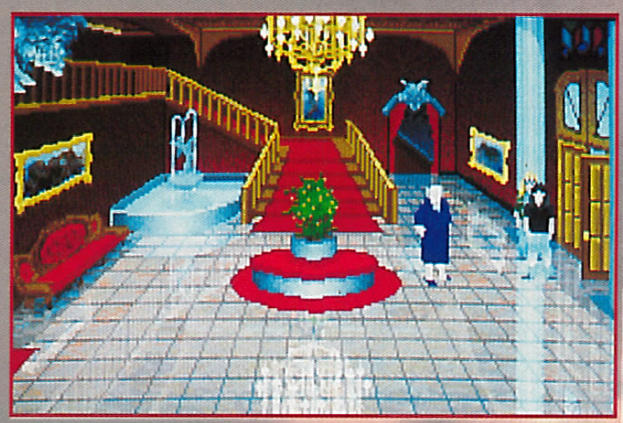
CRETIN ET CRETIN FONT DE LA TELE...

Dans Wayne's World, vous dirigez deux personnages, deux inséparables copains aux tronches d'abrutis comme on en voit trop rarement. Vraiment, la vie serait tellement plus belle s'il y en avait à tous les coins de rues, des trognes de débiles de cet acabit, tellement plus drôle... Wayne et Garth (prononcez le «th» en vous coinçant la langue très fort entre les dents) passent donc le plus clair de leur temps à moins de deux mètres l'un de l'autre. Récemment ils ont monté leur propre (?) show télévisé qu'ils filment de la maison, caméra fixe braquée sur eux deux vautrés dans un canapé aussi ridicule que multicolore. Les spectateurs du quartier appellent en direct à l'antenne, le reste n'est plus que jeux de mots débiles et gags pouraves. Malheureusement, pour des raisons à la fois budgétaires et électorales, le maire est obligé de supprimer les petites télés privées de ce type. Seule solution pour Wayne et Garthhhhhhh: trouver 50 000 dollars. Nos deux tarés décident donc d'organiser un pizza-thon télévisé, homologue du téléthon mais avec pizzas à la place des myopathes... de très bon goût le coup des pizzas.
Le joueur contrôle les deux personnages à l'aide de la souris, en cliquant sur des icônes d'action et sur les objets à l'écran. Le but est de se déplacer dans toutes la ville, en divers lieux, de discuter un peu avec les gens et de se débrouiller pour savoir résoudre leurs petits problèmes. Ils daigneront alors, peut-être, participer au pizza-thon et ainsi sauver la télé Wayne's World.

DES DIALOGUES IMPORTANTS MAIS EN ANGLAIS

Le jeu est surtout basé sur les dialogues, bourrés de vannes vaseuses qui vous permettent d'avancer dans le jeu. Ce dernier utilise le système des questions à choix multiples. Malheureusement il n'y a aucune intelligence dans le programme, vous pouvez indéfiniment revenir dans le même lieu, prononcer la même phrase en face du même personnage, il ne tiquera pas et répondra lui aussi invariablement la même chose.
Sans être complètement pourri, sauvé par des graphismes au dessus de la moyenne, Wayne's World est tout de même loin des grosses pointures du jeu d'aventure PC.

Seb.



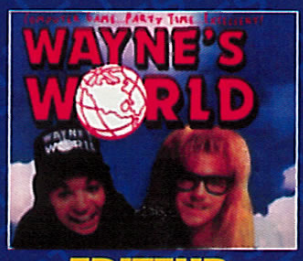


UP & DOWN

- ▲ Ceux qui ont apprécié le film prendront, sans aucun doute, leur pied avec cette version micro. Les dialogues sont aussi débiles que dans le film.
- ▼ Les animations des personnages sont quasi inexistantes et, en plus, saccadées.
- ▼ Les énigmes à résoudre sont atrocement, la plupart du temps, simples. On voit venir les difficultés de très loin.

PC

Configuration minimum:PC 286 minimum
Attention, textes à l'écran entièrement en Anglais.



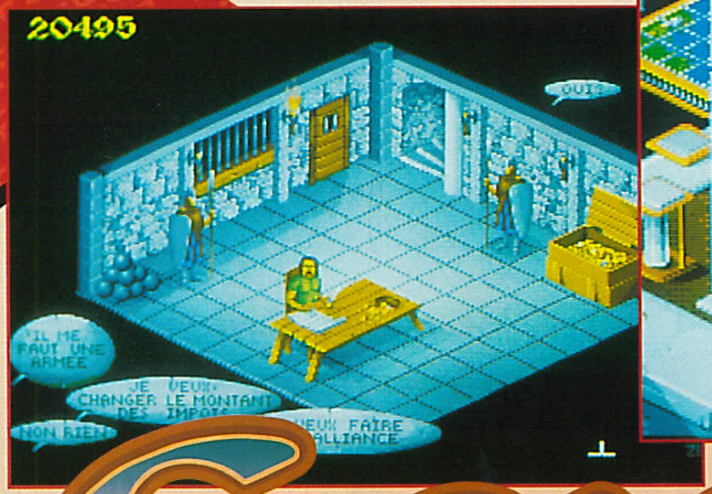
EDITEUR CAPSTONE

AVENTURE | NOTICE VO | 1 JOUEUR
6 MO | 640 HO | SOURIS
VGA | CARTE SON | S.BLASTER, S.BLASTER PRO, AD LIB, ROLAND MT 32, SOUND SOURCE

GRAPHISME	12
BRUITAGE	12
MUSIQUE	11
ANIMATION	09
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	13

65%

Mieux que Popumonger et Simvilisazion!





Genesia

Genesia devrait s'imposer comme le logiciel ultime, bénéficiant des avantages de Powermonger et Civilization. Indéniablement, le créateur du jeu a adoré les produits précédémment cités et il s'est dit qu'il pourrait faire mieux: le résultat est là, proprement sidérant tant les options sont nombreuses et les parties passionnantes.

Lorsque commence une partie, qu'on peut disputer contre l'ordinateur ou des joueurs humains (3 joueurs en tout) et après avoir choisi son niveau de difficulté ainsi que l'un des cinq mondes où se déroulera la chose, on se retrouve face à un écran bien connu. Il va s'agir de faire croître et prospérer son petit peuple sur le territoire, avec un luxe de détails étonnant.

UN LUXE DE DETAILS

Un rapide coup d'oeil à l'écran "métier" m'apprend que je dispose pour l'instant de trois colons. Après avoir attribué un métier à chacun, je termine mon tour. Les deux autres joueurs commandés par l'ordinateur jouent. A la fin du tour, on passe à la saison suivante et mes habitants commencent à accomplir les tâches attribuées au tour précédent. Les ordres donnés aux fermiers, bûcherons et menuisiers sont toujours exécutés avec un tour de retard. Ainsi, j'ai demandé à l'un des personnages de couper du bois. Si j'avais donné l'ordre en automne, le personnage se serait retrouvé coincé au tour suivant car on ne coupe pas les arbres en hiver. Bref, pour le moment, tandis que les rondins commencent à s'empiler, il s'agit de prévoir de la nourriture. On met donc un personnage à l'agriculture et puisqu'on dispose de bois, on décide de transformer le bûcheron en menuisier, puis, de faire construire un entrepôt à l'architecte. En effet, les matières premières qui ne peuvent être stockées sont perdues. Les personnages se déplacent sur le terrain; chaque habitant que vous "possédez" est représenté à l'écran. En cliquant sur son habitation, on peut voir son âge, son sexe et son moral. Tout au long de la partie, le personnage vieillira (y compris la petite icône qui le représente). Pour le moment, les gens habitent dans des huttes. Afin de voir se développer la population, il faut créer des maisons succeptibles d'abriter un couple. Il est très important que chaque habitant dispose de sa maison, sinon il risque de partir, de mourir ou même de se révolter ! Comme me l'apprend le bilan, nous commençons à manquer d'eau. Il faut donc construire un puits. Il me reste un peu de matière première, je décide aussi

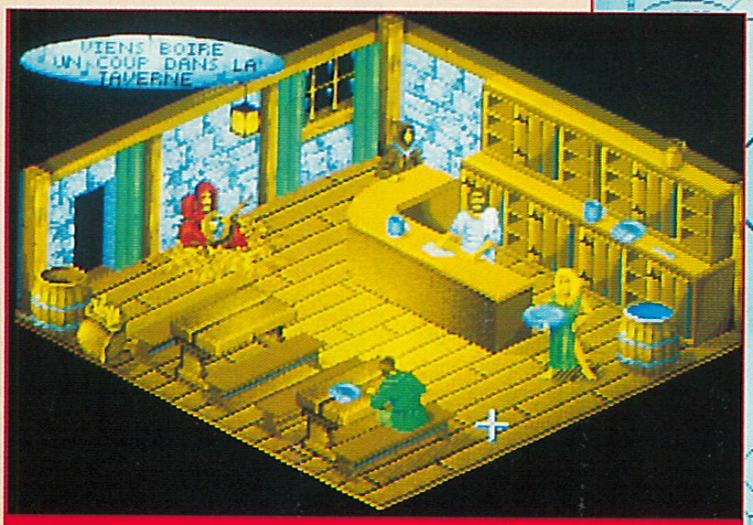
MEGASTAR joystick

L'écran principal, très proche de "Kivousavémonger", comporte une carte réduite et une vue générale qui scrolle. Sur les côtés, différentes icônes permettent de se rendre à d'autres écrans ou de retrouver un objet précis sur le territoire. Mieux encore, 3 marqueurs peuvent être posés où on le souhaite afin de retrouver précisément un lieu d'un simple clic.

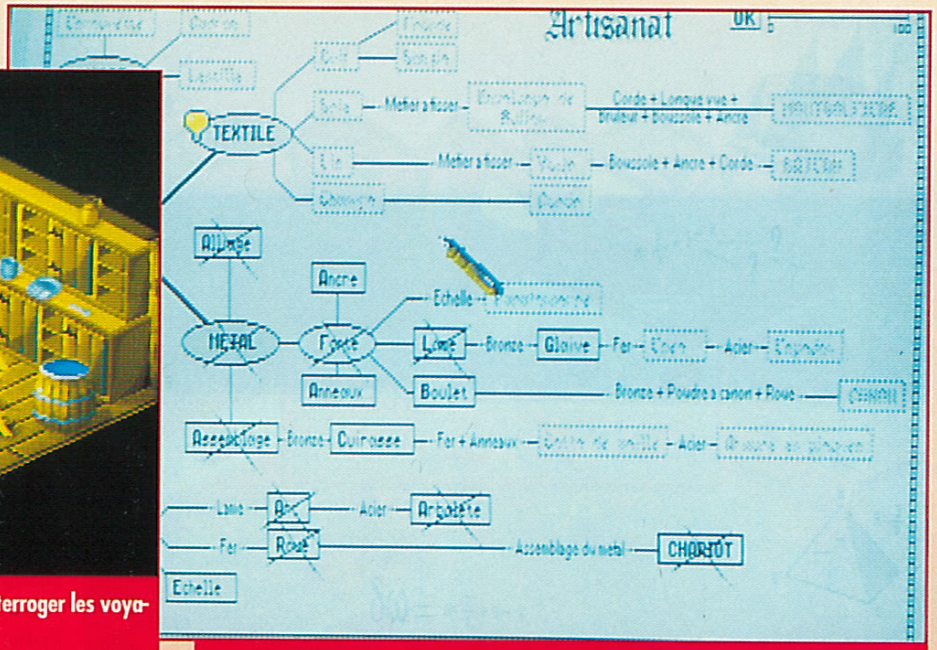


UP & DOWN

- ▲ C'est particulièrement complet et passionnant.
- ▲ L'ergonomie est sans reproche.
- ▲ Bien que fort complexe, le jeu reste toujours logique.
- ▼ Il n'est pas possible de jouer sur un monde créé aléatoirement.
- ▼ La bande son est répétitive.



L'intérieur des maisons peut être visité. Ici à l'auberge, on peut interroger les voyageurs sur les joyaux.



Ici, l'on choisit l'invention à découvrir. Les zones grisées correspondent à des inventions nécessitant une découverte préalable pour être accessible.

de construire une foreuse. C'est ce qui me permettra de disposer de minerai et donc de métal. Si je place la foreuse près de l'eau, elle produira plus de roche que de métal; si au contraire je la mets sur une montagne, elle aura tendance à extraire principalement du métal. Afin de ne pas perdre de temps, mettons un inventeur sur le coup. Au début de la partie, les possibilités d'invention sont assez restreintes, car on démarre de zéro. Eh oui, Genesia peut sembler complexe (et encore, vous n'avez rien vu), mais heureusement, tout y est très logique.

QUEL METIER ?

Dans Genesia, il est très important de gérer au mieux les tâches accomplies par les habitants. Un écran spécifique permet, simplement en attrapant l'icône d'un personnage, de lui attribuer un métier. Au choix: colon (qui peut devenir soldat sous certaines conditions), fermier, architecte, inventeur, forgeron, menuisier, bucheron et spécialiste. Comme il n'est pas possible de faire certains métiers en hiver, il faut donc en profiter pour changer les tâches à accomplir. Allez, maintenant que ma foreuse fonctionne, il est temps d'inventer l'artisanat du métal. Pour l'instant, le plus pressé est de construire des armes, car l'adversaire est lui aussi en train de se préparer. Le but final de ce jeu est de retrouver sept joyaux disséminés sur les territoires ou/et de détruire totalement l'adversaire. En cours de partie, il sera possible de construire des chariots, des canons, des bateaux et même des montgolfières. Ce qui est fascinant dans Genesia, c'est qu'on est totalement libre: rien ne vous empêche de ne pas développer vos connaissances et d'espérer vaincre l'adversaire par la force brute, ou au contraire d'y aller à fond dans la "technologie" avec un minimum d'armes.

ENTREZ-DONC !

Comme si cette avalanche de détails n'était pas suffisante, Genesia permet de rentrer dans chaque construction. Ceci fait, un écran représentant l'intérieur en 3D isométrique permet de se livrer à différentes actions. Chez l'inventeur, on peut, en cliquant sur la planche à dessin, accéder à l'écran d'invention. Ce dernier permet de choisir une branche à explorer: chimie, verrerie, métal, etc. D'invention en invention, on a donc la possibilité de progresser et de construire des objets de plus en plus complexes ou de maîtriser un nouvel aspect des connaissances. Ainsi, l'invention de l'artisanat du cuir donne la possibilité de domestiquer le cheval, celle du métal de construire des ancres, donc de construire des bateaux. Enfin ce n'est pas si simple que cela, car pour construire un bateau, il faut également maîtriser la construction des voiles. Quittons l'inventeur et allons voir ce qui se passe dans l'échope des artisans. C'est là qu'on peut se livrer à la création de tissus, au travail des perles et

A chaque saison, le graphisme du paysage change. En hiver, les habitants peuvent tomber malade. Il sera possible d'inventer le vacsin, mais pour cela il faudra maîtriser la verrerie afin d'inventer l'éprouvette.



Les bateaux peuvent être armés de canons et transporter des marchandises.



Genesia



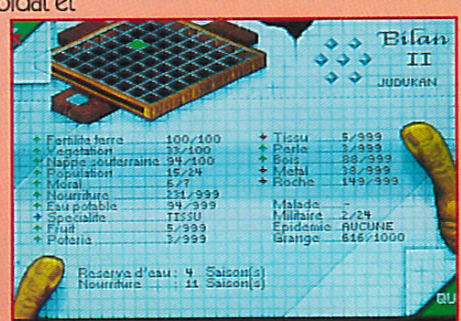
On peut prendre connaissance du type d'armes portées. Comme c'est le cas avec toutes les inventions, il suffit d'inventer une arme plus perfectionnée pour que chaque homme en soit équipé.

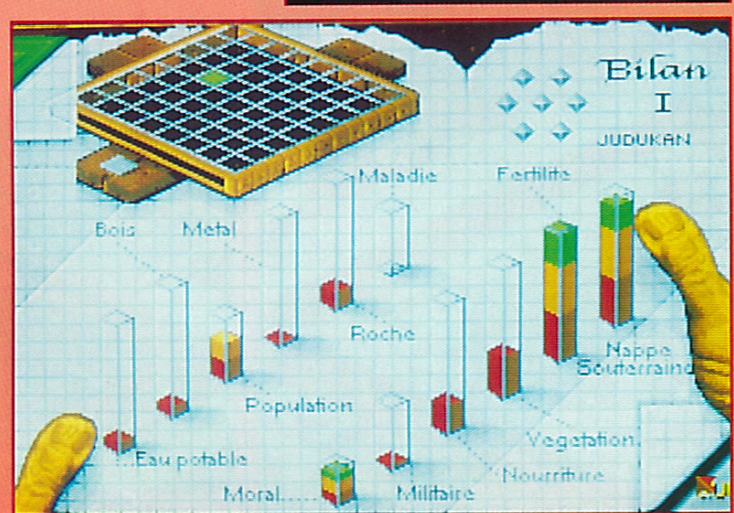
même au négoce des fruits et légumes. Pour que vos habitants soient heureux, il faudra que leur village dispose tôt ou tard d'une ou plusieurs échopes de ce type. Pendant qu'on parle de convivialité, allons à l'auberge. Ce lieu, très important, permet au joueur d'interroger directement les personnages de passage et de se renseigner sur les joyaux. Pour cela, des bulles apparaissent à l'écran. Il suffit de cliquer sur la question ou la réponse de son choix. Autre lieu important, la caserne permet de régler le niveau d'impôt et de recruter des armées. L'entrepôt, lui, sert à gérer les stocks. Si vous inventez le char, c'est de là que vous pourrez remplir des chars avec des marchandises. Ensuite, vous pourrez mettre les chars sur un bateau. Ce dernier, qui peut être équipé de canons, sera très utile pour combattre ou pour aller coloniser de nouvelles régions si votre territoire se trouve être trop petit. Côté bâtiment, on trouve aussi le temple. C'est ici que vous entreposerez les joyaux. Si vous détruisez le temple d'un adversaire, vous récupèrerez les joyaux qu'il a en sa possession.

OUVRAGES d'ART

En plus des maisons, on peut, dans le jeu, construire différentes choses: des murs d'enceinte, des grilles (qu'il est possible d'ouvrir ou de fermer), des routes (qui économisent des points de mouvements), etc. Les points de mouvement entrent en jeu au moment où l'on déplace ses armées. Suivant le type de terrain, on ne pourra pas avancer d'autant à chaque fois. En cas de combat, on clique sur le soldat et l'on choisit de se déplacer ou de tirer. Si l'on tire, il suffit de sélectionner la cible, et en fonction du moral et du matériel des forces en présence, le logiciel se charge de désigner le vainqueur. De la simple épée à l'arbalète en passant par la bombe lachée d'un dirigeable, l'éventail des armes est particulièrement étendu, et mieux encore, le jeu gère également les armures. Là aussi, pour passer du gilet de cuir à l'armure de plaques, il faudra développer les inventions en rapport. Enfin, à l'ordre des subtilités de jeu, notons qu'il est possible de proposer une alliance à un autre joueur (y compris s'il est géré par l'ordinateur). Ce pacte de non-agression sera accepté si vos inventions sont assez développées pour l'intéresser. On le voit, le jeu est d'une richesse époustouflante. Ajoutez à cela une bande son plutôt agréable et des animations toutes mignonnes et voilà un hit qui vous fera passer des dizaines d'heures.

Moulinex





AMIGA

PREVU SUR : PC • ST

Genesia

EDITEUR MICROÏDS

REFLEXION | NOTICE VF: 14 | 3 JOUEURS | 1 MO | 3 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

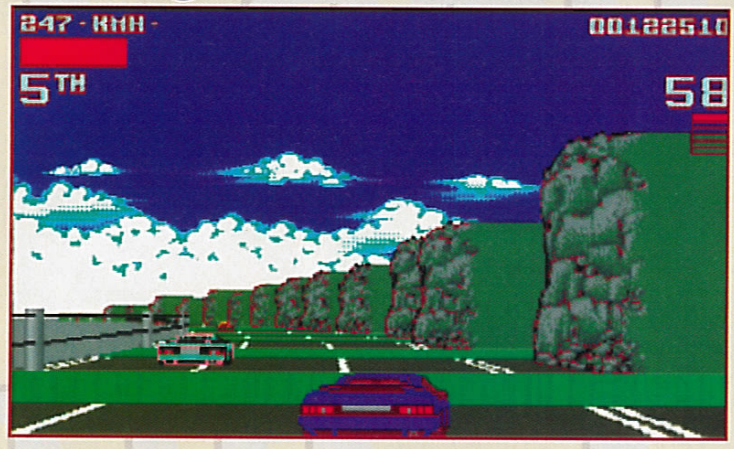
GRAPHISME 14
BRUITAGE 14
MUSIQUE 15
ANIMATION 15
MANIABILITÉ 15
DUREE DE VIE 16
ORIGINALITE 12

NECESSITE : 1 MO

90%

LOTUS

Une animation digne de l'arcade



Au cas où vous ne vous en êtiez pas rendu compte, le PC n'est pas la machine préférée des développeurs spécialisés dans l'arcade. Est-ce à cause de son inaptitude à déplacer rapidement sur l'écran de gros bloc de pixel? Est-ce dû à son image de machine un peu trop axée sur le simu. ou l'aventure? A moins que ce ne soit la mère Michel qui ait perdu son chat. Heureusement, Monsieur Gremlin ne s'endort pas sur ses lauriers et pense à vous, la preuve!

VITESSE GRAND V

Avant d'entamer la rédaction de quelques critiques, je vous signale que ce programme n'est pas interdit au moins de 12 ans et qu'il fonctionne parfaitement à partir de l'unique disquette haute densité fournie. Cela dit, allons-y gaiement. Premièrement : l'animation. Je dois bien vous avouer que je suis tombé de haut. Ca défile vraiment très vite, pour peu que l'on possède une carte graphique correcte (Tseng labs par ex.), en plus ça ne saccade pas pour un rond. Deuxièmement: les bruitages ou les musiques accompagnant au choix l'action, sont eux aussi très réussis. L'impression de vitesse s'en trouve d'autant plus renforcée et le plaisir est à son comble. Troisièmement: il est possible de jouer à deux joueurs simultanément. L'écran se partage alors en deux parties, et chaque participant peut apercevoir son adversaire dans le rétro ou, lorsque ça craint un peu plus, devant lui. Quatrièmement et dernièrement : un module RECS autorise la création de nouveaux parcours en un temps record. Moins de cinq minutes pour une course de la mort à travers la cambrousse ou à la montagne. S'il est impossible de donner au circuit une forme précise, c'est vous qui en définissez les principales caractéristiques. Signalons également l'excellente convivialité des différents menus du programme.



Hélas, mille fois hélas! (c'est chiant, il y a toujours un truc qui déconne) il est impossible de provoquer de spectaculaires accidents comme on aimerait en voir plus souvent. Et sur les routes les plus larges, il est pratiquement inutile de toucher au volant pour rester sur le goudron, la voiture prenant elle même et contre son gré les virages qui se présentent. Pourtant, ce défaut est moindre que dans les précédentes adaptations (ST et Amiga) mais encore suffisamment important pour porter préjudice.

Pour finir, disons simplement que Lotus est un jeu techniquement bien fait mais qui manque un peu d'intérêt (sauf à deux, où là c'est génial!) **LORD CASQUE NOIR**

UP & DOWN

- ▲ La fluidité de l'animation est un modèle du genre sur 386DX 33, même en mode deux joueurs.
- ▲ Le mode VGA a été relativement bien exploité par les programmeurs. Les couleurs sont nombreuses et les décors variés.
- ▲ Les musiques et les bruitages sont de bonne qualité, même sur le haut parleur du PC.
- ▼ Bien que la maniabilité ne soit pas mauvaise, les réactions sont trop molles, surtout si l'on joue au clavier.
- ▼ La voiture a une fâcheuse tendance à prendre ses virages en ligne droite sans quitter la route. De plus, une collision avec un élément du décors n'a pratiquement aucune incidence.

PC

Déjà testé sur ST et AMIGA

LOTUS
THE ULTIMATE CHALLENGE

EDITEUR GREMLIN

ARCADE/SIMUL	NOTICE VF: 16	2 JOUEURS
1,3MO	1 DISQUETTE	SOURIS/CLAVIER/STICK
VGA	CARTE SON	S.BLASTER S.BLASTER PRO AD LIB ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	?

286 16Mhz minimum. Disque dur non nécessaire.

1 JOUEUR	2 JOUEURS
79%	84%



Pro Audio 16 : le

Un matériel High-Tech évalué à une quinzaine de milliers de francs. Un disque dur d'une capacité aussi importante que toute la collection de bagages Louis Vuitton réunie. Une carte vidéo accélératrice affichant les pixels à l'écran à la vitesse de l'éclair. Bref! Vous avez tout prévu . . . Et malgré cela, votre PC braille comme une vieille sono cassée, émettant des sons criards voire inaudibles. Vos logiciels de jeux, de musique ou de gestion méritent mieux que ce triste sort . . .

Installez une carte Pro Audio 16 de Media Vision dans votre PC pour qu'elle vous offre un son d'une puissance exceptionnelle et d'une qualité stéréo haute fidélité digne de vos meilleurs CD Audio.

La Pro AudioSpectrum 16 est la carte 16-bit la plus vendue au monde. Elle transforme votre PC en un véritable studio d'enregistrement. Jugez vous-même! Son échantillonage est de 44.1kHz en 16 bits. De plus, elle intègre un synthétiseur 20 voix et un convertisseur texte/parole (Monologue pour Windows) sans oublier qu'elle pilote n'importe quel lecteur CD-ROM SCSI. Le tout, pour restituer des sons et des effets sonores de la pureté du cristal.

MEDIA VISION



son à l'état pur...

La Pro AudioStudio 16 est la carte son la plus sophistiquée de la gamme Pro Audio. C'est aussi l'une des cartes les plus évoluées du marché de par sa technologie. Offrant les mêmes fonctionnalités que la Pro AudioSpectrum 16, cette carte comporte un système unique de reconnaissance vocale qui vous permet de piloter votre PC par la parole.

La carte Pro AudioBasic 16 offre aux passionnés de jeux informatiques une qualité "16 bits" au prix d'une carte 8 bits. Identique à la Pro AudioSpectrum 16 sur le plan de la restitution, la Pro AudioBasic 16 est 100% compatible avec le bus AT et fonctionne avec les principaux logiciels de jeux pour le 8 et le 16 bits, et de gestion du marché. Comme toutes les autres cartes de la gamme Pro Audio 16.

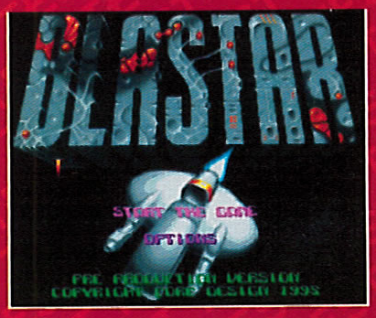
Votre garantie supplémentaire: en choisissant un produit Pro Audio 16, un produit sûr pour l'avenir, vour optez pour le plus grand fournisseur au monde de cartes 16 bits!.

Composer **(16)-1-40.45.45.99.** pour obtenir la liste des revendeurs les plus proches.

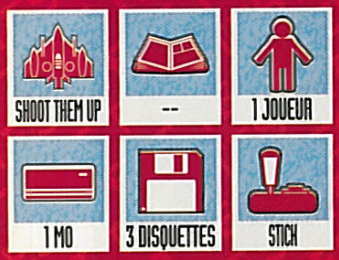


AMIGA

COMPATIBLE AMIGA 500 600 1200



EDITEUR CORE DESIGN



GRAPHISME	13
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	14
ORIGINALITE	10

70%

BLAS

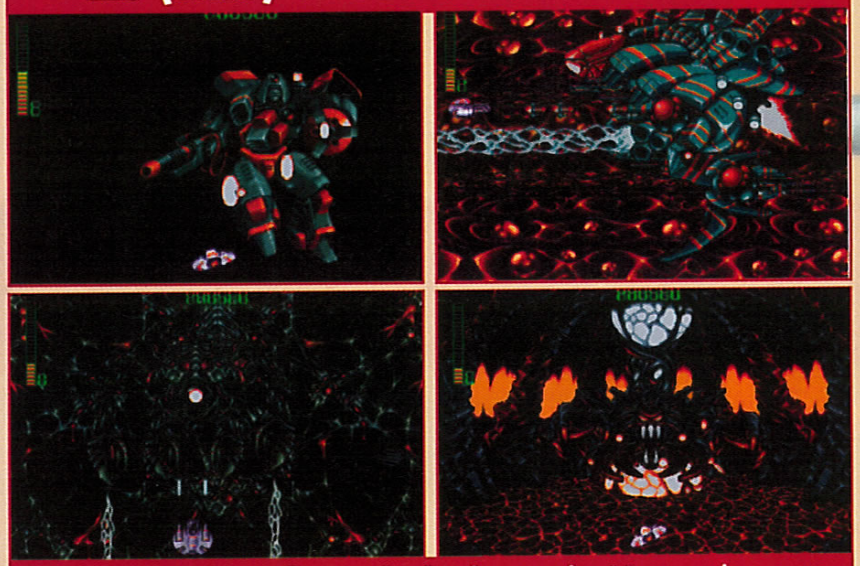
Un thème classique servi par une bonne réalisation.

Une séquence d'introduction entièrement graphique, en plein écran, accompagnée de bruitages se charge de vous résumer les évènements qui constituent le semblant de scénario de Blastar. Tout, encore une fois, n'est que prétexte à de grandes bastons et à des tirs dans tous les sens. D'énormes monstres aliens, grands comme des villes entières, ont envahi le ciel de notre Terre. Ils vont même jusqu'à déverser d'autres monstres, plus petits mais non pas moins hargneux. Il ne vous reste plus qu'à monter à bord du petit vaisseau que de bonnes âmes, soucieuses de l'avenir de la planète, ont gratuitement mis à votre disposition. En échange vous irez risquer votre vie, gratuitement aussi.



L'action n'est pas toujours vue d'au-dessus, certaines séquences intermédiaires, contenues dans certains niveaux, augmentent la taille et l'intérêt du jeu.

LES (TRÈS) GROS MÉCHANTS DU JEU.



Tous les deux niveaux, vous affronterez des aliens beaucoup plus résistants et dangereux que ceux rencontrés au niveau inférieur. L'écran s'arrête alors de scroller pour vous laisser le temps de tirer comme un fou.

TIRE PLUS VITE, NOM DE DIEU!

Par l'intermédiaire d'un menu tout bête, il est possible d'effectuer quelques réglages; vous pourrez ainsi utiliser un joystick ou un joypad mégadrive, Blastar gère alors deux boutons de tir; vous pouvez choisir de jouer en mode normal ou sur niveau difficile; ou encore décider si votre partie sera accompagnée par de la musique ou par des bruitages. Les bruitages sont simples, mais efficaces et pas trop bourre-tronche. Les musiques sont toutes dans un registre techno

UP & DOWN

▲ Les décors, des aliens titanesques en fait, sont extrêmement beaux, très soignés, et aux couleurs superbes.

▲ Les scrollings multidirectionnels, sont fluides, ils ne sautillent pas le moins du monde, défilent à grande vitesse. L'action n'en est que plus acharnée.

▼ On aurait tout de même souhaité, avec une telle réalisation technique, obtenir un jeu plus original, plus riche, où le joueur aurait mieux à faire qu'à tourner en rond pour tirer sur des bestioles.

STAR



Dans chaque niveau, vous devez survoler en tous sens l'énorme alien et détruire ses points sensibles, ses talons d'Achille en quelques sorte. Un radar en bas à droite vous aide à les détecter.

boum-boum-onks-onks. Assez bien faites, note au passage. Quelques pressions sur le bouton de feu et l'on peut enfin partir défendre la Terre de cette horrible invasion.

Le vaisseau est constamment affiché au centre de l'écran, quand vous avancez, quand vous tournez, ce sont les décors qui s'animent et défilent à coups de scrollings multidirectionnels. Ces derniers sont d'ailleurs d'excellente qualité, fluides et rapides à souhait. Le maniement du vaisseau est extrêmement souple, en poussant le joystick à gauche ou à droite vous faites tourner le vaisseau sur lui-même, et en poussant vers l'avant vous le faites avancer. Le bouton de tir sert, bien sûr, à tirer, et la barre d'espace permet de lâcher des bombes, limitées en nombre, qui détruisent en un clin d'œil tous les ennemis présents à l'écran.

Les ennemis, de natures diverses, vaisseaux et aliens, viennent vous chercher des noises en permanence.

Il y a six niveaux en tout, plus un boss, un énorme méchant, tous les deux niveaux. De plus le dernier niveau est suivi de nombreuses séquences d'action un peu plus courtes. C'est l'occasion de vous lancer dans des scrollings horizontaux et différentiels, pour changer. L'action est ainsi moins monotone. Les boss sont particulièrement coriaces, extrêmement résistants même, et il est conseillé de posséder un joystick avec tir automatique sous peine de s'exploser le doigt qui manie la gâchette au bout de deux parties.

Les sprites sont peu animés, par contre les fonds, eux, dans certains niveaux, bougent et ondulent en tous sens. L'effet est superbe. Les couleurs qui composent ces décors sont bien choisies, quoique très sombres pour renforcer l'ambiance glauque et dramatique du jeu.

L'idée du jeu est effectivement classique et déjà vue au possible, sans grande originalité, mais Blastar est sauvé par sa réalisation technique quasi irréprochable. Du coup on se laisse prendre, sans tout de même aller jusqu'à resté coller au plafond en hurlant au génie. **Seb.**

CAMPAIGN

From North Africa to

De Dunkerque à Tamanrasset !



Comme son nom le laisse entendre, "From North Africa to North Europe" va vous faire voir du pays. Ce data disk pour Campaign permet de disputer 25 batailles inédites de la seconde guerre mondiale. La diversité des terrains et des forces en présence permet de se trouver le conflit dans lequel on se sent le plus à l'aise (quelle horreur !) ou, pour les plus doués, de parfaire sa stratégie et sa tactique en se trouvant confronté à des problèmes différents. Au programme: Tripoli/Tunis avec la bataille de Wadi Akarit, Alam Halfa ou encore la capitulation de Berlin. Campagnes de Kiev, Leningrad, Normandie: toute la seconde guerre mondiale est à votre portée. Il n'y a plus qu'à choisir son camp (!) et c'est parti pour des heures de jeu. En plus des batailles célèbres, on trouve des épisodes plus méconnus: operation Anvil (enclume), opération Torch, Tobruk, Sicile, etc. Problème, le jeu reste le même et côté son et graphisme, c'est un peu répétitif. On préférerait que l'éditeur nous ait gratifié d'un Campaign II ou pourquoi pas, d'un jeu totalement novateur.

Moulinex

UP & DOWN

- ▲ 25 batailles, c'est super pour les passionnés.
- ▲ Les batailles sont différentes les unes des autres.
- ▼ L'ensemble reste le même et le graphisme commence à dater.

PC

PREVU SUR : ST • AMIGA

EDITEUR EMPIRE

WARGAME | NOTICE VF: 14 | 1 JOUEUR

640 | 2 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

DUREE DE VIE 18

GLOBAL 14

DATA DISK

Pirates!

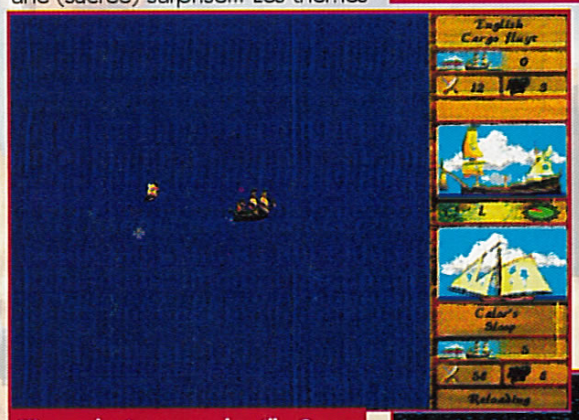
Du grand art!



Certains d'entre vous ont dû frémir à la lecture de ce titre (hein, Linos?) qui doit leur rappeler de bien agréables souvenirs. Pirates! En effet, Gold est pour ceux qui restent de marbre, la version améliorée de... Pirates! Comme Railroad Tycoon Deluxe l'est pour Railroad Tycoon. Dans cet immense chef d'oeuvre - Pirates! et non Tycoon, quoique Tycoon est loin d'être un navet - vous tenez le rôle d'un jeune loup de mer, dans les Caraïbes du XVIIe siècle, en quête de gloire et de fortune. Surtout de fortune en fait. Mais comme celle-ci ne vient pas en dormant tard, il faudra vous démener comme un malade: recruter des hommes, armer les vaisseaux, acheter des canons, se battre en duel, attaquer d'autres navires voire des ports et se chercher une petite copine pour assurer le repos du guerrier... Sans oublier de trouver le temps de faire copain copain avec des gouverneurs et trouver des trésors. On vous aura prévenu, c'est pas vraiment dans la poche. En fait, Pirates! est un jeu très complet, combinant simulation économique, wargame, diplomatie et aventure héroïque. Cette version, remise aux goûts du jour, risque d'en convertir pas mal à la piraterie. Le soft a en effet subi un lifting complet, le mettant tout à fait au même niveau que les jeux récents. Les graphismes en Super-VGA sont d'une finesse à couper le souffle. Ceux qui ont connu la version 16 couleurs, ne vont pas se remettre du choc à la vue des sprites de navires et des personnages sur la carte de déplacement. Les scènes de duel sont impressionnantes de beauté, on s'y croirait vraiment... Mais, me direz-vous, pendant ces instants d'action critique, on n'a pas vraiment le temps d'admirer le paysage... Certes, vous avez un peu raison, mais MicroProse ne fait pas les choses à moitié et les écrans fixes et les menus vous réservent une (sacrée) surprise... Les thèmes musicaux et les bruitages ont également été très soignés. Vous entendrez le tonnerre des canons



Les villes comportent plusieurs lieux indispensables: le marchand pour s'approvisionner en nourriture, l'armateur pour réparer les navires, la taverne pour recruter l'équipage, le gouverneur pour jouer les béni-oui-oui.





Y'a pas de pirates sans bataille. Que ce soit en mer ou sur terre, il faudra faire preuve de stratégie et de ténacité pour vaincre les ennemis. Vérifiez le "moral des troupes" avant de vous engager dans un combat fatal.



Admirez-moi cette magnifique carte... Grâce aux nuages, on peut repérer la direction du vent et mieux appréhender les manoeuvres de navigation.

UP & DOWN

- ▲ Un jeu très complet qui allie à la fois diplomatie, wargame, aventure, simulation économique: ça brasse large.
- ▲ Ca, c'est une réédition: Super-VGA, tout plein de bruitages et de musiques... On s'y croirait!
- ▼ Les ambidextres seront ravis de jongler entre le clavier et la souris.

Gold

MEGASTAR joystick

pendant les batailles navales, le fracas des lames lors des duels, etc. En ville, vous ne pourrez rester indifférents aux nombreuses mélodies, différentes selon le l'endroit où vous vous trouvez (marchand, taverne...). Celle de la banque notamment ne manquera pas d'évoquer en vous quelques émois, à l'instar de la madeleine de Proust. En fait, Pirates! Gold est une véritable merveille: passionnant à jouer, beau à regarder, agréable à écouter... Seule l'interface serait sujette à une (minuscule, petite, ridicule) critique: certaines phases de jeu réquièrent l'utilisation quasi-simultanée de la souris et du clavier. Non, vraiment, c'est du grand art! **CALOR**





Pour "résoudre" les abordages de navires et les attaque de ville, vous devrez prouver votre valeur de fine lame. Si vous êtes nul, entraînez-vous pour ne pas subir les pires humiliations.


Le Trois-mâts


Le Galion rapide


Le Cargo


La Frégate


Le Galion


Le Marchand


La Chaloupe


Le Sloop


Le Galion de guerre

ô mon bâteau, oh, oh, oh... tu es le plus beau des bateaux!

PC



EDITEUR MICROPROSE

AVENTURES	NOTICE VF: 16	1 JOUEUR
20 MO	6 DISQUETTES	JOY-SOURIS-CLAVIER
VGA/SVGA	CARTE SON	S.BLASTER S.BLASTER PRO AD LIB ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
ERGONOMIE	13
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	15

TESTE SUR 486 DX2 66

85%

SOCCER

L'un des meilleurs jeux de plates-formes sur Amiga.

