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

joystick N° 42 - OCT. 93

OCTOBRE 93

joystick

LES JEUX SUR MICRO



MORTAL KOMBAT

Micro Vs Consoles - le combat mortel !

AMIGA CD32

les 30 prochains jeux

Tout pour plaire !

SALON DE LONDRES

Les jeux de Noël en avant première

BULLFROG

Pour tout savoir avant les autres!

FLIGHT SIM 5

Pourra-t-on faire mieux ?

joystick 3 OCTOBRE 1993 - 25 F

T2788 - 9342 - 25,00 F

N° 42 O OCTOBRE 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



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.

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER

DEPUIS 65 MILLIONS D'ANNÉES VOS MICROS LES ATTENDAIENT...



AUJOURD'HUI, ILS ARRIVENT.

PC ET COMPATIBLES
AMIGA
AMIGA A1200
PC CD ROM

75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

sommaire

JOYSTICK N°42 • OCTOBRE 1993

ABONNEMENT 29
CONCOURS UBI SOFT 132
COURRIER 10
DOSSIER BULLFROG 85
DOSSIER ECTS DE LONDRES 20

PREVIEWS 54

DOSSIER IMAGITEC 76
DOSSIER MORTAL KOMBAT 44
EN CHANTIER INCA 2 48
EN CHANTIER MAGIC CASTLE 50
EN CHANTIER RALLY 52
JEUX CRACK 92
NEWS 12
PETITES ANNONCES 193

TESTS 96

AMIGA

ALFRED CHICKEN 138
BURNING RUBBER 144
GLOBAL GLADIATOR 148
ISHAAR 2 130
TURRICAN 3 122
URIDIUM 2 136

PC

BODY BLOWS 110
FLIGHT SIMULATOR 5 96
KINGMAKER 128
LANDS OF LORE 104
ONE STEP BEYOND 108
PRIVATEER 140
SAIL SIMULATOR 146
SIM FARM 116
SIMON THE SORCERER 124

ST

CAMPAIGN DATA DISC 134
NICKY BOOM 2 114
ONE STEP BEYOND 108
ZOOL 102

FALCON

ISHAAR 2 130

CD ROM NEWS 153

DOSSIER LASER ACTIVE 156
EN CHANTIER RISE OF THE ROBOTS 162
DOSSIER LASER ACTIVE 156
DOSSIER AMIGA CD 32 169
DOSSIER PSYGNOSIS 190
EN CHANTIER LAWNMOWERMAN 160

PC CD ROM

KING QUEST 6
LORD OF THE RING 176

CDI

L'ANGE ET LE DEMON 188

AMIGA CD 32

DIGGER 184
OSCAR 180
PINBALL 179

EDITO

Rentrée morose. Nous sommes, figurez-vous, à une charnière de la courte histoire du jeu vidéo. On sort d'une période faste et simple pour entrer dans une période probablement faste mais certainement très compliquée. Avant, il n'y avait guère le choix: Amiga et Atari pour tout le monde, Amstrad pour le reste. Désormais, ce sera plus nuancé: lecteur de CD-Rom pour tout le monde, mais plein de standards différents parmi lesquels il faudra choisir. Comme ces standards ne sont pas tous sortis (on peut même dire que la plupart ne sont pour l'instant qu'annoncés), on ne sait pas vers quoi s'orienter.

Tiens, la Laseractive de Pioneer, à laquelle on consacre un dossier: à base de CD-Rom, bien sûr, des qualités graphiques exceptionnelles, mais des jeux médiocres. Tiens, le CD32 de Commodore, dont on annonce les trente prochains jeux: bonne machine, certes, mais on disait déjà ça du CDTV. Survivra, survivra pas?

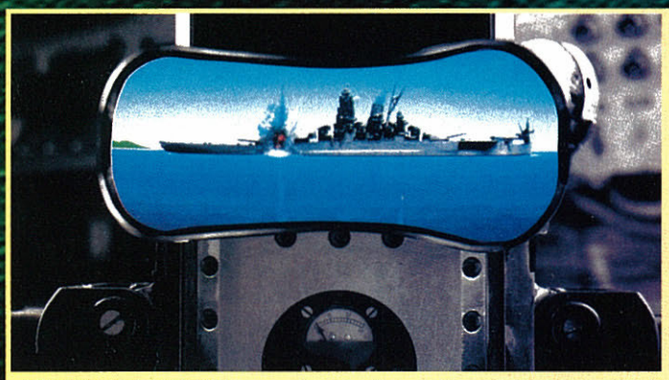
C'est aussi l'impression qu'on a eu en allant à l'ECTS de Londres. Les produits sont de plus en plus beaux, mais ils nécessitent de plus en plus de temps de développement. Elle est loin, l'époque où un développeur disait: j'ai eu une super bonne idée, hier. Je vais écrire quelques lignes de code et je te file la preview le mois prochain, tu me diras ce que tu en penses. Aujourd'hui, c'est: le comité consultatif a établi les règles de base d'un nouveau jeu. Interdiction d'en parler pour l'instant. La première annonce officielle sera faite dans un an, les premières previews dans un an et demi et le jeu sortira dans deux ans. Pour les adaptations sur les autres standards, il faudra compter deux ans de plus.

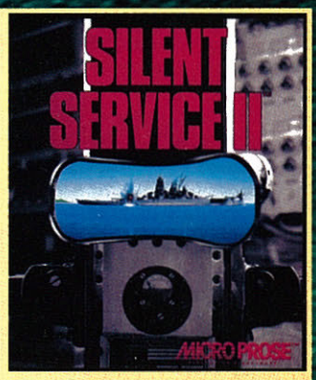
Tiens, Flight Sim 5. Moulinex en est resté sur le cul. Mais le laps de temps qui sépare deux versions successives s'agrandit de plus en plus. On ne connaît même pas encore les machines sur lesquelles tournera la version 6.

C'est la crise aussi dans les jeux vidéo. Entre deux périodes fastes, c'est la récession. Heureusement, c'est un milieu qui évolue tellement vite – tellement plus vite que le reste – que le bout du tunnel arrivera plus vite qu'on ne pense.

C'est notre numéro 42. Contient-il la réponse à toutes les questions importantes de l'univers? Vous le saurez en le lisant. Au mois prochain.

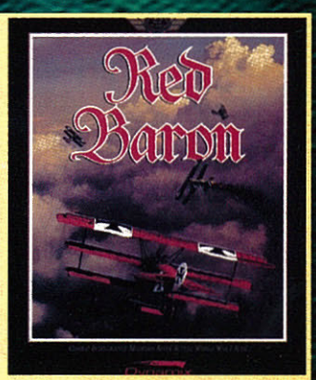
Michel Desangles



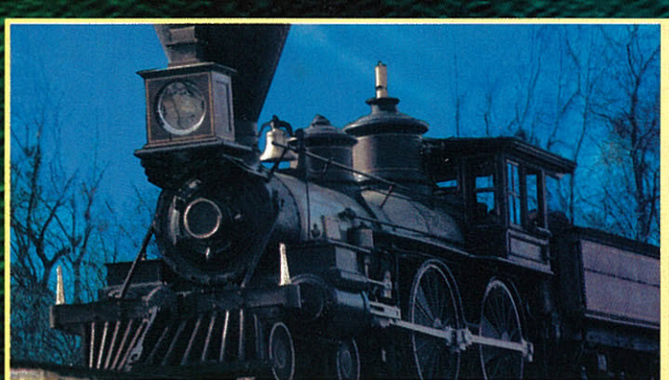


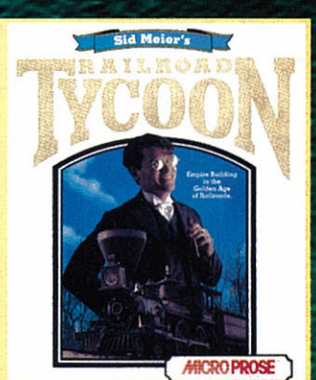
SILENT SERVICE II **: La suite de l'excellent Silent Service! Cette nouvelle version bénéficie des dernières innovations techniques et renferme de nombreuses nouvelles missions.**





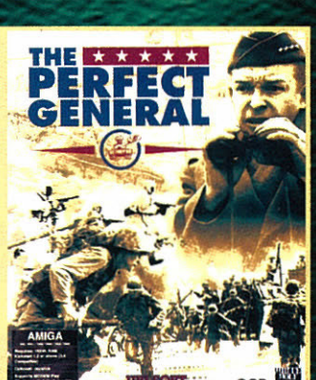
RED BARON **: 1914, La Grande Guerre débute... dans le ciel. Devenez vous aussi un chevalier du ciel en prenant les commandes de Red Baron.**





RAILROAD TYCOON **: Participez à la Révolution Industrielle du 19ème siècle en prenant les commandes d'une compagnie ferroviaire et vivez cette fantastique épopée qu'est l'aube du monde moderne.**





THE PERFECT GENERAL **: Wargame d'accès facile mais à la stratégie poussée. Prenez part à de célèbres batailles telle El Alamein! Menez tanks et soldats à la victoire dans une bataille sans merci.**

Batailles et Stratégie...

THE LORDS OF POWER

...4 hits pour la gloire.

Disponible sur PC 3.5 et AMIGA

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines. PERFECT GENERAL : © 1991 White Wolf productions Inc. © 1991 QQP, Inc. All rights reserved. RAILROAD TYCOON : © 1990 Microprose Software, Inc. RED BARON is a trademark of DYNAMIX, Inc. DYNAMIX is a registered trademark of DYNAMIX Inc. © 1991. All rights reserved. SILENT SERVICE 2 : © 1990 MICROPROSE SOFTWARE.

UBI SOFT
Entertainment Software
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois

Les coups de coeur

fnac

joystick

Les Sorties du mois en boutique

WOODY'S WORLD	AM
BETRAYAL AT KRONDOR (VF)	PC
DAY OF THE TENTACLE	PC CD ROM
MOTOR STARS	PC CDROM
ZOOL	ST
AMERICAN BILLARD	PC
DOGFIGHT	AM
RAILROAD TYCOON DELUXE	PC
DUNE	PC CDROM
PINBALL DREAMS	PC
WING COMMANDER ACADEMY	PC
PATRIOT	PC
PIRATES GOLD	PC
ULTIMA VII SILVER SEED	PC

LES COUPS DE COEUR FNAC MICRO / JOYSTICK

PINBALL DREAMS
21 TH CENTURY ..... PC

LANDS OF LORE
VIRGIN ..... PC

ONE STEP BEYOND
OCEAN ..... ST/AM/PC

BODY BLOWS
TEAM 17 ..... PC

WOODY'S WORLD
VISION SOFTWARE ..... AM

ZOOL
GREMLIN ..... ST

KING QUEST 6
SIERRA ..... PC-CDROM

PIRATES GOLD
MICROPROSE ..... PC

GENESIA
MICROIDS ..... AM

SOCCER KID
KRYSALIS ..... AM

JOYSTICK 42 LES TESTS DU MOIS

FLIGHT SIM. 5
PC 95%
PRIVATEER
PC 92%
LANDS OF LORE
PC 91%
OSCAR
CD 32 ..... 91%

KING QUEST 6
PC CD 90%
SIM FARM
PC 90%
ZOOL
ST 88%
BODY BLOWS
PC 86%
ISHAAR 2
AM/ FALCON ... 86%
PINBALL
CD 32 ..... 86%
DIGGER
CD 32 ..... 85%

ONE STEP BEYOND
PC ST 85%
SIMON THE SORCERER PC .85%
URIDIUM 2
AMIGA 85%
CAMPAIGN
DATA DISC ST 82%
LORD OF THE RING
PC CD 82%
SAIL SIMULATOR
PC 82%
L'ANGE ET LE DEMON CDI 81%

TURRICAN 3
AMIGA 80%
GLOBAL GLADIATOR
AMIGA 78%
ALFRED CHICKEN
AMIGA 76%
NICKY BOOM 2
ST 72%
KINGMAKER
PC 70%
BURNING RUBBER
AMIGA 69%

VOUS POUVEZ ASSISTER CHAQUE MERCREDI A LA FNAC MICRO, A UNE PRÉSENTATION DE NOUVEAUX JEUX SUR GRAND ÉCRAN, POUR PLUS D'INFOS
3615 JOYSTICK

LES PRÉVISIONS DE SORTIE POUR LE MOIS D'OCTOBRE

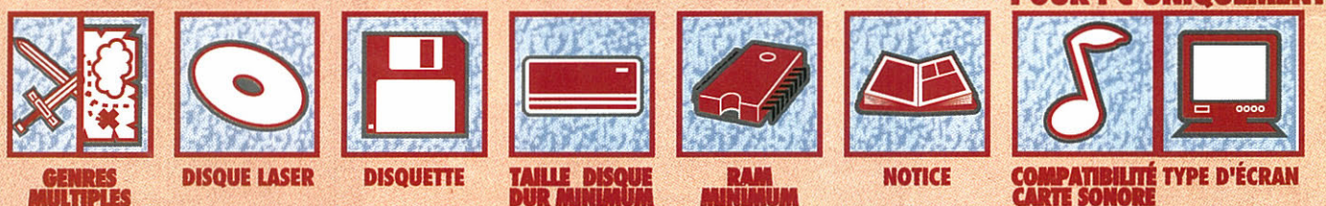
NORTH AND SOUTH	PC	ACES OVER EUROPE	PC
THEATRE OF DEATH	AM	STARLORD	PC
MICROCOSM	PC CDROM	SPEED RACER	PC
FIRE AND ICE	PC	PRIVATEER	PC
TURRICAN III	AM	SPACE HULK	AM
GOAL	PC/ST	SEAL TEAM	PC
ALIEN 3	AM	SHADOWCASTER	PC
APOCALYPSE	AMIGA	INNOCENT	PC
WONDERDOG	AM	KRUSTY FUN HOUSE	AM

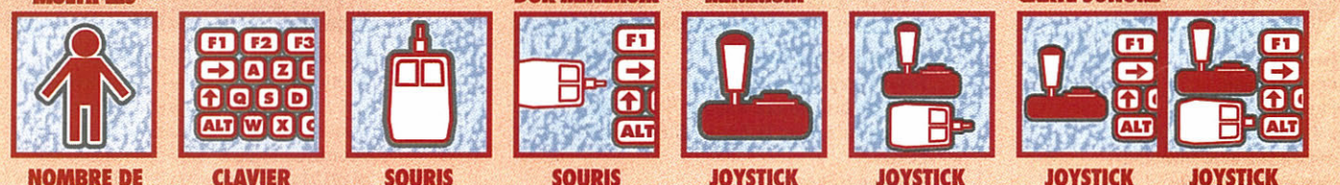
LES ICONES • LES ICONES •



Voici un petit lexique qui vous permettra dès le premier coup d'œil de savoir à quel type de jeu vous avez affaire, son genre, son support (disquette ou disque laser), sa taille dans votre disque dur, s'il a besoin d'une extension de mémoire, s'il existe une documentation en français ou en VO, l'interface nécessaire (joystick, souris, etc.), si l'on peut y jouer à deux, et pour les PC la configuration minimale.

POUR PC UNIQUEMENT





LES ICONES • LES ICONES •

Tous les produits Creative sont des marques déposées de Creative Technology Ltd. Tous les autres logiciels et marques cités sont propriété de leur société respective. Document non contractuel



So

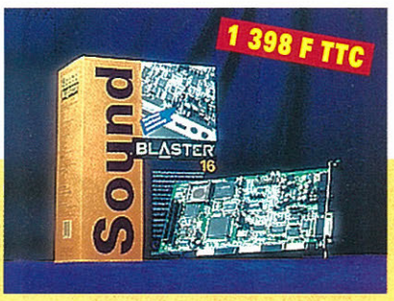
s



Sound Blaster 2.0
C'est la carte audio de base.
Si tu l'as pas, tu meurs !
Compatible avec des milliers de logiciels : jeux, musique, éducation et multimédia.
A avoir absolument pour détonner à plein tube... Version française.



Sound Blaster Pro
Ton PC explose avec la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible avec la Sound Blaster de base.
Version française.



Sound Blaster 16 Basic
Tu parles... ça marche! La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor (460 F TTC) et l'expandeur MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC). Géant !
Version française.

Que und Blaster oit avec toi...

CREATIVE
CREATIVE LABS

DISTRIBUTEURS

FEEDER	Tél. : (16) 42 75 84 00 - Fax : (16) 42 79 39 97
GUILLEMOT	Tél. : (16) 99 08 81 71 - Fax : (16) 99 08 94 17
INGRAM	Tél. : (16) 20 88 58 58 - Fax : (16) 20 88 58 88
SOFTMART	Tél. : (1) 49 45 25 72 - Fax : (1) 49 45 24 60

APPROCHE (Tél. : 30 57 59 00)



Sound Blaster CD - Discovery
La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-ce que tu attends ? Version française.

UN SUPER CADEAU AUX 1000 PREMIERES REPONSES

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
CP : ..... Ville : .....
Tél. : .....
Je suis interessé par : ☐ Sound Blaster 2.0 ☐ Sound Blaster Pro
☐ Sound Blaster 16 Basic ☐ Sound Blaster CD - Discovery
Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :
.....

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex

JOY10/93

COURRIER

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

Salut Joy!
1. Je voudrais savoir si le Falcon 030 se vend bien et si c'est un bon ordinateur, et l'Amiga 1200?
2. Est-ce que Dune 2 est sorti ou sortira sur Atari?
3. Est-ce que vous pouvez nous en dire un peu plus sur la future console d'Atari, la Jaguar?

Jérôme Plessis (Soisy sur Seine)

Salut Jéjé, et bienvenue, oui, vraiment, bienvenue dans le fabuleux monde de la question et de la réponse.
1. Le Falcon d'Atari est une bonne machine, mais il ne se vend pas bien, non. Pourquoi? (la voix de Claude, au fond: "cooourtes, tes réponses!") Bon. D'abord, parce qu'Atari France n'a pas encore fait de publicité. Ensuite parce que la production est faible: Atari en fabrique peu. Et puis, il n'y a pas encore énormément de softs. Enfin, même si elle est merveilleusement bien foutue, le prix de la bécane avec l'écran et le disque dur est encore un peu cher, justement parce qu'il n'y a pas beaucoup de programmes (pour le même prix, tu as un 386 tout équipé, avec des milliards de softs disponibles). Tout ça, c'est très dommage. Espérons qu'Atari va se secouer un peu: une campagne de pub TV devrait être lancée à la rentrée, on chuchote que le design du Falcon serait modifié, etc.
2. Non, il n'est pas sorti, et il n'est pas prévu non plus.
3. Pour le moment, nous n'en savons guère plus que ce que nous avons déjà écrit dans les news du dernier numéro. Nous n'avons que les informations officielles d'Atari: ce sera une 64 bits, sans CD-Rom en version de base, dotée de capacités graphiques parait-il extraordinaires. Elle sera fabriquée dans une usine de montage IBM (Atari s'est progressivement débarrassé de quasiment toutes ses unités de production), sera d'abord lancée dans l'Etat de New York fin 93, puis sur la côte Est au début de l'année 94, pour être lancée aux USA quelques mois après, et, pour finir, en Europe avant Noël 95. Bizarre, comme lancement, n'est-ce pas? Vous allez voir, le boss d'Atari va finir par faire les marchés pour vendre ses bécanes... (la voix de Claude: "plus couuurt, Bon Dieu!")

Salut Joy,
A force de tester des jeux depuis tant d'années, n'avez-vous pas envie de faire les vôtres? Si oui, de quels genres seraient-ils?

Thomas Lelièvre (Paris)

Oh ben si, forcément, ça nous tente à donf. Chacun d'entre nous a des milliards d'idées, dans un peu tous les genres de jeux, et alors, bon, forcément, je vais avoir du mal à te raconter tout ça (rapport à Claude le rédac'chef qui veut des réponses courtes). Ce qu'il faut quand même savoir, c'est que nous sortons régulièrement des jeux, mais pas sous nos noms, ce qui nous permet de les tester et de leur donner de bonnes notes, grâce à quoi ils se vendent super bien.
Nos prochains jeux, ce sont des simulations.
• Seb travaille sur "Alone in the dwarf", un jeu où tu incarnes un nain de jardin; tu peux faire des rotations sur 360° pour voir tout ce qui se passe aux alentours (le facteur arrive, le voisin tond sa pelouse, il pleut, les huissiers s'amènent, les soldats ennemis établissent leur campement, un B-Wing atterrit et massacre les bégonias, il pleut), et tu peux appuyer sur "E" pour t'éjecter si ça devient trop ennuyeux.
• Lord Casque Noir, lui, espère pouvoir finir "Sim Yard" avant Noël; c'est une simulation de conducteur de grue dans un chantier. Tu es à 30 mètres au-dessus du sol, tu peux choisir ton casque parmi 20 différents, tu regardes les autres travailler, tu siffles les nanas qui passent en bas (mais attention, seulement les belles), tu craches sur les gens, etc. A cause d'un bug, il n'y a pas encore d'option "E".
• Quant à Calor, c'est "Leisure Suit Ockrent" qui l'occupe; tu es une célèbre présentatrice à la télé, l'écran représente l'objectif de la caméra devant lequel il faut que tu aies l'air le plus intelligent possible (même quand tu interroges des personnes pas intéressantes du tout), le système de dialogue est très complet, il faut choisir au bon moment la bonne phrase parmi plus de mille disponibles (ex: "cette conférence représente la dernière chance de réglement pacifique du conflit bosniaque", "ah je crois que nous avons un problème de magnétoscope", "ce que l'on pourrait voir comme un premier accroc dans la cohabitation", "la régie m'indique que nous n'avons plus le son"...).
• "Railway Commander", c'est le premier simulateur de métro de Moulinex. Tu conduis une rame de métro, tu dois freiner au bon moment, annoncer la fermeture des portes en poussant un "nûûûûûûûût" dans le micro. La grande innovation, c'est que tu diriges deux personnages: le conducteur, et le petit lapin qui va pincer très fort les sales mioches qui bloquent les portes.
• Michel travaille sur une nouvelle version du célèbre "Hugo Délires" pour la télé. Cette fois-ci, c'est le vrai Victor Hugo que tu commandes par le combiné de ton téléphone. Il va falloir que tu lui fasses éviter le coup d'Etat du 2 décembre, écrire "la Légende des siècles" — la partie la plus longue du jeu —, il devra trouver le bon bateau pour Guernesey, deviner quelle est la tombe de sa fille, délivrer son ami Valjean capturé par le méchant chat vert... Des aventures fantastoches présentées par Karen Sénile, avec de nouvelles fausses dents et une poitrine à mettre la main au feu qu'elle est vraie.
• En ce qui me concerne, je commence à peine "The 7th Paste", un simulateur de pâte à modeler, avec 7 couleurs différentes et pas mal de fonctions accessibles; mélanger, pétrir, rouler, polir, étaler, fabriquer un gâteau, mettre au four, avaler, cracher, vomir, appeler maman, appeler le docteur, etc.
• Et, pour finir, Claude bosse sur... Ah, merde, Claude... Claude = réponses courtes. Oh, j'avais oubl...

Salut Joy,
Je possède un Mac couleur et j'en ai MARRE! Pas un seul jeu de baston ni d'arcade marrant genre Morph ou Magic Pocket. Quand est-ce que les éditeurs arriveront à se mettre dans le crâne que les possesseurs du Mac adorent aussi s'éclater?

Thomas Duvernoy (Levallois-Perret)

Bon, alors, réponse courte: malgré les baisses de prix phénoménales, le Mac ne s'est pas encore imposé comme une machine grand-public. Les éditeurs osant sortir des jeux le font en pensant à ceux qui l'utilisent au boulot, à des types un peu âgés, un brin sérieux, etc. Les gens sérieux et âgés, ça ne s'éclate pas, ça réfléchit et ça vieillit. Cela dit, ça risque de changer d'ici quelques mois, avec, par exemple, les jeux Electronic Arts (on attend, on attend). D'ici là, trouve-toi le shoot-them-up Maelstrom du domaine public, ça te fera patienter.

Salut Joystick,
1. Est-ce qu'on peut overdriver un 486 DX50, et dans ce cas, quelle serait sa vitesse?
1bis. Est-ce qu'un 486 DX2 66 s'use plus vite, c'est à dire, tombe-t-il en panne plus rapidement qu'un DX 50, puisque la vitessse tourne deux fois plus vite que ce pour quoi il a été construit?
2. Est-ce qu'un 486 peut évoluer vers un 586 en changeant le processeur?
3. En ayant une Pro Audio Spectrum et une interface IDE, est-ce que le disque dur peut utiliser l'interface SCSI de la carte son?
4. Est-ce qu'en branchant la chaine hi-fi sur la sortie son du CD-Rom, je pourrais enregistrer sur K7 les CD audio joués par le CD-Rom?

Fernando Diego (Portugal)

1. Non, c'est chbing-impossible, because on arriverait à une fréquence (et non pas une vitesse) de 100, ce qu'on ne sait pas encore gérer sur des chips aussi "simples". En gros, c'est une question de refroidissement. Il vaut mieux prendre un DX2 66, et attendre qu'on sache faire de jolis DX3, tu auras alors un DX3 99 (qu'on saura refroidir). Je rappelle que le

terme "overdriver" signifie "augmenter la puissance du processeur", en lui en ajoutant un autre, grosso modo.
1bis. Non, absolument pas. Et ta sœur?
2. En gros, non, à cause de la structure des cartes et des réponses courtes que je dois faire.
3. D'après ce que j'ai compris, ton disque dur est IDE. Aux dernières nouvelles, l'IDE n'est pas compatible SCSI. Et donc, non, ça ne marche pas...
4. Ça irait plus vite d'enregistrer tes CD directement sur ta chaine hi-fi, tu ne crois pas? Ah, elle n'a pas de platine CD? Ok. Alors, dans ce cas, oui, sans problème, le lecteur CD-Rom a une sortie audio, il n'y a pas de lézard.

Salut à vous,
1. Bullfrog envisagerait-il par hasard de sortir un deuxième volet de Syndicate?
2. Microprose créera-t-il une suite à Civilization?
3. Le CD-Rom, c'est cher, cet outil de riche va-t-il baisser (sur les jeux)?
4. Le Mac risque-t-il de dépasser le PC?
5. A quand Dune 3?

O.Gusching, J.Bauer, R.Stollé (Ottersthal)

1. Non. Ou, en tout cas, ça n'est pas encore annoncé. Chez Bullfrog, pour le moment, ils bossent sur Biosphere, un jeu sans aucun rapport avec Syndicate. Moulinex pense toutefois qu'il y aura probablement des datas disks. Lis vite le dossier que nous consacrons au label, un peu plus loin dans le canard.
2. Non, et c'est vachement dommage, je suis d'accord. Microprose vient d'être acheté par Spectrum Holobyte, ça marchait pas bien, et c'est vachement dommage aussi. Par contre, on annonce chez l'éditeur Géoubliéqui l'adaptation officielle du vrai jeu de plateau.
3. Oui, forcément, TOUS les prix baissent. Te dire quand et de combien, c'est chbing-impossible, et personne ne le sait.
4. A cette question, Moulinex répond "On s'en fout", ce qui est bien vrai. Lord Casque Noir, lui, dit que "le Mac a déjà dépassé le PC: le Quadra fait bien 10cm de plus que les PC en towers". Vous plaignez pas, les mecs. Nous, on se le cogne tous les jours...
5. Dune 3, pas prévu.

Salut Joy,
1. Un copain m'a dit que Day Of The Tentacle allait sortir sur Amiga, mais chez un autre éditeur que LucasArts. Est-ce vrai?
2. Dans les tests, pourriez-vous indiquer si le jeu est déjà disponible sur une autre machine? Dans l'ancienne formule, je trouvais que c'était une bonne idée.
3. Avez-vous un lien avec Fluide Glacial?

Gui, Yo, Mead, Jazz, Fun

1. File-nous l'adresse de ton copain, qu'on vienne lui casser la gueule, on va lui apprendre à raconter des conneries.
2. Ça y est, dans les grandes résolutions de la rentrée, on a décidé de le faire. Et quand c'est possible, on mentionne même les prochaines versions prévues. On est des types à la cool.
3. Non, aucun lien avec Fluide Glacial, si ce n'est qu'on le lit de temps en temps (on ignore si la réciproque est vraie). En fait, on les déteste, on voudrait les tuer, parce qu'ils monopolisent Goossens pour eux tout seuls. On s'en fout, on a Yacine. A propos de Goossens, quand même, achetez-vous son dernier album "Georges et Louis racontent". Comme d'habitude, c'est un chef d'œuvre. Goossens, appelle-nous, on voudrait boire des coups avec toi!

Salut à toute l'équipe!
1. Je suis coincé depuis 3 mois dans "Alone in the Dark" au niveau d'une tombe. Je place le talisman dessus, mais je ne sais pas quoi faire après.
2. J'hésite entre un 486 DX 33 et un 486 DX2 66. Je dispose de 14000 francs et j'aimerais aussi avoir une bonne carte son.
3. Quel est le meilleur jeu de stratégie sur PC?

Bertrand Scabello (Paris)

1. Réponse rapide: j'en sais rien. Et voilà. Question suivante (la voix de Claude: "oh, eh, t'abuses, là, tu réponds mieux que ça ou t'es viré"). Bon, ok. Tu dois prendre ta lampe, l'allumer avec le briquet et la balancer sur le monstre, après quoi il faut vite vite vite te casser de la maison. Et c'est fini. La soluce complète est passée dans le numéro 34.
2. Avec 14000 francs, tu as de quoi faire, ça va. Prends-toi un DX2 66 et la Soundblaster 16 ASP. Avec le reste, drogue-toi. Euh, non, pardon, trompé.
3. Tu peux te vanter d'avoir foutu une sacrée pagaille chez Joy, avec ta question, parce que personne n'était d'accord sur le terme de stratégie, nous nous sommes foutus des pains sur la tronche, c'est malin. Voici les résultats: Dune 2 (Lord Casque Noir et Claude — qui a choisi le jeu au nom le plus court possible), Sim City (Calor), Civilization (Big Boss et moi — forcément, je suis toujours du même avis que Big Boss), A-Train (Seb), Syndicate (Moulinex) et PC Tools (Stef, qui n'aime pas les jeux de stratégie).

Salut Joy,
Je possède un 486 DX 33 et je désirerais franchir le mur du son, d'une part pour jouer avec des jeux comme Strike Commander, Comanche, X-Wing et, d'autre part, pour faire de la musique avec le système Midi en utilisant mon ordinateur. Pouvez-vous m'indiquer quelle carte son il me faudrait, si on peut y brancher un CD-Rom plus tard, si elle est livrée avec des logiciels Midi.

Frédéric Ravetier (Briare)

Parmi les cartes sonores compatibles Midi (Soundblaster 16 ASP, Pro Audio Spectrum 16, Soundwave 32...), on retiendra la première. La Soundwave 32 et son DSP semblent avantageux, mais c'est encore difficile à dire, elle est toute nouvelle. La Soundblaster 16 ASP, donc, est livrée avec plein de petits softs Midi (échantillonneur, séquenceur, reconnaissance vocale, etc). Seulement, attention, c'est vraiment pour bidouiller en s'amusant. Pour passer à quelque chose de plus sérieux, il y a Cubase, par exemple. La grosse supériorité de cette carte sur les autres, c'est qu'elle est reconnue par tous les jeux, c'est devenu un standard universel. Pour finir, on peut y brancher un CD-Rom, mais pas n'importe lequel, on va voir ça dans quelques secondes, si vous voulez bien vous donner la peine de passer à la question suivante, il suffit juste de remonter les yeux vers la droite.

Salut Joy,
1. Drame, la Soundblaster 16 ASP est très bien. Mais a-t-elle une interface SCSI (comme la Pro Audio Spectrum 16) qui donne accès aux nouveaux CD-Rom aux caractéristiques ludiquement convenables, ou bien faut-il toujours le kit MPC de la Soundblaster Pro?
2. La Wave Blaster, ça vaut le coup?
3. Que choisir entre F15 Strike Eagle 3, Comanche et le futur F14 Fleet Defender?
4. Est-ce que la carte graphique Cirrus Logic ne ralentit pas trop sous DOS par rapport aux cartes ET-4000?

Guillaume (Paris)

1. Non, il faut toujours choisir le CD-Rom propriétaire, celui de la Soundblaster. Mais, bonne nouvelle, un nouveau modèle est sorti avec des performances comparables à la nouvelle génération de lecteurs CD.
2. Rappel: la Wave Blaster, c'est une carte-fille, elle s'enfiche dans la Soundblaster 16 ASP et joue le rôle d'un expandeur (en français dans le texte), elle a les mêmes caractéristiques que le Sound Canvas 55 de Roland, l'expandeur-référence. Autrement dit, le son est d'une bien meilleure qualité. Alors, le son est génial, bon plan, mais ça coûte quelque chose comme 2000 francs. Ça vaut le coup si tu as beaucoup d'argent. C'est du luxe, quoi.
3. F14 Fleet Defender. Parce que, Comanche, ça n'a pas grand-chose à voir. F14, c'est du Microprose, tout comme F15. Et alors, bon, on voit mal pourquoi Microprose se mettrait à sortir des jeux pourris. Tenez, vous saviez que Microprose avait sorti une borne d'arcade F15 Strike Eagle? Ça n'a pas très bien marché, Micropose a perdu du fric dans l'opération. Pourquoi je vous dis ça? Ben j'en sais rien.
4. La Cirrus, c'est une carte VGA accélérée Windows. Généralement, ces cartes accélérées sont géniales sous Windows, mais klonkent carrément sous Dos. Ça n'est pas le cas de la Cirrus, elle est très convenable sous Dos, nous voilà rassurés.



Résumé:
Alors au début il y a un type de Soisy sur Seine qui a parlé du Falcon, ensuite on a déconné à propos de jeux stupides qu'on pourrait programmer, et puis un mec voulait des jeux sur son Mac, après quoi j'ai parlé d'overdrive et de fréquence d'horloge pour les 486 DX, Lord Casque Noir a fait une de ses blagues nulles en répondant à trois gars d'Ottersthal, et puis j'ai profité du magazine pour envoyer à Goossens un message qu'il ne lira sans doute jamais, après j'ai pas voulu parler d'Alone in the Dark et j'ai failli me faire virer, alors on a fait une baston à propos des jeux de stratégie, et puis on a parlé de norme Midi, ensuite un autre type qui s'appelle Guillaume avait des questions sur les cartes sonores, et puis j'ai fini en racontant ce qui s'était passé depuis le début, et puis j'ai éteint mon ordinateur et je suis parti rejoindre les autres au bistrot.

news

MICRO MICRO

Codemasters annonce la parution sur Amiga et PC de Micro Machine. Ce jeu, qui reprend le principe des célèbres jouets du même nom, ceux que votre petite sœur aime manger et ceux que votre maman écrabouille à chaque fois qu'elle passe l'aspirateur, permet de diriger les engins sur des circuits les plus tordus et rigolos possibles. Tanks, voitures et autres bateaux à roulettes se livrent à une course effrénée. Roulez petits bolides!