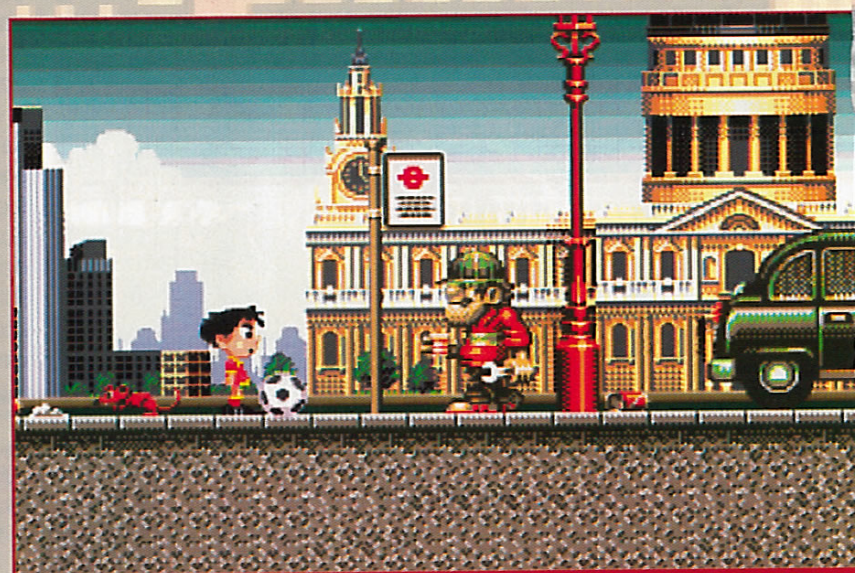
Krisalis semble avoir atteint son rythme de croisière en ce qui concerne la qualité. Après Arabian Nights, voici Soccer Kid, un produit annoncé depuis déjà bien longtemps. Bourré de qualités, parfaitement programmé, avec une jouabilité bien étudiée, Soccer Kid est certainement l'un des deux meilleurs jeux de plates-formes sur Amiga (après Super Frog de Team 17 qui reste la référence encore à ce jour). Un soft conçu sur ordinateur avec l'esprit consoles, leurs côtés positifs seulement, en vue.

UN FOU FELE DU FOOT FONCE FAUVER LA FLANETE

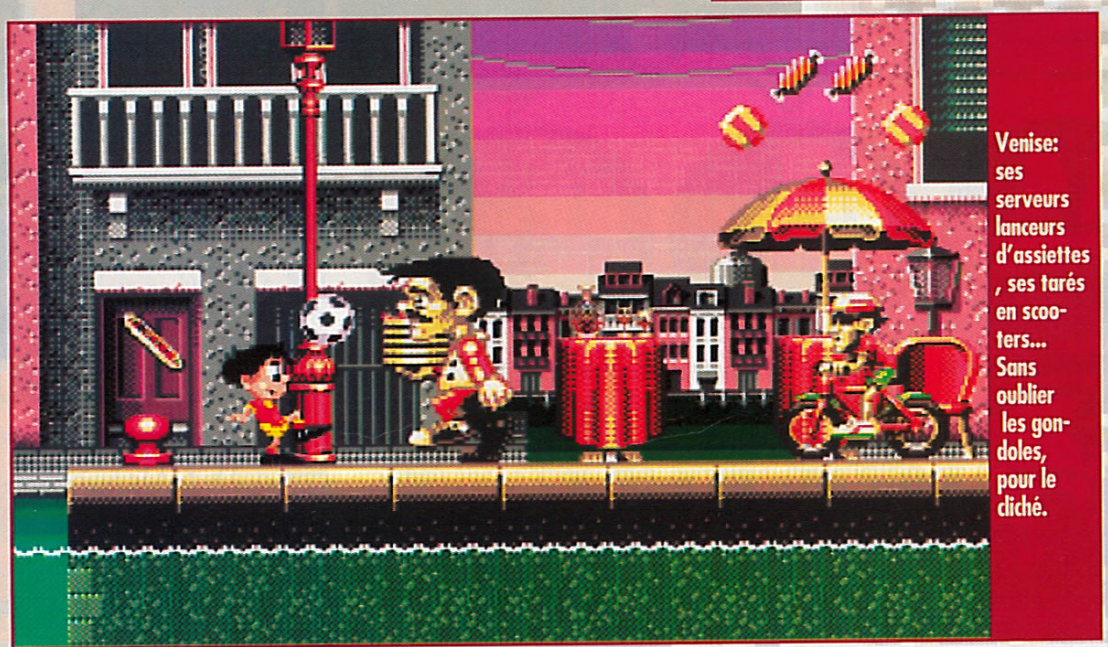
Votre aventure commence en 1994, vous, le gamin que tout le monde dans le quartier appelle Soccer Kid. Toujours habillé en tenue de foot, toujours un ballon entre les pieds. La finale de la coupe du monde de football est sur le point de commencer lorsque soudain, semblant crever le ciel et alors que les lacs continuent à dormir de bon matin - ou peut-être la nuit - un vaisseau extra-terrestre surgit. Devant tout le stade, devant les téléspectateurs du monde en entier, le pilote Alien dérobe la tant convoitée coupe du monde. La malchance continuera puisque le vaisseau entrera ensuite en collision avec un astéroïde. La coupe est brisée en cinq morceaux qui sont retombés en divers endroits de la planète. Voyant cette catastrophe, Soccer Kid n'hésite pas, il fonce balle au pied et short aux cuisses pour récupérer les morceaux disséminés un peu partout.

Soccer Kid est extrêmement doué, il sait tout faire avec un ballon: il lui permet de bondir plus haut en sautant dessus et de tirer sur tout ceux qui tenteront d'arrêter sa course. Soccer Kid peut jongler, faire des têtes, shooter ou même exécuter de magnifiques retournés.

Le môme footeux doit traverser cinq pays pour récupérer les morceaux de la coupe, l'Angleterre, l'Italie, la Russie, le Japon et les USA, tout ça avant de ramener le trophée devant les caméras. Chaque pays est divisé en plusieurs niveaux, cinq ou six c'est



La quête de Soccer Kid commence en Angleterre, ici à Londres. Il passera également par la campagne Anglaise.



Venise: ses serveurs lanceurs d'assiettes, ses tarés en scooters... Sans oublier les gondoles, pour le cliché.

UP & DOWN

- ▲ Les animations du personnage, bien que dans un style très dessin-animé, sont extrêmement réalistes.
- ▲ La bande son, qui fait souvent défaut dans les jeux micros, est ici tout à fait entraînante et agréable.
- ▲ Avec des accélérations de tempo et d'intensité lors des combats contre les boss.
- ▼ Dommage que certains ennemis soient communs à plusieurs niveaux. On aurait aimé que les mondes changent totalement.

R KID

MEGASTAR joystick



selon. A la fin de chaque pays, Soccer Kid affronte un boss de fin qu'il faudra éliminer en lui tirant plusieurs fois dessus.
Soccer Kid saute de plates-formes en plates-formes, cherche des passages secrets, récupère des bonus, de l'énergie, des points et tire sur tous les crétins qui l'attaquent ettout ça en jouant habilement de son ballon. Pour passer un niveau, il faut atteindre la sortie, bien sûr, ce qui n'est pas toujours évident, mais il faut aussi ramasser un certain nombre de figurines Panini planquées un peu partout. Sinon, Soccer Kid ne pourra récupérer les morceaux de coupe planqués dans chaque pays.

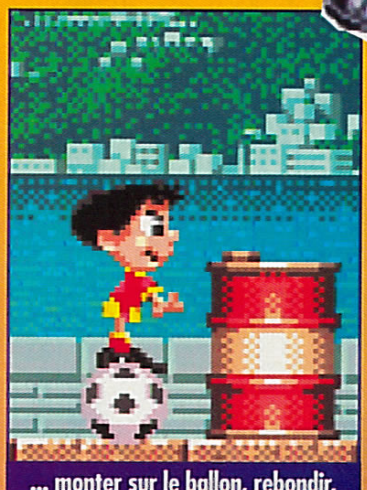
QUELQUES COUPS DE SOCCER KID



Soccer Kid sait faire des têtes...



il peut tirer en hauteur ou tout droit.....



... monter sur le ballon, rebondir, et sauter plus haut...



... ou encore exécuter de magnifiques retournés !



Après un passage dans un train à grande vitesse japonais, Soccer Kid se retrouvera dans une usine cinglée, pleine de robots et de chercheurs fous.

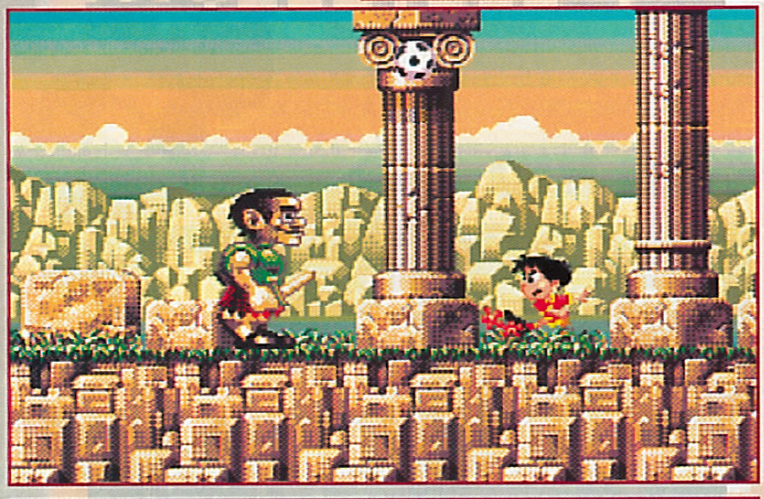
DES ANIMATIONS EXEMPLAIRES

Les graphismes des décors sont tous de bonne qualité, certains pays sont carrément superbes. Les animations du personnage sont absolument fabuleuses: Soccer Kid jongle, joue avec son ballon exactement comme un vrai professionnel.
Les niveaux sont de bonne taille, et le joueur devra s'acharner s'il veut arriver à la fin du jeu. Heureusement, il est possible de sauvegarder à la fin de chaque pays.
Niveau sonore, Soccer Kid est également tout à fait réussi, avec tout

SOCCER KID

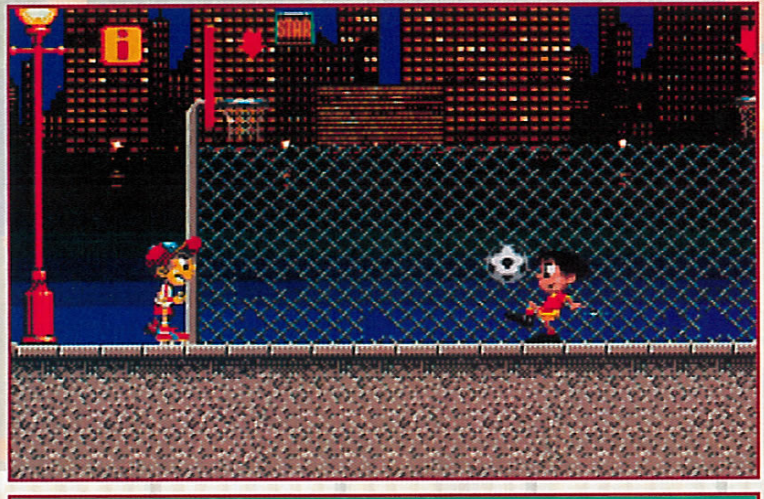


plein de musiques et de mignons petits bruitages. Chocs des personnages accompagnés de plings, sauts de Soccer Kid marqué de plong, tout est prétexte à une illustration sonore. Pendant ce temps une musique respectant le thème du niveau vous cartonnent les oreilles et fait bondir les hauts-parleurs de votre moniteur. Ces musiques sont à large tendance Dance, c'est la mode en ce moment dans le monde du jeu vidéo.



Soccer Kid vous réserve de sacrées surprises, avec ses pièges dans tous les sens, ses bonhommes insupportables qui vous tirent dessus en permanence; bref, avec des difficultés dans tous les coins.

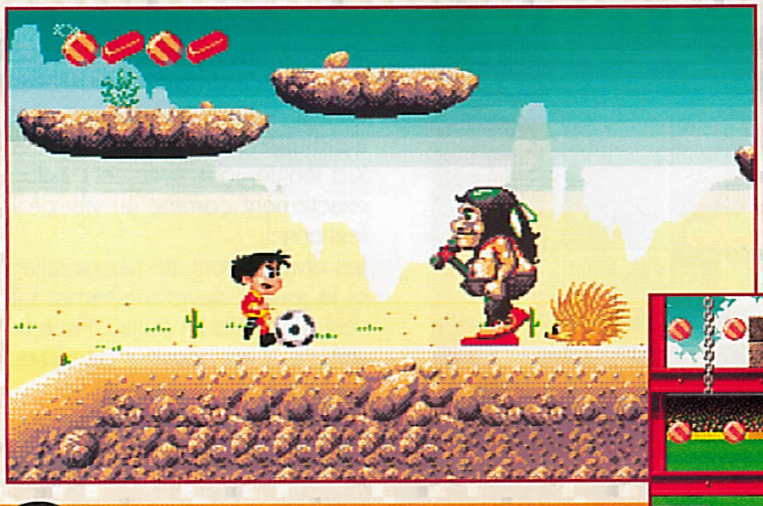
Complètement inspiré du monde des consoles, Soccer Kid vient combler un trou dans le monde de l'Amiga, les jeux de ce type, et de qualité, sont en effet assez rares.



Avec un peu de chance, et beaucoup d'adresse, vous réussirez peut-être à ramener la coupe du monde dans les mains du capitaine de l'équipe gagnante. Avant cela vous aurez fait le tour du monde, vous aurez cartonné nombre de grands combattants dans les quatre coins de la planète. Soccer Kid n'a peur de personne, avec son ballon il sait, vraiment, tout faire.

Hop, pas de doute, si vous cherchez un jeu de plates-formes de qualité, Soccer Kid fera largement l'affaire. Si les programmeurs de Krisalis continuent comme ça, leurs prochaines jeux risquent d'impressionner plus d'un joueur.

Seb.



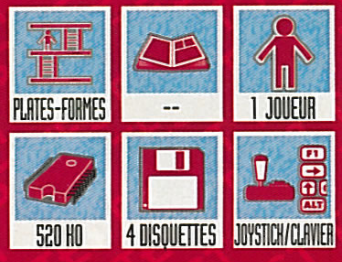


AMIGA

COMPATIBLE :
AMIGA 500-600 1200



EDITEUR KRISALIS

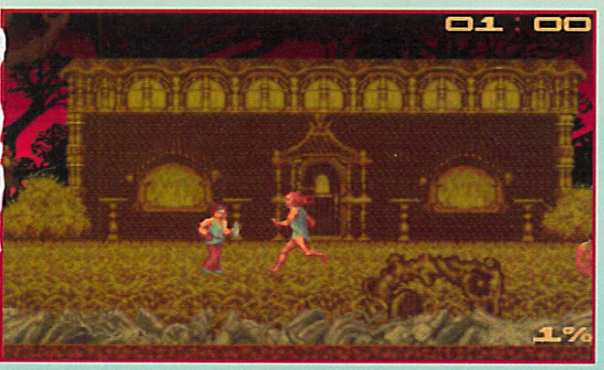


GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	15

88%

Le bonheur ? C'est en page 32 !

Beast Lord



Vous dirigez un personnage tout de presque rien vêtu, qui court, mal animé, à travers troisassez vaste, niveaux frappe sur des sprites minables et tente de résoudre des énigmes bidons. Le tout sur des fonds de très mauvais goût, des décors pas originaux pour un kopek et aux couleurs tristes à mourir.

Si vous croisez Beast Lord, donnez lui un coup de barre à mine dans l'bide de ma part. **SEB**

On ne va pas s'étendre, inutile de discuter d'un jeu pourri pendant des heures. Les programmeurs de WJS, jadis concepteurs du très populaire Beast, se sont sérieusement endormis sur leurs lauriers, leur dernière production éditée par Grandslam, Beast Lord, tient plus du jeu minable que du hit. Pour avoir une idée de ce que peut donner Beast Lord, il suffit d'imaginer le croisement malsain et puant d'un mauvais Beast et d'un Double Dragon cheap: résultat, un jeu ennuyeux, moche et énervant au possible.

SUR AMIGA
EDITEUR GRANSLAM

39%

MONOPOLY

Encore un Monopoly sur micro, et honnêtement, c'était pas la peine. il faut avouer qu'au bout de la 5e partie, ça devient crispant quand il faut attendre cinq minutes pour pouvoir jouer. Le pire c'est qu'il n'y a aucun moyen d'éviter ces anims. Le son quant à lui, est d'une discrétion étonnante: il y a des fichiers. VOC pour SoundBlaster, mais rien ne sort des haut-parleurs... La seule modification de règles de jeu possible est de déterminer le temps d'une partie. On ne peut pas, par exemple, appliquer les règles du "parking", des 40.000F quand on tombe juste sur la case départ, ou encore du premier tour sans achat de rues. Si on joue à plusieurs, ça devient carrément problématique. En effet, comme dans la réalité, il faut réclamer ses loyers. Or, il n'y a qu'une souris et un clavier et pendant le déplacement de l'un, il faudrait que tout le monde soit paré à cliquer sur l'icône "Loyer". C'est la bagarre assurée! Si vous êtes dingue de ce jeu, un conseil, achetez plutôt celui sous Windows, il est nettement plus agréable et tellement plus flexible. **CALOR**



SUR PC
EDITEUR SUPERVISION

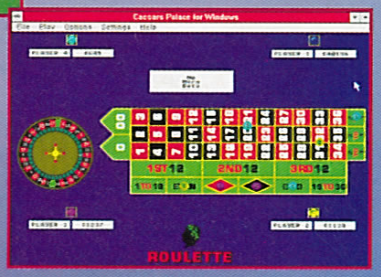
44%

CAESARS PALACE

POUR WINDOWS



prix des effets spéciaux. Les graphismes et bruitages sont par exemple, d'une simplicité déconcertante par rapport à certains softs du dom pub. Pas mal pour ceux que ça démangerait de ne pas avoir des jetons dans les mains. **CALOR**

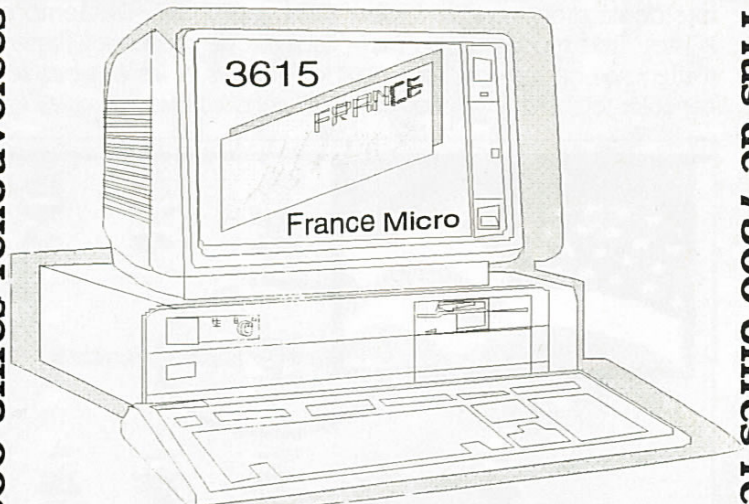


Ce ne sera que la Nième fois qu'on adapte les jeux de casino sur micro, qui plus est sous Windows. C'est vrai que c'est le genre de passe-temps impossible à trouver, notamment dans le domaine public... Sarcasmes mis à part, il faut reconnaître que ce Ceasars Palace - le célèbre hôtel-casino de Las Vegas - est plutôt sympathique. La réalisation est loin d'être mauvaise, même si elle ne mérite pas le grand

SUR PC
EDITEUR VIRGIN GAMES

46%

Plus de 7500 offres renouvelées



Plus de 7500 offres renouvelées

1er service de vente
de matériel informatique
sur Minitel entre particuliers

3615 FRANCE MICRO

PC-ATARI-AMIGA-COMPAQ-MACINTOSH-PORTABLES
CONSOLES-PÉRIPHÉRIQUES-LOGICIELS-EMPLOIS
Vos clubs micro et consoles sur le réseau

NHLH

Quasiment parfait

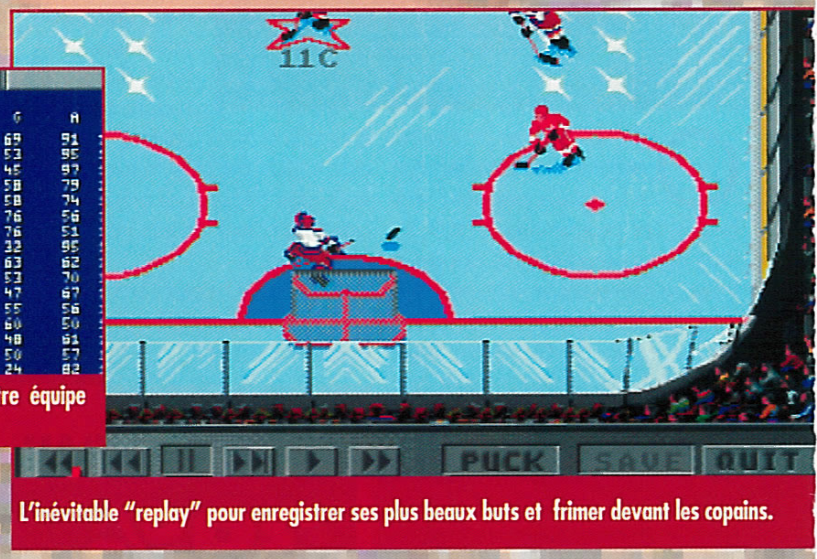
Le hockey est à la mode apparemment car à peine quelques mois après Wayne Gretsky, la NHL (National Hockey League) se met aussi à parrainer un soft. Ce n'est pas vraiment une nouveauté en fait puisque NHL Hockey est une adaptation du jeu d'arcade NHLPA Hockey 93'. Mais comme il s'agit quand même de micro-ordinateur, on ne pouvait pas se contenter d'un petit jeu d'action façon console. NHL Hockey offre donc une dimension stratégique supplémentaire aux fous de statistiques que sont les PCistes. Trois modes de jeu permettent soit de manager, soit de contrôler totalement une équipe, soit enfin d'affronter un autre joueur. La jouabilité est relativement remarquable, puisqu'il faut à peine quelques minutes de jeu pour s'y habituer. Toutes les options d'une simulation sportive sont présentes. De nombreux tableaux de statistiques classeront les joueurs et les équipes selon différents critères, un replay permet d'admirer les plus beaux buts, on peut jouer directement un match d'exhibition ou mener son équipe sur toute une saison... Les joueurs possèdent bien entendu des caractéristiques propres qu'il faudra exploiter au mieux. Le gage de la qualité de NHL Hockey reste quand même cette fameuse licence NHL. On retrouve toutes les équipes, tous les joueurs... on est sûr que les règles appliquées par l'arbitre sont les bonnes. Mais je ne vais pas m'attarder sur le jeu en soi – vous savez tous comment ça marche. Le plus intéressant de tout ça, c'est que NHL Hockey est très bien réalisé. Les sprites des joueurs sont pour une fois loin d'être moches et, plus important, sont très bien animés. Quand un but est marqué, les joueurs se congratulent, s'accoladent -non,

Return To | Statistics Type | Players Sorted By

POINT LEADERS

POS	NO	PLAYER	TEAM	GP	G	A
C	66	MARIO LEMIEUX	PITTSBURGH	60	69	91
C	16	PAT LAFONTAINE	BUFFALO	84	53	95
C	12	ADAM OATES	BOSTON	84	45	97
C	19	STEVE YZERMAN	DETROIT	84	58	79
C	77	PIERRE TURGEON	NY ISLANDERS	83	58	74
R	13	TEEMU SELANNE	WINNIPEG	84	76	56
R	89	ALEXANDER MOGILNY	BUFFALO	77	76	51
C	93	DOUG GILMOUR	TORONTO	83	32	96
L	20	LUC ROBITAILLE	LOS ANGELES	84	63	62
R	8	MARK RECCHI	PHILADELPHIA	84	53	70
C	13	MATS SUNDIN	QUEBEC	80	47	67
L	25	KEVIN STEVENS	PITTSBURGH	72	55	56
R	10	PAVEL BURE	VANCOUVER	83	60	50
R	22	RICK TOCCHET	PITTSBURGH	80	48	61
C	27	JEREMY ROENICK	CHICAGO	84	50	57
C	15	CRAIG JANNEY	ST. LOUIS	84	24	82

Les statistiques sont indispensables pour bien gérer votre équipe et dans NHL Hockey, ça ne manque pas.



L'inévitable "replay" pour enregistrer ses plus beaux buts et frimer devant les copains.



A tout moment pendant un match, on peut aller dans les loges pour revoir sa stratégie, consulter les stats ou revoir un superbe but au ralenti.



UP & DOWN

- ▲C'est très bien réalisé: beau, bien animé, ambiance sonore du tonnerre... que vouloir de plus?
- ▲La jouabilité est excellente.
- ▼Ce n'est pas bien original, c'est une simulation sportive alliant arcade et stratégie.

ockey

PC



L'ambiance est parfaitement assurée avec un environnement sonore sans faille: commentateur, cris du public, publicités...

non, ils n'iront pas jusqu'à se toucher les bonbons comme ces curieux hommes qui courent derrière un ballon noir et blanc. On se croirait devant sa télé. L'ambiance est assurée avec de nombreux bruitages mais surtout des voix digits des commentateurs. Et bien sûr l'inévitable orgue caractéristique. Si vous avez toujours trouvé le hockey inintéressant, NHL Hockey a tous les atouts pour vous convaincre du contraire. **CALOR**





La maniabilité des joueurs est excellente. On s'habitue très vite aux manœuvres.



NHL HOCKEY

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

SPORTS	NOTICE VO BETA	2 JOUEURS
6,5 MO	4 DISQUETTES	JOY/SOURIS/CLAVIER
VGA	CARTE SON	S.BLASTER, S.BLASTER PRO, AD LIB, ROLAND MT 32, SOUND SOURCE

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	16

TESTE SUR 486 DX33

85%

SEAL

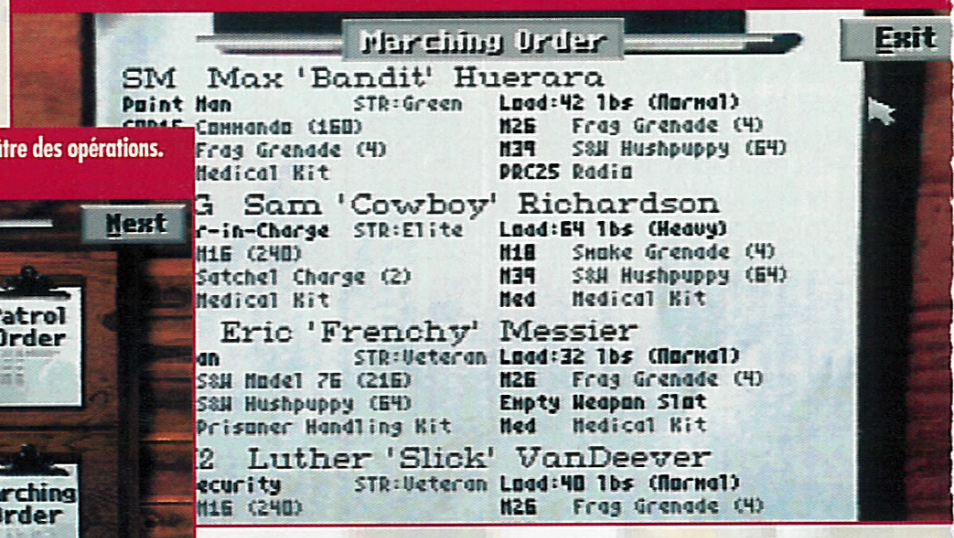
Une nouvelle approche du wargame

Le Seal Team, qui s'illustra pendant la guerre du Viêt-nam par de nombreux hauts faits dont on parle encore dans les livres d'histoire, était une force d'élite de l'US Navy. Seal Team, le jeu, permet de retrouver l'ambiance toute particulière de cette guerre particulière elle aussi, grâce à son système assez unique de représentation. Finis les wargames composés de petits fanions que l'on déplace sur une carte. A l'image de la guerre du Viêt-nam, guerre de terrain s'il en fût, Seal Team est un jeu dans lequel on se déplace à pied, un peu comme dans les logiciels de type Underworld. Toutefois, ne vous attendez pas à des miracles de graphisme, il s'agit d'une représentation de type "simulateur d'avion", c'est-à-dire de 3D pure et dure. Pourtant, le résultat est plutôt agréable et surtout fort pratique pour ce type de produit. En début de jeu, après avoir choisi le style de mission – entraînement ou campagne permettant d'enchaîner plusieurs opérations à la file –, on prend connaissance des actions à accomplir sur une carte d'un genre un peu spécial. Cette dernière en effet, est en réalité une vue de haut du terrain. Pendant qu'en bas de l'écran défile le texte explicatif



L'écran de choix de mission permet de s'entraîner dans différents lieux et époques, de 1966 à 1969.

Ici, on choisit l'ordre de marche de la section ainsi que le matériel porté: munitions, armes, radio et premiers secours



En même temps que le briefing s'affiche une carte 3D représentant le théâtre des opérations. La carte, animée, est en fait une vue de haut du terrain.



(détruire tel objectif, se mettre en embuscade à tel endroit, etc.), la carte, animée, montre la progression que vous devrez effectuer. Par moment, lorsqu'un détail particulièrement remarquable est à souligner, la carte zoome d'elle même.

AU CŒUR DE L'ACTION

Le temps d'observer les troupes en train d'arriver sur place et c'est parti, vous voilà complètement sur

UP & DOWN

- ▲ Le sujet a été traité souvent mais jamais aussi bien.
- ▲ Les vues extérieures sont nombreuses et faciles à mettre en œuvre.
- ▲ L'interface est puissante et simple d'emploi.
- ▼ Le jeu est assez complexe.
- ▼ Les déplacements sont un peu lents.

Rumeur à la con : Bounty Bob refilerait la varicelle.

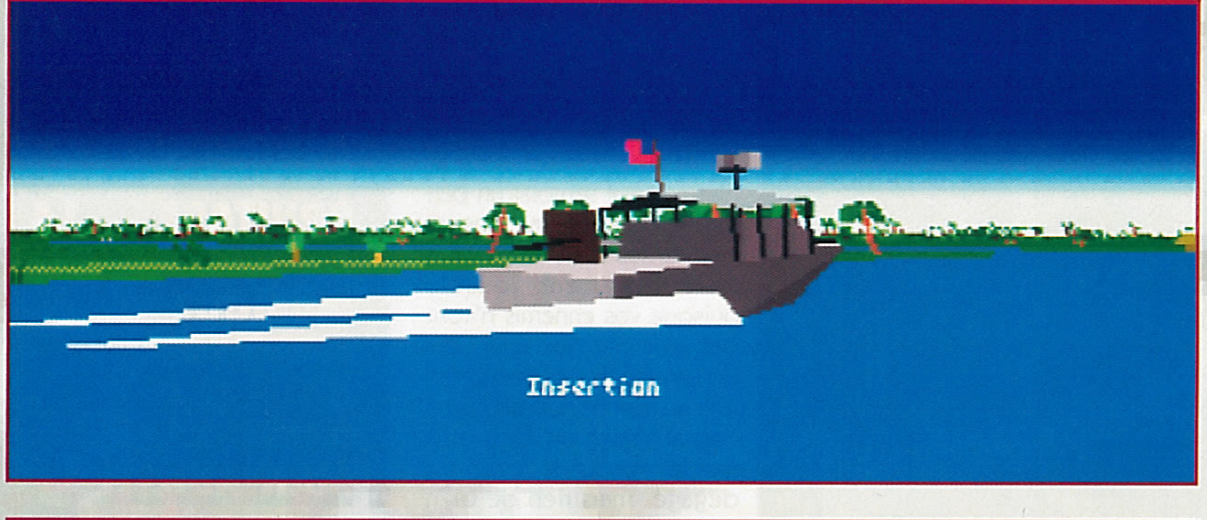
TEAM

le terrain. En fait, vous incarnez le chef de section, même si d'autres options permettent également de se placer à l'état-major. Le jeu, en caméra subjective, vous montre le terrain en 3D. Vous avancez au milieu de la jungle, les feuilles de bananier et les fougères arborescentes fouettent votre visage. D'un appui sur une touche, vous voilà en vue extérieure. Comme dans Ultima Underworld, la souris permet de se déplacer. En cliquant le bouton droit et en déplaçant le rongeur à roulette, on fait tourner la vue. En haut, une mire vous indique dans quelle direction se trouve la cible. Des touches du clavier permettent de donner des ordres à la section qui vous accompagne: mettez-vous en ligne, ou en V, ou en diamant. On peut changer d'arme, lancer des grenades, se soigner en cas de blessure. Lorsque le chargeur de votre P.M. est vide, il faut entrer un nouveau chargeur dans le magasin (et à la fin de la mission, les balles tirées sont comptabilisées!). Dans le ciel, des oiseaux passent en criant. Parfois, un civil se précipite vers vous en disant qu'il se rend. Eh oui, de nombreuses missions se passent dans des villages et comme dans la réalité, seules quelques personnes sont des Viêt-congs. L'ambiance du jeu est extrêmement prenante et même si un antimilitariste comme moi a du mal à digérer ce genre de réalisme, il faut avouer que la chose est particulièrement dense et intéressante. En plus de cette partie sur le terrain, qui se déroule en fait comme un jeu de rôles, on peut aussi jouer de façon plus stratégique.



En mode entraînement, on peut observer l'adversaire en vue extérieure.

Lorsque la mission commence, on peut observer en vue externe l'arrivée des troupes sur place, aéroportées ou débarquées.



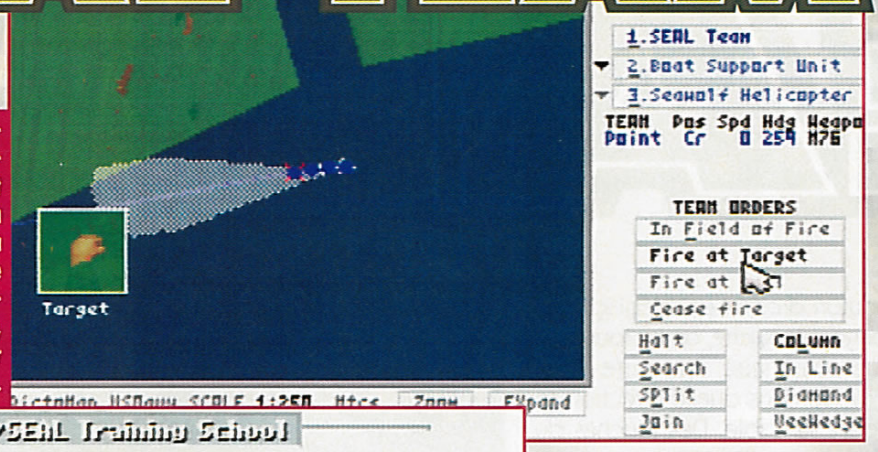
Lorsque plusieurs sections sont en mission, une touche permet de passer de l'une à l'autre.



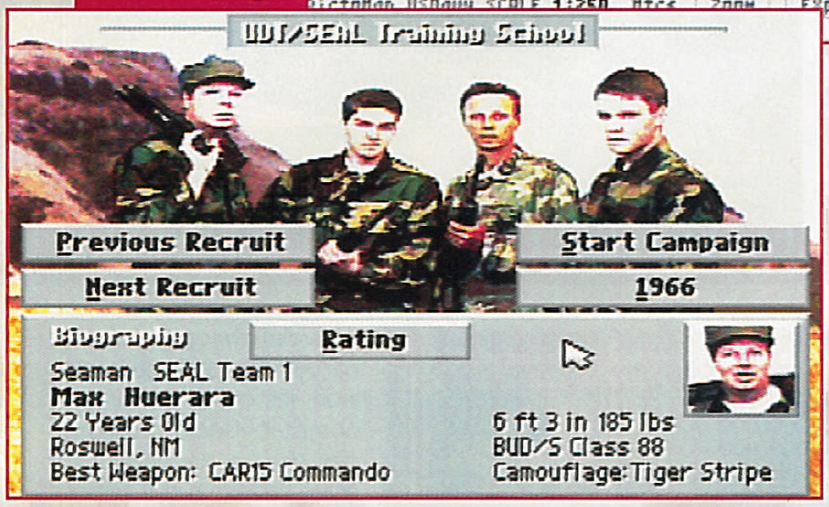
UN JOUEUR MULTITACHE

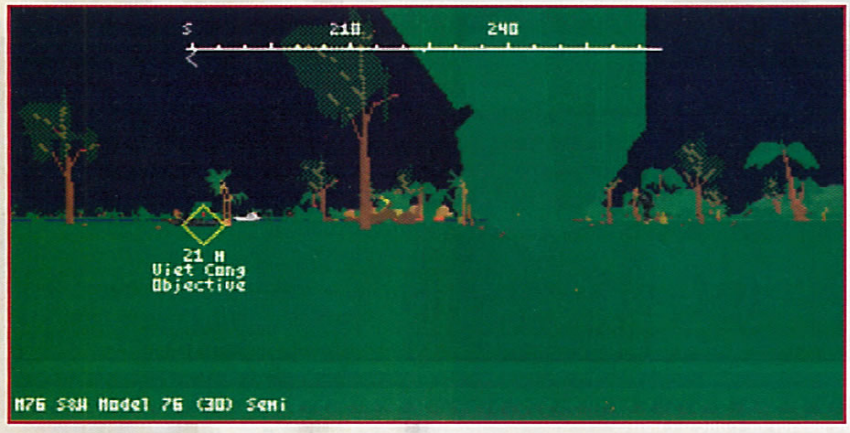
Bien que les déplacements sur le terrain soient le nerf de cette guerre, le jeu permet aussi de commander d'autres unités. Alors qu'à pied, on joue en temps réel, lorsqu'on passe sur l'écran stratégique, on peut différer

SEAL TEAM



Cet écran permet de donner des ordres aux différentes sections et d'observer leur rayon d'action. L'icône situé à gauche représente l'ordre donné à la section: commando oblige, on communique par signes.





ses ordres dans le temps et lancer des opérations conjointes. Très utile pendant les campagnes, cette option permet d'accéder à un écran représentant, d'un côté, la carte et de l'autre, des commandes destinées à donner des ordres aux autres unités. On peut par exemple demander au bateau d'attaquer une cible, de couvrir un secteur ou d'évacuer. Idem avec les hélicos qui peuvent se livrer à une attaque aérienne en règle. Raconté comme cela, on pourrait croire qu'un jeu offrant autant de possibilités est un monstre de complexité mais il n'en est rien. Les commandes, simples, se font en général au clavier et à la souris, qui gère tirs et déplacements et offre l'opportunité d'agir rapidement. Il faut avouer qu'il faut savoir se cacher au bon moment lorsqu'on est en mode "à pied" car l'adversaire ne fait pas de cadeaux et que réalisme oblige, l'aspect guérilla qui était le lot quotidien des soldats à l'époque est à tel point présent qu'au moindre coin du décor peut surgir le danger.

TECHNIQUE DE COMBAT

En ce qui concerne l'aspect technique, Seal Team est relativement bien réalisé si l'on tient compte du fait de la nouveauté. Certes, le graphisme peut sembler un peu frustre et les animations un peu lentes mais le produit reste totalement jouable puisque vos ennemis n'iront pas plus vite que vous. Les déplacements, qui peuvent se faire en marche normale ou en courant sont un peu plus rapides lorsque le terrain est dégagé mais rien de bien grave. En revanche, les décors sont assez bien réalisés et les objets 3D (bateaux, hélicos, maisons, huttes, etc.) sont bien rendus. Côté son, on est loin de la tonitruante chevauchée des Walkyries d'Apocalypse Now et la musique est vaguement inexistante. En revanche, les bruitages sont d'excellente qualité; à chaque ordre donné, on entend une voix digitalisée. Lorsqu'on pénètre dans un village, les civils se précipitent en criant en viêt-namien. Au loin, les Viêt-congs parlent entre eux. On aura compris que ce jeu est novateur de par le mélange des genres: on connaissait le style (Airborn Ranger et compagnie), on connaissait la technique employée (3D surfacée) mais c'est la première fois qu'un jeu de stratégie mitigé de rôles mélange le tout.

Moulinex

PC



EDITEUR
ELECTRONIC ARTS



GRAPHISME 13
BRUITAGE 14
MUSIQUE 13
ANIMATION 15
MANIABILITÉ 17
DUREE DE VIE 17
ORIGINALITE 16

TESTE SUR 486 DX33

85%

SERPENT ISLE

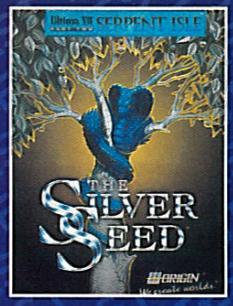
SILVER SEED



Après Forge of Virtue pour Ultima VII: The Black Gate, voici Silver Seed, le "add-in" disk de Serpent Isle. Histoire d'exploiter le filon jusqu'au bout. Silver Seed ajoute des régions supplémentaires au terrain de jeu déjà gigantesque. Le principal objectif étant de se récolter des objets magiques puissants, notamment la Silver Seed (Graine d'Argent) qui, une fois plantée, peut empêcher la destruction de Serpent Isle. Mine de rien, ça devient de plus en plus grosbill les Ultima... Néanmoins, ne soyons pas trop difficiles, il y a un grand mieux par rapport à Forge of Virtue, puisque Silver Seed améliore de façon sensible Serpent Isle. Vous disposez maintenant de raccourcis clavier très pratiques pour les actions les plus fréquemment exécutées: regarder l'heure, se nourrir, utiliser des clés... De plus le "manuel" comporte tous les plans et solutions des missions à accomplir, ce qui ne fait jamais de mal à personne. Malheureusement, malgré un "patch" du fichier principal de Serpent Isle, l'amélioration ne porte aucunement sur la fluidité du jeu -ils ont dû essayer mais bon, faut avoir de bons yeux-: il faudra vous y faire, c'est très beau mais très sac-sac-saccadé. Tout de même beaucoup plus intéressant que Forge of Virtue.