HISTOIRE SANS FIN

Amstrad ferme sa filiale espagnole, à cause des pertes occasionnées par la récente restructuration de la maison-mère, due à la tentative de rachat de parts de Sugar, le patron, qui voulait les racheter pour faire front aux actionnaires, qui voulaient faire front à Sugar parce qu'ils voyaient l'action descendre, à cause d'une histoire de ventilateur dans un compatible PC, mais bon, je ne vais pas vous raconter toute l'histoire à l'envers. La firme distribuera désormais ses produits en Espagne à travers un distributeur indépendant.

UN AMIGA POUR SPIELBERG

C'est un Amiga – équipé du Video Toaster – qui réalisera la plupart des effets spéciaux optiques de la prochaine série télé de Spielberg, Seaquest DSV. Il dort quand, ce mec?

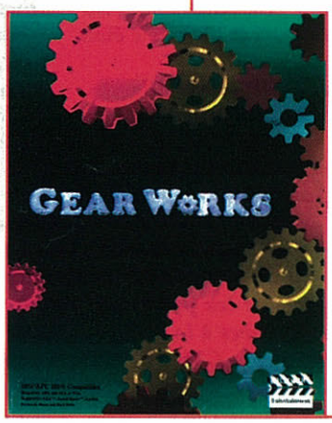


ATP

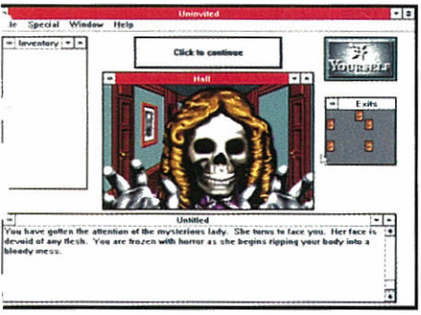
Sublogic annonce la parution de USA East et USA West, deux gigantesques scenary-disk couvrant la totalité des Etats-Unis. Chaque module, situé de part et d'autre du Mississipi, comporte de nombreux aéroports et structures au sol. Afin d'aider les pilotes d'ATP ayant un peu de mal à jouer en temps réel, un système permet de sauter quelques étapes et ainsi de traverser le pays sans être obligé de rester rivé à son écran pendant 9 heures d'affilée. De plus – les possesseurs de Soundblaster apprécieront –, un mode message radio en vocal a été implémenté. Avant de choisir un vol, le niveau de difficulté de celui-ci peut être préréglé.

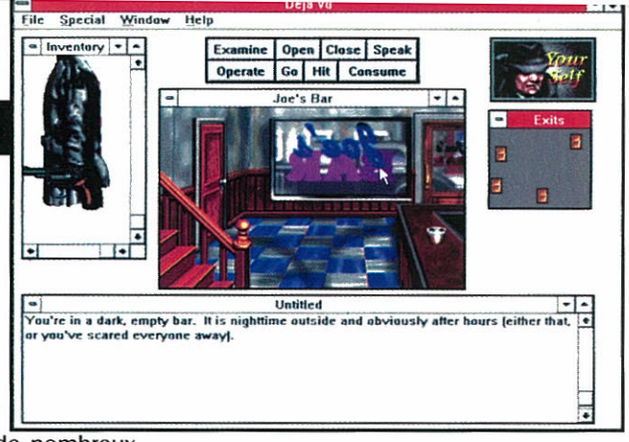
MACHINE

Après le succès de Incredible Machine, Hollyware Entertainment se lance dans la course aux jeux rigolos et pas bête avec Gear Works, un logiciel basé sur les problèmes d'engrenages. Enfin en fait, il se relance car le jeu était déjà connu sous le nom de Clic-clac. Prévu sur Amiga, PC et C64, Gear Works est un gigantesque jeu de construction dans lequel les engrenages sont mis à toutes les sauces. A chaque tableau, il faut résoudre une énigme en posant l'engrenage de la bonne taille au bon endroit. Heureusement, il n'est pas prévu d'option "calcul intégrales" afin de calculer le pas exact en fonction du diamètre et de la vitesse. Et ne vous occupez pas du nombre de dents non plus, on est là pour rigoler.



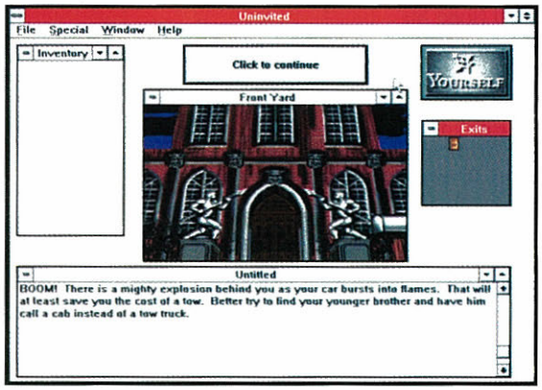
DÉJÀ VU

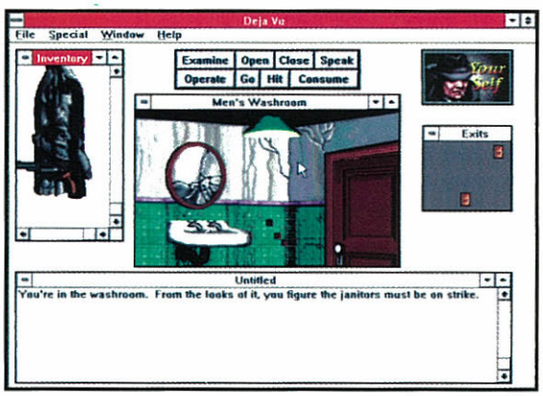




Après Shadow Gate, Icom continue à adapter sur PC les anciens jeux datant des débuts du Macintosh. Ces versions, tournant sous Windows en SVGA 256 couleurs, ont en commun leur finition, la qualité de la présentation et le peu d'intérêt qu'offrent les jeux, avec le recul. Heureusement, le fait même qu'ils tournent sous Windows permet de les considérer comme des "accessoires de bureau" particulièrement bien réalisés permettant de se détendre entre deux tâches plus "sérieuses". Déja Vu 1 et 2, vendus dans le même package, élus meilleurs jeux par Mac User en... 86, accusent le coup et méritent par là même leur nom. Les histoires d'enquêtes policières et de labyrinthes, c'est un peu du passé. Mais il faut reconnaître que l'adaptation est d'excellente qualité d'un point de (déjà) vue technique. Toujours chez Icom, on trouve Uninvited, une histoire de maison hantée reprenant le principe de ShadowGate: vous pénétrez dans la bâtisse, la porte se ferme, et c'est parti pour des heures de balade à travers de nombreux couloirs, ramassant une clef par ci et une torche par là. Non, pas par là, malheureux! Trop tard.

Ci-dessus et ci-dessous: Déjà Vu. Les deux photos de gauche: Uninvited.





CHAUVE-SOURIS

On connaissait les joysticks au mercure, fonctionnant en l'air; voici la souris 3D qui permet de gérer les trois axes X, Y et Z ainsi que les inclinaisons dans ces axes. Créé par Logitech, fabriquant bien connu de souris, l'engin, en dépit de son look dé-



colleuse à papier peint, devrait combler d'aise les fanas de jeux en 3D. Appelée Cyberman, cette souris 3D s'ouvre résolument au monde du futur, celui de la réalité virtuelle. Une interface de ce genre permet de se saisir d'objets évoluant dans un espace en 3 dimensions. Idéal aussi pour reproduire les mouvements de déplacement, le Cyberman devrait rajouter encore plus de réalisme aux jeux de type Underworld et autres. Imaginez: un mouvement de la main, une rotation du poignet et vous voilà en train de tourner la tête. Mélange de joystick, de souris et de trackball, le Cyberman combine les avantages des trois périphériques avec en plus, la liberté de mouvement. Déjà compatible Stone Keep, le superbe jeu d'Interplay que l'on vous présente dans ce numéro, ce produit tournera probablement d'ici peu avec d'autres logiciels prestigieux car Origin et Virgin sont déjà en train développer des produits qui l'utiliseront. Le plus incroyable reste pourtant à découvrir car l'engin fonctionne dans les deux sens: non seulement vous pouvez interagir sur votre environnement mais l'environnement agit sur vous: si tapez avec un bâton ou rentrez dans un mur, vous ressentirez le choc dans la main sous forme de vibrations! La réalité virtuelle était jusqu'à présent surtout virtuelle. Avec le Cyberman, on devrait passer de l'autre côté du miroir d'ici peu et connaître enfin la réalité virtuelle réelle. Vous me suivez?

CENSURE

Un cas récent de jeu "gore" a conduit les éditeurs européens à accepter le principe d'une censure telle qu'elle est pratiquée au cinéma: le jeu sera examiné par des pairs qui décideront à quel public il est destiné. Ces pairs seront d'ailleurs ceux qui jugent déjà les cassettes vidéo et leur attribuent, le cas échéant, les interdictions aux moins de treize et seize ans. C'est très bien: comme au cinéma, ça conduira certains à chercher l'interdiction pour faire parler d'eux. D'ailleurs, On-Line en a profité immédiatement pour présenter son "Cover Girl Strip Poker" afin d'obtenir cette fameuse interdiction, qu'il est quasi-assuré d'obtenir, la pudibonderie anglaise étant ce qu'elle est.



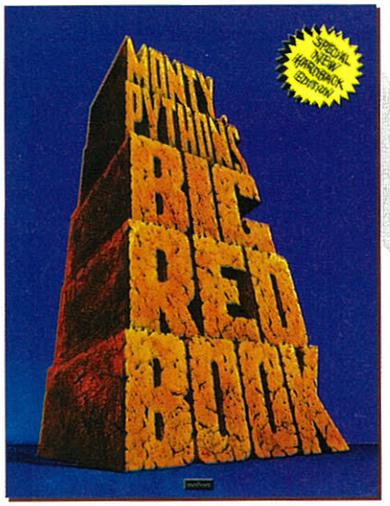
INTÉRESSANT UNLIMITED

Utilities Unlimited, une boîte américaine, fabrique un émulateur Mac pour Amiga nommé Emplant. D'ici quelques semaines, on pourra rajouter un chip sur la carte d'émulation pour émuler un PC – on pourra ainsi avoir un Mac dans une fenêtre, un PC dans une autre et l'Amiga au dessus de tout ça, et le tout en multitâche, pour moins de 2000 balles!

news

ALFRED POULET CANDIDAT

Mindscape a trouvé un bon moyen de se faire de la pub pas chère: en Angleterre, au mois de juillet dernier, l'un de ses managers s'est présenté à l'élection parlementaire habillé en Alfred Chicken, le héros du prochain jeu Mindscape. Coût de l'inscription: 5000 francs; nombre de votes obtenus: 18; impact publicitaire: énorme, tous les journaux ayant hurlé au scandale en citant les noms d'Alfred Chicken et de Mindscape. A cette même élection s'était aussi présenté le parti des crétins monstrueusement fous à lier, hommage aux Monty Python (monster raving looney party, je précise pour Mic Dax) (0 votes). Et puisque l'on coque-à-l'âne, comparez la reproduction du premier bouquin des Monty Python (Big Red Book: Grand Livre Rouge, référence au fait qu'il est bleu; la mention "spécial new hardback edition" signifie "nouvelle édition cartonnée", référence au fait que cette nouvelle édition n'est pas cartonnée), à la couverture-hommage du dernier numéro de Your Sinclair (qui cesse de paraître, comme on vous l'annonçait le mois dernier; Big Final Issue: Gros Dernier Numéro). Amusant, non?





F L Y



Eh oui, encore un joystick plus particulièrement destiné aux pilotes d'avions et de voitures. Le Flystick de Lindy France permet de piloter en tenant à deux mains le manche, comme dans la réalité. Des ventouses assurent un minimum de stabilité et surtout, un curseur permet de régler la vitesse. Au bout de chaque poignée, on trouve un bouton de tir.

G O D A R D

CIC - pas la banque, le distributeur cinéma américain - s'apprête à fonder en Europe une boîte d'édition de jeux vidéo; le raisonnement est toujours le même: "j'ai des kilomètres de films en stock, j'ai des réalisateurs, des cadreurs, des acteurs, des scénaristes, s'ils bossaient un peu au lieu de prendre des vacances à Palm Beach ça me ferait de la thune. Je vais leur faire faire des jeux, ça coûte moins cher que des films et ça peut rapporter plus". Je me plais à rêver, en me projetant quelques années dans le futur, d'un jeu écrit par Jean-Luc Godard, recyclé dans cette industrie comme tous les autres réalisateurs, où on ne comprendrait strictement rien, où les sprites seraient impossibles à diriger parce qu'ils n'obéiraient qu'au hasard et où les citations métaphysiques viendraient interrompre l'(in-)-action...

L A C R I S E

Ca va plutôt mal chez Commodore France. Du fait de l'abandon du marché des compatibles PC (qui représentait plus de 50% du chiffre d'affaires), les licenciements s'abattent en série au sein du personnel de la filiale française; sur 45 personnes, il n'en restera plus qu'une quinzaine fin septembre.

C O O L

Cool Spot, le personnage en forme de boisson gazeuse, déboule sur Amiga, décapsulé par Virgin. Cool Spot, minuscule, évolue dans des tonnes de décors tout mignons. Le jeu est basé sur la différence de taille entre le personnage et son décor, ou plutôt le nôtre car il évolue dans un monde presque réel. Sur la plage, il passe en zigzag entre les ballons et parasols et se sert d'un transat comme vous et moi d'un trampolino. Enfin, peut-être vous, parce que moi, c'est pas mon truc, les acrobaties. Bénéficiant d'un graphisme particulièrement mignon et de sons rigolos, Cool Spot dispose de 11 niveaux plus de 6 niveaux spécial bonus. A consommer sans modération dès novembre.



Une statistique a montré que les textes en noir brillant sur fond noir mat étaient beaucoup plus durs à lire que les textes noirs sur fond blanc. La preuve.

E R R E U R

Coup dur pour Borland aux États-Unis: une lettre de licenciement est envoyée à un employé par l'intermédiaire d'un système de mailing. Erreur quelque part dans la procédure, la lettre arrive chez l'un des chefs de projet du C++, un homonyme, qui prend la mouche. On découvre l'erreur, le patron de Borland appelle chez le chef de projet pour s'excuser: trop tard, vexé, il s'est fait embaucher par Microsoft...



LES IDÉES LES PLUS SIMPLES

Une boîte américaine, SWFTE, vendait des fontes (des polices de caractères) qui ressemblaient étrangement à celles d'Adobe et de Bitstream, entre autres, mais sous d'autres noms. En fait, c'étaient bien celles d'Adobe et de Bitstream, elles étaient simplement converties d'un format à un autre et renommées. D'où procès, bien entendu. Avocats = content + 1.



BAVURE

Notre ami, et néanmoins correspondant permanent en Angleterre, Derek Dela Fuente s'est un petit peu embrouillé le cerveau dans sa preview d'Inspector Gadget, le mois dernier. Il déclarait que le dessin animé mettant en scène le célèbre inspecteur était né en Espagne. Que nenni ! Inspecteur Gadget est une création française que l'on doit à la société CED; société présidée par Jean Chalopin, qui nous a fait part de cette horrible erreur de notre part. Excusez notre correspondant, vous savez, pour lui, l'Espagne, la France, c'est un peu loin.

Suite au rachat de Microprose par Spectrum Holobyte, les locaux français de Microprose ont fermé. La filiale la plus proche est désormais anglaise.

AMIGA PENTIUM

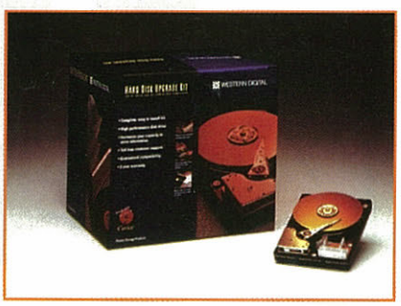
David Pleasance, patron de Commodore UK, a confié à l'un de nos confrères grand-bretons que Commodore travaillait sur un projet d'ordinateur équipé de Pentium et tournant sous Windows NT, dont la sortie est prévue à partir de la mi-94; ce qui est bizarre, c'est qu'il a parallèlement déclaré qu'il cessait la commercialisation des PC Commodore en Angleterre aussi pour cause de non-rentabilité.

Electronic Arts se lance dans la création de machines d'arcade, nullement refroidi par la triste expérience de Microprose. Il faudra attendre au moins un an pour voir le résultat.