CALOR



SUR PC
EDITEUR
ORIGIN

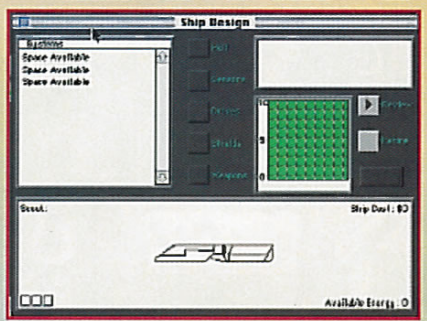
NÉCESSITE ULTIMA VII PART 2 SERPENT ISLE (VERSION ANGLAISE)
ROLES
NOTICE VO : 17
NOMBRE DE DISQUETTES : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE :
SOURIS • CLAVIER
CARTE SONORE :
ADLIB • SOUND BLASTER • ROLAND MT32
VIDÉO • VGA

Testé sur 486 DX2 66

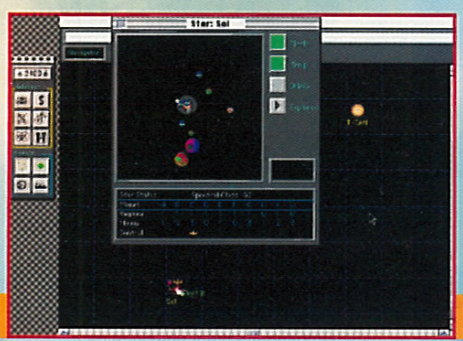
DATA-DISC

PAX IMPERIA

SPACE OPERA



Pax Imperia est un jeu d'exploration spatial qui va permettre aux fanas du genre de se délecter d'un nombre d'options assez imposant. Certes, le Macintosh commence à être bien pourvu en logiciels de ce genre, mais qu'importe, la paix de l'empire n'a pas de prix. Le jeu, qui permet de disputer une partie jusqu'à 16 joueurs (!) bénéficie d'une présentation fine comme le Macintosh est capable d'en afficher, ce qui est une bonne chose, le nombre d'écrans qu'il est possible d'ouvrir étant assez impressionnant. Point important, le style de la partie peut être défini au moyen d'un menu de démarrage: suivant que vous préférez l'exploration, la stratégie, la conquête ou l'aspect économique des échanges entre planètes, vous trouverez fusée à votre pied. Revers de la médaille, on ne se met pas à jouer à Pax Imperia sur un coup de tête, mais plutôt au terme d'une prise de tête, les règles étant relativement complexes. Le manuel -en anglais- fait près d'une centaine de pages. Heureusement, conscient d'avoir accouché d'un monstre de complexité, les créateurs du jeu ont adjoint au programme, une base de données qui permet de consulter directement à l'écran (si Multifinder), un précis des règles. Bref, c'est sans surprise mais propre à plaire aux amoureux de Dominium et autres Spaceward Ho.



Moulinexus

SUR MAC
EDITEUR
CHANGELING SOFTWARES

GENRE : SIMULATION ECONOMIQUE
NOTICE VO : 17
TAILLE DISK DUR : 17MO
NOMBRE DE JOUEURS : 16
CONTROLE :
SOURIS • CLAVIER

Minimum Macintosh Plus 1MO RAM RAM N/B, 2 MO couleur

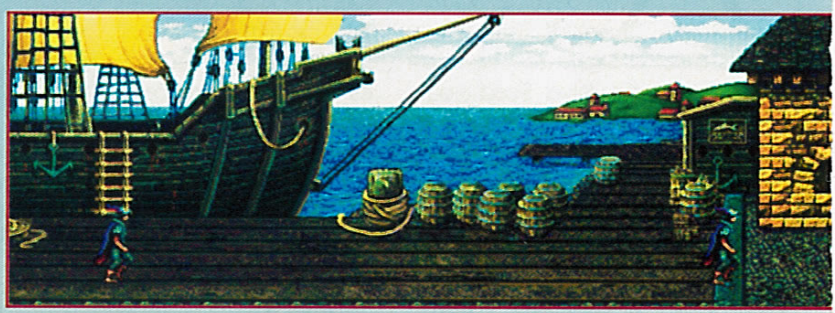
75%

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

SEVEN CITIES

Adaptation tardive

Je me souviens. Je me souviens d'avoir passé des heures à jouer à Seven Cities of Gold sur C64. Je me souviens d'avoir admiré son graphisme. Je me souviens de l'emballage en carton plat qui s'ouvrait comme celui des disques d'avant, genre double album. Je crains même de me rappeler que j'écoutais Brigitte Fontaine, Pink Floyd et Blondie. Je me souviens aussi qu'à l'époque, je travaillais à HHHebdogiciel. Si l'on m'avait dit que je testerais un jour ce jeu sur une machine aussi puissante que les PC actuels, ça m'aurait fait rire. A l'époque je ne connaissais duPC que l'engin en ferraille muni d'un drive 5.25 et d'un lecteur de cassettes réservé au comptable de l'hebdo. L'idée même d'imaginer un seul instant que les IBM de l'époque évolueraient un jour vers le jeu m'aurait carrément fait tomber de mon siège de rire. Et quand à penser que les 4 couleurs "mauvâtres" du CGA deviendraient 16 milions... Bref, Seven Cities of Gold est une version commémorative et heureusement améliorée d'un machin qui accuse ses dix ans d'existence, ayant commencé sa carrière sur Apple II, entre Skyfox et Karateka. Il va falloir se faire une raison, on assistera dans les mois à venir à de nombreux remakes dans ce goût là. Faut-il s'en plaindre ? Faut-il s'en réjouir ? On verra bien. Seven Cities of Gold est un jeu d'exploration et l'ancêtre des simulations économiques. Ce jeu vous met dans la peau d'un conquistador espagnol. En début de partie, après avoir choisi d'explorer en mode historique (le monde tel qu'on le connait) ou en Random (un monde aléatoire), on doit, après s'être présenté au Roi, acheter du matériel. Suivant le niveau de difficulté choisi, le souverain vous alloue une quantité d'or plus ou moins importante. A la capitainerie du port, on fait ensuite l'emplette d'un ou plusieurs navires pour lesquels on engage des hommes. On peut prendre des explorateurs (incarnés par le joueur), des soldats ainsi que des prêtres destinés à évangéliser les populations indigènes. On fait aussi des réserves de nouriture. La comptabilité mentionne donc des jours de vivres, d'armes, de chevaux, de légumes et plantes d'Europe. Si l'on possède un cheval par homme, cela permet d'explorer les terres plus rapidement et de dépenser moins de nourriture. De plus, tout comme le reste du matériel, les chevaux peuvent servir à amadouer les indigènes.



L'exploration des environs permet de découvrir villages et trésors.



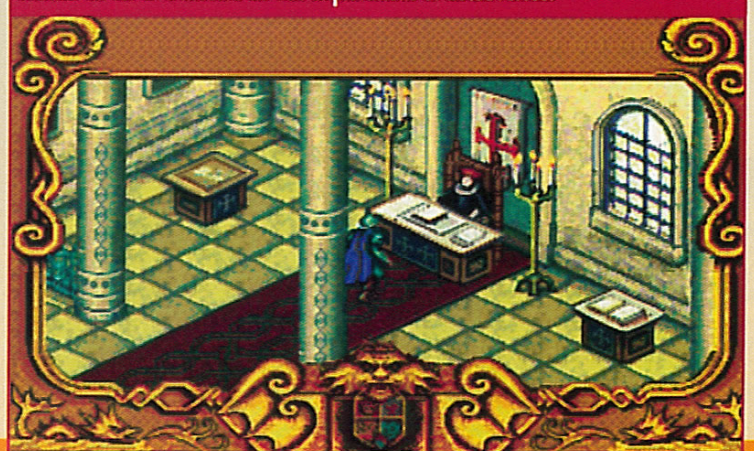
Le roi vous demandera, en cours de partie, de remplir certains objectifs: établir des comptoirs ou des colonies, etc.



TEMPETE EN MER

Une fois les préparatifs effectués, on se retrouve en mer. Les déplacements se font au curseur ou à l'aide du joystick. Le but du jeu est d'éviter les nuages annonciateurs d'un coup de tabac. Annonciateurs aussi d'un coup de vieux, celui qu'a pris cette partie du jeu. Une fois

Ce bureau permet de consulter le livre de bord, ainsi que la carte du monde qui se dessine au fur et à mesure de vos explorations et découvertes.



UP & DOWN

- ▲ Il est toujours amusant de retrouver un vieil ami.
- ▲ Le jeu n'est pas trop compliqué et plaira aux débutants.
- ▼ L'interface est déplorable et la souris n'est pas gérée.
- ▼ Le jeu est trop répétitif.

S OF GOLD



Ce décor, qui scrolle, permet d'accéder à différentes parties du port qui sont autant de menus.

une terre à l'horizon, on débarque hommes et matériel suivant son choix puis on se déplace. Le terrain scrolle comme une carte vue de haut. Donc on découvre la région petit à petit. Pendant sa progression (c'est également valable en mer), le terrain reconnu se dessine petit à petit sur la carte de bord, qu'il est possible de consulter à tous moments. Lorsqu'un village est découvert, on passe en vue 3D isométrique. Bon, c'est sûr que c'est plus beau que sur C64 mais là aussi, le jeu reste un peu gnangnan. Dans le village, il faut se déplacer sans heurter les indigènes. Le tam tam qui retentit indique le degré de popularité dont vous jouissez. Lorsqu'on bouscule un ou deux habitants, le rythme s'accélère. Si un combat survient, il faut changer d'arme et tuer l'adversaire en le bousculant. Ca fait "plop !" comme lorsque Pac Man avalait une pastille. Naturellement, il faut à tout prix éviter les combats car le but du jeu est de faire ami-ami avec le chef du village. Ce dernier, qui attend sagement, lance à la main, est parfois difficile à repérer. Lorsque c'est chose faite, un menu permet de communiquer avec lui. On peut alors lui offrir des cadeaux, lui proposer un troc, l'impressionner (risqué), etc. S'il accepte les cadeaux, le troc, on récupère de la marchandise, on retourne au bateau et de là, on met le cap vers l'Espagne. Naturellement rien n'empêche, comme dans Elite, de se livrer au troc de village en village, chacun d'eux ayant ses cadeaux de prédilection. Ensuite, retour chez le roi. On repart acheter du matériel et des hommes et de nouveau en mer... A force, on crée colonies et comptoirs. Un peu simplet.

Ce qui est amusant, avec ce "nouveau" Seven Cities of Gold, c'est qu'il a été développé pour EA par... Sega Interactive Development Division. Pas besoin d'être grand clerc pour imaginer que la chose sortira tôt ou tard sur console, d'autant que l'ergonomie déplorable du produit est là pour rappeler que ces engins ne disposent ni de claviers ni de souris (l'idée que les consoles puissent faire de l'ombre aux "ordinateurs" m'aurait fait rire aussi, à l'époque). Bref, ce n'est pas le jeu du siècle mais c'est agréable et les débutants pourront s'amuser sans trop se prendre la tête. **Moulinex**

PC

EDITEUR
ELECTRNIC ARTS

STRATEGIE	NOTICE VO: 14	1 JOUEUR
2 MO	1MO	SOURIS/CLAVIER
VGA	CARTE SON	S.BLASTER S.BLASTER PRO AD LIB ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME 13
MUSIQUE 13
ANIMATION 10
MANIABILITÉ 08
DUREE DE VIE 13
ORIGINALITE 10

68%

Date : Sept

Montant chèque :
120 F

Objet :
*Offre valable sur l'opération JOY "Chèque Cadô" voir

joystick 103, Bd Macdonald, 75019 Paris **BPF:** 120 F

Payez contre ce chèque sur l'achat de 1 **logiciel(s) de jeux*:**
Cent vingt Francs

A : .....

Fait à : Paris **Le** Septembre **19** 93

Joystick

joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick

Est-ce meilleur réchauffé?

Wing Com





Après le succès remporté par Wing Commander I et II, et en attendant Privater, Origin se ménage une pause avec un logiciel qui fascinera les passionnés de la saga tout en faisant dire aux autres qu'il ne s'agit que d'un "construction Kit" de plus. Pourtant à bien y regarder, ce Wing Commander Academy est finalement bien plus intéressant qu'il n'y parait. Si vous cherchiez un exemple de logiciel holistique, voila de quoi vous convaincre qu'un jeu peut être plus que la somme des parties qui le composent. Bref, le fana que je suis a commencé à faire bof et, deux heures plus tard, il était encore en train de jouer quand Claude (rédacteur en chef bien aimé) essayait de calmer l'imprimeur qui attendait que je daigne me mettre à écrire le test que vous avez sous les yeux. Histoire de ne pas tomber dans le piège du logiciel un peu réchauffé, Wing Commander Academy se présente comme un simulateur de missions destiné à l'entraînement des pilotes de la fédération. L'engin, qui répond au doux nom de "Simulateur TCSN", ainsi qu'au doigt et à l'oeil, se présente comme une console située dans une pièce de forme ovoïde. Au plafond, un écran censé représenter les combats que vous allez effectuer, n'attend plus que des ordres pour vous remettre dans le bain.



COMPLIQUONS-NOUS LA VIE

L'écran de commande permet de créer sa propre mission, ce qui équivaut à se mettre soi même dans un pétrin absolument incroyable. En effet, on a vite fait de poser ça et là les adversaires de son choix: comme dans le jeu, on procède par secteurs NAV. On sélectionne le premier secteur, puis, on choisit le type d'adversaire: au programme, 21 "cibles" différentes. On peut poser là où on le souhaite, sur une carte un peu petite hélas, les engins sélectionnés: vaisseaux kilrathiens bien sûr, mais aussi champs de mines, météorites, pilote en détresse à récupérer, capsules de données et autres bases gigantesques. Ceci fait on passe, si on le souhaite, au secteur NAV suivant et c'est reparti. Lorsqu'on estime avoir créé des vagues ennemies assez nombreuses, on peut allez choisir le type de vaisseau que l'on pilotera. Là, le choix est complet et total: Broadsword, Sabre, Crossbow, Ferret, Rapier, Epée, Morningstar, Wraith et Jrathek. Tient, je ne me souviens pas de ces deux derniers. Et pour cause puisqu'il s'agit de deux nouveaux engins, absolument incroyables: bourrés d'armes, de missiles et dotés de performances qui décoiffent. Histoire de ne pas faire de jaloux, il y en a pour tous les goûts: le Wraith est un vaisseau terrien et le Jrathek un vaisseau Kilrathien. Les deux ont en commun un aspect assez trapu allié à une maniabilité extrême, et la présence de canons d'un type nouveau.

QUEL COPILOTE ?

Enfin, puisqu'il faut bien se résoudre à partir en mission, il ne reste plus qu'à se choisir un coéquipier ou une coéquipière. On retrouve des amis connus: Hobbes (le colonel Kilrathien renégat), Maniac, Angel (votre fiancée) et un petit nouveau, nommé Lightspeed. Classé par

UP & DOWN

- ▲ La souplesse des commandes est un régal.
- ▲ La possibilité de piloter et de combattre le vaisseau de son choix dans le cas de son choix.
- ▲ La présence de 2 nouveaux appareils.
- ▼ Tout cela sent un peu le réchauffé.
- ▼ Sans "Storyline", on se retrouve devant un jeu d'arcade beau mais peu motivant.

WING COMMANDER ACADEMY

PC

WING COMMANDER ACADEMY

EDITEUR ORIGIN

SIMULATEUR | NOTICE VF: 15 | 1 JOUEUR

2 MO | BETA VERSION | JOY-SOURIS-CLAVIER

VGA | CARTE SON

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32 SOUND SOURCE



"ordre d'efficacité", ces personnages vous aideront pendant les missions. Le petit nouveau, Lightspeed, est un expert qui saura vous seconder avec brio. Si la création de missions vous pose problème, vous pouvez aussi sélectionner le mode Random qui, comme son nom l'indique, créera pour vous une mission aléatoire. Si cela ne vous suffit pas, vous pourrez aussi disputer une mission dite "Gautlet" qui permet de rencontrer des adverdsaires de plus en plus balaises et nombreux. Défaut, si la force de l'adversaire peut être configurée, il n'est en revanche pas possible de choisir le type de stratégie qu'emploieront les vaisseaux ennemis pour vous chasser.

Allez, assez parlé, il est temps de partir en mission. Là, c'est du Wing Commander pur et dur que l'on retrouve à l'écran. Les commandes sont les mêmes (vues extérieures, choix des armes, viseurs, etc. et l'on peut naturellement communiquer avec le Wingman (ou Wingwoman). A l'écran, le jeu semble avoir été largement amélioré en ce qui concerne la fluidité des mouvements. La vitesse elle aussi est suppérieure à celle du jeu d'origine (eh !). Toujours côté amélioration, on trouve également de nouvelles musiques ainsi que la présence de voix digitalisées. Pendant les combats, presque tous les adversaires vous lancent des invectives et lorsqu'ils meurent, un cri se fait entendre. Bref, voilà un bon jeu tout compte fait, mais qui manque hélas de profondeur. Sans l'aspect scénarique qui faisait la force de la série Wing Commander, on se retrouve devant un jeu d'arcade. Un jeu superbe, rapide... et tout ce que vous voudrez bien lui trouver comme qualificatifs flatteurs, mais un jeu d'arcade tout de même. Enfin, ça fait plaisir de retrouver ses personnages préférés. A noter qu'Origin encourage les joueurs à diffuser sur leur BBS préféré les parties qu'ils ont créées afin d'en faire profiter d'autres joueurs. Est-ce pour générer une "Wing Commandermania" ? Ceux qui connaissent déjà savent qu'il n'est nul besoin de cela pour être fasciné par ce jeu.

Colonel Moulinex.



GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	12

TESTE SUR 486 DX2

75%

"Hélène et les garçons", c'est pas dangereux, c'est juste très con.

3 chèques cadeau

MAOUSSE CADÔ PO

OPERATION JOY SEPTEMBRE OCTOBRE 1993

PROFITEZ DES CHEQUES CADEAUX VRAIMENT COSTOS QUE JOYSTICK VOUS OFFRE AU FIL DES PAGES DE CE NUMERO. GRÂCE A CES CHEQUES, VOUS FEREZ JUSQU'A 700 FRANCS D'ECONOMIE SUR L'ACHAT DE 5 JEUX, 400 FRANCS POUR 3 JEUX ET 120 FRANCS POUR 1. UNE OFFRE DE RENTREE BETON QUI VOUS PERMETTRA DE CRAQUER SUR PLEIN DE JEUX A DES PRIX RIKIKI !

ADRENALYNN ARCADES EXPONENTIA 269,00 .....AMIGA
MEGA TWINS ARCADES OCEAN 269,00 .....AMIGA
WIZKID ARCADES OCEAN 269,00 ..AMIGA
BABY JO ARCADES LORICIEL 289,00 .....AMIGA
PARAGLIDING ARCADES LORICIEL 269,00 .....AMIGA
XENOPHOBE ARCADES MICROPROSE 259,00 .....AMIGA
ARACHNOPHOBIA ARCADES INFOGRAMES 249,00 .....AMIGA
NICKY BOOM ARCADES MICROIDS 279,00 .....AMIGA
LES SIMPSONS ARCADES OCEAN 299,00..... AMIGA
TURBO OUT RUN ARCADES US-GOLD 284,00 .....AMIGA
L'AIGLE D'OR - LE RETOUR AVENTURES LORICIEL 289,00 ..... AMIGA
HOOK AVENTURES OCEAN 259,00 AMIGA
DARKMAN AVENTURES OCEAN 279,00 .....AMIGA
EPIC AVENTURES OCEAN 299,00 AMIGA
DOMINIUM AVENTURES MICROIDS 299,00 .....AMIGA
GODFATHER AVENT./ARCADE US-GOLD 299,00 .....AMIGA
THE ADDAMS FAMILY AVENT./ARCADE OCEAN 259,00 .....AMIGA
WRECKERS AVENT./ARCADE AUDIOGENIC 269,00 .....AMIGA
BANDITS KING AVENT./ARCADE INFOGRAMES 349,00 .....AMIGA
WILD WHEELS AVENT./ARCADE OCEAN 279,00..... AMIGA
AMNIOS AVENT./ARCADE PSYGNOSIS 299,00 .....AMIGA
S.T.U.N RUNNER AVENT./ARCADE DOMARK 249,00 ..... AMIGA
SUSPICIOUS CARGO AVENT./ARCADE GREMLIN 269,00.....AMIGA
LOTUS ESPRIT AVENT./ARCADE GREMLIN 284,00 .....AMIGA
PUSH-OVER AVENT./ARCADE OCEAN 259,00 .....AMIGA
UTOPIA AVENT./ARCADE GREMLIN 299,00 .....AMIGA
SUCCESS STORY 2 COMPILATION LORICIEL 269,00 .....AMIGA
SIMULATION'S BEST COMPILATION LORICIEL 299,00 .....AMIGA
LE TEMPS DES HEROS COMPILATION LORICIEL 289,00 .....AMIGA
SIMULATION TOP COMPILATION LORICIEL 299,00 .....AMIGA
BUMPY'S ARCADE FANTASY ARCADE LORICIEL 269,00 .....AMIGA
EXTRA BALL COMPILATION LORICIEL 299,00 .....AMIGA
MAX COMPILATION US-GOLD 299,00 .....AMIGA
39-45 COMPILATION LORICIEL 289,00 .....AMIGA
SUPER SEGA COMPILATION US-GOLD 299,00..... AMIGA
TOP 3 COMPILATION LORICIEL 289,00 .....AMIGA
SUPER ACTION PACK COMPILATION GREMLIN 299,00 .....AMIGA
Q.I. 1992 COMPILATION LORICIEL 299,00 .....AMIGA
SUPER FIGHTER COMPILATION OCEAN 269,00 .....AMIGA
J.LANGE'S MYSTERIES COMPILATION LANKHOR 299,00 .....AMIGA
COLLECTORS COMPILATION GREMLIN 299,00 .....AMIGA
NRJ 2 COMPILATION INFOGRAMES 299,00 .....AMIGA
LES COULEURS EDUCATIF DENVER 249,00 .....AMIGA
PLAYROOM EDUCATIF INFOGRAMES 299,00 .....AMIGA
ALPHA WAVES EMOTIONNEL INFOGRAMES 249,00..... AMIGA
FATE JEUX DE ROLES RAINBOW ARTS 329,00 .....AMIGA
PSYBORG REFLEXION LORICIEL 269,00..... AMIGA
7 COLORS REFLEXION INFOGRAMES 199,00 .....AMIGA
W W F SIMULATIONS OCEAN 269,00 .....AMIGA
CHICAGO 90 SIMULATIONS MICROIDS 249,00 .....AMIGA
VROOM SIMULATIONS LANKHOR 249,00..... AMIGA
GUNSHIP SIMULATIONS MICROPROSE 259,00 .....AMIGA
ADVANTAGE TENNIS SIMULATIONS INFOGRAMES 249,00 .....AMIGA
DARKSIDE SIMULATIONS MICROPROSE 259,00 .....AMIGA
STUNT CAR SIMULATIONS MICROPROSE 259,00 .....AMIGA
CHIP CHALLENGE SIMULATIONS US-GOLD 285,00 .....AMIGA
PARAGLIDING ARCADES LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
LES SIMPSONS ARCADES OCEAN 249,00 .....AMSTRAD DISK
HUDSON HAWK ARCADES OCEAN 249,00..... AMSTRAD DISK
BABY JO ARCADES LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
TERMINATOR 2 AVENTURES OCEAN 249,00..... AMSTRAD DISK
SEGA ARCADES TURBO AVENT./ARCADE US-GOLD 249,00 .....AMSTRAD DISK
THE ADDAMS FAMILY AVENT./ARCADE OCEAN 179,00 .....AMSTRAD DISK
SIMULATION'S BEST COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
SUCCESS STORY 2 COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
LES DIEUX DU SPORT COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
GO COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
SUPER ACTION PACK COMPILATION GREMLIN 269,00 .....AMSTRAD DISK
CPC BEST COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
EXTRA BALL COMPILATION LORICIEL 269,00..... AMSTRAD DISK
LE TEMPS DES HEROS COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
SUPER SEGA COMPILATION US-GOLD 249,00 .....AMSTRAD DISK
CPC HIT COMPILATION LORICIEL 269,00 .....AMSTRAD DISK
SIMULATION TOP COMPILATION LORICIEL 269,00 .....AMSTRAD DISK
SELECTION CPC COMPILATION LORICIEL 269,00 .....AMSTRAD DISK
BUMPY'S ARCADE FANTASY COMPILATION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
NRJ 3 COMPILATION INFOGRAMES 259,00 .....AMSTRAD DISK
LES COULEURS EDUCATIF DENVER 249,00 .....AMSTRAD DISK
JE M'EVEILLE EN JOUANT EDUCATIF DENVER 249,00 ..... AMSTRAD DISK
LES CHIFFRES EDUCATIF DENVER 249,00..... AMSTRAD DISK
LES FORMES EDUCATIF DENVER 249,00 .....AMSTRAD DISK
PSYBORG REFLEXION LORICIEL 249,00 .....AMSTRAD DISK
EUROPEAN SUPERLEAGUE SIMULATIONS US-GOLD 249,00 .....AMSTRAD DISK
PARAGLIDING ARCADES LORICIEL 269,00..... ATARI ST
ADRENALYNN ARCADES EXPOSE 269,00 .....ATARI ST
BUMPY'S ARCADE FANTASY ARCADES LORICIEL 269,00 .....ATARI ST
MEGA TWINS ARCADES OCEAN 269,00 .....ATARI ST
NO BUDDIE'S LAND ARCADES EXPOSE 269,00 .....ATARI ST
WIZKID ARCADES OCEAN 269,00..... ATARI ST
THUNDERBURNER ARCADES LORICIEL 269,00 .....ATARI ST
GUARDIANS ARCADES LORICIEL 269,00..... ATARI ST
SMASH TV ARCADES OCEAN 269,00 .....ATARI ST
EPIC AVENTURES OCEAN 299,00 .....ATARI ST
DOMINIUM AVENTURES MICROIDS 299,00 .....ATARI ST
HOOK AVENTURES OCEAN 259,00..... ATARI ST
L'AIGLE D'OR - LE RETOUR AVENTURES LORICIEL 289,00 ..... ATARI ST
DARKMAN AVENTURES OCEAN 279,00..... ATARI ST
S.T.U.N RUNNER AVENT./ARCADE DOMARK 249,00 ..... ATARI ST
SWAP AVENT./ARCADE MICROIDS 249,00 .....ATARI ST
WRECKERS AVENT./ARCADE AUDIOGENIC 269,00 .....ATARI ST
WHEELS OF FIRE AVENT./ARCADE DOMARK 299,00 .....ATARI ST
SLIDERS AVENT./ARCADE MICROIDS 249,00 .....ATARI ST
THE ADDAMS FAMILY AVENT./ARCADE OCEAN 259,00 .....ATARI ST
CROISIERE POUR UN CADAVRE AVENT./ARCADE DELPHINE SOFTWARE 299,00 .....ATARI ST
SUPERCARS 2 AVENT./ARCADE GREMLIN 269,00 .....ATARI ST
SNOW STRIKE AVENT./ARCADE US-GOLD 227,00..... ATARI ST
TOP ACTION COMPILATION LORICIEL 229,00 .....ATARI ST
LES DIEUX DU SPORT COMPILATION LORICIEL 249,00 .....ATARI ST
SUCCESS STORY 2 COMPILATION LORICIEL 269,00..... ATARI ST
EXTRA BALL COMPILATION LORICIEL 299,00..... ATARI ST
39-45 COMPILATION LORICIEL 289,00 .....ATARI ST
SIMULATION TOP COMPILATION LORICIEL 299,00..... ATARI ST
MAX COMPILATION US-GOLD 299,00 ATARI ST
CAPCOM COLLECTION COMPILATION US-GOLD 299,00 .....ATARI ST
COMPIL' INTEGRALE COMPILATION GREMLIN 299,00 .....ATARI ST
SIMULATION'S BEST COMPILATION LORICIEL 299,00 .....ATARI ST
Q.I. 1992 COMPILATION LORICIEL 299,00 .....ATARI ST
SUPER SEGA COMPILATION US-GOLD 299,00 .....ATARI ST
TOP 3 COMPILATION LORICIEL 289,00 .....ATARI ST
SUPER ACTION PACK COMPILATION GREMLIN 299,00 .....ATARI ST
NRJ 2 COMPILATION INFOGRAMES 299,00 .....ATARI ST
LES STARS COMPILATION LORICIEL 289,00 .....ATARI ST
J.LANGE'S MYSTERIES COMPILATION LANKHOR 299,00 .....ATARI ST
LE TEMPS DES HEROS COMPILATION LORICIEL 289,00 .....ATARI ST
GO COMPILATION LORICIEL 269,00 .....ATARI ST
COLLECTORS COMPILATION GREMLIN 299,00 .....ATARI ST
LES MAITRES DE L'AVENTURE COMPILATION DELPHINE SOFTWARE 349,00 .....ATARI ST
LES FORMES EDUCATIF DENVER 249,00..... ATARI ST
JE M'EVEILLE EN JOUANT EDUCATIF DENVER 249,00 .....ATARI ST
LES COULEURS EDUCATIF DENVER 249,00 .....ATARI ST
JE MEMORISE EDUCATIF DENVER 249,00 .....ATARI ST
LES ANIMAUX EDUCATIF DENVER 249,00 .....ATARI ST

ux de 120F à 700F
OUR PRIX TOUPITI !!

FATE JEUX DE ROLES RAINBOW ARTS
329,00 .....ATARI ST
PSYBORG REFLEXION LORICIEL
269,00 .....ATARI ST
CHICAGO 90 SIMULATIONS MICROIDS
249,00 .....ATARI ST
DARKSIDE SIMULATIONS MICROPROSE
259,00 .....ATARI ST
RAINBOW WARRIOR SIMULATIONS
MICROPROSE 259,00..... ATARI ST
W W F SIMULATIONS OCEAN
269,00..... ATARI ST
ADVANTAGE TENNIS SIMULATIONS
INFOGRAMES 249,00 .....ATARI ST
CHIP CHALLENGE SIMULATIONS US-GOLD
285,00 .....ATARI ST
TOTAL ECLIPSE SIMULATION
MICROPROSE 259,00 .....ATARI ST
SOCCER SIMULATIONS MICROPROSE
259,00 .....ATARI ST
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 SIMULA-
TIONS GREMLIN 299,00 .....ATARI ST
PARAGLIDING ARCADES LORICIEL
269,00 .....PC 3.1/2
BABY JO ARCADES LORICIEL
289,00..... PC 3.1/2
ROGER RABBIT ARCADES INFOGRAMES
249,00 .....PC 3.1/2
CHICAGO 90 ARCADES MICROIDS
249,00 .....PC 3.1/2
WIZKID ARCADES OCEAN
299,00 .....PC 3.1/2
HOOK AVENTURES OCEAN
349,00 .....PC 3.1/2
DOMINIUM AVENTURES MICROIDS
329,00 .....PC 3.1/2
EPIC AVENTURES OCEAN
349,00 .....PC 3.1/2

GODFATHER AVENT./ARCADE US-GOLD
299,00 .....PC 3.1/2
SUCCESS STORY 2 COMPILATION LORICIEL
269,00 .....PC 3.1/2
COMPIL' SPECIALE VGA COMPILATION
LORICIEL 349,00 .....PC 3.1/2
SIMULATION'S BEST COMPILATION
LORICIEL 329,00 .....PC 3.1/2
SIMULATION TOP COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 3.1/2
LE TEMPS DES HEROS COMPILATION
LORICIEL 289,00 .....PC 3.1/2
BUMPY'S ARCADE FANTASY ARCADE
LORICIEL 299,00 .....PC 3.1/2
COMPIL PC PACK COMPILATION MICROIDS
249,00 .....PC 3.1/2
EXTRA BALL COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 3.1/2
HIT PC COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 3.1/2
TOP ACTION COMPILATION LORICIEL
229,00 .....PC 3.1/2
39-45 COMPILATION LORICIEL
289,00 .....PC 3.1/2
TOP 3 COMPILATION LORICIEL
289,00 .....PC 3.1/2
NRJ4 COMPILATION INFOGRAMES
299,00 .....PC 3.1/2
SPORT'S BEST COMPILATION LORICIEL
289,00 .....PC 3.1/2
LES COULEURS EDUCATIF DENVER
249,00 .....PC 3.1/2
LES FORMES EDUCATIF DENVER
249,00 .....PC 3.1/2
MIGHT AND MAGIC 3 JEUX DE ROLES
DELPHINE SOFTWARE 349,00 ...PC 3.1/2
TEAM SUZUKI SIMULATIONS GREMLIN
299,00 .....PC 3.1/2

LINKS SIMULATIONS US-GOLD
409,00 .....PC 3.1/2
ROGER RABBIT ARCADES INFOGRAMES
249,00 .....PC 5.1/4
PARAGLIDING ARCADES LORICIEL 2
269,00 .....PC 5.1/4
CHICAGO 90 ARCADES MICROIDS
249,00 .....PC 5.1/4
LA BANDE A PICSOU DUAL ARCADES
INFOGRAMES 249,00 .....PC 5.1/4
TERMINATOR 2 DUAL AVENTURES OCEAN
369,00 .....PC 5.1/4
MAUPITI ISLAND AVENTURES LANKHOR
299,00 .....PC 5.1/4
ETERNAM AVENTURES INFOGRAMES
349,00 .....PC 5.1/4
HOOK AVENTURES OCEAN
349,00 .....PC 5.1/4
GODFATHER AVENT./ARCADE US-GOLD
299,00 .....PC 5.1/4
CROISIERE POUR UN CADAVRE
AVENT./ARCADE DELPHINE SOFTWARE
299,00 .....PC 5.1/4
SWAP AVENT./ARCADE MICROIDS
249,00 .....PC 5.1/4
NRJ 3 COMPILATION INFOGRAMES
299,00 .....PC 5.1/4
SPECIALE VGA COMPILATION LORICIEL
349,00 .....PC 5.1/4
SPORT'S BEST COMPILATION LORICIEL
289,00 .....PC 5.1/4
TOP ACTION COMPILATION LORICIEL
229,00 .....PC 5.1/4
39-45 COMPILATION LORICIEL
289,00 .....PC 5.1/4
TOP 3 COMPILATION LORICIEL
289,00 .....PC 5.1/4
COMPIL PC PACK COMPILATION
MICROIDS 249,00 .....PC 5.1/4

SUPER HEROS COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 5.1/4
LE TEMPS DES HEROS COMPILATION
LORICIEL 289,00 .....PC 5.1/4
SIMULATION'S BEST COMPILATION
LORICIEL 329,00 .....PC 5.1/4
SIM CITY + POPULOUS COMPILATION
INFOGRAMES 299,00 .....PC 5.1/4
EXTRA BALL COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 5.1/4
Q.I. 1992 COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 5.1/4
SIMULATION TOP COMPILATION LORICIEL
299,00 .....PC 5.1/4
LES FORMES EDUCATIF DENVER
249,00 .....PC 5.1/4
LES COULEURS EDUCATIF DENVER
249,00 .....PC 5.1/4
PLAYROOM DUAL EDUCATIF INFOGRAMES
349,00 .....PC 5.1/4
MIGHT AND MAGIC 3 JEUX DE ROLES
DELPHINE SOFTWARE 349,00 ...PC 5.1/4
7 COLORS DUAL REFLEXION INFOGRAMES
299,00 .....PC 5.1/4
JETFIGHTER 2 SIMULATIONS US-GOLD
399,00 .....PC 5.1/4
ADVENTAGE TENNIS DUAL SIMULATIONS
INFOGRAMES 299,00 .....PC 5.1/4
LINKS SIMULATIONS US-GOLD
409,00 .....PC 5.1/4
TEAM SUZUKI SIMULATIONS GREMLIN
299,00 .....PC 5.1/4
F15 STRIKE EAGLE 2 SIMULATIONS
MICROPROSE 349,00 .....PC 5.1/4
SUPERSKI 2 SIMULATIONS MICROIDS
329,00 .....PC 5.1/4
CHESS SIMULATOR SIMULATIONS
INFOGRAMES 249,00 .....PC 5.1/4
TOTAL ECLIPSE SIMULATIONS
MICROPROSE 259,00..... PC 5.1/4

BON DE COMMANDE

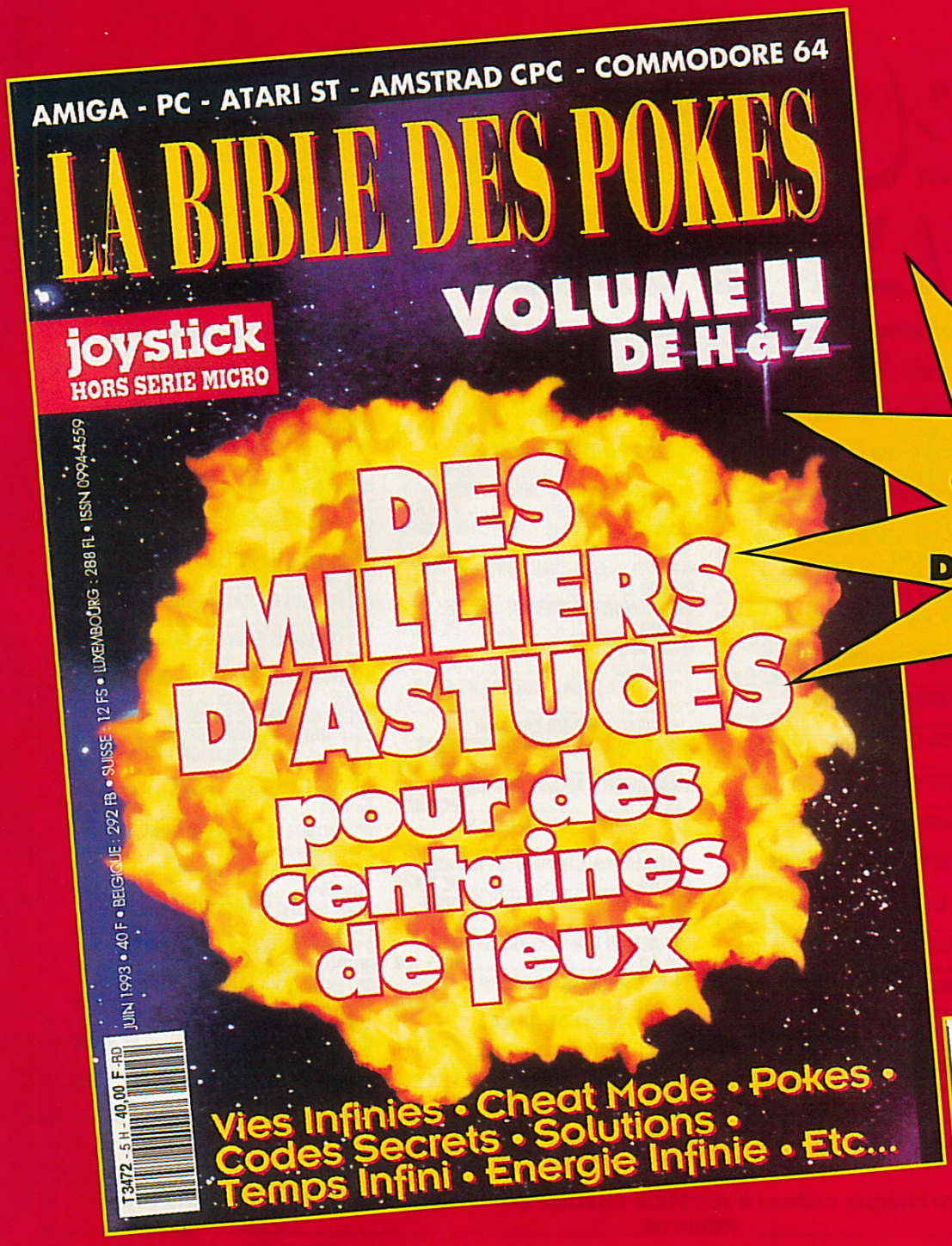
A RETOURNER accompagné de votre chèque cadeau à JOYSTICK CHEQUE CADÔ - 103 BD MAC DONALD 75019 PARIS
NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....CODE POSTAL.....
VILLE.....PAYS.....
JE DESIRE PROFITER DE CETTE OFFRE ET COMMANDER LE(S) JEU(X) SUIVANT(S) :

STANDARD : ❒ **ST** ❒ **AMIGA** ❒ **CPC** ❒ **PC 3 1/2** ❒ **PC 5 1/4**

	NOM DES JEUX COMMANDES	**PRIX**
1	.....	.....
2	.....	.....
3	.....	.....
4	.....	.....
5	.....	.....