LE BON VIEUX PÉRIL JAUNE

Lors de l'ECTS de Londres, une petite rumeur de derrière les fagots faisait état de contacts entre Sony et Commodore, les Japonais étant intéressés par une reprise de l'affaire: le CD32 est vu comme un excellent challenger face à la console 3DO de Matsushita, l'ennemi héréditaire de Sony. Après Psygnosis, Commodore succombera-t-il lui aussi à Sony?

À LA LOUCHE



Western Digital propose sa gamme de disques durs Caviar. Heureusement d'un meilleur rapport poids/prix, la gamme offre l'opportunité de dépenser environ de 2000 à 4000 francs TTC pour une capacité de 170 à 420 Mo. Présenté dans un package appelé Caviarkit, ces disques sont simples à installer, ce qui n'est pas toujours le cas.

SYMBOLIQUE

Si vous souhaitez rendre plus attrayants vos documents et doutez de vos capacités de graphiste, Weka propose sur disquettes, pour Macintosh et PC, 1400 pictogrammes et autres machins graphiques. Super pour faire des invitations et rendre plus gaies vos cartes de vœux, de mariage, de baptême, de décès, tout ça.





OUBLI

Euh... Le mois dernier, dans l'article sur l'épilepsie, j'ai un tout petit peu oublié de justifier le titre. Pourquoi la France, finalement, met-elle en danger l'avenir des jeux vidéo, avec cette loi ridicule? Parce que les gens qui ne connaissent pas le problème pensent que les jeux vidéo sont mauvais, puisqu'on légifère dessus. Et donc ils n'en achètent plus; or, c'est eux (les tantes, les grands-mères, les pères...) qui forment le gros des acheteurs. Faites l'expérience autour de vous: demandez à quelqu'un qui n'y connaît rien ce qu'il pense des jeux vidéo, vous serez surpris de constater, d'une part, que malgré son ignorance il a une opinion très tranchée sur la question, et d'autre part que cette opinion est globalement négative. La loi sur l'épilepsie va venir renforcer, encore une fois, l'opinion de ces mal-informés (oui, c'est comme "malvoyants": un euphémisme). *MD.*

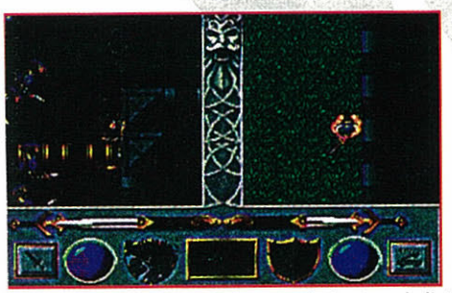


ALLIANCES

Le dernier projet de Nintendo, vous vous en foutez? Vous avez tort: ça pourrait bien être une évolution majeure dans le domaine du jeu tous azimuts. Il vient en effet de s'allier à Silicon Graphics, le fabricant des palettes graphiques qui équipent tous les studios télé du monde, pour concevoir un système de réalité virtuelle tournant en 64 bits. Silicon Graphics étant leader dans le domaine de l'image de synthèse, on ne peut qu'augurer favorablement du résultat. Hélas, il faudra attendre 1995 (probablement le 31 décembre à minuit moins le quart) pour voir cette merveille. Et pendant qu'on y est, Silicon Graphics s'est aussi allié à Time Warner pour développer le Nième projet de télévision interactive de l'année. On sait pas où on va, mais on y va d'un pas ferme et alerte, et surtout, tous ensemble.

news

FANTASY



Continuant joyeusement sur sa lancée, SSI nous prépare un jeu basé sur, je vous le donne en mille... Dungeons & Dragons. Je ne sais pas combien leur a coûté la licence d'exploitation mais au rythme où sortent les produits dédiés à ce jeu, ils ne devraient pas tarder à voir le bout du tunnel. Cela dit, trève de méchanceté, le jeu à l'air beaucoup plus esthétique que la moyenne de leurs produits précédents: VGA 256 couleurs et dessins mignons tout plein sont au menu. Le jeu, qui met en scène divers personnages évoluant dans un monde de magie, permettra d'après ce que l'éditeur annonce, de revivre à l'écran une partie "masterisée" par un humain. Outre les combats et la magie, toujours omniprésente dands ce type de produits, il sera possible de construire des immeubles et instruments guerriers. La suite sur PC et compatibles avant noël.





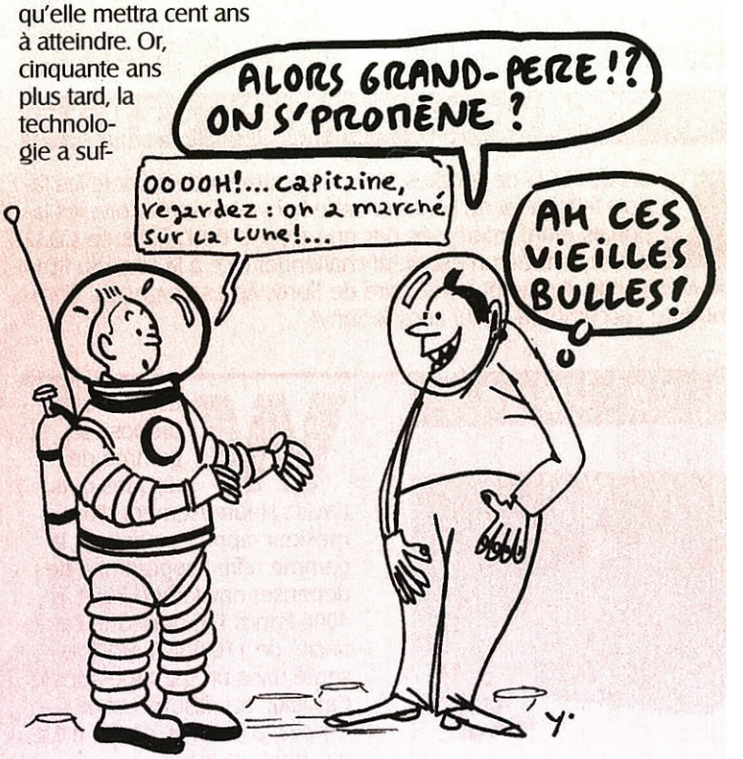
TELEX

Digital Integration, qui avait déjà programmé un simulateur d'hélicoptère pour la Navy, vient d'être contacté par la RAF afin de créer une version étendue du logiciel Tornado (distribué en france par Coktel). Cette version devrait permettre de voler en formation de 6 appareils. Il est à noter que la version du simulateur d'hélicoptère sera vendue dans le commerce fin septembre sous le nom de Merlin Helicopter Challenge. Digital Integration travaille également à l'heure actuelle sur Advancing Mission Planning Aid du Ministère de la défense anglaise.

Il y a 13 ans de cela, un parfait inconnu fit paraître un livre intitulé "Trucs et Astuces" pour ZX 81. Le type en question s'appelait Andrew Hewson et il est actuellement l'heureux directeur de21st Century Entertainment. Après avoir lancé sur le marché les célèbres Paradroïds et Uridium dans les années 80, Andrew fête son 200ème logiciel avec Pinball Dream.

PARADOXE

Rumeur confirmée: Apple se lance dans la conversion de son Système 7 pour PC. Il sera vendu en licence aux fabricants de compatibles. Il s'agit d'une mesure destinée à contrer l'hégémonie de Microsoft dans le domaine des systèmes d'exploitation. Pour l'instant, aucune date de sortie n'est prévue; ne comptez pas dessus avant au moins deux ans.
Par ailleurs, deux ans, c'est le délai prévu par Apple et IBM pour réaliser leur système d'exploitation commun, Taligent. Or, ce système est si révolutionnaire qu'un logiciel qui demande aujourd'hui deux ans de programmation, ne demandera plus que trois mois avec Taligent. Donc, les développeurs sont face à un dilemme: commencer des projets quite à les voir devenir obsolètes quand ils sortiront, ou prendre deux années sabbatiques de farniente.
Parmi ces développeurs, il en est un dont l'obstination étonne: Apple, justement, puisqu'ils se lancent dans la conversion d'un système d'exploitation (ce qui va prendre deux ans, voir plus haut) qui sera rendu obsolète par l'existence de son propre successeur, et qui a donc peu de chances de s'imposer. Ça rappelle ce vieux thème de science-fiction: la Terre lance une fusée dans laquelle un équipage est plongé en hibernation vers une étoile qu'elle mettra cent ans à atteindre. Or, cinquante ans plus tard, la technologie a suffisamment évolué pour faire des fusées qui atteignent cette étoile en deux ans seulement. Et quand l'équipage de la première fusée arrive enfin sur cette étoile lointaine, c'est pour y trouver ses propres petits-enfants, installés là depuis des dizaines d'années.



AIRBUCKS SUR LE 1200



Impressions pense aux possesseurs de 1200 puisque voilà Air Bucks 1.2 (version améliorée donc) sur 1200. On obtient donc une version améliorée de la version améliorée. En gros, c'est en 256 couleurs et c'est quand même autre chose. D'autant plus que c'est quand même plus rapide. Un "navion" en 256 couleurs à Mach 5 c'est autrement plus planant qu'un coucou. Non, vraiment, c'qu'on fait pas avec le progrès, ma p'tite dame...

F17

En général, les logiciels "budget" sont des vieux trucs pas chers. Là, on est dans le cas de figure nouveau truc pas cher, ce qui est déjà ça. F17 Challenge permet sur Amiga, de piloter à moindre frais une Formule 1 et non une formule 17. En réalité, le titre est un jeu de mots avec l'éditeur, qui est Team 17. A propos de jeux de mots, savez-vous d'où vient le mot "Budget"? Au moyen-âge, les gens portaient une bourse à la ceinture. Lorsqu'ils se déplaçaient, la bourse bougeait. On appelait donc la chose une "bougette". Le mot est resté dans le vocabulaire anglais et français sous le nom de "Budget". Voilà. Ah oui, F17. Le jeu, qui bénéficie d'une bonne finition, donne une bonne impression de vitesse et les animations sont d'assez bonne qualité. Ne vous attendez pas à une merveille de style Vroom mais si vous préférez les jeux moyens pas cher aux jeux super un peu plus cher, c'est à vous de voir.



TELEACTIVITY

Renegade vient de s'associer à Triton Interactive Games, le second se chargeant de vendre les jeux du premier à toutes les chaînes de télé interactives qui le souhaiteraient. Le premier jeu à bénéficier des modifications nécessaires est Magic Pockets; lorsque le système interactif sera en place, il vous suffira de décrocher votre téléphone, de commander le jeu qui apparaîtra quelques secondes plus tard sur l'écran de votre téléviseur, et vous pourrez jouer à Magic Pockets en vous servant des touches du téléphone (4 pour aller à gauche, 6 pour aller à droite...). Ce qui signifie que dans pas longtemps, on verra apparaître des téléphones spécialement adaptés, avec une sorte de manche allant dans les quatre directions et faisant contact avec les touches numériques: un joystick-téléphone. Et pour appeler le 36 28 83 36, il faudra faire: haut-droite, droite, haut, bas, bas... Et Fire pour dire "allô".



C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

*****AMIGA CD32 *****
Console de jeux, Lecteur CD audio et Option Vidéo
Prix :2490 Frs

AMIGA 1200 SPECIAL RENTREE
Avec Disque dur 40 Mo + 1 Traitement texte et correcteur orthographique
Prix Public : 4790 Frs
Prix CCM : 3990 Frs
Option Moniteur couleur avec prise RGB et entrée Vidéo composite
1390 Frs

PERIPHERIQUES AMIGA

EXTENSIONS MEMOIRE :	
Extension 512K A500	290
Extension 1Mo A600	690
Extension 1Mo A500+	690
Extension 4Mo A1200	1690
Extension 2Mo A2000	990
MEGACHIP 2Mo Chip	1490
ZIP et SIMMS	NC
LECTEURS et ALIMS	
3.5 Externe extra plat	450
3.5 HD Externe	NC
3.5 A500 Interne	690
3.5 A2000 Interne	790
AIIM A500/600/1200	590

EXTENSION A1200
Carte 1MO (SIMMS) extensible 5 ou 8 Mo
Co-Pro et Horloge installés
Prix CCM : 1890 Frs
Extension 1MO (ZIP) entensible 9Mo
Horloge installée slot Co-Pro
Prix CCM : 1790 Frs

MultiStart
Kick 1.3 et 2.0 automatique
Avec ROM 1.3 : 450 Frs
Avec ROM 2.0 : 550 Frs

BOOT SELECTOR	150
Switch Souris/Joy	220
Track Ball	345
Souris Amiga	195
Souris Infra Rouge pro	690

NOUS DISPOSONS DE TOUS LES SOFTS PROS ET UTILITAIRES SERIEUX : CONSULTEZ-NOUS !

JEUX
AM=AMIGA * AT=ATARI * CD= CDRom * PC=PC

3D Construction Kit 2 (AM AT PC)	420 F
ACE of Europe Simulateur Vol (PC)	NC
ATrain (AM PC)	300 F
AirBus A320 (AM AT)	260 F
AirBus A320 (PC)	310 F
Alone in the dark 2 (PC CD)	NC
Alien Breed 2 (AM)	NC
Apocalypse (AM)	250 F
Aquatic Games (AM)	185 F
Alien III (AM)	240 F
Battle Chess 4000 SVGA (PC)	299 F
B 17 (AM AT)	280 F
B 17 (PC)	340 F
Battle Isle (AM PC)	280 F
Body Blows (A)	240 F
Bretrayal at Krondor (PC)	355 F
Beneath a steel sky (AM PC)	NC
Caesar (AM AT PC)	320 F
Chaos Engine (AM AT)	245 F
Chess Maniac (PC)	330 F
Chuck Rock 2 (AM)	230 F
Civilization (AM AT PC M)	310 F
Crazy Cars 3 (AM AT PC)	250 F
Cohort 2 (AM PC)	330 F
Dungeon Master 2 (PC)	NC
Dragons Lair 3 (AM PC)	345 F
Dracula Unleashed (CD)	NC
Dune 2 (PC AM)	325 F
Dyna Blaster (AM AT)	225 F
Creepers (PC)	310 F
Elite II (AM AT PC)'	265 F
Eight Ball Deluxe (PC)	279 F
Eye of the Beholer 3 vf (PC)	325 F
F1 Grand Prix (AM AT) (PC 330F)	275 F
Jurassic Park (AM) (PC 305F)	240 F
KGB Vf (AM AT) (PC 365F)	285 F
Lemmings 2 (AM PC)	275 F
Monkey Island 2 VF (AM PC)	330 F
Pent House Hot numbers (AM PC)	315 F
Populous 2 (AM AT)	235 F
Street Fighter 2 (AM AT PC)	240 F
Sensible Soccer (AM) (PC 265F)	220 F
Syndicate (AM) (PC 305F)	245 F
StarLord (PC)	355 F
Spacd Hulk (PC)	315 F
Shadow of the Comet VF (PC)	325 F
Super Frog (AM)	245 F
TFX (AM) (PC 325)	265 F
Transartica vf (AM AT)	255 F
Universal Monster (AM)	240 F
Wing Commander (AM PC)	295 F

CETTE LISTE EST UN CONDENSE TELEPHONEZ-NOUS POUR LES JEUX QUI N'Y FIGURENT PAS. Catalogue complet envoyé avec votre première commande

NOUVEAUTES CD32 :

Alfred Chicken	Dracula unleashed
Sensible Soccer	TV Sports
Captive 2	Chaos Engine
Zool	Landmover Man
Alien Breed 2	Body Blows
TFX	Jurassic Park
Dracula	Microcosm

SPECIAL AMIGA 1200 :

Blastar	NC	Star Treck	305
Dennis	NC	Super Lea M	235
Ishar II	265	TFX	265
Jurassic Park	245	Transartica	265
Nigel Mansell	265	Wing Comm	265
Sleep Walker	235	Zool	235

GAGNEZ SUR LES NOUVEAUTES
En réservant les nouveaux jeux vous pourrez économiser jusqu'à 20 % et être les premiers à les recevoir. Téléphonez nous pour connaître les détails de cette offre.

Disquettes 3.5 DD
Par 10: 49 Frs la boîte
Par 50: 220Frs la boîte
Par 100: 380 Frs la boîte
Disquettes 3.5 HD
Par 10: 65 Frs la boîte

Boîte POSSO
CONTENANCE
150 disquettes 3.5
Commandée seule : 169 F
Avec des jeux : 119 Frs

Nombreux Joysticks à compter de 75 frs nous consulter

*********LE CREDIT CCM********
À partir de 1200 Frs, payez en 4 fois sans frais ou Crédit traditionnel

CONDITIONS DE VENTE:
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre-remboursement. AJOUTEZ 50 FRS (90 Frs en CR) de participation aux frais d'expédition. Les ordinateurs sont expédiés en port dû. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restockage.

news

COSMIC



Cosmic Spacehead est un jeu spatial d'un genre assez particulier. En effet, dans ce logiciel de Codemasters, vous allez incarner un extra-terrestre touriste dont le but est de prouver l'existence des... euh, extra-extra-terrestres, c'est-à-dire des terriens. De nous, donc. Mélangeant arcade et aventure, ce jeu promet une avalanche de gags. On visiste de nombreux lieux dans lesquelles il est possible de manipuler des objets et de diriger des personnages différents. En tant qu'habitant de la planète Linoleum, vous pourrez aussi visiter une base lunaire. Détail amusant, la création de ce jeu a donné lieu à un tournage par une équipe de télévision britannique. La suite sur nos écrans Amiga et PC en novembre. Pour l'émission, on verra plus tard mais ne vous inquiétez pas, on vous tiendra au courant.