❒ 1 JEU à..... FF (**-120 F DE CHEQUE CADEAU**) = ... FF .
❒ 3 JEUX à..... FF+..... FF+..... FF =..... FF (**-400 F DE CHEQUE CADEAU**) = ... FF
5 JEUX à ..... FF+..... FF+..... FF+..... FF+..... FF = ... FF (**-700 F DE CHEQUE CADEAU**) = ... FF
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE : **29 F** SOIT UN TOTAL TTC DE ..... FRANCS
REGLEMENT A L'ORDRE DE **LORIDIM** : ❒ CHEQUE BANCAIRE ❒ CCP ❒ MANDAT LETTRE SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs)
A REMPLIR IMPERATIVEMENT ! DATE :
DANS LE CAS OU LE(S) JEU(X) QUE JE COMMANDE NE SERAI(EN)T PAS DISPONIBLE(S), JE VOUDRAIS EN REMPLACEMENT :
1.....2.....3.....
4.....5.....6.....
SI CES JEUX DE REMPLACEMENT ETAIENT AUSSI EPUISES, NOUS NOUS ENGAGEONS A VOUS RETOURNER IMMEDIATEMENT ET SANS FRAIS VOTRE CHEQUE DE COMMANDE.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES LES CHEQUES CADEAUX D'UN MEME MONTANT NE SONT PAS CUMULABLES POUR UNE MEME COMMANDE

LES PRIX S'ENTENDENT EN FRANCS FRANCAIS TTC



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



BON DE COMMANDE

A DÉCOUPER, PHOTOCOPIER,OU RECOPIER ET À ADRESSER À JOYSTICK BIBLE DES POKES 103 BD MAC DONALD 75019 PARIS

Oooops... J'ai raté la 1ère partie du II ème volume de la Bible des Pokes!

Je veux absolument la recevoir chez moi et je joins un chèque à l'ordre de JOYSTICK, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.

- ❑ **VOLUME 1 de A à G : 40F* (le port est gratuit).**
- ❑ **VOLUME 2 de H à Z : 40F* (le port est gratuit).**

***Tarif pour la france Metropolitaine • Rajouter 10F pour le reste du monde.**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... **VILLE :** .....
PAYS : .....**ÂGE :** .....**MICRO :** .....
Je joins un chèque de ..... à l'ordre de JOYSTICK BIBLES DES POKES 103 Bd Mac donald 75019 Paris

1

CD ROM NEWS

• CD ROM NEWS • N° 1 • SEPTEMBRE 1993 •

CD ROM MAC

3DO

cd rom PC

Philips CD-i

AMIGA CD32

PREVIEWS

ALIEN CHAOS

LAWNMOWER MAN

KETHER

ALONE IN THE DARK

28 PAGES

TESTS

IRON HELIX

MAD DOG

MOTOR STAR

HELLCAB

DAY OF TENTACLE ETC...

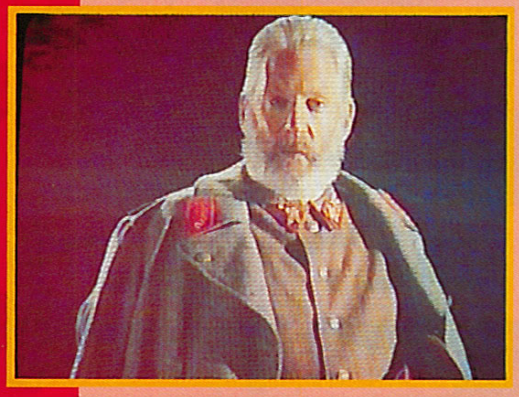
Les CD ROM ont enfin leur magazine

CD ROM NEWS

REVOLUTION D'OCTOBRE

PC

Le logiciel KGB créé par Cryo pour Virgin, sera disponible dans sa version CD ROM sur PC au mois d'octobre. Mettant en scène agents doubles, triples et troubles, KGB bénéficiera dans cette version d'ajouts de taille. Membre du KGB, vous vous retrouvez en début de partie au département P, chargé d'enquête sur la corruption du système. Afin de vous aider dans cette tâche, vous serez secondé par votre grand père qui pourra être consulté pendant la partie comme une aide en ligne. Le grand père en question, qui apparaîtra sous forme de séquences vidéo sonorisées, n'est autre que le célèbre acteur Donald Sutherland. De plus ont été rajoutées au jeu des séquences de télévision russe. Ce jeu à grand spectacle sera disponible en 5 langues à l'écran. Pour l'anecdote, le jeu sera outre-manche sous le nom de Conspiracy.

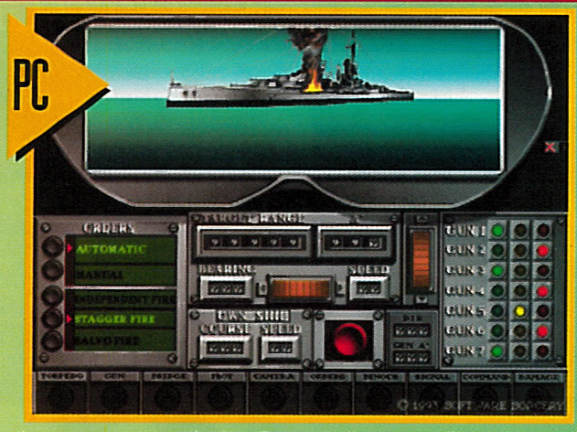


TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

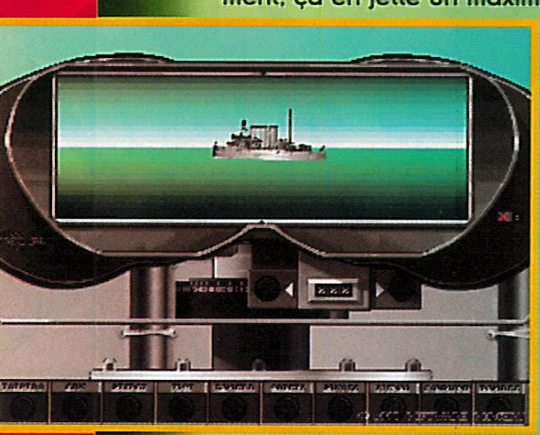
Philips Interactive Media France et Hachette Livre viennent de signer un accord portant sur la production d'une encyclopédie multimédia sur CDI.

GLISSONS...

PC



Dommage, pour une fois qu'un éditeur faisait des efforts en créant un produit original sur CD ROM PC, le résultat n'est pas à la hauteur de ce qu'on pouvait en espérer. Jutland, édité par Software Sorcery, est une simulation de combat naval se déroulant pendant la seconde guerre mondiale. On y dirige une flotte britannique ou allemande. Bonne surprise (ça ne va pas durer), le jeu est en SVGA. Indéniablement, ça en jette un maximum et le résulat à l'écran n'a vraiment rien à envier à la résolution des jeux sur Macintosh. Hélas, le produit est d'une lenteur absolument sidérante et le moindre accès disque équivaut à une attente susceptible de défriser les plus patients. De plus, en dépit de la finesse de l'ensemble, ce n'est pas très beau. Même en haute résolution, un dessin raté reste un dessin raté. Ca donne du raté fin et c'est tout. On ne le dira jamais assez, un lecteur de CD ROM est beaucoup plus lent qu'un disque dur. Lorsqu'il s'agit de charger des merveilles de type Guest, on ronge son frein mais lorsque le résultat n'est même pas intéressant, où est l'intérêt ?



MIDI MINUIT SE MET A L'HEURE DU CD ROM



Le marché du CD-Rom risque bien d'être sauvé par des gens qui jusque là, n'avaient rien à voir avec le jeu. Il faut avouer que pour l'instant, rares sont les produits qui font véritablement honneur au support d'avenir qu'est le CD.

Ce support attire enfin dans le monde du jeu des artistes venus de divers horizons. C'est le cas de Midi Minuit, une société de production et de réalisation de clips, de films spécialisés dans les effets spéciaux, l'image de synthèse et l'avant garde de vidéo. Leurs réalisations sont de véritables chef d'œuvres techniques et artistiques. Il suffit pour s'en rendre compte, d'admirer les clips de Terence Trent d'Arby "She Kissed Me", de Björk "Human Behaviour" ou encore ceux de MC Solaar "Qui sème le vent..." et des Négresses Vertes "Ouh! Mama Mia". Déformations d'images, textures, jeu avec les avant-plans: les artistes de Midi Minuit ont de l'imagination à revendre et savent s'en servir.

Bonne nouvelle pour les joueurs impatients de trouver de bons titres CD-Rom: Midi Minuit a d'ores et déjà entamé le développement de 5 jeux. Le premier soft CD devrait voir le jour dans environ 8 mois. Quand on sait que Midi Minuit fera montre dans son approche du jeu, du sérieux qui la caractérise dans la vidéo où elle excelle déjà, on peut s'attendre à de sacrés softs.

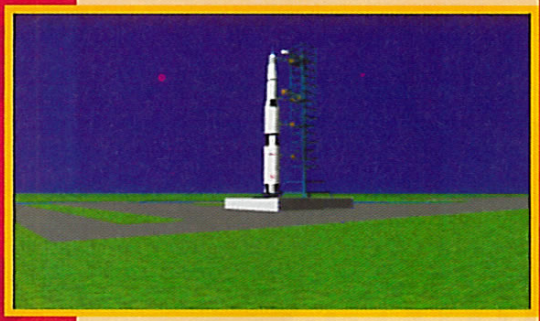
La photo qui accompagne cette annonce à bondir de joie, est tirée du prochain film produit par Midi Minuit, KO Kid.. C'est un film court métrage réalisé par Marc Caro (Delikatessen) qui sortira sûrement dans les salles et qui pourrait même faire son entrée dans les parcs d'attractions aux States. Admirez la qualité graphique du boxeur mou étalé dans les cordes, entièrement réalisée en images de synthèse... Tout ça promet des jeux percutants à venir. L'affaire est à suivre, nous la collons de près.

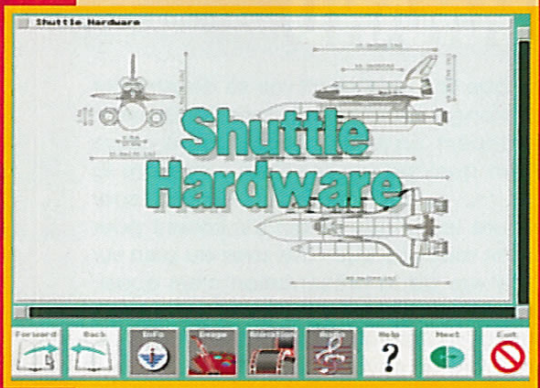
KO Kid - Réalisation: Marc Caro - Images de Synthèse: BUF Company - Post Production: DURAN - Production: MIDI MINUIT.

A REBOURS

Shuttle, édité par Virgin, sort enfin, après des mois d'annonce, sur CD ROM PC. Naturellement, le jeu reste complètement identique à sa version disquette. On n'épiloguera pas sur les mérites ou l'absence de mérites de cette simulation de navette déjà (dé)testée dans nos colonnes. Le logiciel reste ce qu'il est, à savoir une simulation parfaite du pilotage d'une navette spatiale et donc parfaitement injouable - le joueur moyen n'ayant généralement pas fait l'objet de la même formation que Jean Loup Chretien. Par rapport à la version disquette, le logiciel à été agrémenté d'une base de données sur l'espace. La chose, d'un emploi relativement malaisé, comporte de superbes animations 3D et quelques films. Ces derniers, hélas, de qualité médiocre, n'offrent pour la plupart que peu d'intérêt. Cela dit, c'est un plus qui différencie les deux supports. Bonne idée, le CD contient des démos de produits Virgin. Je reste persuadé que la présence de démos d'évaluation sur un CD est un moyen des plus efficaces pour lutter contre le piratage.

PC





NOTATION DES CD

Il en est ainsi, chaque changement entraîne des problèmes nouveaux. On s'en est aperçu le mois dernier, mais hélas un peu tard. Je parle de la façon de noter les jeux CD dont il existe déjà une version sur disque. Ainsi, Goblins, de Coktel, a été gratifié d'un 82% alors que Dune, de Cryo, s'est vu attribuer 83%. Après coup, c'est vrai que l'écart à pu sembler faiblard: comparées aux versions disquette, la version CD de Goblins est seulement agrémentée de voix digitalisées alors que celle de Dune comporte voix digitalisées synchronisées, extraits du film de Linch et séquences 3D. 1% d'écart, ça fait un peu radin. En fait, c'est l'ensemble qui était noté en tenant compte de la note de départ (celle de la version disquette).
Bref: tandis que Goblins bénéficiait d'une note élevée pour le jeu et peu élevée pour les ajouts au CD, Dune, pourtant gratifié d'un nombre important de points supplémentaires, s'est vu défavorisé par une note de départ plus modeste.
Afin d'y voir plus clair, la notation des jeux CD ayant déjà fait l'objet d'une version disquette, se fera dorénavant par la prise en compte de deux notes. La première, sur cent, correspondra au jeu global. Elle tiendra compte comme d'habitude du graphisme, du son, de l'intérêt. Mais à cette note sera adjointe celle d'un nouveau critère. Ce critère, dit "note d'adaptation", évalué sur 20, sanctionnera la présence ou non d'évolution entre versions disquette et CD ROM.
Avec ce nouveau système, on garde donc pour Goblins CD et Dune CD la même note globale mais tout devient lumineux: Adaptation Goblins: 5/20; Adaptation Dune: 14/20.

LA 3DO PANASONIC

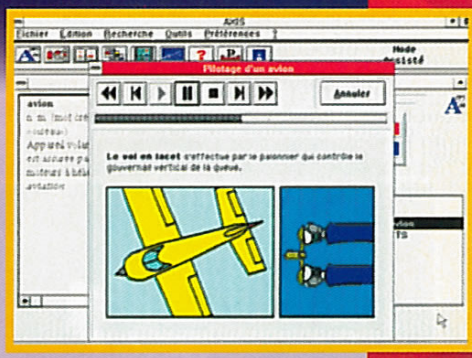
Alors que la Real FZ-1, machine 3DO de Panasonic, attendue pour octobre, n'est pas encore sortie, Sanyo annonce à son tour la sortie imminente d'une machine compatible avec le Real 3DO system. L'engin, qui bénéficiera des mêmes caractéristiques, sera naturellement totalement compatible avec les jeux 3DO puisque 3DO est un standard et non une machine unique. Enfin c'est un futur standard...

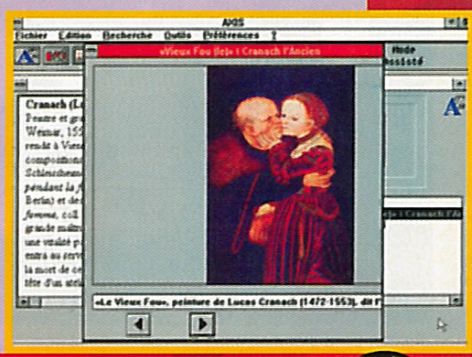


MEMOIRE DU FUTUR

Editée par Le Livre de Paris/Hachette, Axis est la première encyclopédie Multimédia en Français sur PC. Tournant sous Windows, Axis est un outil d'un maniement simple bien que fort puissant. La recherche par mot est agrémentée de recherches thématiques: mathématiques, linguistique, Histoire, etc. A chaque recherche de mot, plusieurs fenêtres s'ouvrent simultanément. Tandis que la définition apparaît à l'écran, s'affichent sur une fenêtre des renvois vers d'autres champs de l'encyclopédie, permettant ainsi, sans perdre le fil de votre recherche, de naviguer dans un véritable dédale d'informations (textes, photos, animations, sons). L'occurrence "avion" permet par exemple de consulter un cours sur l'avionique et l'aéronautique, une base de données proposant des images couleurs des engins les plus célèbres ou encore de charger des animations que l'on exploite au moyen d'un menu de type magnétoscope.

PC





TELEX TELEX

Ayant constaté que Strike Commander occupait déjà 40 MO sur un disque dur, Origin a décidé de ne plus développer que sur CD-Rom à partir de l'automne 1994.

CD ROM NEWS

LECTURE POUR TOUS

PC

Avoir un CD ROM, c'est bien joli, mais encore faut-il être en mesure de pouvoir le lire. Le CR 562 B est le dernier modèle de la gamme Panasonic. Bénéficiant d'une interface AT BUS livrée en standard, ce lecteur interne peut aussi se connecter sur votre carte Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et 16 ASP (Advanced Signal Processor). Compatible CD Kodak multi-session, le CR 562 B dispose d'un taux de transfert de 300 Ko/s et d'un temps d'accès de moyenne de 320 ms. Une mémoire cache de 64 Ko et également présente. Point important, le chargement du lecteur se fait par tiroir. Naturellement, la compatibilité High Sierra et ISO 9660 est assurée. Ces caractéristiques font du CR 562 B l'un des lecteurs du marché déjà au standard MPC 2. A noter que Guillemot propose le lecteur dans un pack comprenant également The Seven Guest ainsi que Tempra Access, logiciel permettant l'exploitation et la retouche simple de CD-Kodak.

THE WHITE CD

Compton's sort ce mois-ci un double CD pour PC intitulé "The Compleat Beatles", reprenant le plus fameux documentaire TV sur les quatre de Liverpool (de deux heures et demi). Il serva vendu avec le livre du même nom, et ils prévoient même de sortir une édition limitée (5000 exemplaires) qui contiendra en plus la vidéo et un exemplaire original réimprimé du ticket d'entrée au concert de Candlestick Park en 1966 (le dernier concert public des Beatles, si l'on excepte le concert sur le toit d'Apple Corp quatre ans plus tard). Comme dirait Umberto Eco: le ticket en question est une authentique et véritable photocopie d'origine. Pour l'instant, il n'est pas question d'une sortie en France, mais comme la Beatlemania ne nous a pas épargné, il y a gros à parier que quelques exemplaires apparaîtront un jour ou l'autre dans les grands magasins de musique

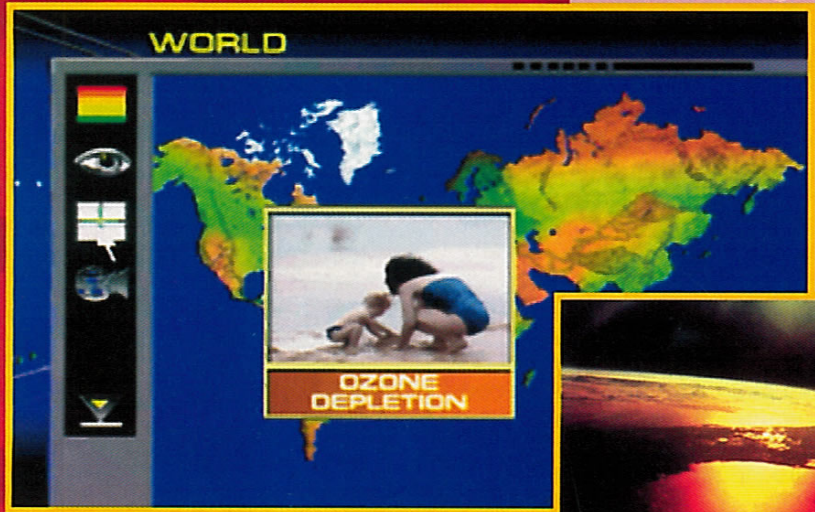


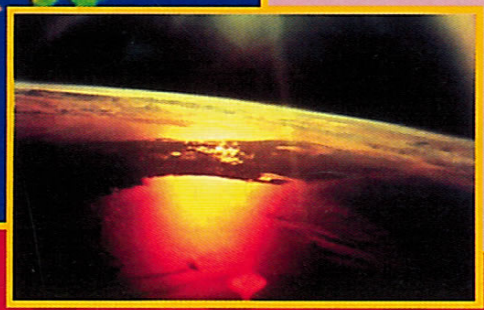
DES NEWS AU PAYS DU CDI

Trois nouveaux jeux pour la machine CD Philips, trois softs qui sortiront avant la fin de l'année. A partir de tout de suite maintenant immédiatement, tous les nouveaux jeux CDI seront entièrement en Français, plus l'ombre d'un mot en Anglais, c'est promis.

EARTH COMMAND

Voilà très certainement le type de programme que l'on préfèrerait voir se développer plus souvent. Une présentation d'enfer pour plonger directement dans l'ambiance. Nous sommes dans un futur proche et la terre dépérit. La famine s'accroit sans cesse et la polution augmente... bref, il faudrait faire quelque chose! C'est justement là votre mission. Vous vous trouvez à l'intérieur d'un vaisseau spacial et vous devez prendre les décisions qui s'imposent pour sauver la planète... Autant vous dire que vous avez du pain sur la planche! Du point de vue de la présentation c'est quasiment parfait, avec de la vidéo un peu partout: une convivialité très au point et un beaucoup d'intérêt. Signalons enfin que ce jeu très sérieux a été élaboré en collaboration avec CNN, Amnesty International, l'ONU... ainsi que toutes les associations humanitaires et écolos des Etats-Unis. Le jeu ne sortira en version française que l'année prochaine.







L'ANGE ET LE DEMON



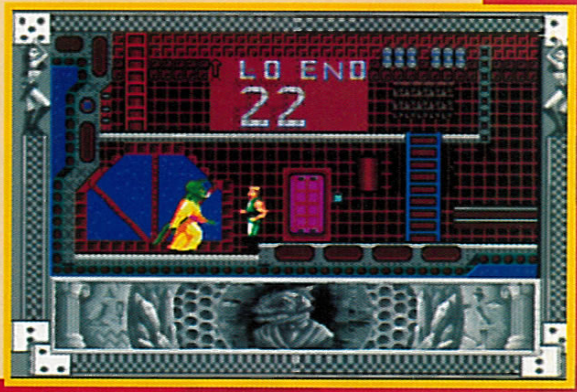
Ce programme est entièrement constitué d'images fixes du Mont St Michel! Bien entendu, il ne s'agit pas de rester à regarder comme un crétin des photos d'une ville, aussi belle soit-elle. L'Ange et de Démon vous entraîne à la recherche de l'épée de l'Arc Ange. Pour ce faire, vous disposez d'un menu comportant quelques icônes élémentaires permettant de se déplacer. Les seules actions à accomplir se résument donc au déplacement et, éventuellement, à prendre des objets, les indices vous étant de donnés de vive voix. Voilà donc une superbe occasion de visiter un site célèbre, à l'aide des 2000 images de ce CD.



LASER LORDS

Laser Lords est un véritable jeu d'aventures intergalactiques. Vous allez vous déplacer de planètes en planètes et converser avec de nombreux personnages. Si Alice se voulait éducatif, Laser lords est beaucoup plus dévergondé. Les planètes ont des noms bizarres, style Fornaxe - dont les habitants ne savent que le... Fornaxé entre eux. Un système d'hypertextes fort pratique qui autorise une progression simple et rapide à travers le programme (tout est en français). C'est toujours aussi pourri pour ce qui est de l'animation, mais l'intérêt n'est pas des moindres... A réserver à un public très travesti!





PREMIER MAIL ORDER

	AMIGA	ST	PC
1869	199	–	279
3D CONSTRUCTION KIT 2	349	349	349
7TH GUEST – CDROM	–	–	499
A TRAIN	249	–	299
ACES OF THE PACIFIC	–	–	299
ACES OVER EUROPE	–	–	299
ADDAMS FAMILY	89	–	89
A320 AIRBUS (EUROPA)	249	249	329
A320 AIRBUS (USA)	249	249	329
ALIEN BREED SPECIAL ED.	89	–	199
ALONE IN THE DARK	–	–	299
AMBERMOON	199	199	229
ANCIENT ART OF WAR	249	249	299
ANIMATION CLASSICS	299	–	299
ANOTHER WORLD	199	199	229
APOCALYPSE	199	–	–
ARABIAN KNIGHTS	199	–	–
ARCHER MACLEANS POOL	199	199	229
ASHES OF THE EMPIRE	249	–	299
ASSASIN	199	–	–
ATAC	229	–	299
AVOD HARRIER ASSAULT	229	229	249
AWARD WINNERS	199	199	229
B17 FLYING FORTRESS	**249**	**249**	**299**
BATTLETOADS	179	–	199
BATTLE ISLE 93	249	–	249
B C KID	169	–	–
BLUES BROTHERS	89	–	89
BODY BLOWS	**199**	–	**199**
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	–	–	279
CAMPAIGN	249	249	299
CAMPAIGN MISSION DISKS	129	129	139
CAMPAIGN 2	249	249	299
CAESAR	249	249	299
CAPTAIN DYNAMO	–	–	89
CAR & DRIVER	–	–	**249**
CASTLES II (A1200)	229	–	249
CHAMPIONSHIP MANAGER	199	199	199
CHAOS ENGINE	**199**	**199**	–
CHUCK ROCK	129	–	–
CHUCK ROCK 2	179	–	–
CIVILISATION	**249**	**249**	**299**
COMBAT AIR PATROL	199	–	–
COMBAT CLASSICS	229	–	229
COMMANCHE MAX OVERKILL	–	–	**299**
COMMANCHE MISSION DISK	–	–	199
DARK SEED	229	–	249
DAY OF THE TENTACLE	–	–	**299**
DAY OF THE TENTACLE CDROM	–	–	299
DESERT STRIKE	229	–	–
DIZZY COLLECTION	**169**	**169**	**169**
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	169	169	–
DREAM TEAM	179	179	199
DUNE CDROM	–	–	299

	AMIGA	ST	PC
DUNE II	**199**	–	**249**
DUN. MAST/CHAOS STRIKES	249	249	–
DYNABLASTER	199	199	249
EYE OF THE BEHOLDER	199	–	229
EYE OF THE BEHOLDER 2	229	–	249
EYE OF THE BEHOLDER 3	–	–	279
FALCON 3.0	**349**	–	**399**
FALCON 3.0 OPERATION TIGER	–	–	169
F15 STRIKE EAGLE 2	129	129	129
F15 STRIKE EAGLE 3	–	–	299
F117A NIGHTHAWK	–	–	249
F16 COMBAT PILOT	89	89	99
FANTASTIC WORLDS	229	229	249
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL	179	179	199
FIELDS OF GLORY	–	–	299
FIRE AND ICE	199	199	199
FIREHAWK	**129**	**129**	–
FIRST SAMURAI	–	–	229
FIRST SAM./MEGA LO MANIA	199	199	–
FLASHBACK	229	–	249
FLIGHT SIMULATOR 4	–	–	349
FLIGHT SIMULATOR 5	–	–	349
FLIGHT OF THE INTRUDER	89	89	99
FOOTBALL CRAZY (ANCO)	169	169	–
FORMULA ONE GRAND PRIX	**229**	**229**	**249**
FRONT PAGE SPORTS FTBALL	–	–	249
GLOBAL GLADIATORS	199	–	–
GOAL	**199**	**199**	–
GOBLINS 2	199	199	229
GRAHAM GOOCH CRICKET	199	199	–
GUNSHIP 2000	**229**	**229**	**249**
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
HIGH COMMAND	–	–	299
HISTORY LINE (1914-1918)	**199**	–	**249**
HOOK	149	149	229
IK+	79	79	–
INCREDIBLE MACHINE	–	–	249
INDY ATLANTIS ADVENTURE	199	–	199
INDY FATE ATLANTIC CDROM	–	–	299
INNOCENT UNTIL CAUGHT	–	–	279
INT OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	179	–	199
JACK NICKLAUS GOLF	79	–	–
J. NICKLAUS UNLIMITED GOLF	–	–	**129**
JAGUAR XJ220	179	–	–
JAMES POND 2	–	–	249
JIMMY WHITES SNOOKER	229	229	229
JOHN MADDEN	179	–	–
JOHN MADDEN 2	–	–	229
JORDAN IN FLIGHT	–	–	299

	AMIGA	ST	PC
KGB	249	–	299
KICK OFF 2 512K	–	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 OF KYRANDIA	249	–	249
LEMMINGS 1/OH NO NOT MORE	249	249	249
LEMMINGS 2 (THE TRIBES)	**199**	**199**	**249**
LETHAL WEAPON	199	199	229
LEGENDS OF VALOUR	299	–	349
LIBERATION	199	–	249
LINES	–	–	279
LINKS 386 PRO	–	–	**299**
LINES BANFF SPRINGS	–	–	159
LINES BARTON CREEK COURSE	–	–	139
LINES BAYHILL COURSE	–	–	139
LINES BOUNTIFUL COURSE	139	–	139
LINES FIRESTONE COURSE	139	–	139
LINES GLENEAGLES (SVGA)	–	–	159
LINES HYATT COURSE	–	–	139
LINES INNISBROOK (SVGA)	–	–	159
LINES KAPALUA	–	–	159
LINES MAUNA KEA COURSE	–	–	159
LINES ST ANDREWS	–	–	159
LINES TROON NORTH COURSE	–	–	139
LINKS THE BELFRET	–	–	**159**
LOMBARD RAC RALLY	89	89	99
LOST VIKINGS	–	–	229
LOTUS THE CHALLENGE	–	–	249
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	89	89	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	99	–	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	199	199	–
MACDONALDS LAND	199	199	199
MAELSTROM	249	–	299
MARIO IS MISSING	279	–	279
MEGATRAVELLER 2	199	199	229
MICRO MACHINES	149	–	–
MICROPROSE GOLF (D LEDBETTERS)	–	–	**169**
MOONWALKER	79	79	79
NAPOLEONICS	–	–	249
N. FALDOS C'SHIP GOLF	229	–	–
NIGEL MANSELLS WC	179	179	199
NIPPON SAFES	199	–	–
NO SECOND PRIZE	179	179	–
OPERATION WOLF	79	79	–
OVERDRIVE	179	–	–
PACIFIC ISLANDS	199	199	249
PANG	89	89	–
PATRIOT	–	–	229
PERFECT GENERAL	249	–	279

	AMIGA	ST	PC
PGA TOUR GOLF +	199	–	229
PINBALL DREAMS	**179**	–	**299**
PINBALL FANTASIES	**199**	–	–
PINBALL MAGIC	89	–	89
PIRATES GOLD	–	–	299
POPULOUS 2 +	249	–	299
POPULOUS 2 (1MB)	–	199	–
POPULOUS 2 (512K)	–	199	–
POWERMONGER	199	199	229
POWERMONGER WWI DATA DISK	99	99	–
PREMIER MANAGER	**199**	**199**	**229**
PRINCE OF PERSIA	89	89	99
PRIVATEER	–	–	299
PRIVATEER (SPEECH ACCESSORY)	–	–	149
PROTOSTAR CDROM	–	–	299
PUTTY	199	–	–
RAGNAROCK	249	249	299
RAILROAD TYCOON	199	199	249
RAINBOW ISLANDS	79	79	–
REACH FOR THE SKIES	249	249	299
RED BARON MISSION BUILDER	–	–	169
RETURN OF THE PHANTOM	–	–	299
ROAD RASH	199	–	–
SABRE TEAM	229	–	249
SECRET OF MONKEY ISL	199	199	199
SECRET OF MONKEY ISL 2	249	–	249
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	**189**	**189**	**199**
SHADOW OF THE COMET	–	–	299
SHADOW PRESIDENT	–	–	269
SHUTTLE	199	199	249
SHUTTLE CDROM	–	–	299
SIERRA AWARD WINNERS	–	–	279
SILENT SERVICE 2	229	229	249
SIM ANT	–	–	249
SIM CITY DELUXE	249	–	249
SIM CITY/POPULOUS	199	199	199
SIM EARTH	249	–	299
SIM LIFE	229	–	249
SLEEPWALKER	229	229	249
SOCCER KID	199	–	–
SOCCER STARS COMPILATION	189	189	189
SPACE CRUSADE + DATA DISK	199	199	199
SPACE HULK	–	–	**279**
SPACE LEGENDS	**229**	–	**249**
SPACE QUEST 5	–	–	249
SPACE QUEST QUAD PACK	–	–	299
SPEAR OF DESTINY	–	–	279
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	–	–	249
STRATEGY MASTERS	199	199	199
STREETFIGHTER 2	199	199	199
STRIKE COMMANDER	–	–	**299**
STRIKE COMMANDER SPECIAL OPS 1	–	–	159
STRIKE COMMANDER (SPEECH)	–	–	149
STRIKE COMMANDER CDROM	–	–	349

	AMIGA	ST	PC
STRIP POKER 2 + DATA DISK	**79**	**79**	–
STUNT ISLAND	–	–	**249**
SUPER CAULDRON	189	–	–
SUPERFIGHTERS	199	199	229
SUPERFROG	199	–	–
SUPER TETRIS	229	–	229
SYNDICATE	**249**	–	**299**
TASK FORCE 1942	–	–	299
THE GREATEST	**199**	**199**	**249**
THE HUMANS	199	–	249
THE LEGACY	–	–	299
THE PATRICIAN	249	–	279
TERMINATOR 2029	–	–	249
TORNADO	–	–	299
TRODDLERS	199	–	–
TROLLS	**199**	–	**199**
TURRICAN	79	79	–
ULTIMA UNDERWORLD	–	–	299
ULTIMA UNDERWORLD 2	–	–	**299**
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 CDROM	–	–	299
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)	–	–	299
ULTIMA 7 (THE SERPANT ISLE)	–	–	299
VEIL OF DARKNESS	–	–	279
V FOR VICTORY 1	–	–	249
V FOR VICTORY 2	–	–	249
V FOR VICTORY 3	–	–	299
V FOR VICTORY 4	–	–	299
WALKER	199	–	–
WAR IN THE GULF	**199**	**199**	**249**
WAYNE GRETSKY 3	–	–	299
WHALES VOYAGE	199	–	279
WING COMMANDER 1	129	–	149
WING COMMANDER 2	–	–	299
WING COMMANDER 1 DELUXE	–	–	329
WING COM. 2 SPECIAL OPS 1	–	–	169
WING COM. 2 SPECIAL OPS 2	–	–	169
WING COMMANDER ACADEMY	–	–	229
WORLD CLASS RUGBY (5 NAT)	129	129	129
XENOBOTS	–	–	279
X-WING	–	–	**299**
YO JOE	199	–	229
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:

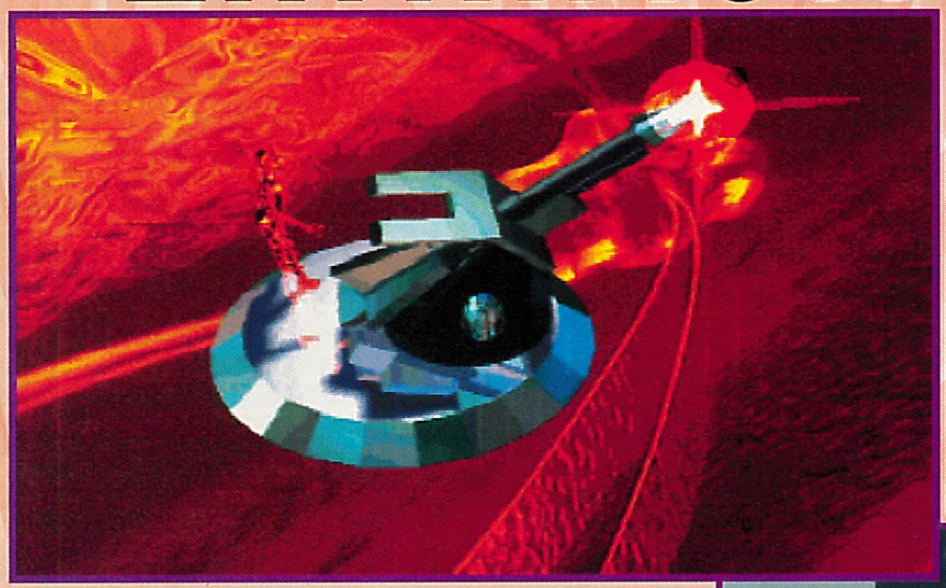
Premier Mail Order, Dept. J04, Tinkler Side, Basildon, Essex SS14 1LE, Angleterre.

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.

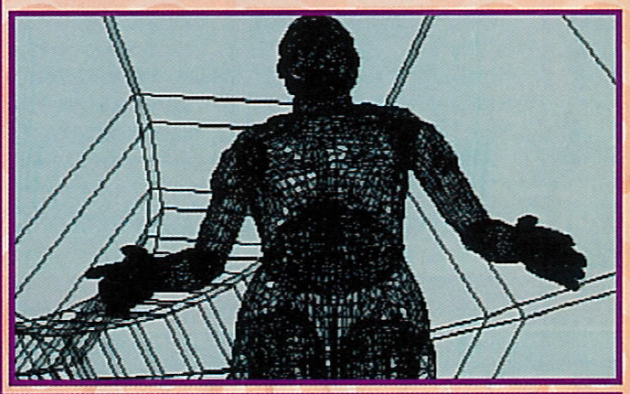
WORK IN PROGRESS

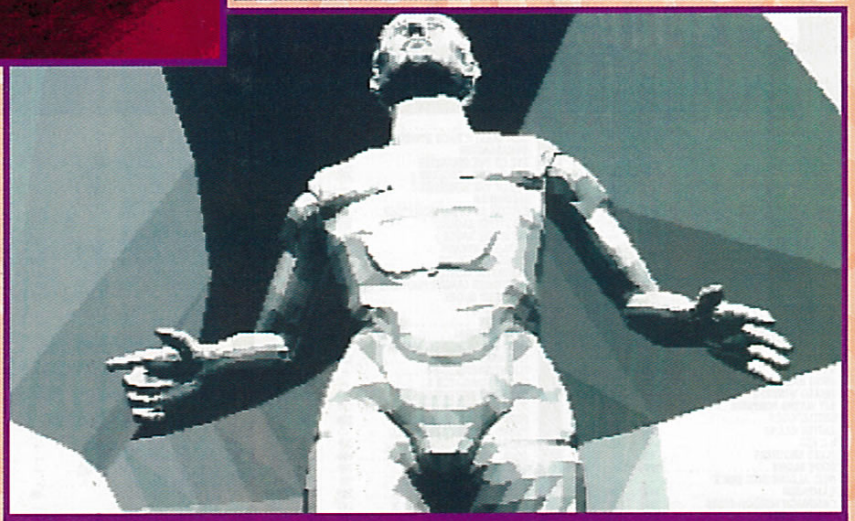
LAWNMOWER MAN



EDITEUR: SALES CURVE

cd rom PC





Les personnages et les objets à animer sont tout d'abord créés en fil de fer pour vérifier l'efficacité de leurs déplacements. Par la suite les graphistes rajouteront les textures et les couleurs.

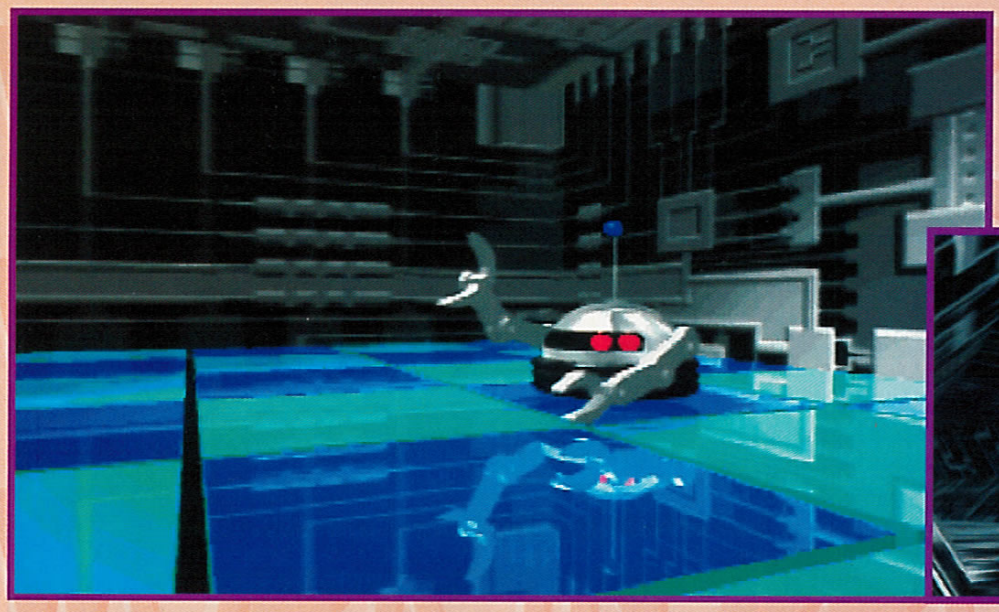
2ème PARTIE - STANDARDS : PC/ TOUS LES FORMATS CD ROM

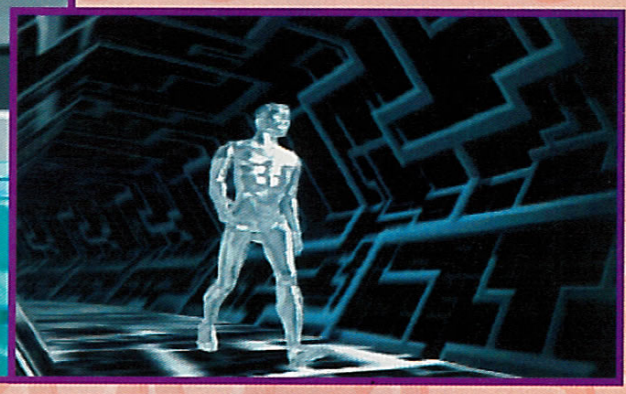
Sous ce titre anglais particulièrement compliqué à prononcer, se cache, en fait, l'adaptation sur ordinateur du film "Le Cobaye". Ce jeu Sales Curve, actuellement en plein développement, va en fait plus loin que le film précité puisqu'il contiendra des éléments de Lawnmower Man 2, suite qui sortira dans les salles de cinéma en fin d'année. Une version PC disquettes est prévue pour le mois de novembre. Les versions CD, sur toutes les bécanes, du Mac au CDI en passant par le PC ou l'Amiga CD 32, sortiront plus tard autour du mois de janvier 94.