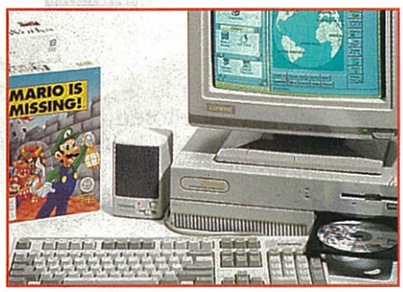
RADIO WINDOWS

On connaissait déjà les cartes vidéo permettant de regarder la télé dans une fenêtre Windows pendant qu'on travaille dans une autre; Ad Lib sort cet automne une carte audio qui permet d'écouter la radio grâce à un tuner FM intégré, la Ad Lib Gold 1600RS. Commentaire d'Ad Lib: "on travaille mieux, parce qu'on est moins distrait qu'avec la télévision". Commentaire de Joystick: sans carte du tout, on travaille mieux parce qu'on est moins distrait par la radio.



COMPAQ ESSAYE DE SUIVRE

Si les gros bonnets de la micro se lancent dans le marché grand public, où va-t-on? Compaq propose sa nouvelle gamme Presario orientée vers le multimédia. Un ensemble de trois configurations est d'ores et déjà disponible à des prix s'échelonnant de 10.000 à 15.000 francs TTC.
Le Presario 425 se situe en entrée de gamme. Basé autour d'un 486SX25, sa capacité mémoire de 4 Mo de RAM est extensible jusqu'à 20 Mo. Il comprend une unité de disquette de 3"1/2, ainsi qu'un disque dur de 100 Mo. Une prise joystick est proposée en standard, et le moniteur répond à la norme SVGA.
Le second répond au doux nom de "Presario 633". Ses spécificités techniques le réservent plutôt pour des applications bureautiques. Le disque dur passe à 200 Mo, et la fréquence du processeur à 33 Mhz (SX). Son prix se situe aux alentours de 12.000 francs. Le dernier de la gamme, a fortiori le plus cher, dispose d'un 486SX25, d'un disque dur de 120 Mo, de 4 Mo de RAM, d'un lecteur de CD ROM et d'une carte sonore Pro Audio Spectrum 16. Bien entendu, l'écran est toujours un SVGA, et la prise joystick plus présente que jamais. Un Bundle de 5 CD (assez pourrave) accompagne le monstre.



Signalons enfin que ces derniers sont livrés avec ClarisWorks (un intégré), Mario a disparu (un jeu éducatif) et Compaq Grand Slam Cup préinstallé sur le disque dur, et qu'un module, facilitant la prise en main de la machine, vous accueille dès la mise en route. Une dernière info, les "Presario" sont équipés d'un économiseur d'énergie réduisant la consommation d'électricité. Je ne voudrais pas me mêler de ce qui ne me regarde pas, mais c'est quand même un peu cher, tout ça!

QEMM

Même si le DOS 6 apporte quelques progrès à la gestion chaotique de la mémoire du PC, il reste encore du boulot. Si vous ne souhaitez pas attendre une hypothétique version xxx du DOS qui vous permettra enfin de faire tourner vos applications préférées sans vous arracher les cheveux sur le Config.sys, QEMM 7 devrait vous tirer d'affaire. La nouvelle mouture du célèbre gestionnaire de mémoire de Quaterdeck dispose de nouvelles fonctions la rendant compatible avec DOS 6. Elle permet de reloger le DOS en mémoire haute de façon efficace et surtout, permet de gérer la mémoire supplémentaire d'un bloc. Plus besoin de se demander si l'on souhaite être en EMS ou XMS ni combien de Mo on allouera à ces deux gestionnaires particuliers. La mémoire est une fois pour toute prête à accueillir vos applications, QEMM la restitue à la demande en mémoire étendue ou en mémoire paginée. De plus, QEMM 7 reloge en mémoire haute les programmes résidents du DOS 6, de type Vsafe, Undelete et autres Doskey. Enfin, contrairement à la version précédente qui accordait 24 Ko supplémentaires aux applications DOS tournant sous Windows, Vidram alloue dorénavant 700 Ko (en mode texte) à ces dernières.
A noter que QEMM 7 est livré avec Manifest, logiciel qui analyse la configuration PC et permet de prendre connaissance d'éventuels dysfonctionnements.

Microsoft a déclaré: "il n'y a pas de bugs dans le DOS 6.0". Gros présomptueux, va.



NOUVELLE WAVE

Orchid, constructeur bien connu pour ses cartes vidéo (Fahrenheit, Celsius, etc.), passe du pixel au décibel avec une carte son aux capacités fort étendues. La Soundwave 32 est en effet une carte 16 bits utilisant la technologie DSP qui va permettre aux joueurs de retrouver plusieurs standards sur un seul support. Compatible Adlib (ça va de soi), la SoundWave 32 est également compatible SoundBlaster, Microsoft Windows Sound System, Roland MT 32 et General Midi. Rappelons que le General Midi est à la musique ce que le code ASCII est aux lettres de l'alphabet, à savoir que dans ce mode, l'emplacement des sons dans les banques est le même, quel que soit l'instrument (ou la carte) utilisé. Équipée de chips ADSP 2115 (Audio Digital Signal Process) et 1848 CODEC, elle dispose d'une interface Roland MPU 401, ce qui permet de la commander par un clavier de synthétiseur Midi. Bénéficiant du standard MPC 1 et 2, cette carte est d'autant plus complète que les deux modes qui nous intéressent (Soundblaster et MT32/General Midi) peuvent être joués en même temps. En clair cela signifie pour le joueur qu'il pourra profiter de musiques jouées par le module MT32 ou General Midi tandis que les bruitages seront traités par la section Soundblaster, comme le proposent les jeux Origin, Sierra ou Westwood par exemple. Mieux encore, le Chip compatible Soundblaster (24 voies) est nettement meilleur que cette dernière grâce à la présence d'une ROM de 8 Mo comportant des sons échantillonnés. Lorsque le jeu utilise des effets de percussions, le résultat est particulièrement probant. En revanche, la section MT 32 (32 voies) est de qualité inférieure à ce qu'on obtient avec un véritable expandeur Roland. Livrée avec deux enceintes amplifiées, un micro (permettant d'échantillonner ses propres sons en 8 et 16 bits jusqu'à 48 Khz), la carte est équipée d'une interface CD ROM AT BUS compatible Sony et Mitsumi autorisant la double vitesse et le multi-session. Enfin, et c'est là le plus étonnant, la chose devrait coûter moins de 2000 francs TTC.



MB

Si vous jouiez à "Seigneur de guerre", le jeu de plateau de MB, vous serez content d'apprendre que l'éditeur MB annonce la sortie de deux modules pour ce jeu: Lords Impériaux et Maraudeurs du Chaos. Si vous n'y jouiez pas, vous ne vous réjouirez pas et c'est un tort car le jeu est très intéressant. Ce jeu, mi-wargame mi-JdR permet de diriger des équipes de guerriers devant taper d'autres équipes. Particularité, le produit comporte figurines et décors de qualité et non pas de simples bouts de carton. Les deux modules comportent une vingtaine de figurines.



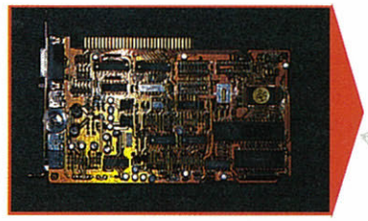
CINE BOOK



Destiné aux mordus du cinéma, Ciné Book, édité par D.H.E. (filiale de Walt Disney Company et Hachette) regroupe, sous un format de poche, des informations inédites et passionnantes sur les films que vous aimez: Jurassic Park, Mario Bros, etc. Proposé dans deux collections (Adolescents et Adultes), Ciné Book, c'est des reportages, des interviews, des images inédites et le scénario, le tout pour le prix d'une place de cinéma, la file d'attente en moins.

RAPPROCHEMENT





Maxis, éditeur des Sim (Sim City, Earth, Life, Ant, Farm, Fish, et ça fait dix minutes que je cherche quelque chose de drôle à rajouter, mais je ne trouve rien dont Maxis ne puisse pas faire un simulateur un jour. Même Sim Enclume, ils en sont capables, et ils trouveraient même le moyen de rendre ça intéressant) ouvre une filiale à Londres.

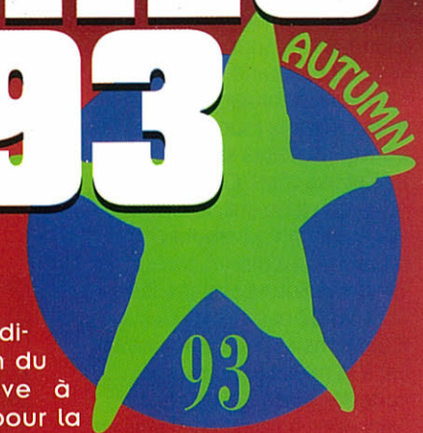
MIDI PÉTANTE

Emagic annonce la sortie de Notator Logic sur Falcon. Ce séquenceur permet de composer et de stocker ses morceaux MIDI. Exploitant le DSP, Notator dispose d'un couper/coller et permet l'édition de partitions.

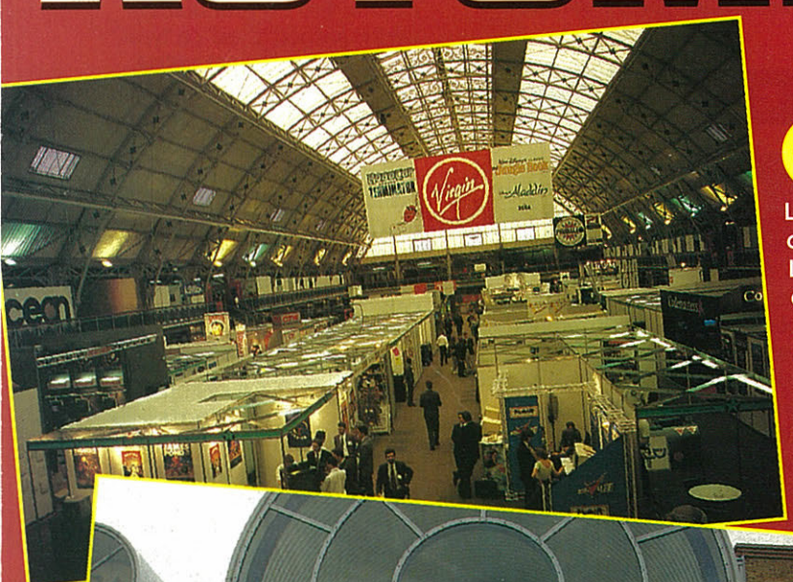
MELODY ELLE SONNE

La carte Melody II, éditée par Ubi Soft, est, on s'en doute, une carte son pour PC. Compatible SoundBlaster et Adlib, elle saura vous faire jouer en musique mais aussi vous faire profiter de voix digitalisées dans vos jeux préférés. La carte, qui s'insère dans un slot 8 bits, dispose d'un synthétiseur 11 voix FM, c'est-à-dire en modulation de fréquence. C'est ce type de synthèse qui est utilisé en mode Adlib ou en mode SoundBlaster pour reproduire des sons synthétisés. Côté échantillonnage, on trouve aussi les composants adéquats permettant de reproduire des sons digitalisés ou bien de les enregistrer. Pour cela, la carte Melody II utilise une technologie particulière appelée AGC (Automatic Gain Control). Ce système donne à la carte la possibilité de régler d'elle-même les niveaux d'entrée du son, afin d'obtenir une qualité optimum sans risque de ronflement ni de saturation. Comme ses consœurs (SoundBlaster en tête), la Melody II utilise un algorithme de décompression basé sur la technologie DMA. La compression des sons peut aller de 2/1 à 4/1. Un ampli de 4W permet de connecter la carte sur deux mini-enceintes (livrées avec la carte). En plus de la partie son, la Melody II dispose d'une prise Joystick et d'une interface Midi utilisant ce port. En plus de la carte et des enceintes, le package de la Melody contient, outre l'excellent Kick Off II, des logiciels permettant d'utiliser la carte. Ces logiciels permettent d'enregistrer et de reproduire des sons sous DOS. Plus intéressant, des utilitaires fonctionnant sous Windows 3.1 son présents: Messenger, un économiseur d'écran, permet de se laisser des messages enregistrés et Midi Trax, séquenceur, qui sert à créer des morceaux Midi.Ce séquenceur, qui fonctionne en temps réel ou en mode pas à pas dispose de 64 pistes. Une section mixage permet de retravailler ses morceaux.

ECTS LONDRES AUTOMNE 93



PAR SEB,
L'AMI DES JEUX VIDÉO.





Foncez dans les pages suivantes pour lire les mini-previews que nous vous avons préparées. Avec un peu de chance, vous aurez l'impression d'être vraiment dans l'enceinte du salon. Vous entendrez les bip-bip des machines, vous sentirez les déodorants puissants des costards-cravates qui déambulent à la recherche de nouveaux jeux à signer.

C'est maintenant une tradition, toute la profession du jeu vidéo se retrouve à Londres, début septembre, pour la deuxième édition annuelle de l'ECTS. La période est particulièrement stratégique, c'est là qu'on découvre les titres qui cartonneront dans les ventes de noël, c'est là qu'on entend les premières infos sur les prochains gros titres de l'année suivante. Beaucoup moins imposant que ses confrères américains de Las Vegas ou de Chicago, l'ECTS de Londres reflète plus justement l'état du marché européen.

Première surprise, les éditeurs avaient relativement peu de titres nouveaux à nous présenter, comparativement aux précédents salons de la même époque. Une explication simple à cela, les jeux sont de plus en plus sophistiqués et demandent des temps de développement toujours plus longs. C'est aussi le signe de la disparition des très nombreux petits labels qui fleurissaient encore il y a quelques années. Il ne reste plus que les grands groupes, ou presque, les gens du jeu vidéo qui se consacrent sur quelques gros titres par an.

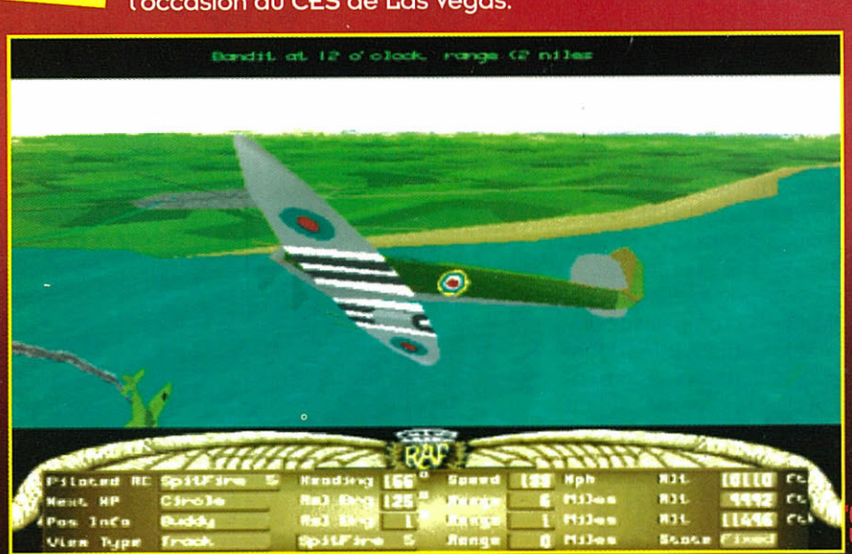
Nous avons tout de même pu admirer quelques chefs-d'œuvre, et vous pourrez les découvrir dans quelques pages. Stonekeep d'Interplay, Ultima 8 d'Electronic Arts, Return to Zork d'Activision, 7th Guest sur CDI, Forgotten Castle de Twin Dolphin Games, Police Quest 4 de Sierra, autant de titres véritablement assommants, qui compensent largement le peu de véritables nouveautés.

Dans les couloirs de l'ECTS, nous n'avons pas vu l'ombre d'un jeu sur 3DO, les mauvaises langues diront que le bébé est mort-né. La bécane CD ne sortira en fait que l'été prochain en Europe, elle n'est donc pas encore d'actualité chez nous. Par contre, elle sera disponible au mois d'octobre aux States. Nous ferons le point au mois de janvier, à l'occasion du CES de Las Vegas.

VIRGIN

VIRGIN se lance dans la simulation de vol avec Overlord sur PC. Peu d'infos pour l'instant, juste cette photo à vous offrir. Le joueur pilotera de superbes Spitfire et prendra part aux conflits de la Seconde Guerre mondiale.

Toujours chez Virgin, Terminator 2 est en cours de réalisation sur Amiga et sur PC. Nous avons vu une vidéo, ça cartonne. Les sprites sont énormes, ça explose de partout, de l'action pure et dure.