Le jeu reprend les séquences les plus ludiques du film, en vous mettant cette fois, directement aux commandes des personnages. L'ambiance et la qualité des graphismes en images de synthèse seront respectées. Des images directement tirées des deux films seront même semées un peu partout dans le jeu, pour renforcer la richesse du soft. Lawnmower Man, le jeu, est d'ores et déjà le produit CD le plus impressionnant qu'il nous ai été donné de voir. Les graphismes sont magnifiques, les sprites sont énormes et prennent parfois pratiquement tout l'écran. Quand nous avons regardé les premières séquences du jeu, nous avons cru être en présence des séquences du film. Les animations sont fluides et rapides.

Le scénario du jeu démarre là où le premier film s'arrêtait, et vous envoie combattre dans le Cyberspace, alors que vous tentez de délivrer le Dr Angelo retenu prisonnier dans ce monde parallèle de données informatiques, dans ce monde virtuel. Le scénario est extrêmement important, et les gens de Sales Curve ont commencé à travailler sur le script avant d'attaquer la programmation ou les graphismes. Le résultat de leur travail de préparation a donné un pavé de 400 pages, on peut donc s'attendre à de nombreux rebondissements.

Les séquences d'animations utilisent toutes les dernières tech-



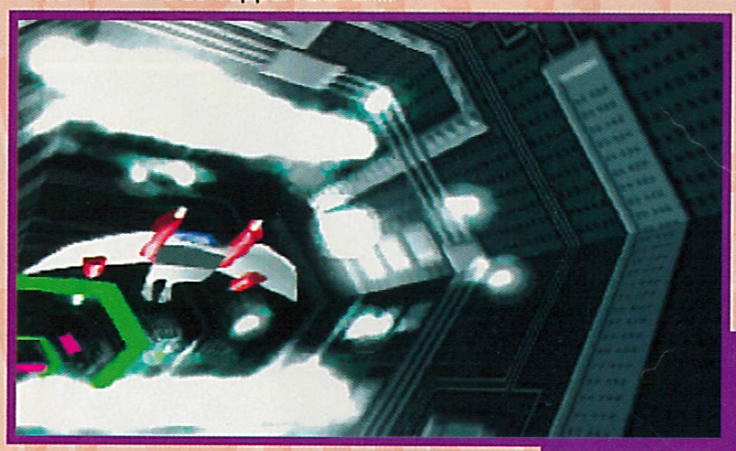


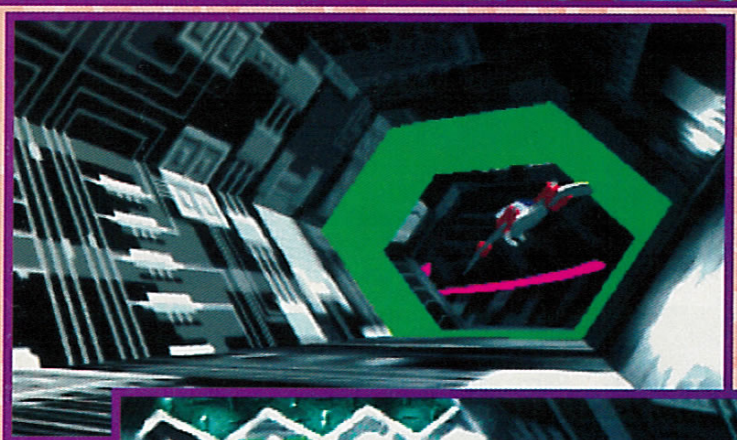
niques à la mode, on aura droit à de nombreux morphs, à de nombreuses scènes en 3D, et bien sûr à des graphismes au goût très prononcé d'images de synthèse.

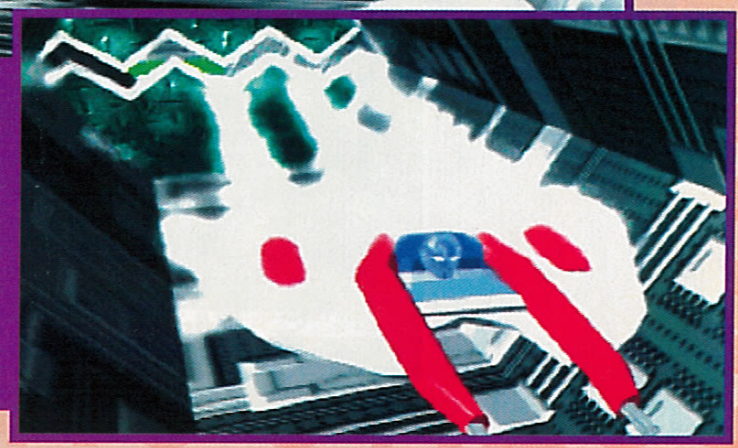
La musique tient une place extrêmement importante dans le jeu, tout particulièrement pour les versions CD. De nombreux morceaux ont été composés en tenant grandement compte de l'intensité dramatique des scènes dans lesquelles elles seront intégrées. Des musiciens et des groupes connus en dehors du monde micro ont été contactés pour composer les musiques de Lawnmower Man, on aura peut-être droit à autre chose qu'aux atroces bip-bip kling-kling qui accompagnent trop souvent les jeux sur ordinateurs.

Sales Curve a tout mis en œuvre pour que Lawnmower Man soit un produit CD digne de ce support puissant et malheureusement encore trop souvent utilisé comme de simples disquettes où on peut mettre plus de musiques. Sales Curve, comme quelques autres éditeurs heureusement, a compris que sans jeux de grande qualité le public ne viendra pas massivement à ce support d'avenir.







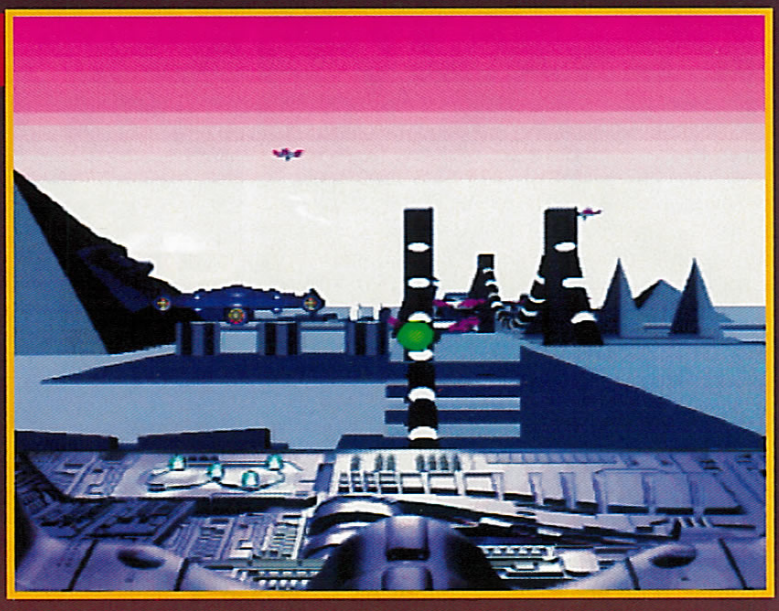


Le mois prochain, pour la troisième et dernière partie de ce Work in Progress, nous vous présenterons en détail quelques unes des nombreuses séquences du jeu proprement dit.!

L'une des séquences du jeu vous enverra dans les couloirs magnifiques que nous avions pu admirer dans le film. Ces séquences sont entièrement animées.

INFOGRAMES

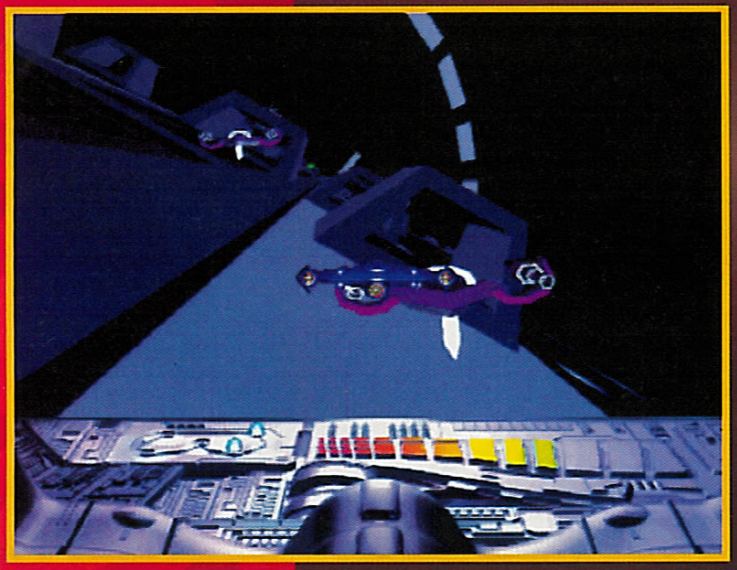
KETHER



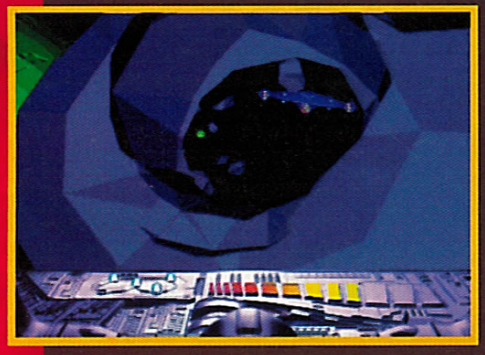
Philips CD-i

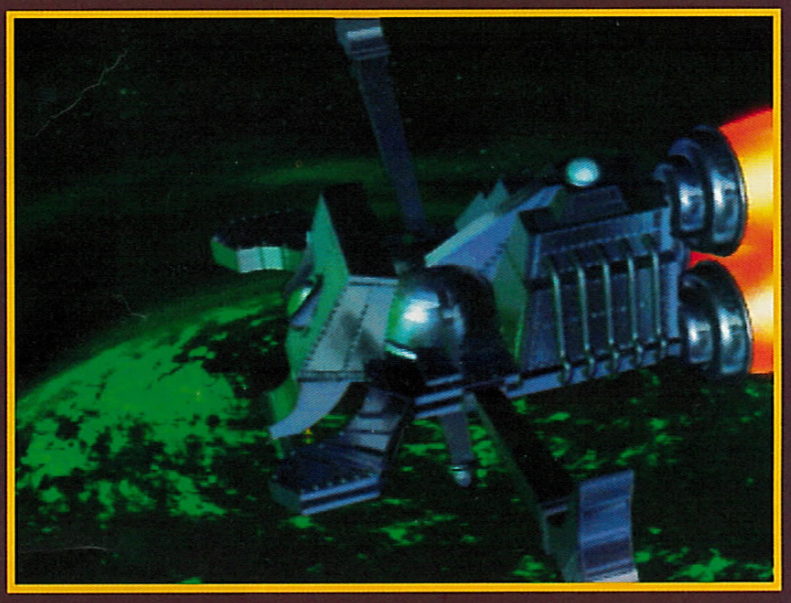
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il aura pris tout son temps ce cher Kether; mais qu'importe, sa sortie est imminente et nous avons (enfin!) pu mettre la main sur une béta version parfaitement jouable.

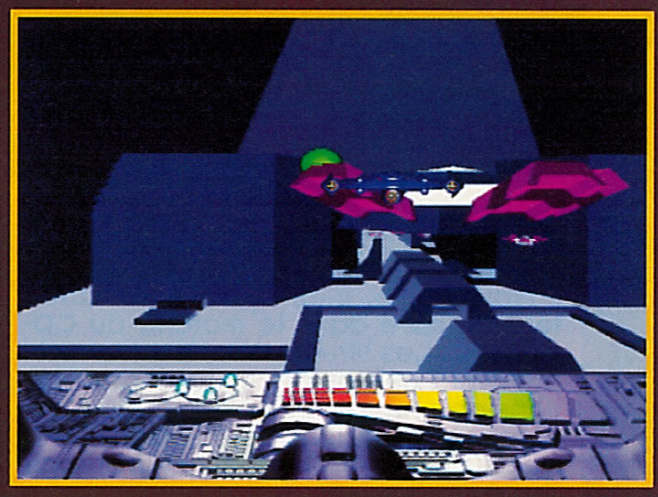
Eh bien, chers lecteurs, le CDI a de beaux jours devant lui. Si tous les programmes que nous prépare Infogrames sont à la hauteur de celui-là, bonjour les dégâts! Certes, il ne s'agit là que d'une preview, mais déjà le choc est immense. Ça bouge merveilleusement bien, le son est d'enfer et la mise en scène digne d'une super production. Avouez que ça promet...







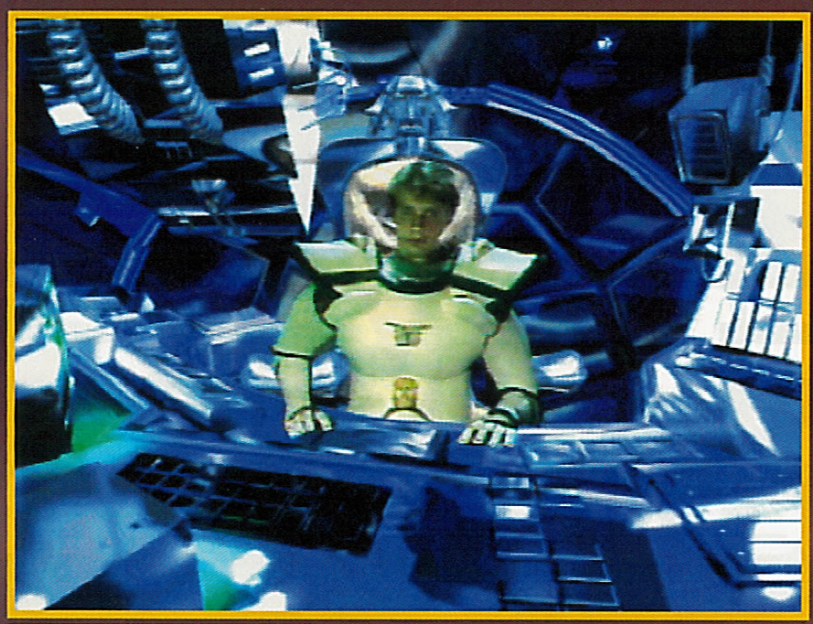




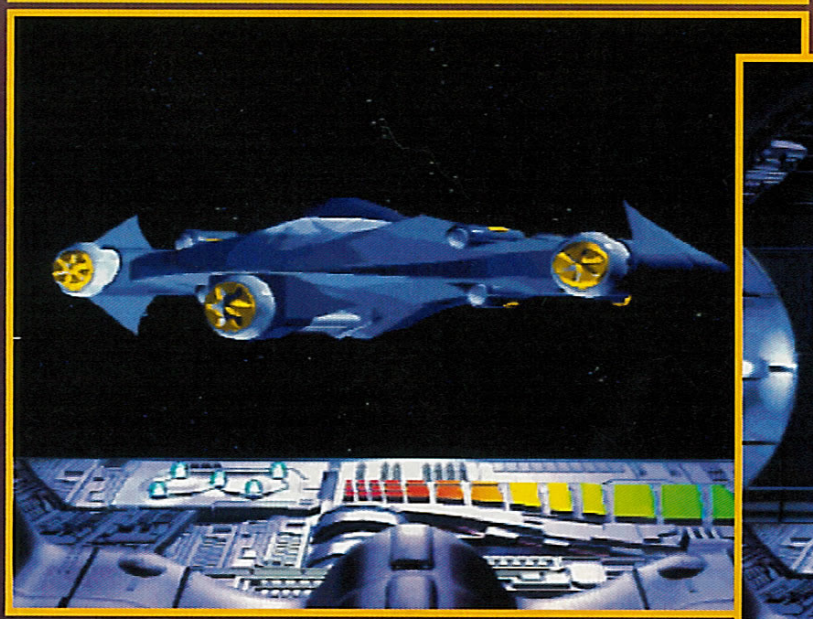
KÉSAKO KETHER?

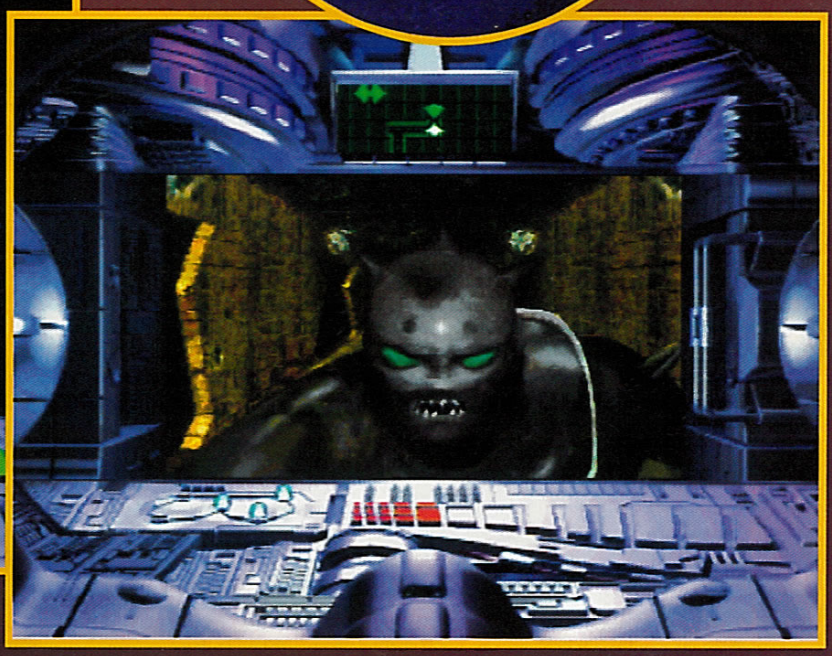
Vous incarnez un jeune garçon partant à la recherche d'une planète oubliée répondant au doux nom de Kether. Mais le chemin est parsemé d'embrouilles intergalactiques qui risquent fort de vous donner du fibre optique à retordre (ça fait plus futuriste que le fil de fer tout pourave). Le monde dans lequel vous évoluez se compose de quatre temples renfermant quatre indices qui, une fois réunis, libèreront l'accès au temple de Malkhout où se trouve enfermée la princesse de la Sagesse, Eta Carène. Seule cette dernière est à même de vous dévoiler le secret de Kether... Tout un programme.
Le jeu se déroule en trois phases. La première consiste en un exercice d'agilité où vous devez faire preuve d'une extrême précision. En effet, votre vaisseau évolue à toute vitesse sur un décor du style image de synthèse et doit éviter tous les obstacles se trouvant sur sa route. Ça cartonne sec coco! Si vous en sortez indemne, le vaisseau arrive doucement à destination et laisse place à une énigme qu'il faudra élucider pour entrer dans le temple. Nous appellerons ceci la phase n°2 coco. On saute alors du coq à l'âne puisque la séquence suivante est un genre de Dungeon Master. Des kilomètres de labyrinthes renferment les précieux indices que vous devez rapporter dans le temple de Malkhout. Bien entendu, les monstres sont de la partie et pas des plus sympathisants... Mais je vous fais confiance, vous en viendrez à bout, même si vous devez y bousiller cette daube de télécommande. Kether va donc vous offrir de véritables heures de divertissement aux commandes de l'Aldébaran.
Compte tenu qu'il ne s'agit que d'une préview (on va le savoir coco), je ne m'attarderai pas sur des commentaires du style : "Plus beau que ça, tu meurs", ou encore, "Je n'ai jamais rien vu de pareil" ... je les réserve plutôt pour le test. Voilà. Il n'y a plus qu'à prendre son mal en patience... Sniff...

LORD COCO NOIR









"INFOGRAMES" contaminé par le virus du CD-ROM

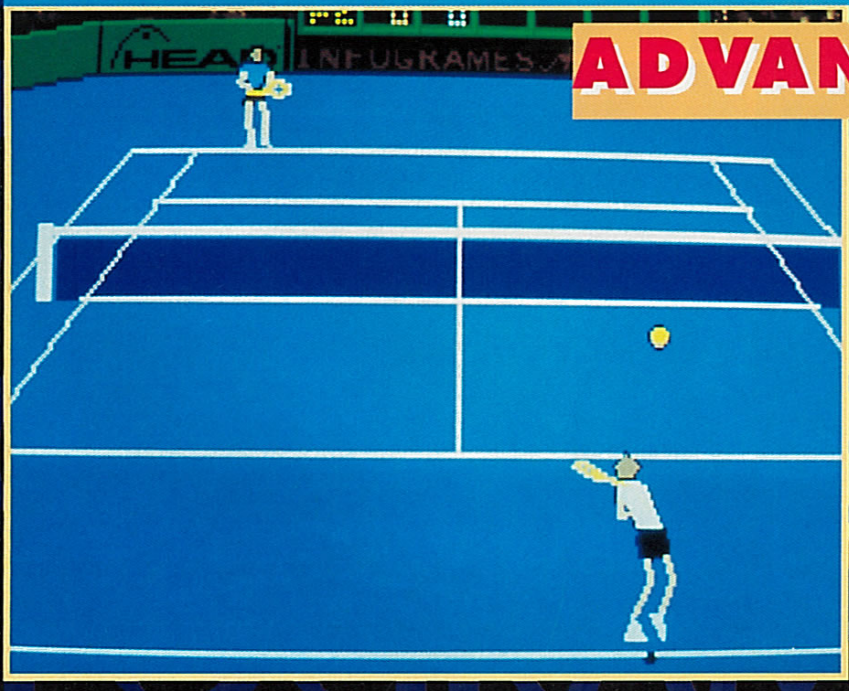
On savait l'équipe d'Infogrames très intéressée par le CD-I. Ce que l'on savait moins, c'est qu'elle se lance tête baissée dans le marché du CD-Rom PC. Les titres qui sortiront le mois prochain seront de simples adaptations de programmes existant déjà sur disquettes, mais pas n'importe lesquels : Alone in the Dark, Advantage Tennis...
En revanche, si vous êtes un peu plus patient, vous aurez le plaisir de découvrir aux alentours de décembre, quatre softs entièrement développés avec l'optique d'utiliser à fond le support (NDMM (Note De Moi Même) : pas mal le jeu de mot avec Optique et CD, pas mal du tout! J'essayerai de le recaser un de ces jours!)... De quoi passer une fin d'année bien tranquille devant son PC.

ALONE IN THE DARK

On ne présente plus ce programme célèbre qui, de longues nuits durant, vous a entraîné dans l'une des maisons les plus sinistres qui soient. La version CD n'apporte pas de réelles améliorations, enfin, presque... Si le jeu en lui même ne bouge pas d'un pixel, les musiques ont été entièrement transposées sur des tracks audio (16 bits, 44 khz). En clair, celles-ci n'ont plus aucun point commun avec celles que jouait, passez moi l'expression, cette daube de carte Adlib. Hormis la bande musicale, seules quelques voix ont été ajoutées lors de la présentation des deux principaux personnages de l'histoire.

Alone in the dark n'a pas pris une ride. L'ambiance est toujours aussi glauque et les animations aussi parfaites. Imaginez un peu des musiques CD tellement flippantes que l'on finit par tout éteindre de peur de ne plus très bien dormir... éhéhéh!





ADVANTAGE TENNIS

C'est exactement la même chose que pour Alone. Les tracks sonores sont cette-fois ci de qualité laser et ont été spécialement refaits pour l'occasion. En ce qui concerne l'action, le programme ne jouit pas de la moindre amélioration. Pas même d'option pour laver son short ou changer de paire de pompes pendant un match trop laborieux... Quel dommage! Quoi qu'il en soit, c'est une excellente façon de découvrir ce soft si vous ne le connaissiez pas encore.

A moins que vous ne connaissiez pas du tout ce soft, l'intérêt de sa transposition en CD reste sans grand intérêt. Côté jouabilité, rien à redire...

SHADOW OF THE COMET



Ce cher Boleskine a bien du mal à reprendre son souffle. C'est assez étrange de découvrir la voix d'un personnage une fois le jeu terminé. Remarquez, on s'y fait très vite!

C'est là que ça devient intéressant. Bien que cette version ne soit importée dans un premier temps qu'aux Etats-Unis, il est incontestable qu'un travail important a été accompli. Tout d'abord, la séquence d'intro est beaucoup plus longue que celle de la version précédente et permet de mieux comprendre certains points du scénario. Deuxièmement, l'histoire s'est rallongée de plusieurs heures, beaucoup de joueurs s'étant plaint de la trop grande facilité de l'intrigue. Les râleurs n'ont plus qu'à bien se tenir. Troisièmement, les actions en gros plan sont plus nombreuses et souvent plus détaillées. Quatrièmement, le système de bulle a purement et simplement disparu au profit de vraies paroles (rendues possibles grâce à une floppée d'acteurs) gravées sur le CD. Enfin et dernièrement, un deuxième jeu prend place aux côtés du premier. En fait, il ne s'agit pas vraiment d'un jeu, plutôt d'une visite interactive. Vous déplacez un personnage dans un musée digne de Lovecraft, le célèbre auteur de nouvelles fantastiques et souvent morbides. Tout au long de votre visite, vous découvrirez de nombreux objets, tous aussi inutiles les uns que les autres, du moins pour ceux qui ignorent complètement Howard Philip,ils sont accompagnés de quelques explications en relation directe avec certains passages du jeu. Pour les lecteurs qui n'auraient pas tout suivi, je vous rappelle que Shadow of the Comet s'inspire du mythe de Cthulu, monstre ô combien terrifiant, sorti tout droit de l'oeuvre de Lovecraft et qui hante les profondeurs des océans. La bestiole est si atroce que quiconque l'apercevant ne tarde pas à devenir complètement fou. Je vous rassure tout de suite, le gogniol est enfermé sous une dalle de pierre et n'est pas près d'en sortir. Ouf, on a eu chaud! Un version européenne est en cours de développement avec peut-être des voix françaises. En effet, il n'est pas encore certain que les voix seront traduites dans notre chère et belle langue, le coût d'une telle opération n'étant pas forcément rentable. Quoique il en soit, cette version comportera, dans le pire des cas, un sous-titrage approprié.



L'intro est bien plus longue qu'avant. Je vous rappelle brièvement que l'histoire débute dans une île côtière de la Nouvelle Angleterre : Ilsmouth.



Beurk, voilà une bien sale tronche à la Lovecraft. Quel horreur! On dirait Seb quand il vient de passez dix huit nuit blanches, attaché dans la cave du journal.



Vous déplacez un bonhomme à travers un musée (il n'est pas sur la photo, une envie pressante lui étant venue subitement). En stoppant devant les tableaux ou autres objets insolites, vous découvrirez toutes les bizarreries de l'oeuvre de Lovecraft et du mythe de Cthulu.

INFOGRAMES

MARCO POLO

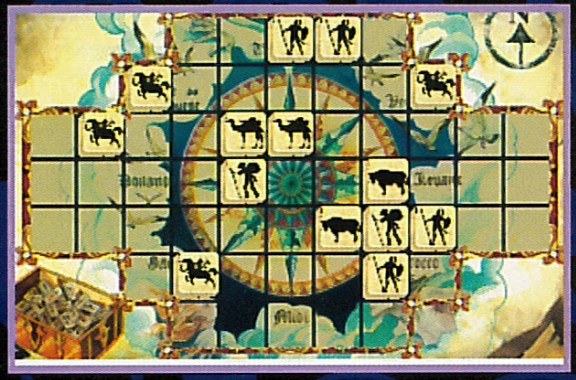


Les graphismes, bien que non définitifs, sont une petite merveille. Ils sont directement retranscrits du CDI sur le PC.

Ce programme s'inspire largement du film et comprend, de ce fait, de nombreuses séquences vidéo. Vous incarnez un jeune commerçant vénitien qui se lance en quête de bonne fortune à la conquête de l'Asie. Mais le chemin est parsemé d'embûches. Les vendeurs ne sont pas toujours honnêtes et vous aurez bien du tracas. Il faudra donc gérer une misérable somme d'argent de la meilleure façon possible, et la faire fructifier dans quelques unes des soixante villes que comprend le jeu. Mais le commerce se base avant tout sur une certaine notoriété et une confiance réciproque. Au fur et à mesure des missions que vous vous verrez confier, vous forgerez votre propre image et saurez acquérir suffisamment d'importance pour devenir un commerçant de renom.

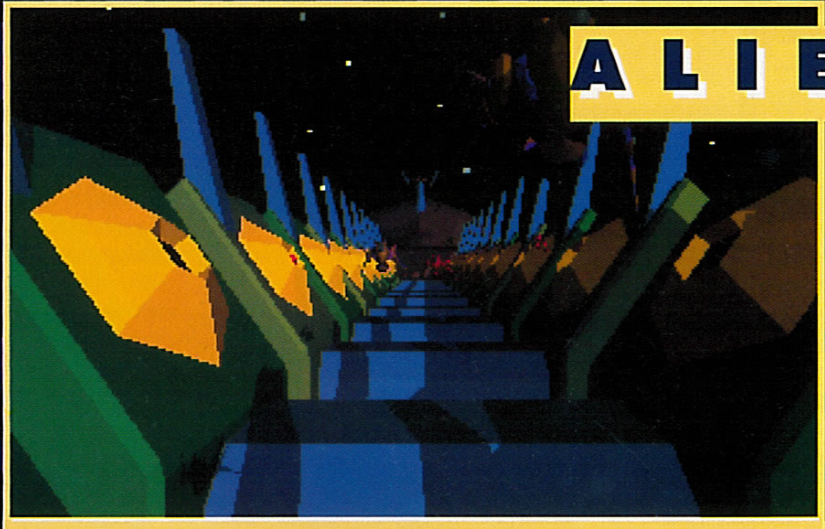


De nombreuses cartes permettent de se repérer dans le jeu. Vous allez devoir parcourir un long chemin à travers l'Asie, la Mongolie... à la recherche de travail et de nouvelles affaires.



Le CD inclut une banque de données reflétant l'histoire de Marco Polo et des renseignements précieux sur les pays qu'il a traversés. Ce programme ne devrait pas sortir avant le début de l'année prochaine.

ALIENS CHAOS



Les ennemis sortent de partout et l'on ne sait vraiment plus ou donner de la tête! Les graphismes sont assez simplistes mais la fluidité de l'animation est à tomber par terre. C'est très étonnant compte tenu de la lenteur d'un CD.

A l'origine, conçu pour le CD-I et sa cartouche FMV (Full Motion Video), Alien Chaos sortira également sur CD-Rom. Eh bien, nous n'en attendions pas tant! Imaginez plutôt : un shoot'em up de l'espace se déroulant sur un fond hallucinant de réalisme, plus de 40 minutes d'images de synthèse! De la folie à l'état brut. Je vous l'accorde, ce genre de soft n'est pas franchement passionnant, mais c'est tellement beau, que je ne vois pas quel est l'imbécile profond qui n'aurait pas envie d'y jouer.

Votre vaisseau suit donc un chemin tout tracé à travers la galaxie. N'ayant pas le moindre contrôle sur sa direction, vous incarnez le tireur et dirigez un viseur placé devant vous et vous permettant d'atteindre tous les aliens qui déboulent sur l'écran. Mais attention, si le décors n'est qu'un film précalculé, les ennemis sont bel et bien générés en temps réel par le PC.

Autant vous dire que l'action ne manque pas et que l'on



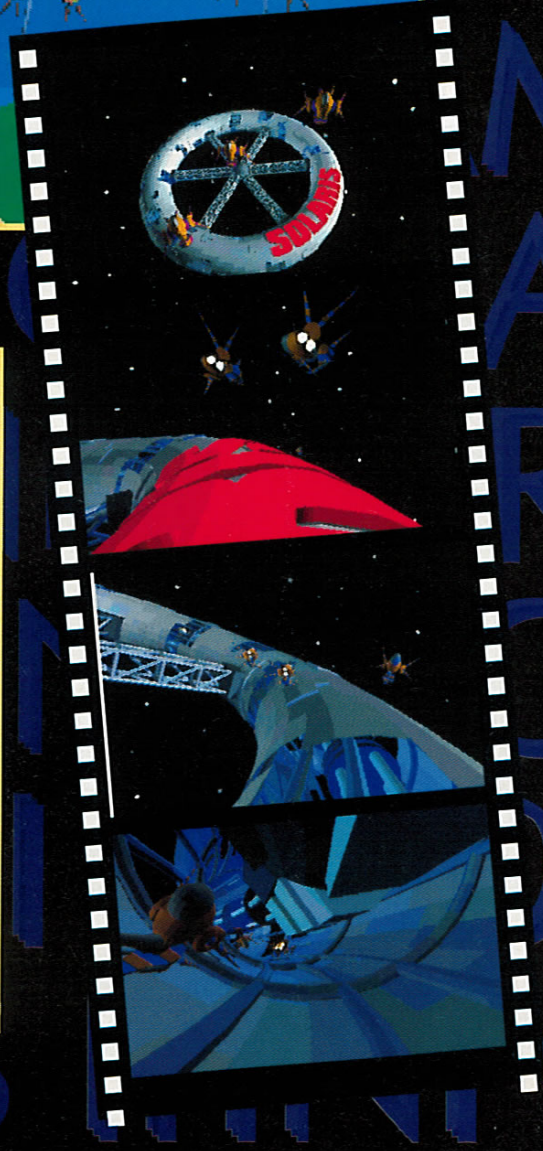


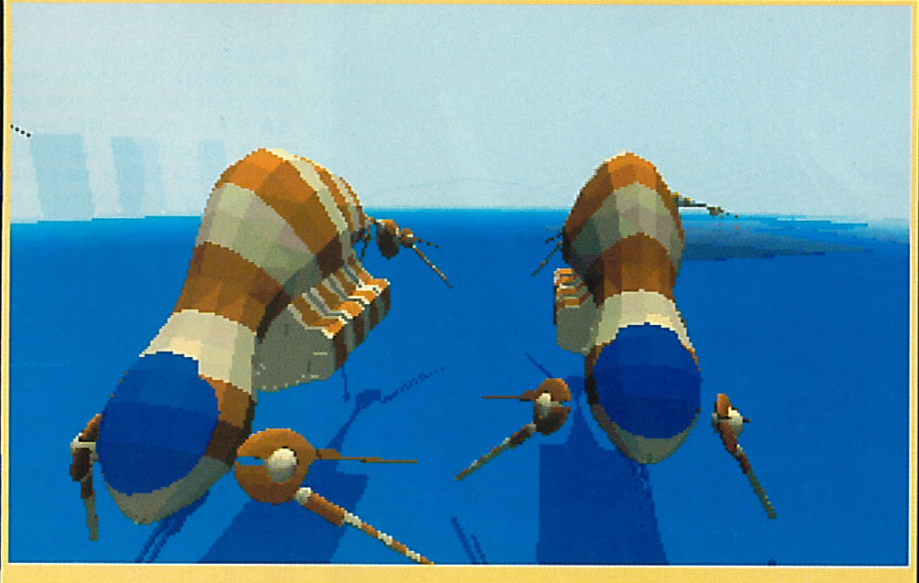
Observez un peu le nombre de détails de la statue. Les mouvements de caméra sont dignes d'un film de S.F. Si la résolution n'est pas aussi bonne que la version CD-I, le plaisir reste le même.

s'en prend plein la tronche pendant près d'une heure. Le film se subdivise en de petites séquences de quatre minutes qui s'enchaînent différemment suivant le chemin que vous emprunterez. En revanche, il ne nous a pas été possible d'entendre les musiques et les bruitages, ces derniers n'étant pas encore achevés. A titre d'information, ce petit bijou a été entièrement dessiné et calculé sur une station Silicon Graphic par des professionnels de la 3D de la mort. Vous pourrez voir une ville dans le jeu, c'est la réplique exacte de Manhattan, rien que ça!
Alien Chaos devrait sortir avant Noël 2029, si tout ce passe bien!

LORD CASQUE NOIR







Ces grosses bestioles se tordent et bougent dans tous les sens... Imaginez que vous leur foncez dessus à une vitesse complètement délirante... C'est Star Wars en direct!

CD DOSSIER

AMIGA CD32

Un pari sur l'avenir? l'Amiga CD 32 arrive!

C'est maintenant officiel, Commodore lancera sa console sur le marché aux alentours du 15 Septembre. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Commodore met le paquet : une campagne télévisée, une distribution en grande surface et un prix plutôt raisonnable.
A l'occasion de la présentation organisée par Commodore, il nous a été possible d'approcher le bébé de très près... Voici ce qu'il en est réellement.

LA MACHINE

Plus proche de la Mégadrive que de la Super Nintendo, le look de la console CD32 ne casse pas des briques. Tout comme l'Amiga, le boîtier d'alimentation est externe mais l'interrupteur se trouve cette fois-ci sur la console (ouf! on a eu chaud!).
Côté connecteurs, on retrouve: les deux ports joystick compatibles avec les manettes à deux boutons, un connecteur pour clavier et gant spécial (réalité vituelle) qui servira dans un avenir proche à relier plusieurs consoles entre elles, un port de connection pour la cartouche Full Motion vidéo, les trois types de sortie vidéo, les deux Cinch pour le son, une prise casque avec réglage du volume ainsi qu'un port spécialement destiné à la station d'accueil. Et oui, vous avez bien lu! Un boîtier d'extension sortira dans le cours de l'année 94 et permettra de transformer sa console en un véritable micro-ordinateur avec clavier, lecteur de disquette, souris et disque dur... Le tout étant compatible avec l'intégralité des softs en disquette tournant sur la gamme Amiga. Le pied!
Pour une raison de compatibilité avec la résolution des téléviseurs, les modes VGA et haute résolution du 1200 ont étés purement et simplement supprimés. En fait, le Hardware existe bel et bien mais les développeurs ne peuvent en aucun cas l'utiliser. Bien fait pour eux... Hum, ne vous inquiétez pas, ça me prend des fois... Le processeur interne est également celui du 1200 (68020 à 14 Mhz), tout comme les co-processeurs sonores et vidéo.
Je n'hésiterais donc pas à dire que, sur le papier (je précise car ce que l'on a vu tourner jusqu'à présent n'était pas vraiment convaincant), la CD 32 est une console puissante et relativement bon marché compte tenu de la présence du lecteur CD... Son prix devrait se situer aux alentours des 2 400 francs et sera livré avec un joypad de 4 boutons.

LES PREMIERS JEUX

A ce jour, il existe une vingtaine de titres tournant sans problème sur ce support. Il s'agit en fait



1- Le CD32 est assez imposant, sans compter son alimentation externe. Le joypad fournit n'est pas bien terrible mais il possède quatre boutons. Le tout reste de savoir si les jeux vont l'exploiter...
2- Le niveau sonore de la prise casque est ajustable grâce à un potentiomètre externe... Comme sur le Mégadrive. Est-ce une simple coïncidence?
3- L'arrière ressemble plus à celui d'un micro que d'une console. Vous pouvez apercevoir de gauche à droite : l'interrupteur marche arrêt, la prise d'alimentation, la sortie antenne, la sortie SVHS et les trois Cinch sons et vidéo-composite. A notre connaissance, il n'existe pas de sortie Peritel!

LE MARCHÉ

Quant on demande aux responsables de Commodore s'ils pensent pouvoir rivaliser avec Sega et autre Nintendo, ils nous répondent sans attendre que le CD 32 ne se place pas sur le même créneau. Il est vrai qu'il n'existe à l'heure actuelle aucune console avec un CD-ROM incorporé d'origine (à part la Nec Duo, non importée officiellement, ou presque...). De plus, les jeux ne seront apparemment pas les mêmes que ceux de leurs homologues japonais, la plupart des éditeurs étant occidentaux. Mais le point le plus important, c'est qu'il ne sera pas nécessaire d'acheter une licence pour pouvoir développer sur la machine, ce qui n'est évidemment pas le cas chez Sega, Nintendo. Certains me diront que le coup de la licence gratuite, c'est une excellente idée qu'à eu 3DO. Bien vu l'aveugle, vous répondrais-je, mais la 3DO coûtera au moins deux fois plus cher! Et puis entre nous, il y a de la place pour tout le monde...

pour la plupart d'adaptations de jeux existant déjà sur le 1200. Par exemple, Zool ou Robocod II qui sont, au pixel près, identiques à la version floppy. Seul Pinball Fantasies a été refait pour l'occasion. Mais ne vous y trompez pas, bien que les futurs jeux exploiteront à fond le son audio et la capacité de stockage phénoménale du support, le hardware restera toujours celui de l'Amiga. S'il est certain que les possesseurs de 1 200 ne verront pas trop un grand intérêt à acquérir un CD 32, les autres y trouveront forcément leur compte - les soft 1200 restant d'une qualité tout à fait honorable.

En attendant la venue de la fameuse cartouche MPEG, nous avons d'ores et déjà pu entrevoir quelques scènes d'un film (Blade Runner) s'affichant sur une fenêtre de grande taille (1/2 écran environ) avec décompression par soft. Bien que l'on soit assez loin des 25 images secondes, le résultat laisse penser que l'on pourrait très bientôt voir apparaître des jeux basés sur un tel système...

La dernière machine de Commodore possède donc de nombreux atouts et devrait réussir une percée largement plus méritée que celle de son petit fère le CDTV.