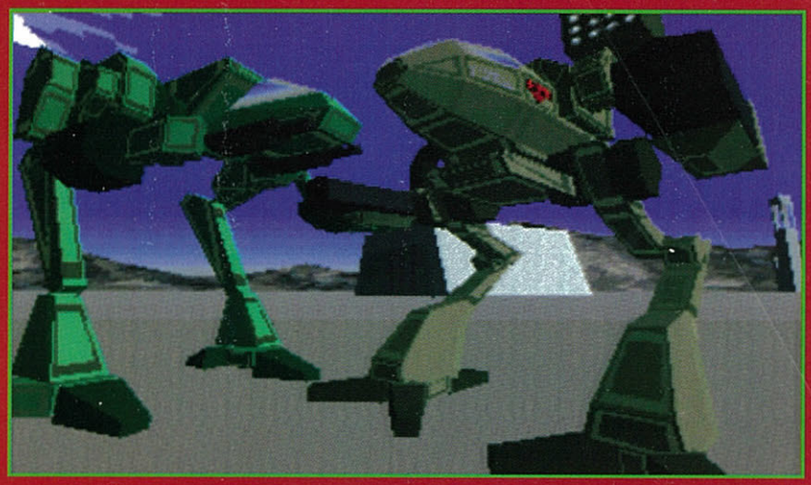
ACTIVISION

Il n'y a pas encore si longtemps, Activision avait quasiment disparu de la scène, de l'actualité des jeux sur micros. Son retour, amorcé depuis quelques mois, et qui se concrétisera dans les deux mois qui viennent, est des plus percutant. Plusieurs titres prévus, et rien que des hits en puissance.



MECHWARRIOR 2

STANDARD: PC
SORTIE: JANVIER 94



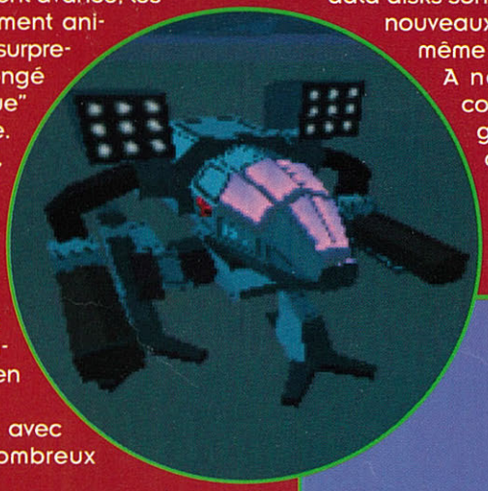
Entièrement voué au combat, au duel meurtrier, Mechwarrior 2 vous installe dans le cockpit d'un géant de métal ; dans une machine de guerre futuriste que vous piloterez à travers de nombreuses missions, dans le but d'écrabouiller tout ce qui osera se dresser devant vous. Vous faites partie de l'un des six clans qui se partagent le monde, et, bien sûr, votre but est d'anéantir les cinq autres pour rester seul maître à bord de notre planète.

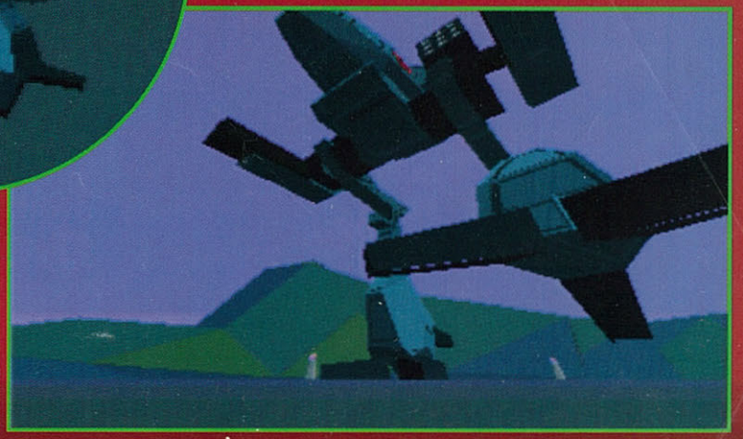
Le soft, qui nous avait déjà été présenté au CES de Chicago, a sacrément avancé, les géants de métal sont maintenant entièrement animés, entièrement articulés. Le résultat est surprenant, et on a bien l'impression d'être plongé dans la scène de "L'Empire contre-attaque" où les bipèdes de métal foulaient la glace. Seize Mechs différents vous sont proposés, chacun avec ses graphismes, ses commandes et son cockpit. Vous équiperez votre machine en puisant dans les quarante armes différentes disponibles dans le jeu, du laser au lance-missiles en passant par le canon à particules ou la mitrailleuse surpuissante ; de quoi pulvériser des bataillons complets de nos armées actuelles, en une simple pression sur "feu".

Mechwarrior 2 est entièrement compatible avec le superbe joystick Thrustmaster. Ses nombreux boutons vous permettent de gérer le programme tout entier, sans jamais toucher au clavier : passer en "vue extérieure", effectuer une rotation de la caméra, avancer avec le robot, tourner, changer d'armes, tout est accessible d'une seule main.

Les décors du jeu mélangent, de façon astucieuse, la 3D surfaces pleines pour les objets animés et pour les bâtiments, avec la 3D surfacée et mappée pour les décors qui se trouvent dans le fond du jeu : collines, montagnes. Trente mondes différents vous attendent, et vous vous battrez en pleine campagne, au milieu de cités futuristes, mais aussi sur la glace ou même sous l'eau. A noter que des data-disks sont, d'ores et déjà, prévus, et qu'ils proposeront de nouveaux scénarios, mais aussi de nouvelles armes, et même de nouveaux robots de combat.

A noter qu'il est possible d'affronter un pote connecté par câble ou par modem, et que les programmeurs étudient actuellement l'adaptation de Mechwarrior 2 dans une configuration Réalité Virtuelle : l'année prochaine, un casque à images 3D devrait être disponible pour PC. Nous en reparlerons quand nous aurons plus de détails.







TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

Le projet Alien VS Predator, présenté à plusieurs reprises dans Joystick, qui devait voir le jour sur PC avant la fin de l'année, a été stoppé en plein développement. Activision ayant eu quelques problèmes de licence avec la Fox, détentrice des droits des personnages.

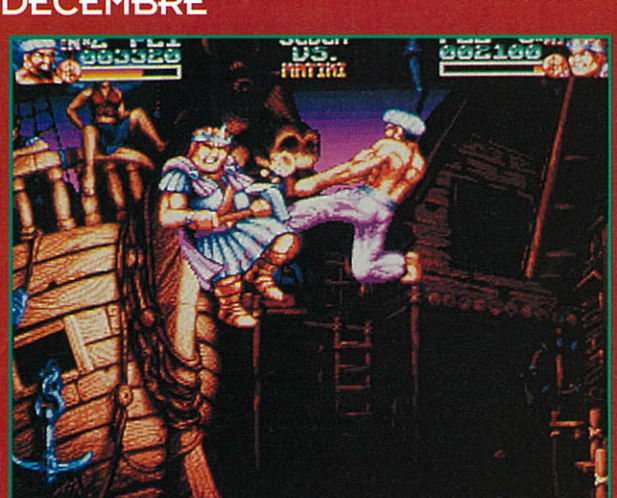
TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

RENEGADE

De plus en plus d'équipes de développement se mettent à travailler pour Renegade, à travers toute l'Europe. Du coup, de nombreux titres sont attendus pour les mois à venir, des gros titres même, une bonne dose de futurs hits.

ELFMANIA

STANDARD: AMIGA
SORTIE : DECEMBRE



L'attrait pour les Beat'em up, les jeux de baston où deux personnages se cartonnent jusqu'à ce qu'un des protagonistes s'écroule au sol, n'est pas nouveau. Street Fighter II n'a fait que raviver une flamme au passé déjà bien agité, relançant joyeusement la mode.

L'équipe finlandaise Terramarque travaille depuis plus d'un an sur Elfmania, sur Amiga. Ils n'ont pas à regretter ce temps de développement relativement long pour ce genre de jeu, le résultat est tout à fait exceptionnel. Elfmania, au moment de sa sortie, sera sans aucun doute la référence ultime en matière de Beat'em up sur micro, tous les autres titres sont balayés, même les meilleurs comme le tout récent Body Blows.

Il suffit de jeter un coup d'œil aux graphismes d'Elfmania pour se rendre compte de la performance effectuée par les programmeurs. Sans trop exagérer, Elfmania fait sérieusement penser aux jeux de baston que l'on peut trouver sur Neo-Geo, c'est dire... Les sprites des personnages sont absolument énormes, les graphismes sont très beaux et très colorés, les animations sont excellentes, et le tout bouge en 50 images par seconde. Les décors très fouillés scrollent horizontalement et verticalement, selon la position des combattants.





Histoire d'en mettre plein la vue à tout le monde, les programmeurs de Terramarque ont réalisé un scrolling différentiel sur le sol, comme dans Street Fighter II sur arcade. L'effet de profondeur et la souplesse du mouvement n'en sont que plus impressionnants.



Les joueurs, puisqu'il est possible de jouer à deux simultanément, choisissent leur personnage parmi les six disponibles. Chaque personnage vient d'un pays différent, chacun a ses propres coups, son propre style, chacun a son décor de prédilection. Les sons du jeu sont tous digitalisés, et illustrent parfaitement la violence du jeu. Des phases bonus, où les joueurs doivent détruire une construction ou un objet donné, s'intercalent entre les niveaux.

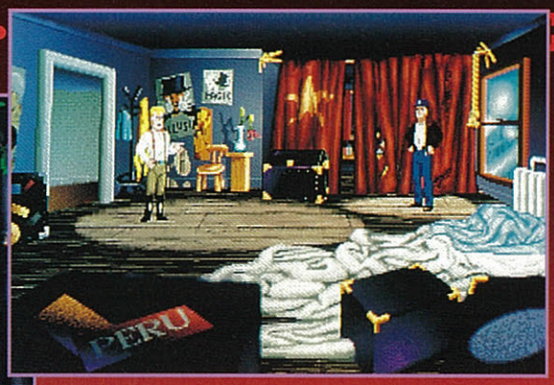
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

STANDARDS : AMIGA-PC PHOTOS: PC
SORTIE : COURANT 94

Ce jeu nous vient d'Australie, d'une nouvelle équipe de développeurs appelée Binary Illusions, et c'est Renegade qui se charge de l'édition et de la distribution en Europe.







d'embrouilles dont vous essaierez de le dépêtrer.
Le soucis principal des programmeurs de Binary Illusions concerne l'interactivité. Le joueur pourra donc manipuler pratiquement tous les objets à l'écran, et surtout, pourra dialoguer avec les personnages de façon poussée.

Aventure entièrement graphique et animée, Flight of the Amazon Queen se contrôle à la souris, à l'aide d'une série d'icônes placée en bas de l'écran. Le scénario met en scène un pilote des années quarante qui s'écrabouille, avec son avion, en pleine jungle sud-américaine. Evidemment, il va lui arriver tout un tas

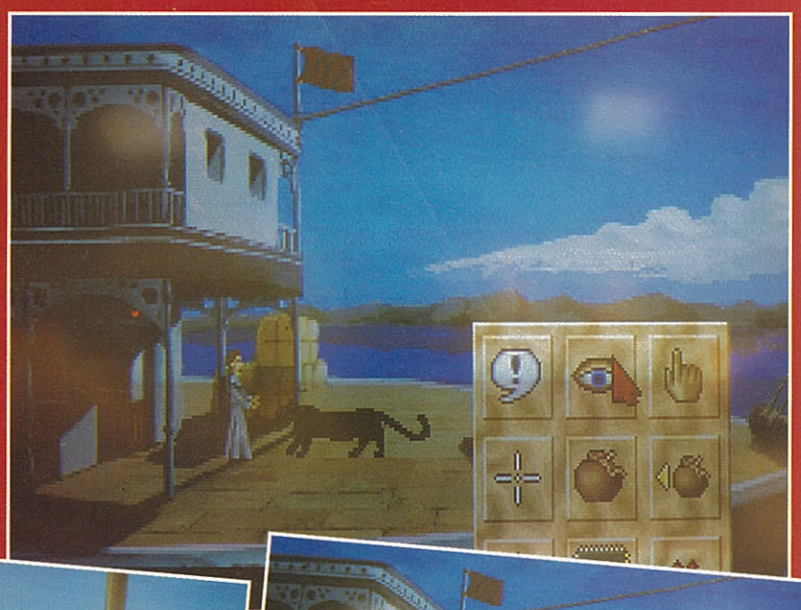
TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX
Renegade prépare de nombreux titres CD32, dont le hit énorme de l'année passée : Sensible Soccer. Pendant ce temps, Fire & Ice sur PC se termine et Chaos Engine Amiga 1200 se prépare à tomber dans les bacs des revendeurs. Les graphismes de ce dernier sont maintenant en 256 couleurs, avec des sons plus performants également.
TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

FLAIR

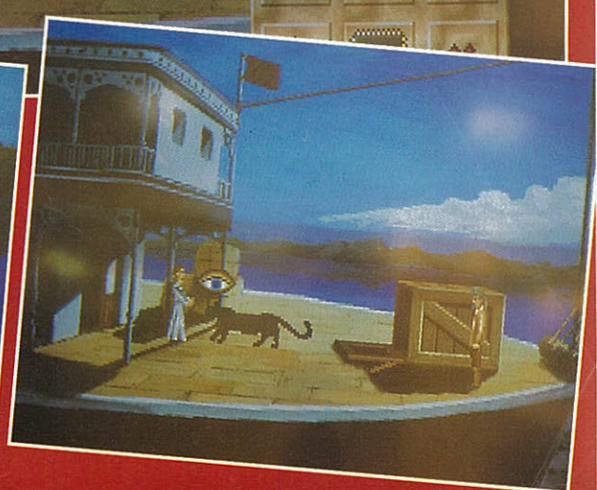
Ça y est, Flair est bien installé dans le monde de la micro, le rythme de croisière est atteint. Plusieurs titres sont attendus pour le mois prochain, dont Oscar et Genesia, déjà présentés dans nos previews.

TREASURE IN THE SILVER LAKE

STANDARD: PC
SORTIE: OCTOBRE







Ce soft est l'adaptation sur micro, sous la forme d'un jeu d'aventure, du roman du même titre de Karl May. Auteur allemand du début du siècle, Karl May s'est spécialisé dans les épopées situées dans l'univers du western américain. Ses livres sont des best-sellers, encore aujourd'hui, en Allemagne et en Suisse où le jeu se prépare une belle carrière. Ce sont d'ailleurs les programmeurs de Linel, société suisse, qui se sont chargés du développement du jeu pour Flair.
Entièrement graphique et animé, avec une interface des plus simples où il suffit de pointer et de cliquer, Treasure in the Silver Lake vous fera partager la vie des trappeurs, des indiens et autres cow-boys.
Des routines spéciales appelées Macs Opera, développées par Flair, se chargeront des ambiances sonores. Comme dans un film, les musiques, les bruitages évolueront selon l'intensité de l'action.
Plus de 70 lieux entièrement animés composeront les décors de ce jeu d'aventure, entièrement en VGA 256 couleurs.

TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX
Tout début octobre, devrait sortir une nouvelle simulation sportive made in Flair, déjà auteur de Summer Olympiad, Winter Olympiad, Winter Super Sports et Euro Soccer. Course de 100 mètres, saut en longueur, kayak, boxe et compagnie sont au programme, pour Amiga et PC.
TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

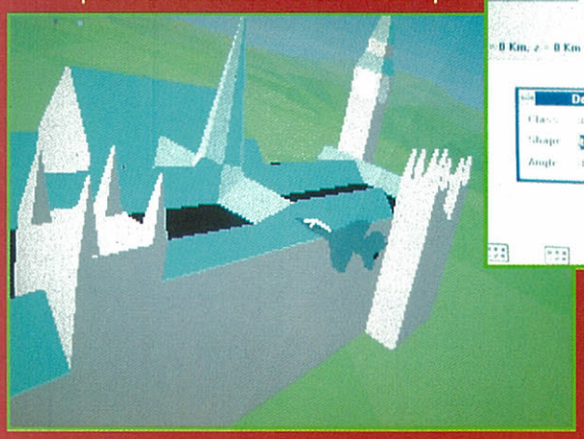
DOMARK

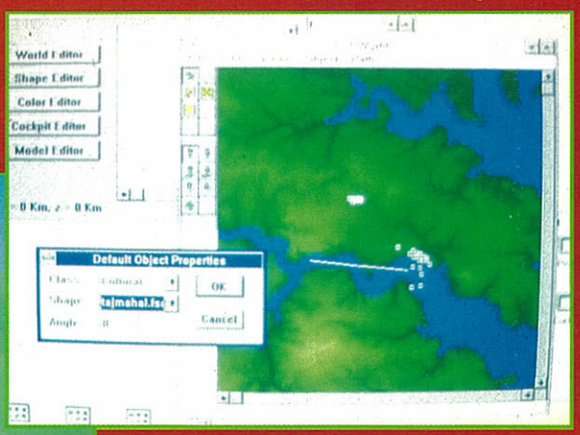
Le dernier soft micro sorti chez Domark, Championship Manager 93, s'est vendu Outre-Manche comme des petits pains. Je ne comprendrai décidément jamais pourquoi les simulateurs de management de foot marchent aussi bien. Souhaitons que les prochains titres Domark cartonnent autant.