LORD CASQUE NOIR

LES PREMIERS TITRES

. Alfred Chicken, Chaos Engine, Liberation et Various Game Pack de Mindscape
. Alien Breed 2, Body Blows, Project X et l'excellent Super Frog de Team 17
. Amiga CD Football de Plattsoft
. Civilisation,B17 Fying Fortress, Gunship 2000, Legacy de Microprose
. Biosphere et Syndicate de Bullfrog
. Daughters of Serpent, Diggers, James Pond 2 de Millenium
. Defender of the Crown 2 de Sachs Entertainment
. Dune CD, Musicolor, North Polar expedition de Virgin
. Grolier Encyclopedia de Xiphias
. Le livre des records n°2 de New Media
. Heroe's Quest, Litil Divil, Nigel Mansell, Premier manager, Simulation spaciale, Utopia II et Zool 2 de Gremlin
. Inferno, International Golf, Jurassic Park, Sleepwalker et le fantastique T.F.X d'Ocean
. Manchester United 2, Sabre team, Soccer Kid de Krisalis
. Insight Technology d'Optonica
. Lemmings, Microcosm de Psygnosis
. Lionheart de Thallion
. Mortal Kombat d'Acclaim
. Nick Faldo Golf de Grandslam
. Oscar (trolls II), Wahle's voyage et 1869 de FlairSoft
. Pinball Fantasies et Pinball Illusions de 21st Century
. Sensible Soccer et Uridium2 de Renegade

LES CHIFFRES

. Le prix de la console sera de l'ordre de 2 490 francs (prix peut-être revu à la baisse).
. Les jeux oscilleront entre 250 et 350 francs.
. Une cartouche de décompression d'images en temps réel (sûrement MPEG) sera en vente dès le début de l'année prochaine pour un prix avoisinnant les 2 000 francs. Elle permettra, entre autre, de visionner le nouveau standard mondial Vidéo CD établi par Sony, Warner, Matsushita, Philips, Commodore, JVC, Paramount Home vidéo... Un standard permettant de placer des films sur des CD de taille audio.
. Le MPEG permet d'obtenir une diviser la taille des fichiers images plein écran par 40 sans perte de qualité... ou presque (qualité VHS). La décompression s'effectue à la vitesse de 25 images/seconde.
. Le Vidéo CD contient plus de 72 minutes de film en plein écran.
. 50 titres seront disponibles lors de la sortie du produit.
. Le mémoire de sauvegarde est de 8 ko.
. A peine 50% des programmes tournant sur l'ex CDTV tourneront sur le CD 32 (mais on s'en fout).
. Ce même lecteur est compatible CD Audio, Kodak photo multisession, CD-G, CD-XL, Vidéo CD (avec la cartouche MPEG) et Karaoké... rien que ça!
. Un CD c'est 600 Mo de données ou 17 heures de parole en 8 bits ou 72 minutes de film ou 270 000 pages de textes
. C'est la première console 32 bits sur le marché.
. Commodore espère vendre 30 000 machines en France dans les six premiers mois.





Ce qu'ils en pensent

DAVID WARD, Ocean Software : "Ce devrait être un immense succès en Europe".

GEOFF HEALTH, Mindscape : "C'est, sans l'ombre d'un doute, une excellente nouvelle pour les éditeurs européens. Cela leur offre l'oportunité de créer d'excellents programmes sur CD sur une machine abordable".

IAN STEWART, Gremlin : "La machine est dotée de superbes caractéristiques qui lui permettront d'obtenir une qualité de jeux CD inégalable par la concurrence. Notre opinion est que Commodore vient d'introduire sur le marché une superbe machine..."



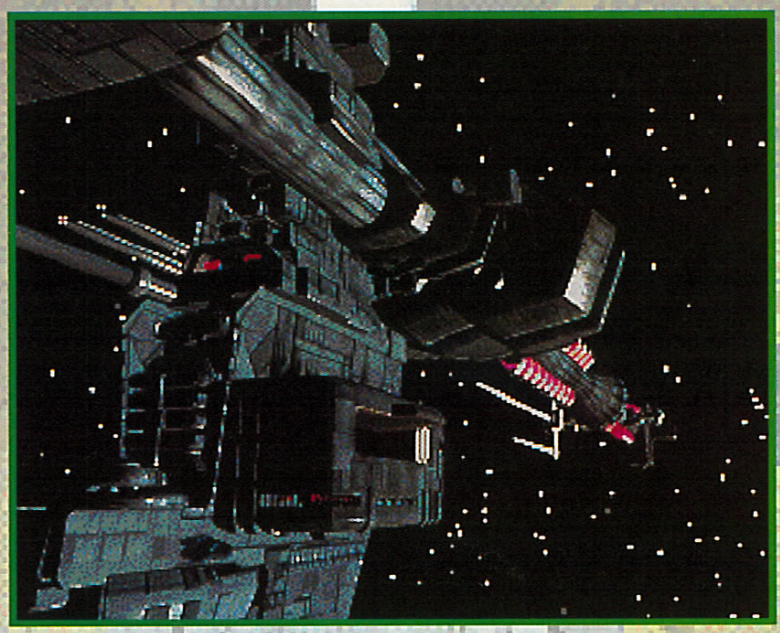
FICHE TECHNIQUE

Dimensions : 21, 2 cm de profondeur x 31,1 cms de largeur x 8,1 cm de hauteur
Poids : 1,44 kg pour la console et 1,53 kg pour l'alimentation
Processeur : 68EC020 Motorola à 14 Mhz
RAM : 2 Mo en 32 bits
ROM : 1 Mo contenant le système d'exploitation multitâche Amiga Dos 3.1
Vidéo : Pocesseur AGA + 2 coprocesseurs accélérateurs
Nbr de couleurs : 256 000 couleurs parmi une palette de 16 millions
Nbr de sprites : 8 Sprites 64 bits Hardware ou 320 sprites par soft
Résolution maximale : 800 x 600
Nbr de voies audio : 4 en stéréo + convertisseur digital/analogique 8 bits
Son CD Audio : 16 bits, 44 Khz
Lecteur CD : vitesse de 300 Ko/s, 600 Mo de données, chargement à plat
Formats CD supportés : Amiga CD 32, CDTV, CD+G, Photo CD, CD Audio, Video CD (avec la cartouche MPEG) et Karaoké.
Sorties vidéos : 1 SVHS, 1 PAL (ou NTSC) composite, 1 sortie antenne
Interface en option : Joypad, joystick, cable pour relier plusieurs consoles entre elles, station d'accueil, cartouche MPEG

IRON HELIX

Sidéral et sidérant!

CD ROM MAC



Réalisé par Drew Pictures Productions pour Spectrum Holobyte, Iron Helix devrait permettre aux passionnés de science-fiction et de jeux d'aventure, de bénéficier d'un produit plutôt convaincant, pourvu qu'ils soient équipés d'une configuration relativement musclée et d'un lecteur de CD ROM. Avec son graphisme 3D précalculé, Iron Helix n'est pas un jeu comme les autres, du moins en ce qui concerne l'aspect visuel de la chose, car côté scénario, hybride d'Alien et d'Aliens, c'est pas vraiment original. Depuis des années, la terre est en guerre contre les Thanatosiens, bien décidés à mettre la planète à feu, à sang, et éventuellement à se livrer aux pires outrages avec les bouts qui resteront. Les Terriens ont tellement la trouille (surtout ceux qui ont fait des études, car ils savent que "Thanatos" veut dire "mort" en Grec), qu'ils décident de se tenir en alerte permanente. Aussi, afin de parer à toute éventualité, un vaisseau équipé d'une nouvelle arme secrète est-il envoyé en orbite. En plus, ceux qui ont fait du Grec balisent à mort, car ils savent aussi que "Helix" veut dire "spirale" et ils se demandent bien ce qu'est une spirale de fer et ce que cela vient faire dans l'histoire. Qu'importe ! Hélas, tandis que le Jeremia Obrian patrouille autour du globe, ses ordinateurs de bord décident, de leur propre chef, d'attaquer Calliopé, une planète Thanatosienne. L'équipage humain, qui essaie alors de s'interposer, est éliminé par le système de sécurité du Jeremia qui ne reconnaît que les ordres donnés par les possesseurs de DNA, codes génétiques spécifiques (DNA: Acide Desoxyribonucléique).

L'écran de jeu permet de découvrir une succession de fenêtres (fort petites hélas) dans lesquelles apparaissent, outre ce que l'on voit en se déplacant, des écrans d'information.



- ▲ Le graphisme 3D est impressionnant.
- ▲ L'interface est simple d'emploi et puissante.
- ▲ Les bruitages sont d'excellente qualité.
- ▼ Les déplacements sont un peu lents.
- ▼ Le jeu nécessite une configuration musclée.
- ▼ Le scénario n'est pas vraiment original.

PREVU SUR CD ROM PC

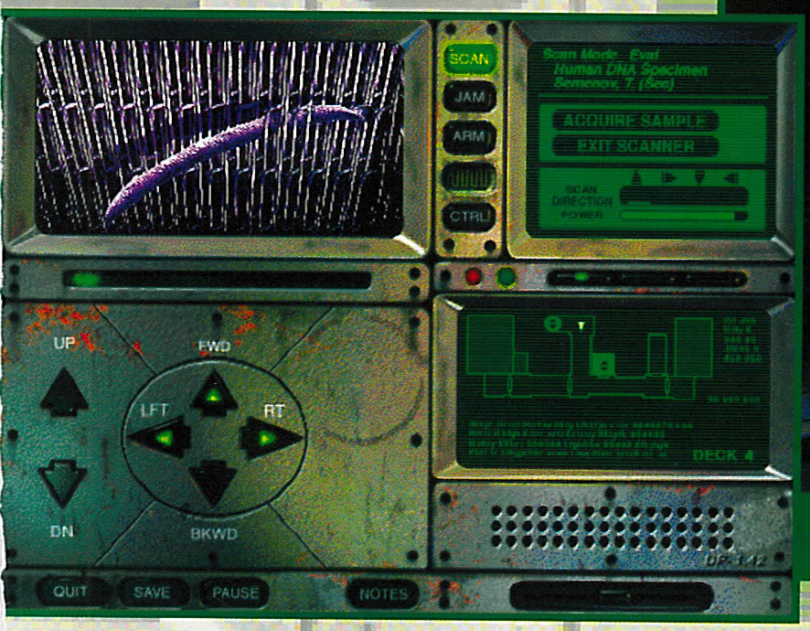
EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 14
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS

GRAPHISME ...17
BRUITAGE.....16
MUSIQUE 16
ANIMATION ...15
MANIABILITÉ.16
DURÉE DE VIE 14
ORIGINALITÉ .12

87%

NECESSITE : MAC COULEUR 4 MO RAM SYSTEM 6.0.7

QUIT SAVE PAUSE





En début de partie, on choisit le niveau de difficulté du jeu. C'est aussi avec ce menu que l'on recharge une partie sauvée précédemment.

Ah ben voilà l'explication, c'est sûrement de la spirale d'ADN qu'il s'agit.

UN JEU EN QUATRE PHASES

Lorsque commence le jeu, vous venez de recevoir un SOS émanant du Jeremia. Afin d'éviter que l'ordinateur, devenu fou, ne lance une offensive contre Calliopé, qui se solderait par une guerre totale, on demande à tout appareil évoluant dans les parages de tenter l'impossible pour redresser la situation. Le problème, c'est que vous incarnez dans ce jeu un simple scientifique et que votre appareil ne comporte aucune arme. Vous allez donc devoir vous débrouiller avec les moyens du bord, à savoir 3 petits engins de reconnaissance équipés d'un bras articulé, d'un scanner et d'un vague rayon destiné à brouiller momentanément le système de sécurité du Jeremia Obrian.

Afin de sauver la terre, vous devrez mener à bout quatre missions. Avant toutes choses, il faut retrouver les code DNA disséminés dans le vaisseau. Cette partie, qui se déroule sur un mode exploration à la Dungeon Master, permet de se rendre compte que le jeu est superbe, mais que les commandes sont un peu lentes à réagir. Il s'agit, pendant cette phase, d'échapper à des robots qui patrouillent dans les couloirs. Ensuite, il faut trouver le moyen de stopper le Jeremia Obrian. Cette partie ne peut se faire qu'une fois qu'on a mis la main, euh, la pince, sur les code DNA car eux seuls permettent d'ouvrir certaines portes de l'appareil.

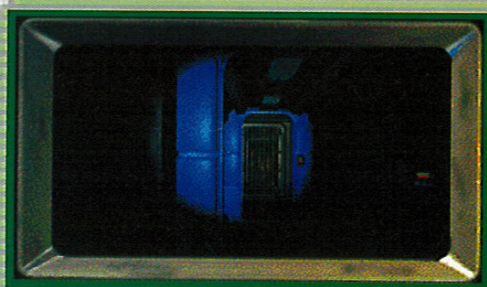
SON ET LUMIERES

Maintenant, il faut se débarrasser des robots patrouilleurs. Sans vouloir tout dévoiler, la consultation de certains messages vidéo devrait vous y aider. Enfin il s'agit (comme dans Alien, donc) de quitter le vaisseau avant 5 minutes. Au cas au vous échoueriez dans cette délicate partie, vous vous retrouverez au niveau précédent et aurez une chance supplémentaire. Bien entendu, il est possible de sauvegarder une partie. Helix comporte de nombreuses animations venant s'intercaler entre les différentes phases de jeu. Le graphisme, réalisé en 3D précalculé retravaillé avec différents logiciels (Adobe Photoshop, Electric Image Animation System) est particulièrement beau, techniquement et esthétiquement parlant. Les animations vidéo non interactives, fluides, rajoutent à l'ambiance de l'ensemble. La bande son, en rapport avec l'image, est très bien travaillée. Il faut dire qu'à ce niveau, le Macintosh dispose d'un grain particulier que les cartes sons PC ont bien du mal à égaler.

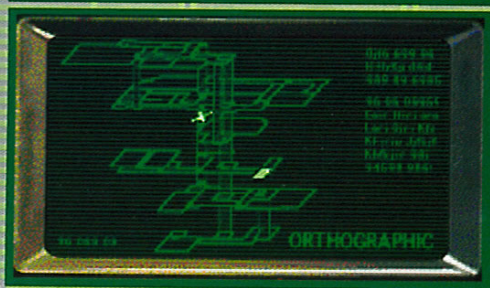
Pourquoi je vous raconte ça ? Parce que le jeu devrait sortir d'ici peu sur PC.

IRON MOULINEX





A certain niveaux, des effets de lumière du plus belle effet permettent de découvrir le décor au travers du halo d'une torche. Comme il y a moins de couleurs dans ce cas, l'affichage est plus rapide.



A chaque niveau, un plan des lieux et un plan général peuvent être affichés. Les robots sentinelles y apparaissent symbolysés par des croix.

Lorsque l'on pénètre dans un ascenceur, un écran apparaît qui permet de choisir le niveau auquel on souhaite se rendre.



Le bras articulé sert à se saisir de différents objets, tels les fameux codes DNA.



NOTES

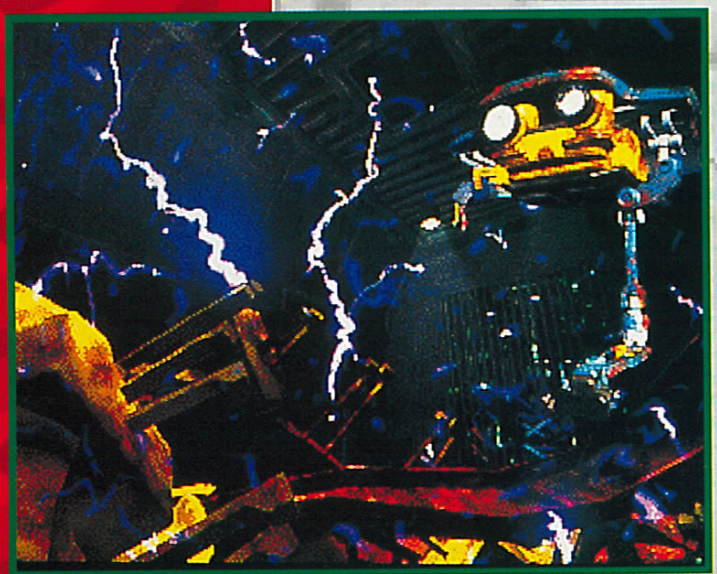
Drew Pictures IRON HELIX

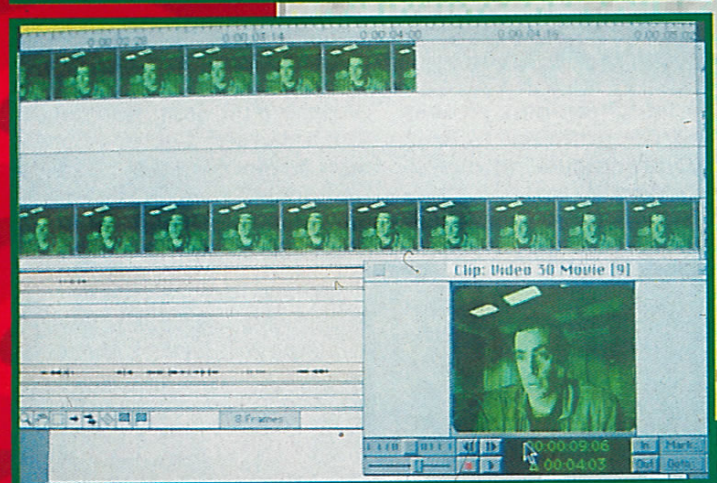
Un jeu d'un demi million de dollars !

Créé il y a moins d'un an, Drew Picture se lance dans la production de jeux haut de gamme sur CD ROM. Si la chose peut paraître prématurée de ce côté-ci de l'atlantique, Iron Helix semble promis à un avenir aussi florissant que les produits d'autres sociétés basées au Nord des Etats-Unis, qui travaillent dans le même sens avec succès (Presto Studio, Reactor, Pop Rocket, Macplay, Inline, etc.). Du reste, le produit, déjà distribué sur place par Spectrum Holobyte depuis quelques semaines, a été bien accueilli par le public. Augurant d'un impact similaire en Europe, Iron Helix, pour l'instant sur CD ROM Macintosh, devrait être porté sur CD ROM pour PC (version MPC) en octobre, et traduit en français. Afin d'en savoir plus sur ce nouvel éditeur, nous sommes allés les rencontrer dans leurs locaux de San Fransisco.

De gauche à droite : Rich Cohen: Directeur de création, graphisme 3D et animations. Drew Huffman: P.DG, modélisation 3D. J.A. Nelson (debout): Programmation, interface. Vincent Carrella (assis): Vice-président, assistant de production, marketing. Erin Manning: Administration, organisation.







Les séquences vidéo, après prise de vue sur un fond bleu, ont été montées image par image sur Macintosh au moyen du logiciel Adobe Premiere.

◆ Joy : Comment l'aventure de Drew Picture a-t-elle commencé ?

Drew Huffman : C'est une aventure toute récente. Je travaillais comme producteur et réalisateur 3D en freelance. Désireux d'aller plus loin dans la création que dans les travaux de commandes que je réalisais pour CNN, Apple, Hewlett-Packard et autres Sun Microsystème, j'ai investi 60.000 dollars de matériel. Le temps de faire la connaissance de Vinny (Vincent) chez Paracomp, et CK Média nous a appelés pour travailler sur le projet Tantalus.

Vincent Carella: C'est à ce moment que Drew Picture est devenu éditeur de jeux ! Drew et moi travaillions dans sa salle à manger à nous tordre les méninges sur une histoire de vaisseau spatial abandonné.

D.H.: Et comme on n'est jamais mieux servi que par soit même, on a décidé de chercher nos propres collaborateurs.

◆ Joy: Comment avez-vous trouvé le reste de l'équipe ?

D.H.: Vinny, qui était très impliqué dans l'univers Macintosh, connaissait pas mal de monde. Il m'a présenté Rich Cohen, à l'époque chez Industrial Light and Magic.

Rich Cohen: J'ai travaillé chez ILM pendant deux ans et j'ai rejoins Drew Pictures en mai. Si l'on compte mon passage chez Pacific Data Image, l'un des pionniers de l'animation 3D sur ordinateur, on peut dire que je suis dans le bain depuis près de dix années ! Chez ILM, le travail



Dès l'écriture du code, le design général du logiciel était quasiment achevé.

était très intéressant car nous développions sans cesse de nouveaux outils afin d'améliorer encore et encore les effets spéciaux. Le travail le plus abouti jusqu'à présent fut sans conteste les images de synthèse Terminator II. Je m'estime vraiment heureux d'avoir pu travailler sur des projets aussi enthousiasmants, d'autant qu'en plus de compétences techniques, j'ai pu aussi suivre le processus de production de bout en bout.

D.H.: J.A. Nelson nous a rejoints en août. Je connaissais déjà son travail, car nous avions déjà collaboré une ou deux fois.

J.A.N.: J'avais surtout bossé pour Animatrix comme programmeur en chef sur des produit mettant en jeu l'interactivité et le design d'interfaces.

◆ Joy: Comment avez-vous fait évoluer le concept de base de Iron Helix ?

D.H.: Nous avons voulu créer quelque chose de vraiment original, mais ma philosophie de ce qui doit être un bon jeu m'oblige à rester réaliste. Par exemple, nous avons tous adoré Spaceship Warlock, mais nous voulions améliorer encore les choses: faire de l'image de synthèse 3D précalculée, d'accord, mais pas au détriment des temps de chargement. D'un point de vue scénarique, nous ne voulions pas non plus d'un jeu trop linéaire.

V.C.: Les choses ont vraiment démarré à plein temps au mois de mai 92, lorsque Rich est arrivé dans l'équipe.

D.H.: Chacun a rajouté ses idées et l'évolution s'est faite en parallèle avec la résolution des problèmes techniques qui apparaissaient à chaque nouveauté.

R.C.: Je crois que cette phase a été très importante pour nous tous. En fait, nous n'étions pas spécialistes du jeu, ce qui nous a forcés à adopter une approche assez nouvelle du genre. Dans un certain sens, cette "naïveté" a été d'une grande aide; nous nous sommes efforcés de trouver des solutions à des problèmes, voilà tout !

◆ Joy: Pourquoi avoir choisi Macintosh ?

D.H.: C'est de là que nous venons tous et c'est aussi notre outil de développement de prédilection.

V.C.: Il y a peut-être eu aussi une sorte de loyauté envers les utilisateurs. Nous voulions qu'ils puissent bénéficier d'un produit utilisant vraiment les capacités de leurs LCII. Du reste, le graphisme a été élaboré pour être optimum sur un moniteur 12 pouces.

◆ Joy: Comment se déroule le processus de création, d'un point de vue technique ?

D.H.: C'est comme un jeu de Lego, mais vraiment beaucoup plus complexe ! On a commencé par l'architecture complète du vaisseau en fil de fer. Dès cet instant, la route empruntée par le robot était déterminée.

R.C.: Drew a modelé les différents modules et je me suis occupé du rendering (calcul des surfaces). Ensuite, j'ai ajouté les effets de lumières et de couleur. Lorsque j'avais trop d'éléments individuels, je les donnais à J.A. qui s'occupait de les assembler entre elles.

J.A.N.: Une fois qu'on a tous été d'accord sur les bases, j'ai codé les règles définitives afin que graphismes, déplacement et interface puissent interagir correctement. Schématiquement, le jeu est une base de données tenant compte de quatre éléments: les déplacements du joueur, les déplacements des robots, les actions sur les commandes du vaisseau et la résultante des trois données précédentes. Une fois cela au point, on l'a appliqué aux autres étages du vaisseau.

◆ Joy: Combien de temps cela a-t-il pris ?

D.H.: Comme je le disais, tout a commencé vraiment en mai 92. En octobre, la conception du design était presque achevée. Nous avons réalisé 11.000 images calculées et 3.000 séquences vidéo montées.

V.C. On faisait les prises de vues dans un garage, en posant nous-mêmes ou en utilisant les amis qui voulaient bien se prêter au jeu. Nous n'avons utilisé qu'un seul acteur professionnel ! Tout se faisait sur fond bleu pour les incrustations.

D.H. Finallement, ça n'a pas été très différent d'un tournage de cinéma, mais beaucoup moins cher ! Au total, la production aura coûté un demi million de dollars. Depuis octobre, cela faisait 6 mois de travail intensif, chaque jour apportant son lot de problèmes nouveaux à résoudre. On passait son temps à se fixer des dates limites, pour la création, puis le test et les corrections. Enfin bref, toujours est-il qu'en février, le jeu existait dans sa forme actuelle !

V.C.: Enfin, Spectrum Holobyte a fait tester le jeu par des gens extérieurs à l'équipe. Ca a été une période d'échange très instructive et très enthousiasmante. Ils nous ont beaucoup aidés, même s'il a fallu que J.A. réécrive une bonne partie du code après leurs critiques !

◆ Joy: Et qu'en est-il de la version MPC ?

V.C. C'est en route ! La version béta est terminée depuis fin août et nous pensons être prêts pour octobre.

D.H.: Ce sera du vrai Multimédia PC, il sera possible de charger le jeu et d'y jouer sous Windows. Il s'agira de la même version que sur Macintosh, mais nous allons sûrement en profiter pour améliorer la rapidité de l'interface.

◆ Joy: Et ensuite, Iron Helix 2 ou des vacances au soleil ?

D.H.: Si seulement on pouvait partir en vacances !... Il y a encore quelques semaines, on était en plein rush. C'était la folie complète et ce n'est pas fini ! Il faut maintenant s'occuper de la version MPC, faire la promotion du produit, etc.

J.A.N.: Je crois que j'aimerais aller à Paris faire la promotion du jeu.

V.C.: Tu peux le faire aussi bien à Londres.

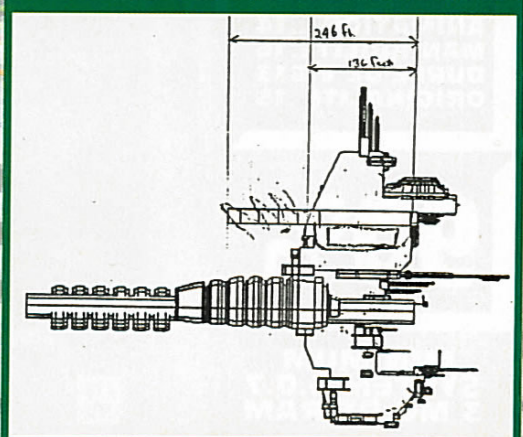
J.A.N.: Mais j'ai vraiment envie d'aller à Paris !

V.C.: Il va falloir travailler encore pour la version MPC et les différentes versions européennes. En ce moment, on règle les détails avec Spectrum Holobyte...

D.H.: ... et nous ferons probablement des versions sur d'autres machines, comme le CD Sega ou la 3DO. Pour en revenir à Iron Helix 2, on verra. Je n'ai pas envie que Drew Pictures devienne un éditeur spécialisé dans les jeux spatiaux. Il faut que l'on garde la même passion à chaque fois, qu'on travail sur de nouveaux projets. Iron Helix a permi de résoudre pas mal de détails techniques liés à la technologie CD. Notre prochain jeu sera différent et s'attachera probablement plus au scénario.

Andrew Burgess/Moulinex

La création du vaisseau a nécessité une véritable conception sur plan avant de passer à la modélisation.



La beauté du diable

CD ROM MAC

Beau et intéressant, tel pourrait être le résumé de ce jeu pas comme les autres. La chose se passe, du moins dans un premier temps, de nos jours, à New York. À peine débarqué de l'avion, vous vous précipitez dans un taxi, prêt à partir à l'assaut de la ville légendaire. Un clic sur la porte de l'aéroport et vous voilà dehors. Chic alors ! Voilà justement un taxi. Toujours en cliquant, vous entrez dans l'engin. Encore un autre clic sur le côté et vous voilà assis. Eh oui, on ne peut pas dire



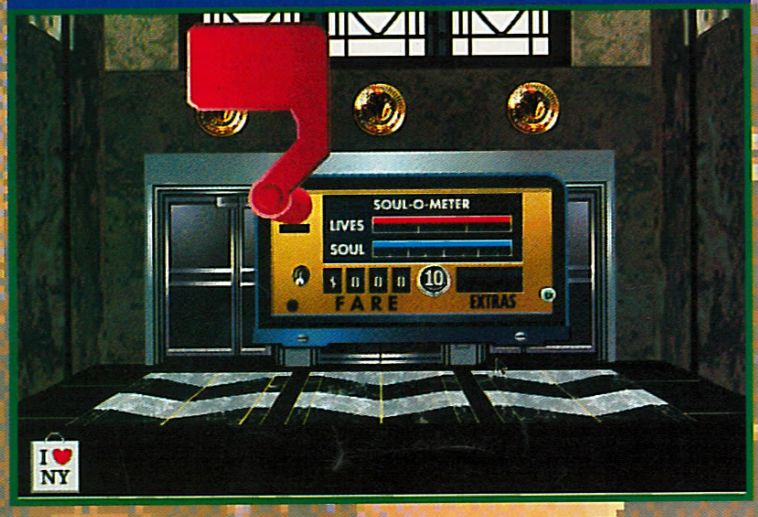
HELL CAB

que le jeu soit avare d'images mais il faut dire que les déplacements de type Dungeon Master permettent d'y aller à cœur joie : c'est beau, mais en image par image. Bref, vous voilà maintenant en train de cliquer sur le chauffeur. Ce dernier se retourne (là, c'est animé) et il commence à parler : par un système de QCM, on répond en cliquant. Peu de temps après, c'est parti pour une course dont vous vous rappellerez.

Les chauffeurs de taxi, on en connaît des tas de spécimens : des taciturnes, des bavards café-du-commerce, des blasés, des "j'fais l'taxi d'puis 30 ans, moi môssieur"; bref, la palette est large mais croyez-moi, un chauffeur comme celui de Hell Cab, j'espère que vous n'en rencontrerez jamais. Figurez-vous qu'en réalité, ce chauffeur a été commandité par le diable pour trouver une âme pure. En effet, lorsque ce sera fait, le diable disposera d'assez de puissance pour s'emparer de New York. Il a fallu que ça tombe sur vous. Au moment où vous essayez de payer la course, le chauffeur, prétextant qu'il ne possède plus de monnaie, vous fait remplir un formulaire...

L'ENFER EN DIRECT

Vous le signez et paf ! Vous venez d'être victime du coup dit "de Faust". Vous allez dès lors vous retrouver embringué dans une aventure incroyable et passer d'une époque à l'autre



La Rome antique est l'un des mondes dangereux dans lequel vous allez vous retrouver.

PREVU SUR CD ROM PC

EDITEUR : TIMES WARNER
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 08
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS

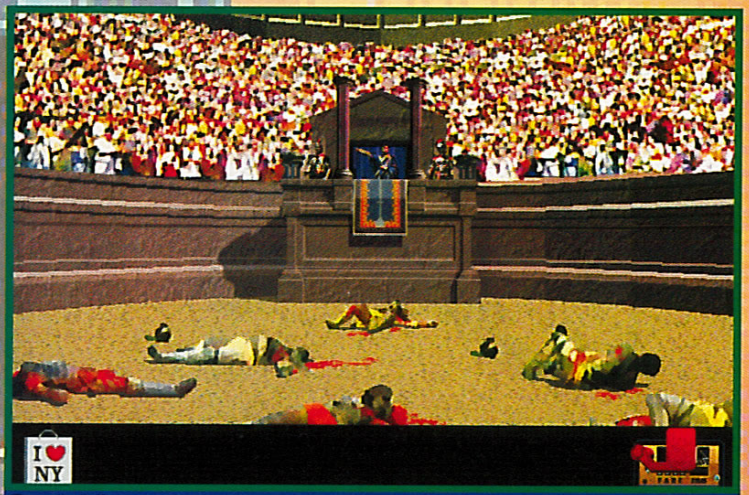
GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	13
ORIGINALITÉ	15

90%

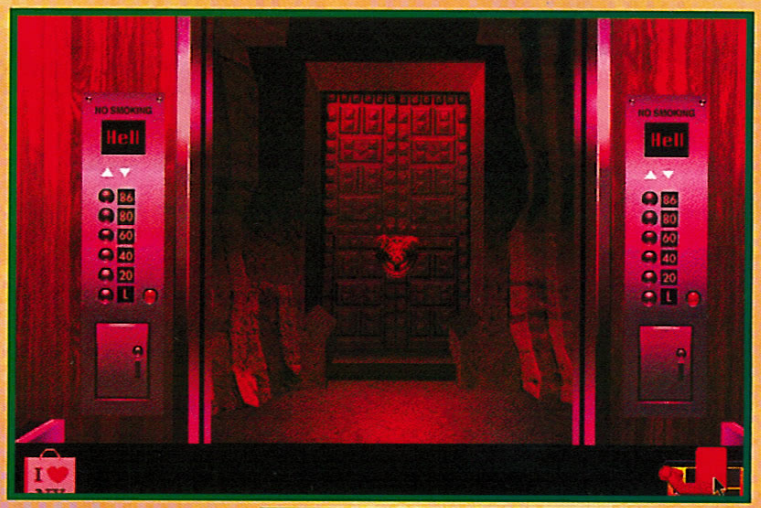
MINIMUM SYSTEM 6.0.7 3 MO DE RAM

▲ Le créateur du jeu est graphiste et cela se voit.
▲ Les sons digitalisés sont d'excellente qualité.
▲ Le scénario est particulièrement original.
▲ La fenêtre de jeu est de taille normale.

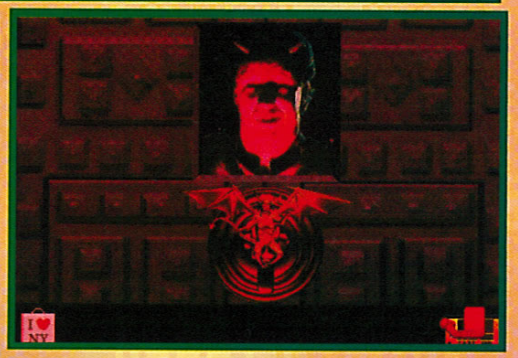
▼ Les accès disques sont un peu lents
▼ Le mode d'emploi est trop succinct.
▼ Les textes digit, c'est sympa mais on aurait aimé une option permettant de les afficher à l'écran. Désolé, mais l'accent newyorkais, c'est pas mon truc.



Et voilà ! C'est malin, vous vous retrouvez en enfer. Remarquez, tout n'est pas fini pour autant, loin de là !

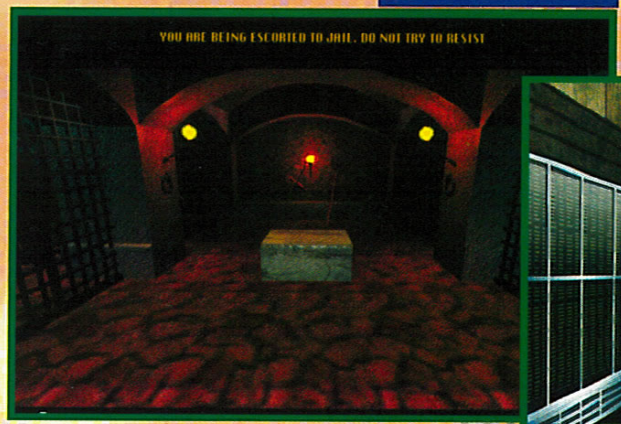


Etre en prison a parfois du bon. Cette charmante personne s'exprime à haute voix (digit). Pour parler pendant le jeu, vous utilisez un menu QCM qui apparaît en bas de l'écran.



de l'histoire aussi facilement qu'on change de chemise, et je ne parle pas de certaines visites en Enfer. Au programme, préhistoire, Rome antique, tranchées de la première guerre mondiale. À chaque fois, le danger est au rendez-vous. En plus de vos points de vie, vous disposez dans ce jeu de "points d'âmes". Quand ça tombe à zéro, c'est l'enfer ! On le voit, le scénario est particulièrement amusant mais en prime, la technique est au rendez-vous.

Le créateur du jeu, Pepe Moreno, est un dessinateur de BD très connu. Pour l'anecdote, c'est d'ailleurs de la BD qu'est partie l'histoire de ce logiciel. Pepe Mereno avait réalisé une BD mettant en scène Batman, évoluant dans





La balade à l'intérieur de l'Empire State Building est riche de surprises. Pour se déplacer, il suffit de cliquer du côté de l'écran vers lequel on souhaite se rendre.



Cet engin vous permet de retirer l'argent mais aussi de prendre connaissance des principales commandes du jeu.

des décors inhabituels. Manque de pot, la sortie devait coïncider avec celle du film Batman Returns, et pour une obscure raison, l'éditeur n'a pas voulu sortir la BD. Du coup, de dépit, Pepe Moreno a laissé tomber et il s'est lancé dans la création du jeu Hell Cab, histoire de se changer les idées. Si vous jouez à ce jeu, vous remarquerez que les distributeurs de monnaie situés dans la ville comportent parfois une affiche de Batman. Voilà l'explication du mystère.

En plus de l'aspect clin d'œil, très présent dans le moindre écran, ce logiciel est vraiment d'une beauté rare.

UNE FINITION DIABOLIQUE

C'est de bon goût, pas clinquant (genre pochette de disque de Hard) et très original. Les textures sont superbes, les effets de lumière itou. En plus des images fixes, le jeu comporte parfois des animations. Celles-ci sont de deux types : soit en incrustation sur une image fixe, par exemple lorqu'un personnage apparaît et parle, soit dans une fenêtre. Ainsi, la visite de l'Empire State Building permet de découvrir de nombreux films QuickTime apparaissant dans des tableaux situés le long des couloirs. À ce sujet, notons que la version 1.6 de Quicktime ainsi qu'une remise à jour de Scrapbook sont incluses sur le CD. Côté son, rien à redire non plus : les digitalisations sont claires et un menu, qui apparaît en haut de l'écran lorsqu'on y amène la souris, permet de régler le niveau sonore. À noter que ce menu permet aussi de sauver ses parties. Bon point, le jeu est relativement peu exigeant en ce qui concerne la mémoire puisque 3 petits Mo suffisent. Seul défaut, les temps de chargement sont relativement horripilants lorsqu'on dispose d'un lecteur "moyen de gamme" et le logiciel lui-même est parfois lent à réagir. C'est hélas courant sur Macintosh.

Moulinex

Une excellente adaptation de l'arcade



cd rom PC

Ce jeu n'est certainement pas inconnu des fréquenteurs de salles d'arcades. Mais si... rappellez-vous: un écran géant sur lequel se déroule un Western interactif, des fusils pour péter la cervelle des truands et un bruitage de leur mort. C'est bon, vous y êtes? Eh bien c'est justement de ce programme dont il s'agit... Vous allez donc pouvoir prolonger le plaisir... chez vous cette fois ci!

MAD DOG MC CREE

UNE SALE HISTOIRE DE COYOTES!

Les embrouilles n'en finissent plus chez les cow-boys. Cette ordure de Mad Dog, accompagné de ses hommes, vient de s'accaparer une petite ville de la frontière ouest de l'état du Texas. Il a coffré le Shérif dans sa propre prison (un scénario somme toute très original pour un jeu de voiture). Vous débarquez, tel le héros solitaire à la conquête de pas grand chose - voire rien du tout - pensant trouver une petite auberge sympathique afin d'y passer la nuit. Que néni! A peine avez vous posé le pied droit dans une bouse de cheval, qu'un vieillard sorti de nulle part se précipite sur vous, vous implorant de lui porter assistance. C'est à ce moment qu'un homme se glisse en arrière plan, dégaine son arme et vous tire dessus comme sur un malpropre... Le message est clair : c'est bien à vous qu'on veut péter la gueule.

Le tir à la souris n'étant pas à la portée de chacun, une option "practice" vous met aux prises avec de méchantes bouteilles d'alcool posées à 90°. Je vous l'accorde, côté intérêt c'est pas fantastique, mais c'est un moyen comme un autre de devenir l'une des plus fines gâchettes de la région. Bref, une fois que vous estimez être d'une précision mortelle,

Les programmeurs sachant pertinemment que vous êtes de véritables looser, incapables d'atteindre une cible située à plus de trente centimètres, ils ont inclus une séquence d'entraînement au tir sur bouteilles. A vous de jouer bande d'alcooliques.



▲ Mad Dog est d'une grande originalité. Certes, l'action devient rapidement lassante mais qu'est ce qu'on se marre!
▲ Sur une machine de puissance moyenne (386DX33 & CDROM Soundblaster), l'animation est relativement fluide et l'action rapide.
▲ Les bruitages, entièrement digitaux, vous plongent dans l'ambiance des Westerns Spaghetti. Un vrai régal!
▼ Une durée de vie n'excèdant guère une poignée d'heures.
▼ Crises de fou-rire assurées lors d'une soirée entre potes.

EDITEUR : AMERICAN LASER GAMES
GENRE : ACTION
NOTICE VO : 10
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME...15
BRUITAGE.....19
MUSIQUE .....
ANIMATION ...16
MANIABILITÉ.17
DURÉE DE VIE 12
ORIGINALITÉ .18

80%

NECESSITE : 286 16 MHZ MINIMUM, 386DX 25 RECOMMANDE

Pour pouvoir stocker d'aussi longues séquences en un minimum de place (115 Mo pour ce CD), on utilise des algorithmes de compression capables de réduire une séquence de quelques minutes en moins de 10 Mo. Le revers de la médaille: une qualité d'affichage qui laisse à désirer





"Tu m'as bien eu coyote! Arrggghhhh!". Les hommes de Mad Dog sont de fins tireurs et de redoutables ordures... surtout des ordures. Mieux vaut avoir un oeil qui traîne un peu partout.

vous pouvez vous engagez dans la bataille. S'offrent alors à vous quatre bâtiments principaux qu'il faut débarrasser de ses agresseurs. Du Saloon en passant par la banque vous devrez, en même temps qu'éviter les civils, niquer tous les autres... c'est pour cela que je n'hésite pas à vous souhaitez "Bonne chance!"