FLIGHT-SIM TOOLKIT

STANDARD: PC
SORTIE: NOVEMBRE

Ça vous plairait de voler au-dessus de votre quartier, de bombarder votre bahut, d'attaquer la voiture de votre prof. de maths en rase-mottes, de tirer sur la niche du chien de votre voisine ? Ça vous amuserait pas mal tout ça, non ? C'est ce que vous propose Domark avec son Flight-Sim Toolkit, un simulateur de vol où tout, absolument tout, est modifiable par l'utilisateur. C'est vous qui





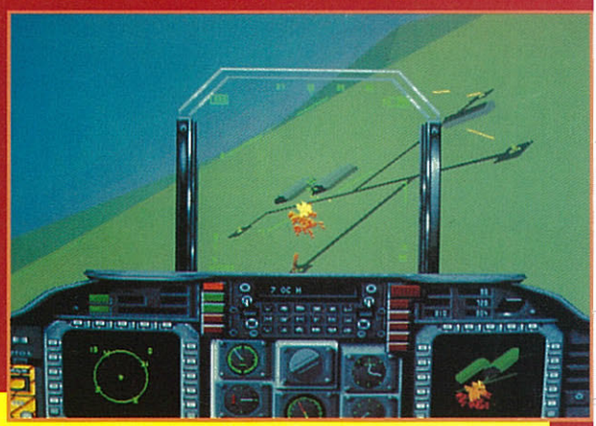
créez le monde dans lequel vous allez évoluer, vous dessinez les objets 3D, vous les placez où vous voulez dans les décors que vous avez dessinés au préalable.
Même les avions sont modifiables, vous indiquez tout leurs paramètres ainsi que la tronche qu'ils ont. Le cockpit, c'est vous aussi qui le dessinez, bref, vous êtes entièrement libre.
Ensuite, le joueur décide de la mission à effectuer : aller bombarder tel site, détruire tel objet, récupérer tel autre ou larguer un bidule sur un machin, là encore vous faites ce que vous voulez. C'est absolument éclatant, imaginez un peu les scénarios tordus que vous allez pouvoir créer. Ensuite, vous n'avez plus qu'à sauver le fichier, et votre petit jeu pourra être lancé indépendamment de Flight-Sim Toolkit.

SUPER VGA HARRIER

STANDARD: PC
SORTIE: OCTOBRE



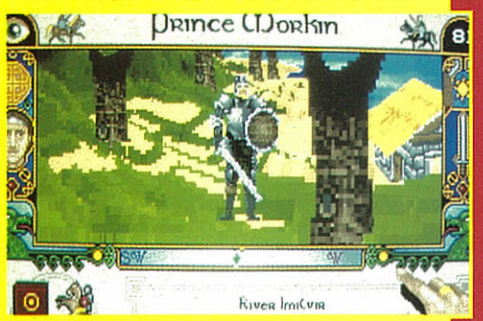
Sorti depuis maintenant de nombreux mois, le simulateur de vol AV8B Harrier Assault a eu un succès non négligeable. Super VGA Harrier propose le même jeu avec des graphismes en Super VGA, deux fois plus fins donc. Les graphismes Super VGA sont absolument superbes, on a même l'impression de se retrouver devant l'écran d'un Macintosh. Finis les gros pixels. Les collines, les vallées, les rivières, les bâtiments, les véhicules et les avions ennemis, tout est très beau et agréable à regarder.



TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

Une petite minute de nostalgie, je m'adresse aux plus anciens d'entre-vous, à ceux qui jouaient déjà sur Spectrum ou sur Commodore 64. Vous vous souvenez de Lords of Midnight ?, et bien Domark s'apprête à sortir Lord of Midnight sur PC, d'ici la fin de l'année, avec bien sûr des graphismes entièrement retravaillés. Attendons de voir si le thème n'a pas vieilli.

TELEX TELEX TELEX



Date : Octobre
Montant chèque : 400 F
Objet : *Offre valable sur l'opération JOY ! Chèque Cadô ! voir p.150

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 : Octobre 19 93

Joystick



SUPER JEU DE FOOTBALL!

GOAL!



Quand il s'agit de réaliser un jeu de football, personne ne peut battre DINO DINI le créateur de Kick Off et Kick Off 2 sauf DINO DINI lui-même. GOAL! est sa dernière création et elle surpasse toutes les autres.



Disponible sur AMIGA, PC et ATARI ST

1-0: un mode de déplacement des joueurs révolutionnaire, les joueurs marchent et accélèrent comme dans la réalité, ce qui permet pour la première fois de dribbler et de faire des contre-pieds.

2-0: des changements de caméra permettant d'avoir à volonté ou automatiquement une vue proche ou éloignée du terrain.

3-0: 80 équipes européennes des plus grands championnats dans leur composition réelle. Les performances des joueurs sont basées sur 8 critères qui correspondent à la réalité: rapidité, endurance, précision des tirs, puissance des tirs, engagement physique ...

4-0: toutes les actions peuvent être visionnées au ralenti

5-0: un éditeur d'équipes et de championnat complet

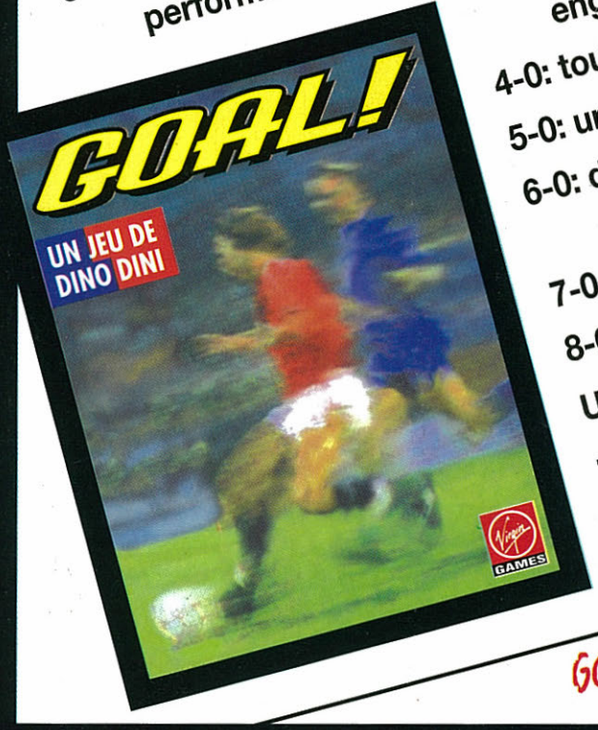
6-0: des effets sonores uniques: écoutez les chants et les encouragements du public

7-0: Contrôle précis des corners, coups-francs et touches

8-0: Jouabilité unique avec un choix de niveau de difficulté.

UNE VERITABLE CORRECTION et en plus ...

... plusieurs terrains - Wembley, sec, humide, gras-, 18 arbitres différents, plusieurs types de compétitions, ... GOAL! de DINO DINI est vraiment le nouveau jeu des champions.



36 15
VIRGIN GAMES

GOAL! SIMPLEMENT LE MEILLEUR JEU DE FOOT QUI EXISTE



Virgin GAMES

INTERPLAY

Depuis plusieurs mois, Interplay fait monter la tension autour de Stonekeep. L'ECTS de Londres n'a pas fait exception, un stand complet lui était réservé. Mais derrière ce titre phare, Interplay nous cachait de nombreux autres softs. Une fin d'année qui s'annonce fertile.



STONEKEEP

STANDARDS : PC PC CDROM
SORTIE : FEVRIER 94

Interplay n'a pas lésiné sur les moyens pour créer l'événement autour de Stonekeep. Un stand décoré en sombre caverne de donjon où les visiteurs pouvaient entrer, un grand écran et deux autres moniteurs qui balançaient les images de Stonekeep en permanence, une sono qui crachait quelques musiques du jeu, et un démonstrateur pour répondre à toutes les questions. Nous étions déjà accrochés par Stonekeep avec ce que nous avions vu auparavant, nous voilà définitivement impatients de recevoir la version finale. Malheureusement, il faudra attendre le mois de février prochain.

Ce sont tout d'abord les graphismes qui font de Stonekeep un produit exceptionnel.



Les décors que nous avons pu voir, une infime partie du jeu pour l'instant, sont de très grande qualité, véritablement impressionnants. Les objets 3D qui les composent sont d'un réalisme saisissant, les surfaces sont parmi les plus belles que nous ayons pu voir jusqu'à maintenant. D'habitude, ce genre de jeu est réservé au CD ROM, les programmeurs d'Interplay ont réussi ce tour de force : Stonekeep est un produit disque dur avant tout, le CD ROM sortira bien plus tard, même s'il nécessite d'installer 10 disquettes HD, et qu'il demande environ 30 mégas de libres sur votre hard drive.

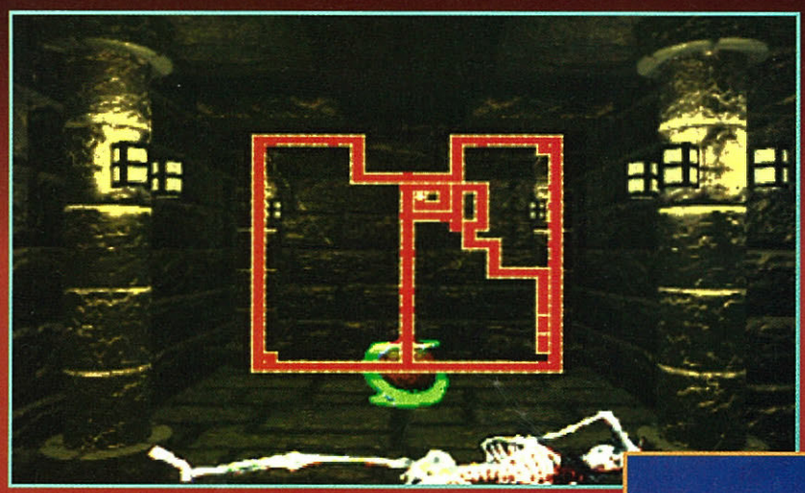
Les éclairages, les effets d'ombres et de lumières sont particulièrement réussis : torches accrochées un peu partout, flammes qui sortent d'un brasero ; on se promène avec grand plaisir dans les couloirs du donjon. On admire les graphismes, on se remplit les yeux de bonheur. Quand soudain, au détour d'un virage, débarque un ennemi, un squelette cavalant et armé d'une épée menaçante. Là, bien avant qu'il ne frappe, c'est le coup de grâce pour le joueur. Le sprite -peut-on encore parler de sprite ?- est énorme, s'approche de vous jusqu'à prendre toute la hauteur de l'écran. Même ainsi, aussi près et aussi grand, il n'y a pas l'ombre d'un effet de pixelisation. C'est la première fois que nous voyons une telle qualité d'animation, un tel réalisme. Pratiquement tous les personnages ont été filmés à partir de mouvements d'acteurs déguisés, puis digitalisés (voir encadré). Les mouvements des monstres sont extrêmement précis, absolument souples et rapides. Même quand il y en a plusieurs à l'écran, qu'ils sont tous affichés en grand et qu'ils s'agitent pour vous taper dessus, le programme ne ralentit pas du tout.





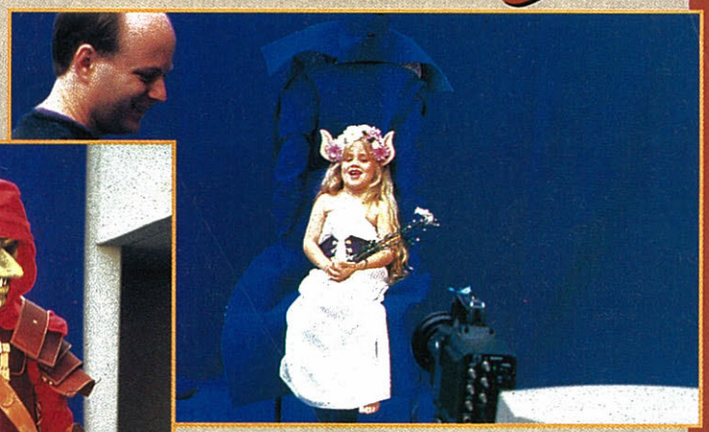






Stonekeep, Le Tournage





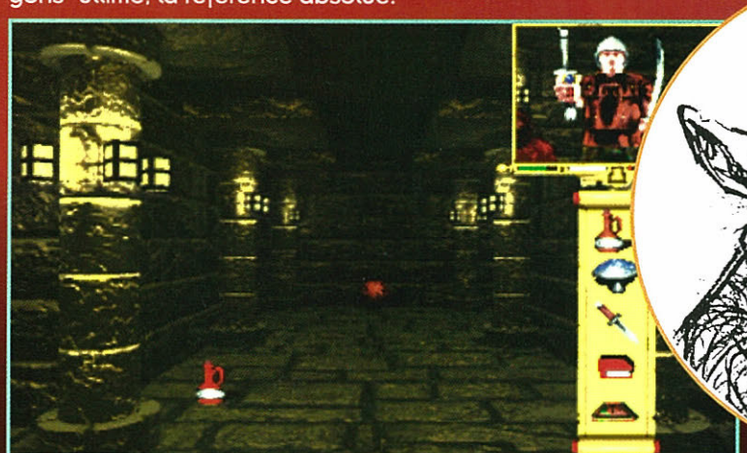
Avec Stonekeep, le but d'Interplay était de plonger le joueur dans l'ambiance d'un jeu de rôles, à tel point qu'au bout d'un moment, il oublie qu'il est face à un ordinateur et se croit véritablement dans les couloirs d'un donjon. Pour cela, une interface originale a été développée, un système de jeu qui limite au maximum les manipulations, et qui laisse le plus de libertés possibles. D'une main, vous frappez les touches curseur du clavier pour vous déplacer, celles-ci sont vos pieds, tandis que la souris sert à contrôler vos mains. Vous déplacez le curseur de la souris pour ramasser des objets, les mettre dans votre inventaire, pour manipuler les mécanismes ou, bien sûr, pour cogner sur vos adversaires. Chaque bouton de la souris correspond à une main du personnage. La vue adoptée par le jeu étant totalement subjective, vous voyez apparaître votre avant-bras quand vous frappez. Ce système de jeu, très simple à assimiler, est extrêmement efficace. Une excellente idée !

Nous avons pu entendre quelques extraits des musiques qui seront intégrées dans le jeu, sur cassette, pas sur ordinateur. L'ambiance est excellente, bien pesante, bien angoissante. Les bruitages sont réussis également, les bruits d'épées et les bruits de pas sont tout à fait réalistes.

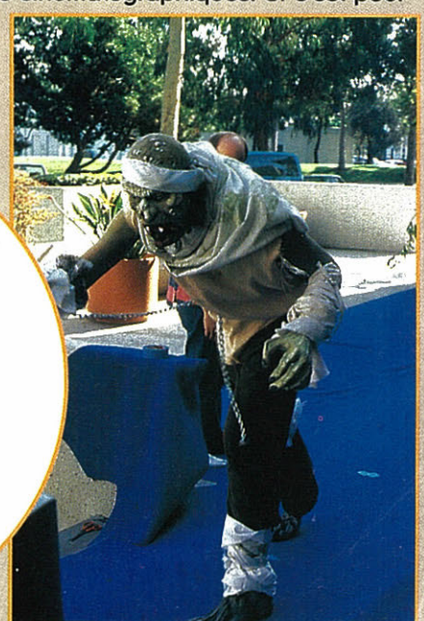
Derrière tout cela se cache, bien sûr, un vaste scénario que nous n'avons pu tester jusqu'à maintenant, le jeu en est encore au stade des premières previews. Il reste encore de nombreux mois de développement avant la sortie définitive de Stonekeep. Si l'histoire est à la hauteur de la qualité graphique du jeu, Stonekeep risque bien d'être le jeu d'aventure à la "donjons et dragons" ultime, la référence absolue.

Pour réaliser un produit véritablement nouveau, il n'y a pas de secret, il faut aller au-delà des techniques habituelles d'animations. Pour développer les animations des personnages et des monstres du jeu, Interplay s'est entouré d'une véritable équipe de cinéma d'Hollywood. Des professionnels du maquillage et du déguisement se sont chargés d'habiller des acteurs en trolls, en squelettes ou encore en goblins. Tout ce monstrueux petit monde s'agitait alors à tour de rôle devant de grands panneaux bleus, face aux caméras. Le fond bleu a permis un détourage et une incrustation beaucoup plus aisée des personnages dans le jeu. Les graphistes n'avaient plus qu'à récupérer les films et à les digitaliser.

De plus en plus, les développements de jeux micro ressemblent à des productions cinématographiques. Si c'est pour obtenir des softs de la qualité de Stonekeep, pas de doute, c'est la voie à suivre.