UNE BONNE EXPLOITATION DU CD!

L'ensemble du jeu se déroule comme un véritable film, à la différence près que les séquences qui s'enchaînent ne seront pas toujours les mêmes. En effet, si au moment de tirer vous ratez votre cible, le film se déroulera comme tel sans que vous ne puissiez voir de transition. Vous imaginez sans peine le nombre de séquences qu'il faut stocker à l'avance. Pour rendre cela possible, il faut utiliser une méthode de compression d'images offrant un important gain de taille. Mais qui dit compression, dit pertes en qualité et en temps de décompression. Si ce dernier reste plus que rapide, la perte de qualité existe bel et bien. Les couleurs bavent quelque peu et la définition laisse à désirer. Heureusement, le mouvement perpétuel de l'image ne permet pas vraiment d'y attacher une grande importance... CD oblige, le son est à la hauteur de ce que peut faire le support. Les personnages parlent sans cesse et tous les bruitages sont des enregistrements réels.

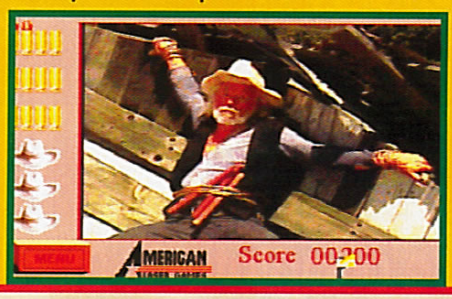
Si tout le monde s'accorde à dire que Mad Dog est un jeu génial et rigolo (malgré un principe vieux comme la micro), Cela n'empêche pas de franches parties de rigolade lors d'une réunion entre copains... et puis, bonjour la frime!

.. I'M POOR LONESOME CASQUE NOIR... LALALA



LE CD-ROM, TOUT UN PROBLEME !

On prête un avenir fantastique aux CD-ROM et pourtant... beaucoup de lecteurs se plaignent de ne rien voir venir, ou encore se prétendent déçus par le résultat. Sans revenir sur le fonctionnement d'un CD, il faut savoir deux choses. Premièrement, la grande majorité des lecteurs vendus à ce jour, sont "simple vitesse"(150 k/s, 380 ms). Deuxièmement le PC, tout puissant qu'il est, n'est pas encore capable de générer un affichage vidéo en temps réel. Or, personne n'ignore qu'il est possible de graver plus de 600 Mo sur un disc, et qu'en matière de jeu, l'unique intérêt reste d'y stocker des images animées et du son. Le voilà le vrai problème: les fichiers d'images sont énormes et leur lecture prend du temps. Alors il faut réduire leur taille pour pouvoir les lire plus vite, d'ou la compression. Mais si l'on gagne du temps sur la lecture, on en perd sur la décompression qui nécessite les gros calculs de la mort. Heureusement, le processeur étant plus performant que le lecteur CD, le gain de temps est bien réel. Mais qu'en est-il alors de la 3Do et autre CD32? Ces machines possèdent en standard un lecteur double vitesse (300 Ko/s, 280ms) et un processeur spécialisé dans la décompression "hardware". Résultat des courses, les fichiers sont encore plus petits (compression maximum), lus deux fois plus rapidement puis décompressés en temps réel (25 images/seconde en théorie). Le CD-ROM du PC ne pourra donc rivaliser avec ses concurrents que lorsqu'un standard réunissant ces deux conditions sera établi... Mais ne pleurez pas trop vite, le PC ne s'en sort quand même pas si mal!



Alien Gate



Philips CD-i

Dans un précédent dossier consacré au CDI, nous vous expliquions que la machine de Philips n'était ni une console de jeux, ni un ordinateur. Pourtant, certains éditeurs s'obstinent à prendre les enfants du bon Dieu pour des canards sauvages.

Dans ce fantastique Shoot'em up ayant pour seul et unique décor un genre de désert pompé on ne sait trop sur quelle planète, vous tentez de diriger un vaisseau aux allures attendrissantes avec de petits bras et deux morceaux de jambes. La documentation conseille, à raison, l'utilisation d'une souris ou d'un trackball pour une meilleure jouabilité, ce que je vous confirme par la-même puisque c'est carrément injouable avec la commande à infra-rouge. Bref, parlons peu mais parlons bien. Alien Gate n'est pas le shoot'em up du siècle. Certes, nous ne pensions pas le CDI capable de scrollings d'étoiles tridimensionnels (lors de la présentation). En revanche, nous étions sûrs qu'il ne pouvait rivaliser avec ses "concurrents" dans ce domaine là. Bingo! L'action est ultra répétitive et l'intérêt plus que médiocre. De plus, le CDI ne peut pas mixer deux sons à la fois. Vous aurez donc droit à des coupures intempestives du son ou des bruitages.

Sachez tout de même qu'à moins de n'avoir jamais rien vu d'autre de votre vie, le soft est d'une pauvreté à mourir et on s'en lasse très vite. Décidément, il y a de bien meilleures façons de tirer partie du CDI!

LORD CASQUE NOIR



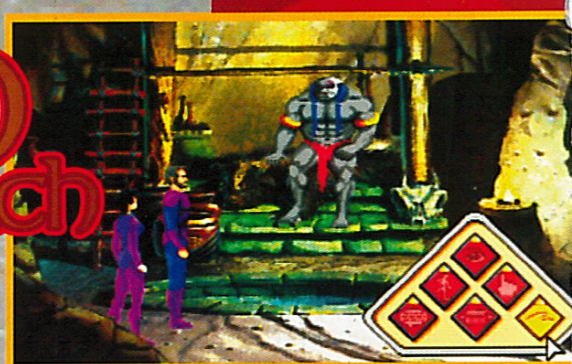
▲ Les sprites sont de taille relativement correcte
▲ Un programme accessible à tous malgré une difficulté accrue.
▼ Une sous-exploitation évidente du support CD avec des musiques peu nombreuses, un seul décor et vingt cinq tableaux.
▼ Une durée de vie qui se chiffre en minutes.

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS TRACK-BALL

GRAPHISME...14
BRUITAGE.....10
MUSIQUE 14
ANIMATION ...13
MANIABILITÉ.10
DURÉE DE VIE..4
ORIGINALITÉ ...0

53%

RING WORLD REVENGE OF THE PATRIARCH



cd rom PC

Larry Niven est un écrivain célèbre aux Etats-Unis pour sa série de science-fiction Ringworld adaptée ici par Tsunami. C'est d'ailleurs une bonne occasion de découvrir un univers fascinant peuplé de créatures étranges. Dans ce jeu d'aventure, vous devez empêcher les méchants Kzinti de réduire le monde à néant par l'extermination pure et simple des Puppeteers. Vous devez pour cela traverser le Ringworld, l'Anneau-Monde, une gigantesque planète artificielle, le monde natal de ces êtres extraordinaires. Malgré son origine littéraire, Ringworld reste un jeu d'aventure des plus classiques. Ca ressemble à s'y méprendre à un Sierra. Les graphismes et les thèmes musicaux sont de bonne facture, sans être inoubliables. L'interface est simple d'utilisation. En fait, il n'y a rien à reprocher à ringworld, excepté le fait qu'il ne soit pas remarquable justement. Le principal défaut de Ringworld est qu'il comporte de très longs passages animés où l'histoire se déroule automatiquement devant vous. J'avoue avoir crispé à plusieurs reprises en attendant que ça se passe. Ceci étant dit, c'est loin d'être un mauvais jeu, au contraire, il vous fera passer d'excellents moments. C'est pas le jeu de l'année certes, mais tout le monde n'est pas Sierra ou LucasArts.

CALOR

Version disc vs. Version CD

N'y allons pas par quatre chemins: c'est l'arnaque! Déjà qu'on se plaignait que certains éditeurs ne rajoutaient "que" des voix digits, avec Ringworld, Tsunami prouve qu'il y a pire: pas de voix digits du tout. Et comme il faut bien justifier le support CD, on nous "offre" des démos des autres jeux de la firme, la bande originale du jeu et une interview de Larry Niven. Mais faut pas croire qu'il s'agit d'une interview filmée. non, non... juste un enregistrement écoutable avec votre lecteur compact-disk. L'arnaque, on vous dit...

Note d'adaptation : 01/20

▲ L'univers des romans de Larry Niven a très bien été adapté.
▲ La réalisation est de bonne qualité, sans être remarquable.
▼ De nombreuses séquences cinématiques finissent pas nous faire croire que nous sommes de trop.

Testé sur 486 DX2 66

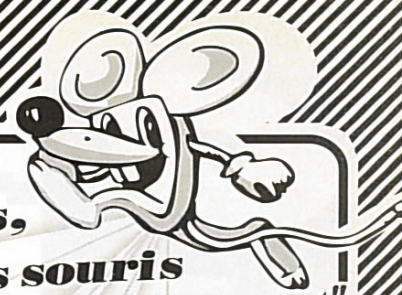
EDITEUR : TSUNAMI
GENRE : AVENTURES
NOTICE VF : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE DISC: 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS

GRAPHISME...18
BRUITAGE.....16
MUSIQUE 16
ANIMATION ...14
ERGONOMIE...16
DURÉE DE VIE 16
ORIGINALITÉ .14

82%

VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

JESSICO



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

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
SPACE LEGENDS		349	319
Wing Commander + Mega Traveller 1 + Elite			
THE GREATEST	325	392	325
Dune + J. White Snooker + Lure of the Tempress			
ACTION SPORT	292	342	292
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
FOX COLLECTION	342	342	342
Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Realms + Operation Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	372	292
Goblins + Bargon Attack + Fascination			
UNIVERSE	252	292	252
Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2			
SPORT MASTER	342	292	
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX	292		292
Asgard + Leander + Ork			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Croisiere cadavre + Lotus 2 + Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PRENIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
RAVING MAD	192		192
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252	282	252
Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms **(PC pas de Megalomania)**			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros + Hunter(PC Cohort + Merchant colony) + Spirit of excalibur + Chess player + Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain + Monkey island 1 + Indiana Jones 3 + Battle 1942			
COMBAT CLASSIC	342	292	
F15 strike eagle 2 + 688 sub attack + Team yanke			
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf + Great court 2 + Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik + Fighter Bomber + R Type 2 + Blues Brothers			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service + Carrier command P 47 + F15(ST) + Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 + Rick dangerous + Tintin + Pic'n pile + Night hunter + Superski + Carrier command + Chigago 90 + Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION		269	
Strider 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world + Ghouls'n ghosts + Dinasty + Led storm			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2		492	492
A-TRAIN		392	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
ALONE IN THE DARK		399	
AMBRESTAR		292	292
AMBUSH		379	
ANCIEN ART OF WAR	342		342
Ancien Art of War in Skyes		389	329
APOCALYPSE			252
ASHES OF EMPIRE		392	
ARMOUR GUEDDON 2		342	272
ATAC		392	
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BATTLECHESS 4000		330	
BATTLE ISLE		349	329
BATTLETOADS		262	262
BEST OF BEST			252
BETRAYAL AT KENDOR		409	
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY		392	342
BLADE OF DESTINY		359	
BODY BLOWS			242
BUZZ ALDRIN INTO SPACE		330	
CAMPAIGN	342	392	342
CAMPAIGN MISSION	180	200	180
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHESSMANIAC		379	
CHUCK ROCK 2			252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COHORT 2		342	292
COMBAT AIR PATROL			279
COMMANCHE MISSION		199	
COOL WORLD	252		252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREEPERS		310	
CURSE OF ENCHANTIA		342	342
D-DAY	362	392	362
DARKLANDS		392	
DAUGHTER OF SERPENT		309	
DAY OF TENTACLE		399	
DOGFIGHT		329	
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3		392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
EIGHT BALL DELUXE		345	
ENTITY			292
EXPLORATEUR		312	
EYE OF BEHOLDER 3 (VF)		329	
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FIELDS OF GLORY		380	
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
FREDDY PHARKAS		389	
GENESIA	289	319	289
GOAL			272
GLOBAL EFFECT		392	342
GLOBAL GLADIATORS			289
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000		392	342
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HISTORY LINE			352
INCA		355	
INDY IV ACTION	252	305	252
ISHAR 2	252	292	252
JIM POWER	252		252
JOE MAC		292	252
JORDAN IN FLIGHT		320	
KGB		352	305
KING QUEST VI		359	
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LA BELLE ET LA BETE		299	
LAMOR ETALE	220		220
LEEDS UNITED		292	252
LEGACY NECROMAN.		352	
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR		392	
LEMMINGS 2	242	292	242
LIVERPOOL F.C		315	252
LOST IN TIME Vol. 1		269	
LOST IN TIME Vol. 2		269	
LOST VIKINGS		300	250
LOTUS 3	252	279	252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAELSTROM		379	
MAC DONALD LAND	225	225	225
MAGIC WORLDS	252	289	252
METTALICA POWER	292		292
MICROPROSE GOLF	299		299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 4		279	
MIGHT AND MAGIC 5		329	
MONKEY ISLAND 2		392	392
NICKY BOOM 2	299	319	299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
NO SECOND PRIZE	259		259
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
PATRIOT		369	
PINBALL FANTASIES		242	242
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
PINBALL DREAMS		289	
POPULOUS 2		325	
PREHISTORIK 2		292	
PRINCE OF PERSIA 2		319	
QUEST FOR GLORY III		340	
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
RETURN OF The Phantom		380	
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS	272	315	272
ROME		372	312
ROOKIES	252	252	252
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225	265	225
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOW OF PRESIDENT		365	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SLEEP WALKER	242	292	242
SPACE GUN	252		252
SPACE HULK		320	
SPACE QUEST V (VF)		319	
SPEAR OF DESTINY		359	
SPECIAL FORCES	342	392	342
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIKE Commander data		160	
STRIP POKER GIRL			252
STUNT ISLAND (VF)		369	
SUPER CAULDRON	252	292	252
SUPER FROG			229
SUPER SPORT CHALL.			292
SYNDICATE		399	299
TASK FORCE 1942		350	
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TORNADO		415	
TRANSARTICA	292	292	292
TWILIGHT 2000	342	392	342
ULTIMA VII PART 2		340	
ULTIMA UNDERWORLD 2		329	
UNIVERSAL Monsters	252	292	
VEIL OF DARKNESS		285	
V FOR VICTORY 3		289	
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		192
WAR IN THE GULF	292	342	292
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY		342	292
WIZKID	252	292	252
WORLDS OF LEGENDS		312	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
ZOOL		292	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
**** = AG, PC & ST*

688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
ACTION FIGHTER (AG, PC)	99
BARD'S TALE 3(AG, PC)	109
BATTLE CHESS	119
BATTLE HAWKS 1942(***)	149
BUBBLE BOBBLE(AG, ST)	129
BUDOKAN(***)	129
CALIFORNIA GAMES 2(***)	139
CHESSMASTER 2100(AG)	149
CRYSTAL OF ARBOREA (***)	99
D.GENERATION(AG)	159
F16 COMBAT PILOT(***)	99
F 19 STEALTH FIGHTER(***)	169
FALCON(***)	159
FALCON M.D COUNTERS(***)	99
FALCON M.D FIREFIGHT(***)	99
FINAL FIGHT(AG, ST)	99
FLIGHT OF INTRUDER(AG, PC)	159
HERO QUEST(***)	109
Indi. JONES Last Crusade(***)	159
INT. SOCCER CHALLENGE(***)	99
JACK NICKLAUS Golf(AG, ST)	109
JACK NICKLAUS Golf(PC)	129
KNIGHTMARE(***)	159
LAST NINJA 2(AG)	119
LAST NINJA 3(AG, ST)	139
LEGEND(AG, ST)	159
LEGEND(PC)	189
LOTUS 2 Turbo Chal. (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON(***)	149
MANCHESTER UNITED(***)	99
MANIACS MANSIONS(***)	129
MERCS(AG, ST)	119
METAL MUTANT(***)	99
MICROPROSE SOCCER(***)	99
MIG 29(***)	149
OPERATION STEALTH(***)	149
PINBALL MAGIC(***)	99
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
PRO TENNIS TOUR(***)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
ROBOCOP 2(AG)	99
RODLAND(AG, ST)	99
R V F HONDA(AG, ST)	99
SEUCK(AG, ST)	99
SHADOW DANCER(AG, ST)	99
SMASH TV(AG)	99
STORM MASTER(***)	129
STREET FIGHTER(***)	99
STRIKE FLEET(***)	129
SUPER MONACO G.P(AG, ST)	99
SWITCHBLADE 2(AG)	99
TEAM SUZUKI(PC)	129
TENNIS CUP 2(AG)	109
TERMINATOR 2(***)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
THE SIMPSONS(AG, ST)	99
TOYOTA CELICA(AG, ST)	99
TOYOTA CELICA GT4 Rally(PC)	99
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
UNIVERSAL WARRIORS(AG)	99
WWF(***)	99

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	930
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
BIEN DEBUTER SUR PC	165
LE LIVRE DES PC 386	245
LE GRAND LIVRE DES 486	285
WINDOWS 3.1 GUIDE	128
LA BIBLE PC	340
LA BIBLE PC + DISK	440

AMIGA

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
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	590
FINAL COPY II (Français.)	990
FUN COLOR	590
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
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
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K+HORL. A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT 4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul.	1750
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA ADI

ADI FRANCAIS CE1	279
ADI FRANCAIS CE2	279
ADI FRANCAIS CM1	279
ADI FRANCAIS CM2	279
ADI FRANCAIS 6E	279
ADI FRANCAIS 5E	279
ADI FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	199

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS	DEBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS	CONFIRME 6E/5E	275
ALLEMAND	DEBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND	CONFIRME 6E/5E	275

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 PYTHON 1	119

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

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

DISQUETTES 3.50" DFDD

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

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

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

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

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

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

KIT MULTI-MEDIA 2990

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC CDR-523**
(COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
CARTE SOUNDBLASTER-PRO

TOUS SES LOGICIELS
SOUS WINDOWS: MONOLOGUE / HSC INTERACTIVE SE (édition limitée) / WAVE STUDIO / MOSAIC / SOUNDOLE / TALKING SCHEDULER / JUKEBOX / MIXER PRO
SOUS DOS: VOICE EDITOR / CD PLAYER / MMPLAY / TALKING PARROT / FM ORGAN / SB TALKER
+ JEUX: LEMMINGS + INDIANAPOLIS 500
+ 1CD: SOFTWARE TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

CD-ROM

Lecteur CD-ROM MITSUMI 1790
Lecteur PANASONIC CDR-523 . 1990

7 th GUEST	490
B-17 + SILENT SERVICE	380
BATTLE CHESS ENHANCED	480
BLUE FORCE	389
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	450
CONQUEST OF LONGBOW	379
CURSE OF ENCHANTIA	269
DARKSEED	440
DAY OF TENTACLE	450
DINOSAUR ADVENTURE	380
DUNE	419
ERIC THE UNREADY	349
EYE OF BEHOLDER 3	429
F 15 STRIKE EAGLE 3	490
GOBBLINS	369
GUINESS RECORD	580
GOBBLINS 2	429
GUNSHIP 2000	380
INCA	480
INDY IV	430
KING QUEST V	449
KING QUEST VI	490
KYRANDIA	419
LAURA BOW 2	379
LOOM	389
LORD OF THE RING	480
M1 TANK PLATOON	335
MANIAC MANSION 2	410
MANTIS	439
PROTOSTAR	409
RETURN OF THE PHANTOM	420
RINGWORLD	389
SCRABBLE DE LUXE	319
SECRET WEAPON LUFT	389
SECRET OF MONKEY ISLAND	439
SHARIF ON BRIDGE	480
SHERLOCK HOLMES	439
SHUTTLE	490
SPACE ADVENTURE	450
SPACE WAR	360
SPORT BEST	329
TOTAL BASEBALL	389
WRATH OF DEMON	349

CD-EDUCATIF

ADIBOU 4/5 ans	520
ADIBOU 6/7 ans	520

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur **1750**

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

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**

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 1

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 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-09
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE

VILLE CODE POSTAL | | | | |

FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

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.

MOTOR STARS

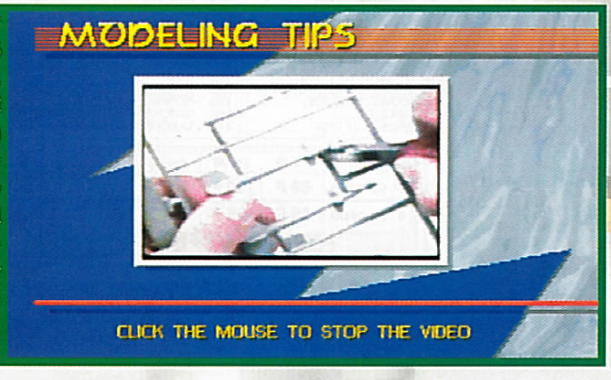
Un vrai CD-ROM très original

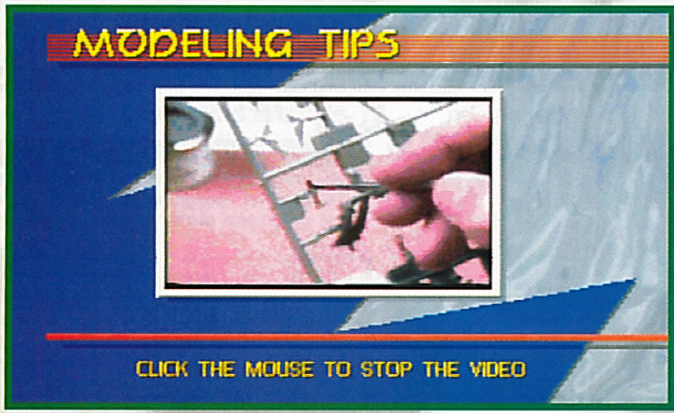
Voici les quatre merveilles que vous pourrez construire et piloter.



Alors que certains nous pondent des simulateurs d'aquarium, Revell, le célèbre fabricant de maquettes de tu-tures et d'avions, met à profit son expérience en la matière en nous offrant ce soft original. Motors Stars vous permet en effet de "fabriquer" les maquettes de bolides aussi célèbres que la Porsche 911, la Nazca M12, la Lamborghini LP 500S et la Bugatti EB 110. Et quand je dis fabriquer, je parle de toutes les étapes d'assemblage d'une maquette : peindre, détacher, limer, coller les pièces, puis décorer le tout de décalcomanies. Le soft vous fait une petite démonstration de chaque étape grâce à des mini-films, puis c'est à vous de mettre les mains à la colle. Le souci du détail est tel que pour peindre votre voiture de rêve, vous disposez d'une large palette de couleurs -les puristes crieront à l'hérésie mais ma Lamborghini est rose-bonbon-. De nombreuses options permettent de voir votre chef d'œuvre sous tous les angles, monté, démonté, ou même l'original en vrai pour de vrai comme dans Turbo. Mais ce n'est pas tout... et heureusement parce que bon, fabriquer une maquette virtuelle, c'est sympa, mais ça va un moment. Enfin, pour la non-modéliste que je suis... Revell nous offre l'occasion de la tester sur la route ou sur un circuit -histoire de justifier l'existence de ce soft. Côté conduite automobile, on est loin de F1 Grand

Le détachage des pièces est, contrairement à ce qu'on pourrait croire, une étape essentielle. Il faut être minutieux pour ne rien abîmer.





Un gentil monsieur montre comment il faut faire pour bien peindre le petites pièces sans que ça bave de partout.

EDITEUR : REVELL CD
GENRE : SPORT
NOTICE VO : 13
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS JOYSTICK

GRAPHISME...18
BRUITAGE.....16
MUSIQUE 15
ANIMATION ...15
ERGONOMIE...17
DURÉE DE VIE 15
ORIGINALITÉ .19

81%

CONFIGURATION : MIN. : 386 SX, 4MO RAM, S-VGA, VERSION IMPORT US COMPATIBLE SEULEMENT SOUND BLASTER

▲ L'intérêt est certes assez limité pour un non-modéliste mais admettons que c'est très original et rigolo.
▲ Le CD-Rom est enfin exploité. Films, images de synthèse, 3D surfacée... C'est bien pensé.
▼ J'aime pas les maquettes...

VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

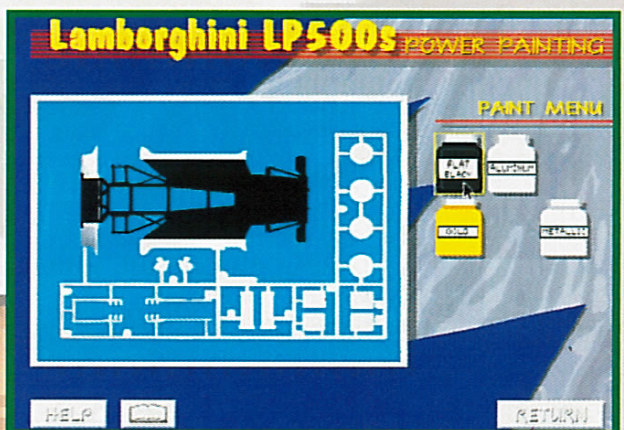




Pour vous "prouver" le réalisme de la course, je suis censée conduire une Lamborghini... Ben quoi, z'avez pas vu le volant BMW ?

Prix, mais il faut avouer que ces petites routes de campagne sont fort sympathiques. Les décors sont relativement détaillés et rappellent vaguement Car&Drivers. Maisons, ponts, arbres... vous pourrez vous amuser à foncer dans tout de qui se présente devant vous. En fait, c'est très rigolo (ah, ah !). Il faudra faire attention à ne pas rouler trop vite partout car les flics veillent et se feront un plaisir de vous coller des prunes. Techniquement, même si ce n'est pas encore la révolution du siècle, Motor Stars est l'un des rares softs à utiliser pleinement les capacités du CD-Rom. Presque toutes les techniques graphiques sont utilisées. Les différentes étapes de la fabrication vous sont montrées par un gentil monsieur qui exécute minutieusement tous les gestes indispensables sur une maquette... d'avion (cherchez l'erreur). Ce n'est pas d'une fluidité extraordinaire, ni d'une qualité cinémascope mais "faut pas trop en demander". Les images de synthèse sont plus impressionnantes, même si elles ne débordent pas de détails -ne vous attendez pas à Racoon-. La bande-son est honnête sans être démente. Ben oui, qu'est-ce que vous vouliez qu'ils mettent d'autre dans un jeu de voitures à part les vrombissements, les accélérations et les crissements de freins... Bref, si vous êtes modéliste dans l'âme sans avoir jamais voulu investir dans 15 pinceaux et 40 pots de peinture, ou alors parce que vous n'avez pas la place chez vous, Motor Stars vient à point nommé. Ah, au fait, réservez quand même une petite place sur une étagère car on vous offre une maquette (une vraie) dans la boîte. Eh non, vous n'y échapperez pas !

CALOR



Vous pouvez personnaliser votre bolide en sélectionnant vous-même les couleurs de chaque pièce.





Une magnifique image de synthèse animée vous dévoile les entrailles des plus puissantes cylindrées.



DAY OF THE TENTACLE

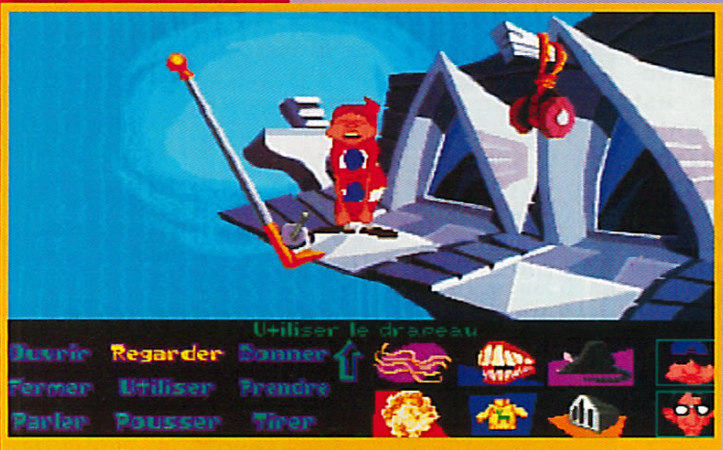
cd rom PC

A peine quelques mois après la sortie de la version disquettes, les possesseurs de CD-Rom vont pouvoir goûter à la drogue qu'est Day of the Tentacle. Bernard et Laverne, ont pourtant la lourde tâche de sauver le monde Mais voilà, le seul moyen de le faire est de remonter le temps. Les protagonistes se retrouvent donc éparpillés dans les méandres temporels. et ils doivent combiner leurs actions pour accomplir leur mission. Je vous préviens tout de suite, c'est pas forcément limpide ni mathématique... en fait, parfois, c'est carrément loufoque, voire complètement débile., Cette ambiance Tex Avery est d'ailleurs remarquablement servie par la réalisation. Les graphismes collent parfaitement au thème, avec des effets d'ombres et lumière très étudiés. L'animation des personnages est fabuleuse, indéniablement la meilleure dans le genre à l'heure actuelle 12h43. Plus que tout autre jeu, DOTT se DEVAIT d'être adapté en CD-Rom. Si les bruitages étaient déjà présents sur la version disquettes, grâce aux voix digitalisées tout le long du jeu, on a vraiment l'impression de voir un dessin-animé qui plus est, est interactif. Enfin, LucasArts a eu l'excellente idée d'inclure le premier volet "Maniac Mansion" DANS Day of the Tentacle. Merci Lucas!

CALOR



Même une fois les problèmes techniques résolus, il faut encore affronter la tentacule pourpre en personne. Pas évident....



Laverne devra trouver un moyen pour se déplacer incognito sans se faire repérer par les tentacules.

MEGASTAR joystick

- ▲ Le scénario et l'ambiance très cartoon ne peuvent que ravir les fans de Tex Avery ou des Simpsons.
- ▲ La qualité de la réalisation est tout simplement grandiose. Un régal!
- ▲ On dirige trois personnages en même temps.
- ▲ Les "sous-titres" à l'écran, donnent encore plus l'impression de voir un dessin animé.
- ▼ Le vingtième pixel de la dixième ligne dans la troisième chambre est un peu flou.
- ▼ Il y a une fin.

EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : AVENTURE
NOTICE VF : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS

GRAPHISME...19
BRUITAGE.....20
MUSIQUE 19
ANIMATION ...20
ERGONOMIE...18
DURÉE DE VIE 17
ORIGINALITÉ .17

91%

Si dans 200 ans les micro-ondes ne font pas exploser les organismes vivants, il est encore déconseillé, à l'heure actuelle, d'en faire l'expérience.



Version disk vs. Version CD

Bon, faut pas vous attendre à des merveilles, il n'y a que les voix digits en plus sur le CD. En plus, elles ne sont pas en français (ceci étant dit, personnellement, je préfère la V.O. mais bon...). C'est pourtant pas la place qui manque... Néanmoins, un bon point, pour remplir le CD, LucasArts nous propose des démos de ses futurs jeux, dont celle de Rebel Assault (ouais, ouais, z'avez bien lu), non jouable certes... A ce rythme-là, ça ne motive pas vraiment l'achat d'un lecteur CD pour le moment...

Note d'adaptation 5/20



FUNWARE

FALCON

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

AMIGA 1200

ISHAR	270F	STAR TREK	310F
ISHAR II	270F	SUPER LEA.MANAGER	240F
JURASSIC PARK	250F	T.F.X.	270F
NIGEL MANSELL	270F	TRANSARTICA	270F
SLEEPWALKER	240F	WING COMMANDER	270F
		ZOOL	240F

MACINTOSH

A-TRAIN	330 F	LEMMINGS	350 F
ANOTHER WORLD	300 F	MARIO TOS. TYPING	310 F
BANE COSMIC FORGE	350 F	MIGHT AND MAGIC 3	330 F
BATTLE OF BRITAIN	390 F	MONKEY ISLAND 2	370 F
CARRIER AT WAR	350 F	MOONBASE	470 F
CASTLE II	320 F	PRINCE OF PERSIA	320 F
CHUCK YEAGER	290 F	SIM ANT	320 F
CIVILIZATION	310 F	SIM CITY DELUXE	390 F
EIGHT BALL DELUXE	310 F	SIM LIFE - VF	370 F
FALCON 3.0	400 F	TRACON II	540 F
FATTY BEAR	260 F	V FOR VICTORY 3	320 F
INDY 4	390 F	V FOR VICTORY 4	330 F
ISHAR	270 F	WILLY BEAMISH	330 F
KID CUTS	290 F		
KYRANDIA	310 F	MANETTE NAVIGATOR avec soft et adaptateur	570 F

DISQUETTES (BOITE DE 10) 3.5 DF/DD — A L'UNITE 4.00 F la disquette — PAR 100 3.80 F la disquette

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	DARKSEED - VF	310F/ -	O.M. FOOTBALL	260F/ -	MANETTES	
A-TRAIN	290F/ -	DESERT STRIKE	270F/ -	PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F/ -	FAST WINNER TURBO 2	60F/60F
AIRBUS A320	290F/290F	DREADNOUGHTS	290F/ -	PERFECT GENERAL - VF	320F/ -	SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
ALIEN III	250F/ -	DUNE 2 - VF	250F/ -	PERFECT GENERAL - DISK	200F/ -	SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
ANCIENT ART OF WAR ...	280F/280F	DYNABLASTER	230F/230F	PIRACY	310F/ -	TOPSTAR SV 127	290F/290F
APOCALYPSE	250F/ -	ELITE II	270F/270F	POPULOUS 2	240F/240F	LECTEURS	
AQUATIC GAMES	190F/ -	ENTITY	250F/ -	REACH FOR THE SKIES	290F/290F	EXTERNE 3.5	550F/650F
ARABIAN NIGHTS	250F/ -	F1 GRAND PRIX	280F/280F	RISKY WOODS	220F/220F	INTERNE 3.5	530F/ -
ASHES OF EMPIRE	290F/ -	FLASH BACK	240F/ -	ROME AD92 - VF	270F/ -	SCANNER	1050F/1050F
B-17	270F/290F	GLOBAL GLADIATORS	260F/ -	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F	SOURIS	125F/125F
BAT II	320F/320F	GOAL	250F/250F	SHORTREY	240F/240F	EXTENSIONS MEMOIRES	
BATTLE ISLE	270F/ -	GOBLINS 2	250F/250F	SIM CITY DELUXE	290F/ -	512 Ko sans H. A500	250F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -	GREATEST	290F/290F	SIM EARTH - VF	270F/ -	512 Ko avec H. A500	270F/ -
BLASTAR	260F/ -	GUNSHIP 2000	290F/ -	SLEEPWALKER	230F/230F	1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
BODY BLOWS	250F/ -	HISTORY LINE	310F/ -	SPACE HULK	250F/ -	1 Mo AMIGA 600	600F/ -
CAESAR	310F/310F	INDY 4 AVENTURE - VF	320F/ -	STAR TREK	310F/ -	2 Mo A1200 ou A600	900F/ -
CAMPAIGN	320F/320F	INDY 4 ACTION	240F/ -	STREETFIGHTER 2	230F/230F	4 Mo AMIGA 1200	1790F/ -
CAMPAIGN - DISK	200F/200F	ISHAR 2 - VF	260F/260F	SUPER FROG	250F/ -	4 Mo AMIGA 600	1450F/ -
CHAOS ENGINE	250F/250F	JURASSIC PARK	240F/ -	SUPER LEAGUE MANAGER	240F/240F	DISQUE DUR 40 Mo POUR A600 ET A1200	990F
CHUCK ROCK 2	240F/ -	KGB - VF	290F/ -	SYNDICATE	250F/ -	EXTENSION 1 Mo 32 BITS EXTENSIBLE A 9 Mo	
CIVILIZATION	290F/290F	KRUSTY FUN HOUSE	240F/ -	T.F.X.	270F/ -	EMPLACEMENT COPROCESSEUR POUR A1200	1590 F
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	KYRANDIA - VF	290F/ -	TRANSARTICA - VF	260F/260F	EASY AMOS	470F/ -
CRAZY CARS 3	220F/220F	LEMMINGS 2	250F/250F	UNIVERSAL MONSTER	240F/240F	AMOS - VF	500F/ -
D-DAY	320F/320F	LION HEART	230F/ -	VROOM II	200F/200F	AMOS PRO	700F/ -
DARKMERE	290F/290F	LOST VICKING	250F/250F	WAR IN THE GULF	260F/260F		
		MACDONALD LAND	210F/210F	WAX WORKS - VF	260F/ -		
		MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	WEEN - VF	240F/240F		
		NICKY BOOM 2	270F/270F	WING COMMANDER	290F/ -		
		NIGEL MANSELL	270F/270F	WING COM. ACADEMY	270F/ -		

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	F15 STRIKE EAGLE 3	380F	PIRATES GOLD	330F	CD ROM	
A-TRAIN	320F	FALCON 3.0	370F	PINBALL DREAMS	290F	7TH GUEST	510 F
A-TRAIN - DISK	160F	FALCON 3.0 - DISK	210F	PRINCE OF PERSIA 2 - VF	270F	ALONE IN THE DARK	410 F
ACES OF THE PACIFIC	340F	FIELDS OF GLORY	340F	PRIVATEER	350F	DAY OF THE TENTACLE	420 F
ACES PACIFIC - DISK	250F	FLASH BACK - VF	280F	PRIVATEER - SPEECH PACK	160F	DUNE	410 F
ACES OVER EUROPE	360F	FREDDY PHARKAS - VF	340F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	340F	INDY 4	410 F
AIRBUS A320 - VF	340F	GOAL	310F	REACH FOR THE SKIES	320F	JURASSIC PARK	310 F
AMBUSH	220F	HISTORY LINE - VF	340F	RETURN OF THE PHANTOM	350F	KING QUEST 6	430 F
ARME FATALE	250F	INDY 4 AVENTURE - VF	340F	REX NEBULAR	330F	KYRANDIA	410 F
BATTLECHESS 4000 - SVGA	310F	ISHAR 2 - VF	290F	SEAL TEAM	350F	LAURA BOW 2	330 F
BLADE OF DESTINY	300F	JURASSIC PARK	310F	SENSIBLE SOCCER	270F	SHUTTLE	430 F
BETRAYAL AT KRONDOR	360F	KGB - VF	370F	SERPENT ISLE	340F	STAR TREK	460 F
BUZZ ALDRIN	330F	KASPAROV GAMBIT	360F	SERPENT ISLE - SILVER SEED	160F	ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	390 F
CAESAR	340F	KING QUEST 6 - VF	360F	SHADOW CASTER	350F	MANETTES	
CAESAR PALACE	270F	KRUSTY FUN HOUSE	310F	SHADOW OF THE COMET - VF	330F	TOPSTAR SV 227	290F
CAMPAIGN	350F	LAND'S O LORE	330F	SPACE HULK	320F	KONIX SPEEDKING	230F
CAMPAIGN - DISK	200F	LAURA BOW 2 - VF	340F	SPACE QUEST 6 - VF	320F	FLIGHTSTICK	340F
CHESS MANIAC	340F	LEGACY - VF	310F	SPEAR OF DESTINY	310F	MEGAPAD III	120F
CIVILIZATION - VF	330F	LEMMINGS 2	280F	STARLORD	360F		
COMMANCHE	340F	LINKS 386 PRO - SVGA	390F	STREETFIGHTER 2	260F	THUNDERBOARD	750F
COMMANCHE - DISK	170F	LOST IN TIME - 1 OU 2 - VF	270F	STRIKE COMMANDER	330F	SOUNDMASTER+	490F
CRAZY CARS 3	270F	LOST VICKING	310F	STRIKE - SPEECH PACK	150F	PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
CREEPERS	310F	LOTUS	270F	STRIKE - SPE. OP. 1	160F	SOUNDBLASTER 16 ASP	1990F
DARKMERE	310F	MAELSTROM	350F	SYNDICATE	310F	SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	290F	T.F.X.	330F	WAVE BLASTER	1890F
DOGFIGHT	290F	MIGHT & MAGIC 5 - VF	340F	TORNADO	360F	PACK MULTIMEDIA CD 16 SOUNDBLASTER 16 ASP + LECTEUR CD ROM INTERNE PANASONIC MULTI-SESSION + 1 PAIRE D'ENCEINTES + LOGICIEL TEMPRA ACCESS 4890 F	
DRAGON'S LAIR 3	290F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F		
DAY OF THE TENTACLE - VF	360F	NHL HOCKEY	350F	V FOR VICTORY 4 - SVGA	320F		
EIGHT BALL DELUXE	280F	NICKY BOOM	260F	WAR IN THE GULF	300F		
ELITE II	270F	NICKY BOOM 2	280F	WARLORDS 2	310F		
EYE OF THE BEHOLDER 3 - VF	330F	PATRIOT	320F	WAYN GRETZKY HOCKEY 3	320F		
F1 GRAND PRIX	340F	PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F	WING COMMANDER ACADEMY	310F		
		PERFECT GENERAL - VF	365F	X-WING	360F		
		PERFECT GENERAL - DISK	200F	X-WING - DISK	190F		

☞ **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 J20	PRIX
FRAIS DE PORT 30 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 : ❒ MACINTOSH ❒ FALCON
❒ ATARI ❒ 1 MEGA ❒ STF ❒ STE ❒ 1040 ❒ 520
❒ AMIGA ❒ 1 MEGA ❒ 1200 ❒ 500 ❒ 500+ ❒ 600
❒ PC et COMPATIBLES ❒ EGA ❒ VGA ❒ SVGA RAM : ❒ 3,5 ❒ 1,44 M ❒ 720 K ❒ 5,25 ❒ 1,2 M ❒ 360 K

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 14
Ach. pour A1200 : DD 20 ou 40 Mo : 400 ou 650 Frs, et moniteur VGA : 900 Frs, ou avec cable : 1000 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 31 90 88 31.

Département 54
Ach. Abondoned Places 2 sur Amiga 500 : entre 100 et 200 Frs dans le 54 et Cpc 464 couleur + Nbrx jx : 1200 Frs.. Contacter Seb, au (16) 83 45 44 39.

Département 59
Cherche Snow Bros sur Amiga. Contacter Pailleron Nicolas, 8 rue d'Amiens, 59430 St Pol sur Mer, ou au (16) 28 60 76 92.

Département 75
Ach. jx sur Amiga : Champion of Kryn, Aquaventura, Bat 2, Dark Queen of Krynn, Legend, S Sorcerer. Contacter Thomas, après 18h, au (1) 46 22 29 50.

Département 77
Ach. pour A500, ADI 4 éme (tous types matieres) : 150 Frs. Contacter Olivier, le soir au (1) 64 03 09 49.

Département 77
Cherche Football Champ (I play 3D soccer) sur A500. Vds. jx sur Amiga, Nec + 6 jx à bas prix, ou contre jx. Contacter Christophe, au (1) 60 05 45 73.

Contact

Département 11
Cherche contacts sur A1200. Contacter Pouvillon Christophe, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudary.

Département 13
A1200 cherche contact jx, demos, dessins.... Contacter Eric, au (16) 91 66 93 87.

Département 26
Recherche contact cool sur Amiga pour échanges uniquement. Contacter Heredia Laurent, les grezes, 26130 Clansayes, ou après 18h, au (16) 75 04 93 44.

Département 29
Vds. news à trés bas prix. Contacts sérieux et rapides, posséde un A1200, échanges possibles. Contacter Guichoux Nicolas, 1 rue des ormes, 29600 Plourin.

Département 30
Cherche contacts sur A500 rapides et durables, posséde Nbrx news. Ach. imprimante : 500 Frs. Contacter Ludovic Diant, 8 rue C Debussy, 34410 Serignan.

Département 30
Cherche contacts sur A500, pour échange de news, cherche Flashback, Goal, A Train. Contacter Revel Damien, Bagneres, 30270 St Jean du Gard.

Département 38
Cherche contacts sur A1200, pour échange de jx et utils. Contacter Christian Bouziat, 19 rue Milheu Bartheneuf, 58000 Nevers.

Département 44
Cherche contacts pour échanges ou ventes de softs sur Amiga Pc S Nintendo/Nes/SFC. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 45
Cherche contacts sur Amiga, posséde Nbrx hits et utils. Contacter Rui Filipe, le soir, au (16) 38 61 46 71.

Département 47
Cherche contact sérieux et durable (rapide), pour échange de news et oldies. Contacter Naibo Cyrille, Barbouat, 47430 Calonges.

Département 48
Cherche Graphistes, musiciens, pour venir nous rejoindre et aider à continuer notre jeu. Contacter Cyril Bellem, 23 allée de france, 4600 Vise Belgique.

Département 50
Cherche contacts sympas sur A600, pour échanges, sérieux et rapides, posséde Nbrx news. Contacter Marc, au (16) 33 42 20 18 le soir.

Département 51
Cherche contacts sérieux sur A1200 pour échanges. Contacter Cyril, au (16) 26 03 14 14.

Département 51
Cherche contacts sur A500. Contacter Marc, au (16) 26 86 09 08.

Département 52
Cherche contacts sérieux sur A500, posséde Nbrx news et oldies. Contacter Arnaud Dangien, 10 impasse Bellevue, 52200 Langres, ou au (16) 25 87 25 63.

Département 54
Ech. ou Vds. DP, jx et utils A1200. Contacter Berger J Luc, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 57
Ech. ou Vds. news sur A500/1200 à bas pris. Contacter Melis Renato, 33 rue du puits simon, 57350 Stiring, ou au (16) 87 88 22 51.

Département 58
Cherche contacts sympa sur A500/600/1200, pour échange de jx, news, oldies et utils. Contacter Beugnet Cedric, 13 rue J B Avril, 58000 Nevers.

Département 59
Cherche contacts sur A500 et 500+, pour échange de jx dans la région de Valencienne uniquement. Contacter Xavier, vers 19h30, au (16) 27 27 36 226.

Département 59
Vds. news à bas prix. Contacter Gezequel Patrick, 13 Bd V Hugo, 59140 Dunkerque.

Département 59
Cherche contact sur Amiga sérieux, Nbrx jx sur Amiga 600, 1200 (500), Vds. SFC + 2 jx + adaptateur + 2 manettes. Contacter Yoann, au (16) 20 33 29 17.

Département 62
A1200 recherche contacts pour échange logiciels (jx, éducatifs, utils...). Contacter Machinski Eric, 22 rue de Picardie, 62221 Noyelles sous Lens, ou au (16) 21 67 02 93.

Département 62
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange de jeux. Contacter Antoine Quandalle, 58 rue Champlain, 62730 MArck les Hemmes.

Département 63
Ech. Ach. ou Vds. jx et utils sur A500, news et oldies. Contacter Olivier Frugere, 36 Bis rue de la Vallee, 63130 Royat.

Département 63
Programmeur cherche graphistes, débutants bienvenus en vue de jx. Contacter rapidement Coiffier Bertrand, 874 Bd du Comte, 63270 Longues.

Département 63
Groupe cherche graphiste sur Amiga, pour création d'un jeu d'aventure. Contacter Lionel, au (16) 73 23 10 89, ou L Damay, 109 rue de Neyrat, 63100 Clermont Ferrand.

Département 66
Débutant Amiga, cherche ame sensible près de Perpignan, pour tout lui apprendre sur l'assembleur. Contacter J Christophe, au (16) 68 21 68 71.

Département 67
A1200 cherche contacts sérieux et durables dans le 67/68. Contacter Talenton J MArc, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

Département 74
A500/1200 recherche contact, pour achat vente. Contacter Mantel Ghislain, 427 rue Paul Corbain, 74190 Passy.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies sur A500 et A1200 à bas prix. Contacter Eric Le Coent, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 77
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx et démos. Contacter DAvid, au (16) 64 63 63 58.

Département 82
Vds. Ech. news à bas prix sur A500. Contacter Barthere Pascal, 110 Bd B Doumerc, 82000 Montauban, ou au (16) 63 66 53 20.

Département 91
Cherche contacts sur Amiga. Ach. et ventes possible. Contacter Schimdt Pascal, 45 Ave de Lorraine, 57800 Merlebach, ou au (16) 87 04 89 11.

Département 99
Ech. jx sur A500, cherche des contacts sympas et durables. Contacter Geoffroy, 3 Chemin des trois chenes, 7780 Cominges Belgique.

Vente

Département 3
Vds. A500+, joy + 15 jx originaux : 1500 Frs avec Btes et notices sur 03 et sa région. Contacter Paul, au (16) 70 43 67 55.

Département 4
Vds. A500+, jopystick + souris + péritel + Nbrx jx : 1400 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 74 37 26 86.

Département 6
Vds. news à bas prix sur Nice. Contacter Julien, au (16) 93 89 77 15.

Département 8
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur Philips + joy + souris + Nbrx jx + raccord Synth + cable Stéréo : 3500 Frs à débattre. Contacter Maxime, au (16) 24 38 40 85.

Département 11
Vds. Nightbreed et Global Effect 150 Frs pce, Kind Words 3 : 400 Frs. Contacter Sébastien au (16) 69 93 55 42.

Département 12
Vds. news A1200 et A500. Contacter Vidal David, 404 Chemin du coteau des cazes, 12400 St Afrique.

Département 13
Vds A2000B (1.3, 2.0) + DD 52 Mo + imprimante à jet d'encre MPS 1270 + MK3 + 2 drivers + Nbrx disks, revues, docs + emballage : 4500 Frs avec peritel. Contacter Kouba, au (16) 42 22 33 33.

Département 13
Vds. pour A500 : KO 2, F Whistle : 150 Frs, S Soccer : 150 Frs , ou le tout : 250 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 91 65 05 62.

Département 13
Vds. jx originaux : 120 Frs pce liste sur demande. Contacter Marc Medard, 12 chemin des 2 portes, 13500 Martigues.

Département 26
Vds. A500 + Ext memoire + docs + joystick + news et oldies. Contacter Clement Meryl, 45 rue des jardins, 26120 Malissard, ou au (16) 75 85 26 84.

Département 33
Vds. Amiga + Ext mémoire + joy + souris et tapis + jx + Workbench + utils, sous garantie. Contacter Christophe, au (16) 56 40 51 91.

Département 34
Vds. A500 + Ext mémoire + moniteur couleur stéréo + souris + disks : 2990 Frs. Téléphoner au (16) 67 78 12 88.

Département 34
Vds. news à trés bas prix sur A500. Contacter Clapot Xavier, 3 rue de l'olivette, 34670 St Bres, ou au (16) 67 70 26 37.

Département 36
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + 2 joysticks + souris + Nbrx jx + docs + Bte de rangement : 2900 Frs. Contacter Terry, au (16) 54 07 45 18.

Département 37
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + moniteur + souris + joy + Bte de rangement : 3600 Frs. Contacter Jean, à partir de 19h30, au (16) 47 38 81 96.

Département 38
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joys + souris + Action Replay MK3 + Nbrx jx : 2300 Frs. Téléphoner au (16) 76 97 78 62.

Département 38
Vds. news pour A500/1200, jx sur S Nintendo. Contacter Modoux Jacques, le Bourg, 58800 Hery.

Département 38
Vds. CDTV complet + jx + CD + lecteur externe + manette infra rouge : 3200 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 62 66 10 72.

Département 38
Vds. jx originaux : Lemmings 2, Flashback : 150 Frs, D Paint 3, B Brothers, Zout Quest of Glory, A World, Lemmings 1, P Kick Boxing : 100 Frs. Téléphoner au (16) 76 27 31 62.

Département 39
Vds. A500 + 1 Mo + souris + 2 lecteur + utils + DPaint4 + Nbrx jx + cables rallonge : 3500 Frs. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 98 85 38 34.

Département 41
Vds. A2000+ 2 éme lecteur + écran 1084S + souris + 2 manettes + trés Nbrx disks : 8500 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 54 81 16 66.

Département 42
Vds. a bas prix jx : M Island, C pour un cadavre, Flashback, S Soccer et L of Tempress sur Amiga. Contacter Guillaume, au (16) 77 37 14 88.

Département 57
Vds. jx pour A500. Contacter Pytkienicz John, Station Total, rue J Burger, 57070 St Julien les Metz.

Département 58
Vds. Ext 1.5 Mo pour A500 : 830 Frs, et jx et utils. Téléphoner au (16) 86 59 38 67.

Département 59
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 joys + souris + 8 revues + Bte de rangement + Nbrx disks, sous garantie : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 27 60 60 83.

Département 59
Vds. Amos vf : 300 Frs, D Paint 4 : 400 Frs, Project X, No Second Prize, Dune, Lure, Snooker : 140 Frs, 3D Const Kit : 200 Frs. Contacter Martial entre 19 et 21h, au (16) 27 74 00 37.

Département 61
Vds. A500, 1 Mo + souris + joystick + jx + tapis souris : 1500 Frs. Contacter Jerome, au (16) 33 36 61 96.

Département 63
Vds. A600 + joy + souris et tapis + manuel + news (Body, lemmings 2...), valeur 4000 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter Bost Gael, le champ de clure, 63600 Ambert, ou au (16) 73 82 02 46.

Département 67
Vds. A500 2 Mo + moniteur 1074 + souris + cable + alim. + Nbrx jx : 4500 Frs. Contacter Régis, après 20h, au (16) 88 77 20 01.

Département 69
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Tv 66 cm + scanner + joy + jx : 2900 Frs à débattre. Contacter Albert au (16) 78 03 84 10.

Département 73
Vds. pour Amiga news et oldies à bas prix. Contacter Delliaux Dominique, Bat le mont fauge N° 11, 73390 Chamoux S/Gelon, au (16) 79 36 44 85.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + transfo + souris + Nbrx jx + docs : 1500 Frs. Contacter la journee et sur Bordeaux le (1) 49 27 41 15.

Département 75
Vds. news et oldies sur Amiga à bas prix. Contacter Solties, au (1) 43 58 49 02.

Département 75
Vds. jx et utils sur Amiga. Contacter Soc, au (1) 43 58 49 02.

Département 76
Vds. news et oldies à bas prix. Contacter Guisambert, BP 595, 76370 Neuville les Dieppe, ou au (16) 35 84 71 36.

Département 76
Vds. news A500 et 1200. Contacter Sement Rodolphe, 4 rue du Glaieul, 76500 Elbeuf, ou au (16) 35 77 14 96.

Département 77
Vds. A500 + 512 Ko + horloge + joystick + souris + jx+ péritel + manuel : 1000 Frs, A1200 + Kit d'origine : 2200 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 64 05 17 42.

Département 78
Vds. A500+, 2 Mo + Rom 1.3 + souris + jx : 1600 Frs + 1084S : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 34 86 17 80.

Département 78
Vds. A500+, 2 Mo Ram, joy, jx : 1600 Frs + 1084S : 3000 Frs. Contacter J Marc, au (1) 34 86 17 80.

Département 83
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + joy + lecteur externe + interface Midi + imprimante + Nbrx jx et utils : 8000 Frs, A600 + Ext 1 Mo + horloge + joy + 9 jx : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 48 47 94 86.

Département 85
Vds. A500 1 Mo + Nbrx disks + Bte de rangement + 3 joysticks : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 51 97 50 01.

Département 86
Vds. logiciel de TTx excellence 3.0 : 400 Frs. Contacter Rodolphe, au (16) 49 45 15 93.

Département 86
Vds. Nbrx originaux Amiga à bas prix. Contacter Julien Millet, 25 rue de la Bugellerie, 86000 Poitiers, ou au (16) 49 88 26 52.

Département 87
Vds. A500 avec Ext mémoire + Nbrx jx et ytils + joystick + cartouche MK 2 : 2400 Frs. Contacter Camille Durau, au (16) 55 76 75 67.

Département 89
Vds. news à bas prix. Contacter Philippe Morange, 3 Bd Nord, 89300 Joigny, ou ua (16) 86 62 49 40.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 91
Vds. cables pour connecter un Amiga, Atari et toutes consoles sur un moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter David, au (16) 69 89 14 33.

Département 91
Vds. pour A500 ou 500+, écran Commodore 1084S : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 64 99 30 34.

Département 91
Vds. A2000 Moniteur 1083s + 2 drivers + Nbrx jx + joy et souris : 3500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 69 01 93 66.

Département 92
Vds. Disk Dur HD 500 52 MO + 2 MO DE RAM.Nombreux utilitaires fournis sous garantie.Prix 2500Frs, au : 40 86 07 01

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vds. A500 + 1 Mo + 1083S + souris et tapis + 2 joysticks + Bte de rangement + Nbrx jx et utils : 4200 Frs à débattre. Contacter Denis, au (1) 47 94 69 80.

Département 92
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur Ext + joys + souris + Nbrx jx : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 45 29 07 95.

Département 92
Vds. A600 + souris. Contacter Vevi, après 19h, au (1) 49 01 04 85.

Département 92
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext. + joy + Nbrx jx et utils + Nbrx disks : 2000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 46 31 22 45.

Département 92
Vds. A500 + 1 Mo + moniteur couleur + 2 joys + originaux : 3000 Frs à débattre. Contacter JD Tondeur, 33 rue cartault, 92800 Puteaux, ou au (1) 47 74 82 82.

Département 93
Vds. Scaner Golden : 600 Frs, jx originaux : 70 Frs, MK 3 : 300 Frs, Digital Sound Studio : 300 Frs. Téléphoner au (1) 43 04 26 20.

Département 93
Vds. A500 + moniteur + Ext + 2 éme lecteur + joy + Nbrx jx + 2 Btes derangement : 3700 Frs. Contacter Cedric, ou Olivier, au (1) 48 21 31 26.

Département 93
Vds. pour A500 et Pc Nbrx jx à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly sur Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. sur Amiga, logiciels à trés bas prix. Contacter Turlan Christophe, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny, ou après 20h, au (1) 43 88 60 59.

Département 93
Vds. programmes Amiga et Pc à trés bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des Chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 94
A1200 + 12 jx (Flashback, Hook, M Island, Ween, Lemmings...) : 6000 Frs. Téléphoner au (1) 46 71 48 55.

Département 94
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 1 Mo + imprimante + jx + boitiers : 3500 Frs. Contacter Alain, au (1) 46 81 26 82.

Département 94
Vds. A500 + 512 Ko + lecteur Ext + 3 joys + phaser + docs + tapis et souris + Nbrx jx + cable modem : 3500 Frs. Téléphoner après 20h, au (1) 45 97 19 25.

Département 95
Vds. moniteur 1083S : 1300 Frs, et imprimante 9 aiguilles : 850 Frs. Contacter Pascal Natanek, 6 Ave J JAures, 95250 Beauchamp, ou au (1) 39 95 04 29.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 + manettes + jx + 2 éme lecteur + Bte de rangement : 2300 Frs, SF 2 sur S Nintendo Fra et Mario Kart et S Ghouls : 200 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (1) 30 37 60 96.

Département 95
Vds. A500 + 2 éme lecteur + bureau + quadrupleur de joystick + cable Null Modem + carte 8 sorties + Nbrx disks : 3500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 34 13 31 90.

Département 95
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx jx + 2éme lecteur + manette + souris + Bte de rangement : 2000 Frs. Téléphoner à partir de 17h, au (1) 30 37 60 96.

Atari

Achat

Département 13
Cherche les trois Spy vs Spy et Power Play sur 520 STF. Contacter Nguyen Cyril, au (16) 91 66 29 14.

Département 61
Ach. lecteur DF + 30 disks : 350 Frs, cherche contacts sur ST pour échange de jx, utils. Contacter Pichon Raphael, au (16) 33 35 79 25.

Contact

Département 13
Ech. STE (1 Mo) + souris + 13 jhx + 1 joy + s Nintendo + 4 jx + AD29 + Cpc 6128 + jx + kit de téléchargement, contre Pc VGA 486 + SB , ou autre carte, lecteur 3'', 4 Mo Ram + jx. Contacter Gilles, au (16) 91 49 38 38.

Département 44
Cherche contacts avec radio amateur + softs radio. Téléphoner au (16) 40 61 44 17 HR.

Département 51
Vds. Ech. news ST, posséde Nbrx news. Contacter Lobster Cidex 15, 51160 Germaine, ou au (16) 26 52 88 06.

Département 51
Vds. Ech. jx, utils sur STE/F, Nbrx news, débutant ok. Ach. A600 + jx. Contacter Eric Konstanty, 42 rue d'haussignemont, 51340 Blesme, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 57
Cherche contacts sur ST, débutants bienvenus, posséde news. Contacter Philippe Schwaerz, 8 rue des tiralleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 57
Cherche contacts sur ST, dans la région de Thionville et Metz. Contacter Barel Christophe, 2 rue Porche, 57840 Ottange.

Département 67
Cherche contacts sur ST, Falcon, pour échange news, utils et démos. Contacter Dominique Scherno, 14 rue e Rathsamhausen, 67100 Sytrasbourg.

Département 85
Atari Mega ST 1, cherche contacts. Téléphoner après 20h, au (16) 51 22 09 66.

Vente

Département 6
Vds. jx à bas prix. Contacter Alexandre Cattoen, 2 Rte d'auribeau, 06130 Grasse.

Département 11
vds. 520 STF 1 Mo + cable modem + souris + joys + divers utils et Nbrx jx : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 68 31 63 31.

Département 19
Vds. 520 STE + écran couleur + souris + joystick + Nbrx jx : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 55 26 93 46.

Département 24
Vds. 50 originaux sur ST, de 50 à 150 Frs port compris, ou contre jx GG ou MD et Ext mémoire STE. Contacter Michel, au (16) 53 09 81 59.

Département 27
Vds. 520 STE 1 Mo + souris + joy + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Alexis, au (16) 32 54 46 70.

Département 30
Vds. 1040 STF + moniteur couleur + Nbrx jx + souris + 2 joysticks : 2400 Frs. Contacter Robin, au (16) 90 25 73 40.

Département 31
Vds. jx originaux sur ST : Lotus 2, WWF, Prehistorix, Simpson... de 50 à 125 Frs. Contacter Edouard, au (16) 61 24 41 55.

Département 38
Vds. 1040 STE + disks DP + souris + joy + péritel + Ultimate Ripper. Téléphoner le soir, au (16) 76 73 64 85.

Département 38
Vds. 520 Ste moniteur couleur, 3 joys, 1 souris, copieur, Nbrx jx, Bte de rangement : 3300 Frs à débattre. Télpéhoner au (16) 76 27 31 31.

Département 44
Vds? 1040 STE sous garantie + Nbrx disks + revues : 2790 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 41 39 27 41.

Département 51
Vds. vidi ST + Filtre electronique + zz Miximages : 2200 Frs à débattre. Contacter Moreau Gerard, 7 rue Fontaine, 51510 Villiers le chateau, ou au (16) 26 70 91 07.

Département 51
Vds. digitaliseur sonore ST Replay + disk + cable : 400 Frs. Contacter Paul Romao, au (16) 26 54 48 61.

Département 59
Vds. pour STF originaux et compil : 100 Frs pce, ou lot : 1000 Frs (15 jx). Contacter Bouillis Pascal, 35 rue A Leleux, 59800 Lille.

Département 62
Vds. 520 STF + moniteur couleur + péritel + imprimante + Nbrx jx : prix à débattre. Conatcter Sébastien au (16) 21 58 75 22.

Département 64
Vds. 31 jx originaux pour ST (Bat 3, 3D Pool, Test Drive...) : 950 Frs. Contacter Alain Ouerdane, Rte d'abidos, 64150 Lagor, ou au (16) 59 60 18 02.

Département 69
Vds. 520 STF + Nbrx jx + 2 joysticks + 1 trackball : 2000 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 78 83 61 98.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joystick + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Fabien, au (16) 84 49 22 85.

Département 84
Vds. 520 STF + souris + trés Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 90 65 75 34.

Département 87
Vds. 520 STE + 1 Mo + jx : 1500 Frs, ou contre MD + jx. Contacter David, au (16) 55 32 59 17.

Département 91
Vds. jx originaux sur ST (simulation, aventure, arcade). Contacter Patrice, au (1) 69 34 21 73.

Département 93
Vds. 520 STE 1 Mo + Nbrx jx + souris + joystick: 1400 Frs, 4 originaux (Stos, M Island, cadaver, Croisiére) : 50 Frs pce. Contacter Fabien, au (1) 43 02 20 48.

Département 94
Vds. jx ST (Lure of Tempress, BAt 2, Bat, Robocop...). Téléphoner après 19h, au (1) 48 90 64 26.

Autres

Achat

Département 69
Vds. Lynx 2 + adaptateur + 6 jx, ou contre autre console : 1500 Frs à débattre. Téléphoner après 19h, au (16) 89 56 06 72.

Contact

Département 78
Stick World, Fanzine des connectés ouvre ses pages, envoyez tout ce qui peut interesser les lecteurs, au 12 Rte de Mantes, 78550 Houdan.

Vente

Département 17
Vds. cassettes Nintendo : Mario 3 : 200 Frs, Zelda 1 : 140 Frs, T Ninja : 140 Frs, ou le tout 390 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 46 06 71 93.

Département 31
Vds. GB + 3 jx + cable Link + écouteurs + haut parleur : 1000 Frs, valeur 2000 Frs. Téléphoner au (16) 61 15 13 82.

Département 33
Vds. GB : 350 Frs, et Nec Pc Engine : 500 Frs, 13 jx : 70 Frs pce, MS : 400 Frs. Téléphoner au (16) 56 72 05 36.

Département 59
Vds. jx St, Cpc K7, Pc, revues, de préférence sur le Nord Pas de Calais, et cherche contacts sur ST. Contacter Philippe Mouriza, 87 rue Martel, 59119 Waziers.

Département 68
Vds. Lynx 2 couleur + adaptateur + 6 jx . Téléphoner au (16) 89 56 06 72.

Département 69
Vds. S Nes US + adaptateur AD29 + 2 manettes + Star Fox : 1200 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 74 71 81 88.

Département 69
Vds. A500 1 Mo + joy + jx : 1600 Frs, S Nintendo + 1 jeu : 900 Frs, MD + 1 jeu : 700 Frs, ou 1500 Frs le tout. Téléphoner au (16) 78 03 84 10.

Département 75
Vds. S Nintendo + 8 jx + adaptateur : 3000 Frs à débattre. Contacter Tristan, sur Paris uniquement, au (1) 47 05 04 87.

Département 75
Vds. Bull Micral (avec moniteur et imprimante) : 1000 Frs, lot de 3 jx st : 120 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 73 06 91 70.

Département 75
Vds. S Nintendo + 5 jx (SF2, Zelda 3.) + 2 pads, garantie 6 mois : 2150 Frs. Contacter Greg, au (1) 43 64 64 17.

Département 76
Vds. S Nintendo + 7 jx + 3 manettes : 2500 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 35 65 50 37.

Département 77
Vds. MD Fra + adaptateur US/Jap + 2 pads + 58 jx : 4000 Frs, packs 5 jx : 500 Frs. Contacte Manu, avant 20h30, au (1) 60 65 48 71.

Département 77
Vds. Nes + 4 jx : 1200 Frs, Cpc 6128 couleur : 1100 Frs, ou les 2 : 2000 Frs. Ech. sur A500 jx, utils et démos. Contacter Stéphane, vers 18h, au (16) 64 28 83 48.

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.

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement) **42**

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

Département 78
Vds. MS 1 + 2 manettes + 5 jx : 500 Frs. Contacter Olivier, au (1) 34 78 68 02.

Département 83
Vds. GG + 8 jx + adaptateur secteur + adapt voiture + malette + docs : 1900 Frs (valeur 3500 Frs). Téléphoner au (16) 94 95 47 73.

Département 92
Vds. GG + 6 jx + adaptateur secteur : 2000 Frs. Contacter Philippe, après 17h, au (1) 46 42 24 53.

Département 92
Vds. MD + 2 jx + 3 manettes : 450 Frs, 11 jx de 100 à 250 Frs (Sonic 2, Ecco : 200 Frs, R Rash : 250 Frs). Contacter Benoit, au (1) 46 32 54 15.

Département 94
Vds. Castelvania 3 sur Nes et S Rc Pro sur GB, prix à débattre. Contacter De Menditte Eric, 5 Bd p Picasso, 94000 Creteil.

Cpc

Vente

Département 6
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joystick + Nbrx jx et notices. Contacter Cyrille Allain, le soir, au (16) 92 09 92 71.

Département 51
Vds. Cpc 6128 disk + moniteur couleur + joy + Tuner Tv + 3 compil + 8 jx : 1200 Frs à débattre. Contacter Maxime, après 17h30, au (16) 26 57 94 29.

Département 68
Vds. Cpc 6128 + Nbrx jx + 2 manuel, prix à débattre. Contacter Alexandre Schimtt, au (16) 89 43 82 24.

Département 69
Vds. Cpc 6128 + joystick + jx + notice + disks vierges : 1000 Frs, et jx à partir de 50 Frs. Contacter Xavier au (16) 78 31 12 90.

Département 91
Vds. 6128 couleur + imprimante + 2 lecteur + Turbo Pascal, Multiplan, D BAse 2, TTx, DAO... + jx et joy : 3000 Frs. Contacter Olivier, au (16) 69 38 67 19.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + manuel + revues : 2000 Frs et compils : 100 Frs à débattre. Contacter J Christophe, après 18h, au (1) 45 90 58 70.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joy + revue + logiciel de musique, dessin, géo + Discology V2.0 et 6.0 + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Olivier au (1) 48 71 28 09.

Pc

Achat

Département 51
Ach. Pc 486 30 Mhz, DD 80 Mo + carte son et vidéo. Contacter Laurent, au (16) 26 57 54 50.

Département 75
Ach. jx, news à bas prix sur Pc. Contacter Marc Frenillot, 88 rue de la Roquette, 75011 Paris.

Département 93
Ach. 386 DX 40 + moniteur SVGA + 4MO Ram + jeux à prix sympas. Contacter Olivier après 18h, au (1) 48 23 28 38.

Contact

Département 13
Cherche contact Pc, news et vieux jx. Contacter Roux Pierre, 3 allée JB Olive, 13470 Carnoux en Provence, ou au (16) 42 73 68 16.

Département 13
Cherche contacts sur Pc et Amiga, jx et utils. Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 50 03 42, ou 90 58 07 32.

Département 21
Club Gratuit sur Pc/Amiga, cherche membres. Vds. Ech. jx et utils. Contacter Club Chanteloube, Ap 38 Gutenberg, 1 rue Dixmude, 21000 Dijon.

Département 21
Cherche contacts sérieux et durable sur 386/486. Contacter Boccanfuso Gerard, Chez Couspy Carol, 4 rue de Mulhouse, 21000 Dijon.

Département 33
Cherche contacts sérieux et rapide sure Pc. Contacter Gasqueton pascal, BP 44, 33883 Villenave d'Ornon cedex.

Département 33
Cherche Emilateur Amiga, pour Pc et xontacts Amiga. Contacter Fares Jacques, 31 allée radio, 33600 Pessac.

Département 34
Cherche contact sérieux et rapide pour échange de jeux, utils, news. Contacter Eric Reffert, au (16) 67 64 94 45.

Département 38
Pc 386 échange jx et utils. Contacts cools et durables. Contacter Auguste Lionel, 186 rue Andre Malraux, 38920 Crolles.

Département 44
Cherche contact sympa sur Pc 386. Contacter Eric Meunier, 144 Bd E Dalby, 44000 Nantes, ou le week end, au (16) 51 81 01 08.

Département 52
Ech. jx sur Pc 3'' contacts sérieux. Contacter Alain Colson, 3 rue Velicitas, 52300 Thonnance les Joinville.

Département 57
Vds. Ech. news sur Pc et SFC, sérieux et rapides. Contacter Bortolin Didier 45 Boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 88 34 33 ou 82 34 37 63.

Département 63
Cherche contacts sérieux sur Pc. Vds. MD + 12 jx + 2 manettes : 3500 Frs. Contacter Remy Frederic, 27 Rte de Blanzat, 63830 Nohanent, ou en soirée au (16) 73 60 55 23.

Département 75
Ech. Vds. jx sur Pc Amiga, S Nes. Contacter Aliouane Mohamed, 133 rue Haxo, 75019 Paris, ou au (1) 42 06 56 02.

Département 75
Cherche contacts sur Pc, pour échanges sur Paris uniquement. Contacter Nicolas, au (1) 42 22 50 97.

Département 92
Ech. jx et utils, recherche Gts Pro et Workshop et logiciels de jx en français. Contacter Didier, au (1) 45 34 12 64.

Département 93
Cherche contacts sérieux, pour échange news, programmes, jx et utils + idées. Contacter Brellit Karine 13 rue des alberes, 93270 Sevran, ou au (1) 43 83 25 19.

Département 93
Vds. ou Ech. news sur Pc 486. Contacter Christophe Gailly, 6 allee des myosotis, 93110 Rosny sous Bois, ou au (1) 48 54 25 41.

Département 99
Cherche contacts en France et Portugal et Espagne sur Pc. Ech. Nbrx jx et News (Darkseed, Jordan, X Wing...). Contacter Jorge Perreira, APDO 1058, 4700 Braga, Portugal.

Vente

Département 6
Vds. ou Ech. Commanche : 200 Frs. Contacter Jerome, au (16) 93 31 76 56.

Département 29
Vds. Originaux Pc : Space IV et V, Day of the Tentacle, Syndicate, 3 D Kit... à moitié prix. Téléphoner au (16) 98 05 34 22.

Département 35
Vds. jx Pc 3'' : King Q5, Euro Soccer... Contacter Olivier avant 20h, au (16) 99 62 41 31.

Département 38
Vds. jx sur Pc 3'', test drive 3, Space Quest 5 vf, liste sur demande. Contacter J Pierre, au (16) 76 54 00 63.

Département 44
Vds. KGB Pc 3'' : 250 Frs à débattre. Contacter Jeremy, après 18h, au (16) 40 33 70 99.

Département 46
Vds. Nbrx jx et utils sur Pc à bas prix. Contacter Freddy Rucquois, impasse des acacias, 46700 Pux l'évêque, ou au (16) 65 21 39 37.

Département 51
Vds. Prince 2, Indy 4, B17, Flashback, KGB, Inca, Simpson : 150 Frs Pce, ou 750 Frs le tout. Contacter Hugues, au (16) 26 84 81 24.

Département 52
Vds. Pc 386 SX, 1 Mo DD 20 Mo, mono : 5000 Frs, ou contre 286 16 Mhz, VGA couleur, DD 40 Mo 2 Mo Ram. Contacter Bonin Chris, Ave Gabrielle, 52000 Chaumont.

Département 54
Vds. Pc 286 25 Mhz, 1 Mo Ram, VGA + DD 60 Mo, Dos 6 + Win 3.1 + Nbrx jx et utils : 6000 Frs. Téléphoner au (16) 82 33 49 76.

Département 62
Ech. Vds. originaux : Commanche, Indy 4, Gobliins, P Quest 3... 200 Frs pce. Téélphoner au (16) 21 66 25 91.

Département 72
Vds. jx Pc et Amiga. Contacter Piron frederic, 189 Bd Petite Vitesse, 72200 la Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 74
Vds. Pc Commodore 386 SX 33 + Nbrx jx et utils + carte son, écran VGA Sampo, valeur : 10000 Frs, vendu : 6500 Frs, ou 7200 Frs avec imprimante. Contacter Damien Lacroix, au (16) 50 98 71 47.

Département 75
Vds. 3 DD peu servi de 80 Mo, valeur 3150 Frs, vendu 1200 Frs, 120 Mo IDE : 950 Frs, et 240 Mo : 950 Frs, tous 9 Ms. Recherche contact pour logiciel domaine public. Contacter Victor, au (1) 43 32 36 36.

Département 75
Vds. à bas prix jx et news Pc et Amiga. Contacter Michel au (1) 47 76 14 31.

Département 75
Vds. news Pc à bas prix. Contacter Michel au (1) 47 76 14 31.

Département 75
Vds. Pc 486 DX 33, 4 Mo, DD 170 Mo, SVGA, et Pc 486 DX 2 66, 4 Mo, DD 130 Mo, SVGA. Contacter Marc, au (1) 47 00 56 39.

Département 75
Vds. imprimante Laser/Photocopieur Ranx Xerox 4045, 10 PPM 300 DPI : 1500 Frs. Contacter Fabien au (1) 40 35 34 52.

Département 76
Vds. jx originaux : KQ 5, Kyrandia, Loom, Lost Time... 200 Frs pce. Téléphoner au (16) 35 98 20 25.

Département 77
Vds. disks vierges Verbatim : 6 Frs pce, et jx pas cher sur MD, Amiga, Pc et Lynx. Contacter Jerome Prin, au (1) 60 04 34 60.

Département 77
Vds. Tandy 1000SL2, écran couleur TGA, 640 Ko, lecteur 3'', souris, joystick + Nbrx jx : 1700 Frs. Contacter Gasnier Guillaume, au (16) 60 23 22 84.

Département 77
Vds. Pc Philips 286 AT 12,5 Mhz, DD 40 Mo, lecteur 3'', 6 couleur + souris + joy + Dos 5 : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 64 05 62 46.

Département 85
Vds. Pc avec imprimante 120D+, logiciel de jx + souris. Contacter sébastien Mitard, 41 Res L Valery, 85000 la Roche sur Yon.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**, SNC au capital de 100 000F., locataire-gérant, RCS PARIS B 391 341 526
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian LEVENEUR
Directeur de la rédaction
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss

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,
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie Pezzoli, Fabienne Vitiello, Pixel, Michel Desangles
Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
EDI 7 90 rue de Flandre 75019 Paris
Tel: 44 89 44 89
Vente
EDIVENTE
Numéro vert: 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal

Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
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
LANDS OF LORE © VIRGIN

DIFFUSION CONTROLE

RTL joystick

"Vidéo Game News"

LE PREMIER MAGAZINE RADIO

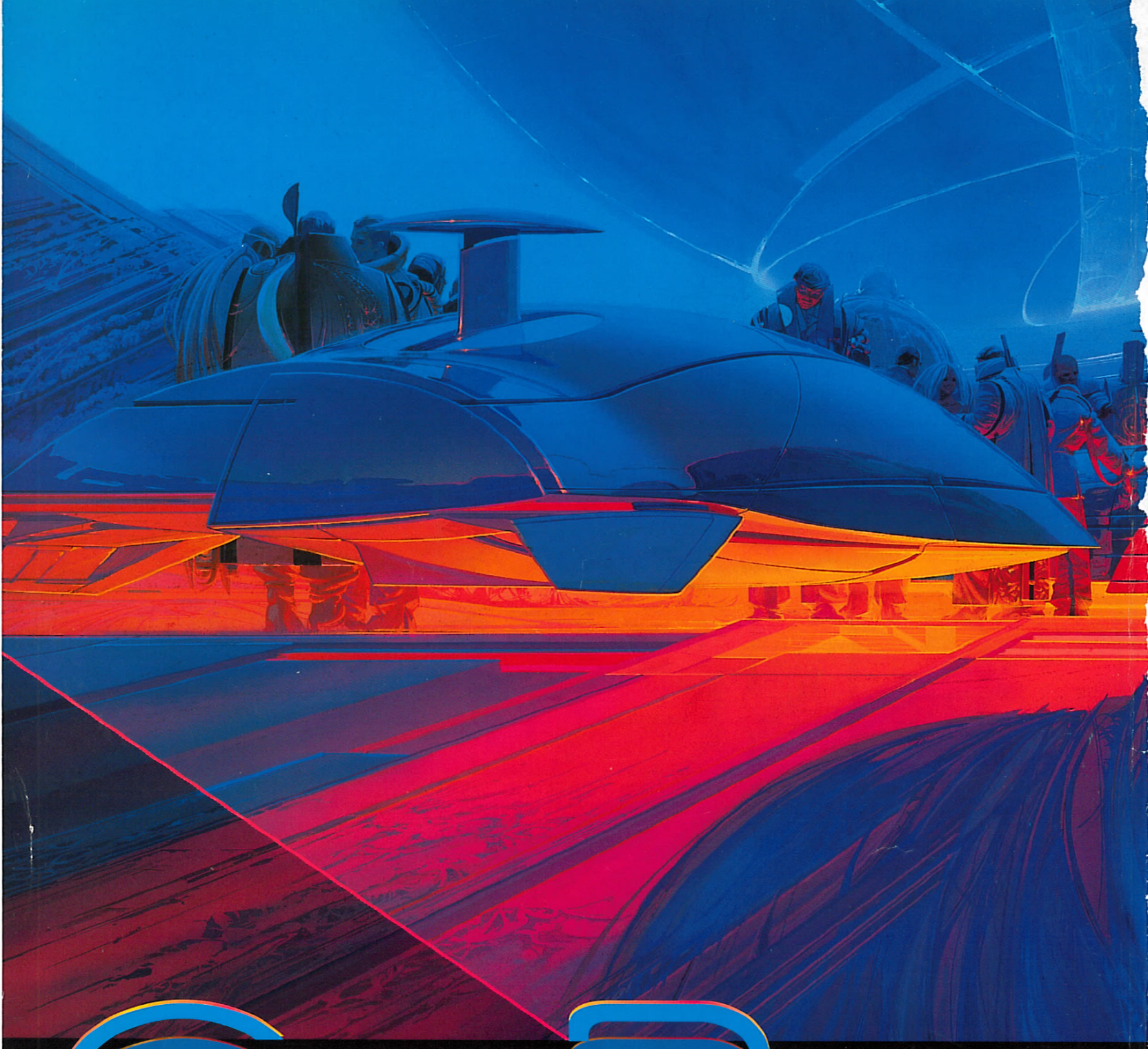
DE JEUX VIDÉO

CHRISTOPHE NICOLAS

TOUS LES MARDIS 19 H 30 - 20 H

SUR

RTL



CyberRace™

Version Française Intégrale

CyberRace est une Simulation de Course et de Combat Revolutionnaire en 3D, Concue Par le Celebre Futuriste Syd Mead, dont les Splendides Creations ont ete Remarquees dans des Films Comme *Blade Runner, Tron, 2010, et Star Trek: The Motion Picture.*

Disponible sur IBM PC et compatibles (Aout 1993), Commodore Amiga (Mars 1994) et Apple Macintosh (Mars 1994). Pour de plus amples informations, appelez le: (818) 348-3711 (Amérique du Nord) ou le (071) 328-3267 (Europe).

CYBERDREAMS™
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil - Tél : (1) 48.57.65.52

Cyberdreams et CyberRace sont des marques déposées de Cyberdreams, Inc. ©1993 Cyberdreams Inc. Illustration ©1992 Oblagon, Inc. TOUS DROITS RESERVES.