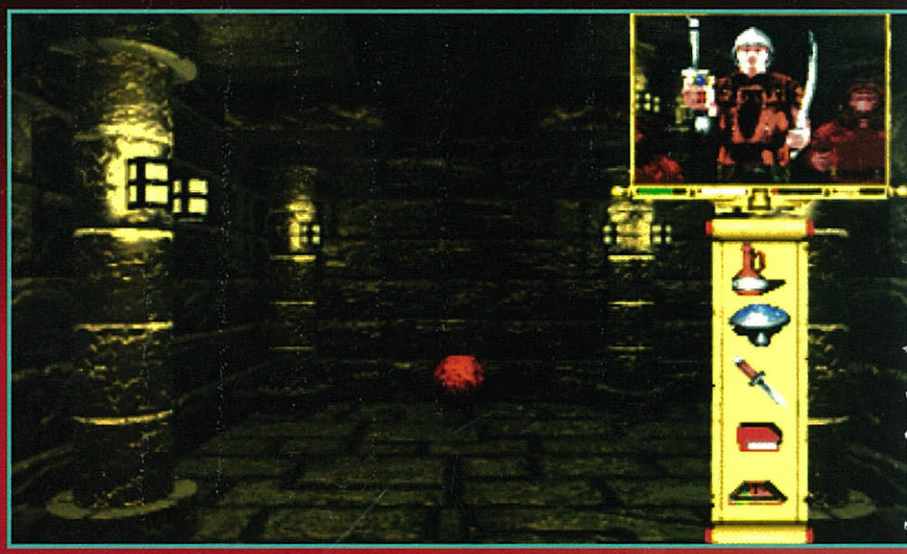






ENTRETIEN AVEC MICHAEL QUARLES

PRODUCTEUR DE STONEKEEP

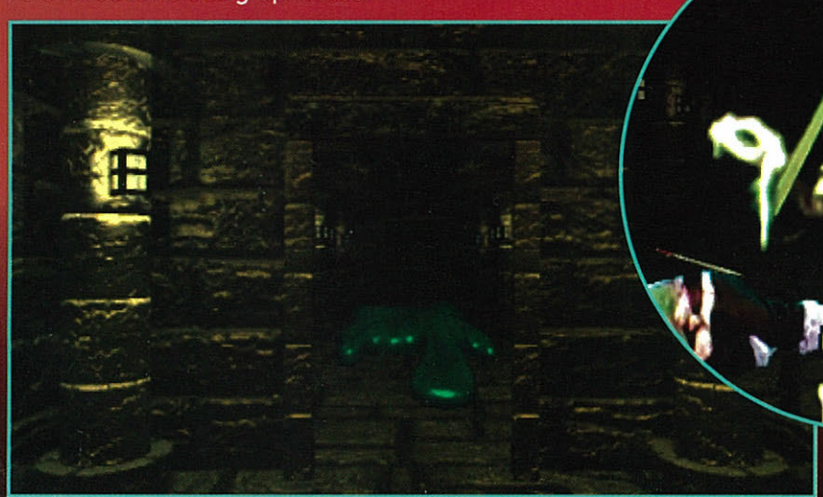




Michael Quarles débute dans le monde de la programmation en 1981, il réalise des petits jeux qui ne sortent pas du disque dur de son ordinateur. En 1986, il entre chez Interplay où il développera plusieurs titres dont Bard's Tale sur ST, ou Wasteland et Battlechess sur PC. Michael est au centre du développement de Stonekeep, producteur et chef de projet. Nous l'avons rencontré à l'ECTS de Londres.

Comment à démarré le projet Stonekeep ?

J'avais envie de faire un jeu de "donjons & dragons" sur micro et j'en ai parlé à Brian Fargo, président d'Interplay. A l'époque, le jeu à la mode, dans le genre, était Sword & Serpents sur NES. Nous avions la sensation qu'il était possible de faire beaucoup mieux pour impliquer le joueur dans une aventure. Brian m'a montré quatre écrans en 3D surfacée qu'il avait dans un tiroir, et nous avons décidé d'aller dans cette direction, vers le réalisme des graphismes.



Vous vous êtes entouré d'une véritable équipe de cinéma professionnelle pour réaliser les animations des monstres de Stonekeep. Pensez-vous que le jeu a besoin de cette ouverture vers d'autres milieux ?

Au départ, nous avions essayé de filmer les monstres nous-mêmes. Nous utilisions des cartes d'acquisition sur Mac, et nous essayions de nous débrouiller avec tous les mouvements des personnages. Nous avons perdu beaucoup de temps. Pour mettre un simple personnage avec toutes ses animations en boîte, il nous fallait près de deux mois. Nous nous sommes alors rendus à Hollywood, auprès d'une équipe de tournage confirmée. Il ne leur a fallu que quelques jours pour enregistrer tous les personnages du jeu.

Une équipe spécialisée dans les effets spéciaux était également sur place, ils s'occupaient tout particulièrement de ce qui touche au feu. Ils connaissent ce domaine comme leur poche, pour avoir avoir bossé sur le tournage de Backdraft, par exemple. Ils ont fait cracher des flammes de plusieurs mètres qui serviront pour l'un des dragons du jeu. Nous étions obligés de nous cacher derrière des plaques de plexiglass pour ne pas cramer sur place.

Quels programmes avez-vous utilisés pour réaliser les graphismes de Stonekeep ?

Les décors ont été dessinés avec Stratavision sur Mac, ce programme est excellent pour obtenir des textures réalistes, même s'il n'est pas terrible pour les animations. Les personnages du jeu ont été animés avec 3D Studio sur PC. Il y a environ quinze étapes d'animation pour chaque personnage, même pour les plus gros. Certaines créatures ont été réalisées avec Imagine sur Amiga, c'est le cas des monstres gluants qui rampent dans les couloirs du donjon.

Le jeu sortira au mois de février, il reste encore beaucoup de choses à réaliser ?

Le scénario est maintenant entièrement terminé, tous les lieux sont définis. Nous avons bossé très longtemps sur cet aspect du jeu, sur l'histoire, les story-boards et les cartes de tous les donjons. Je me suis entouré de véritables spécialistes de "donjons & dragons". Scott La Rocca, designer du jeu, a apporté de nombreuses idées originales. Il ne vient pas du milieu des jeux micro, j'y tenais particulièrement, je voulais quelqu'un d'extérieur pour obtenir un produit différent des autres. Le second designer, Chris Taylors, est également un spécialiste de "d & d", il a réalisé de nombreux jeux de rôles sur micro.



Tous les personnages et les monstres sont maintenant filmés, mais ils ne sont pas encore tous transférés sur ordinateur. Il nous reste pas mal de boulot sur la programmation de la gestion, de la magie, qui aura une place très importante dans le jeu, ainsi que sur l'organisation des combats. Nous serons à l'heure, le jeu sortira en février.

Vous pensez déjà à la suite de Stonekeep ?

Quand la version disquettes sera terminée, nous attaquerons la version CD. Elle proposera, bien sûr, une ambiance sonore plus profonde, mais également d'autres éléments graphiques, des animations supplémentaires en cours de jeu. Puis nous nous mettrons au boulot sur Stonekeep 2, effectivement.

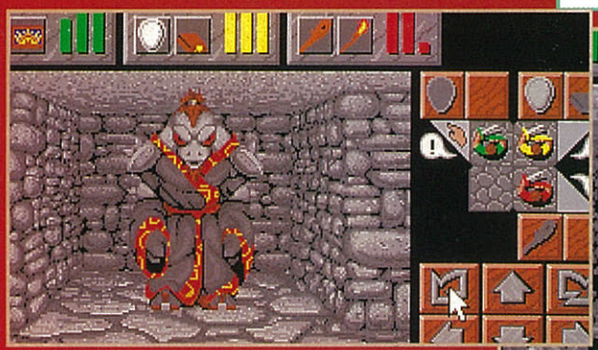


DUNGEON MASTER 2
THE LEGEND OF SKULLKEEP

STANDARD : PC AMIGA ST
SORTIE : DEBUT 94

Dungeon Master a une place toute particulière dans l'histoire du jeu vidéo, une place de choix. Sorti en 1987, il s'est installé pendant de nombreux mois en tête des ventes sur micro. La suite, attendue depuis des lustres, arrivera dans le courant du premier trimestre 1994.

Il ne s'agit pas d'une simple suite, les jeux sur micro ont monstrueusement tellement évolué depuis 1987, que le pauvre Dungeon Master a pris un sacré coup de vieux. Tout en utilisant le même principe ultra-efficace (graphismes en vue subjective, icônes, et vas-y que je clique directement sur l'écran de jeu), Dungeon Master affichera des graphismes en 256 couleurs. À noter que les photos présentées ici ne sont pas encore en 256 couleurs, le jeu est toujours en chantier.

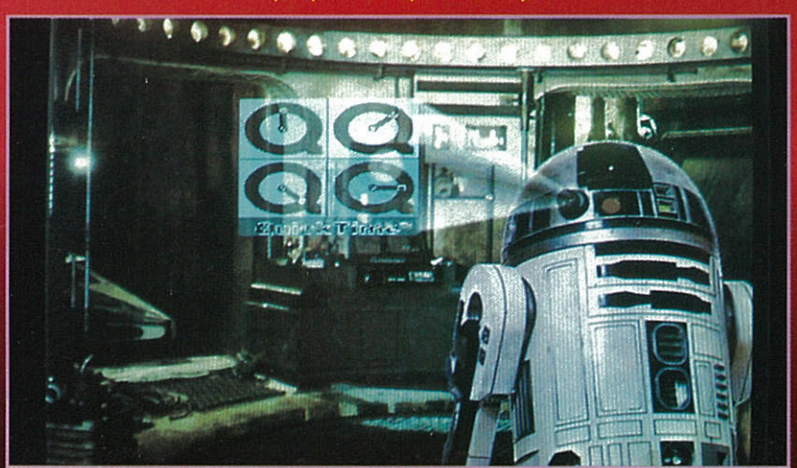




Le monde de DM 2 est beaucoup plus réaliste que celui de son prédécesseur, les personnages ont tous leurs objectifs, leur emploi du temps. L'aventure tout entière se déroule en temps réel.

LUCASARTS

Les deux prochains hits de Lucas, "Sam & Max" et "Rebel Assault", sont pratiquement terminés, ils sortiront sûrement le mois prochain. Il y a de quoi être impatient. En attendant, Lucas nous annonce un nouveau titre qui n'est pas, à proprement parler, un jeu.



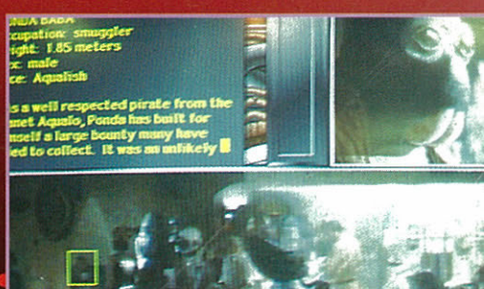
STAR WARS
SCREEN SAVER

STANDARDS : PC WINDOWS - MAC
SORTIE: JANVIER

Quand on possède une licence aussi prestigieuse que celle de Star Wars, il est important de l'amortir au maximum, de l'user jusqu'à la corde. C'est apparemment le but de Lucas, mais ne nous plaignons pas, les titres sont toujours de grande qualité.

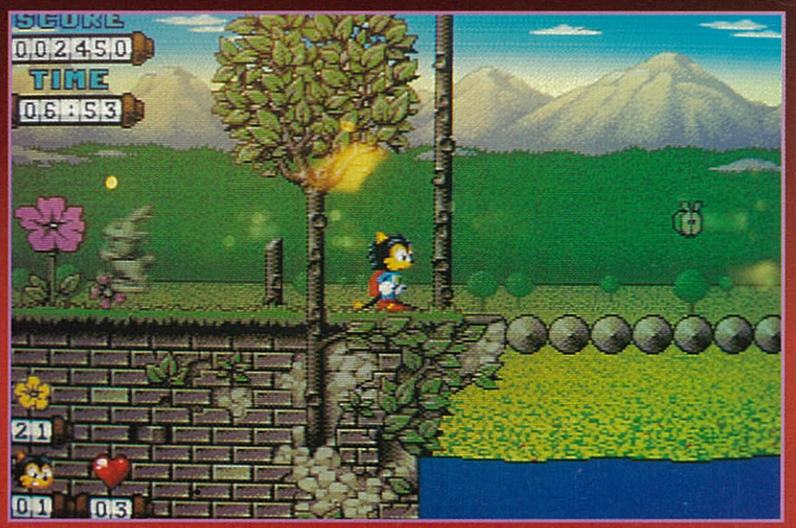
Inutile de partir dans de grandes explications, vous l'avez compris en lisant le titre de ce soft, il s'agit d'un "screen saver", encore un. Le genre a l'air sacrément viable, commercialement parlant. Tout le monde y va de son "screen saver" en ce moment.

Celui de Lucas est, bien sûr, rempli de digitalisations tirées du film "Star Wars", des animations, des photos, et même de nombreux sons parfaitement fidèles à l'original, pour grand écran.



GREMLIN

L'éditeur anglais présentait de nombreux titres micro sur le salon. Vous les connaissez d'ailleurs pratiquement tous pour les avoir découverts dans les previews du mois dernier. Surprise, deux nouveaux titres sont également prévus pour cette fin d'année.



KIT VICIOUS

STANDARD : AMIGA
SORTIE : DECEMBRE

Si la grenouille de Super Frog (meilleur jeu de plates-formes sur Amiga, made in Team 17) se mariait avec le hérisson de Sega, leur enfant pourrait s'appeler Kit Vicious. Ce jeu Gremlin, prévu pour le mois de décembre, n'a, apparemment, rien à envier à ses parents spirituels. Des deux références, il a la rapidité, la qualité graphique et l'aspect amusant et mignon.



Le joueur dirige un jeune chat, et le fait cavaler dans tous les sens, le fait sauter d'une plate-forme à l'autre en essayant de récupérer un maximum de bonus. Kit Vicious n'a rien de bien original -ce n'était apparemment pas le but des programmeurs- mais prouve l'application des concepteurs du jeu à intégrer tous les ingrédients habituels du genre. Ça sent d'ailleurs la réussite à plein nez. Pour l'instant nous n'avons vu qu'un niveau au salon, mais celui-ci était méchamment prometteur.

Des animations rapides, une maniabilité irréprochable, des sprites réussis qui tentent de cartonner le héros du jeu, le tout se dévoilant à l'aide d'un scrolling fluide et bien speed. Les fonds du jeu, en arrière-plan, scrollent également en différentiel. L'effet est très réussi.

Nous vous présenterons ce jeu plus longuement dans les mois qui viennent, avec une bonne grosse preview à la Joystick. D'ici là, le projet aura avancé, et peut-être que les musiques seront dignes du groupe punk auquel le titre-jeu de môts fait agréablement penser.

MICRO
Toutes les grandes marques.
LOGICIELS
Utilitaires & Professionnels,
Prix Éducation.
Jeux PC, Mac, Atari, Amiga.
JEUX VIDÉO
Consoles & Cartouches.
MULTI-MÉDIA
CD Rom, CD-I, Data Discman.
BUREAUTIQUE
Calcul, téléphonie, jeux d'échecs, traitements de texte.

fnac

FNAC MICRO
71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Du lundi au samedi, de 10H à 20H



Le FORUM INNOVATION en OCTOBRE 93 :

- **30/09 au 2** : Les nouveautés Apple Expo, dont le Newton...
- **7 au 9 : Flight Simulator 5.0**, avec des invités de marque.
- **13 au 16 :** Quatre journées **Jeux de Réflexion.**
- **20 et 23 :** La Rentrée Calcul, dans toutes les Fnac.
- **21 et 22 :** Les surprises de Compaq.
- **28 au 30 :** La nouvelle gamme de Hewlett Packard.

TOUS LES MERCREDIS, DES JOURNALISTES PRÉSENTENT SUR GRAND ÉCRAN, DES NOUVEAUX JEUX MICRO ET VIDÉO.

MÉTRO : Cluny / La Sorbonne
BUS : 24, 47, 63, 86, 87, arrêt Cluny
RER : Saint Michel, ligne B et C.
PARKINGS : Soufflot, La Grange

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

1. JOYSTICK arrive chez vous avant sa sortie en kiosque. Cool !
2. Les annonces que vous voulez faire passer sont prioritaires. Super !
3. 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.

je m'abonne à joystick

CT051.cc A2

ACCOLADE

Depuis quelques mois, Accolade a freiné sa production micro au profit des consoles. En contrepartie, souhaitons que les titres sur ordinateurs soient plus poussés et plus réussis que jamais.

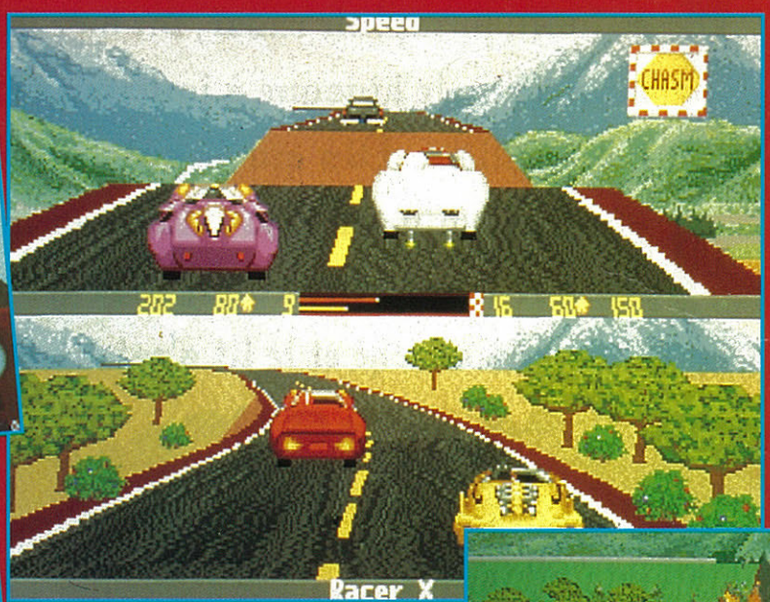


SPEED RACER

STANDARD : PC
SORTIE : OCTOBRE

Ce jeu est l'adaptation libre d'un dessin animé sorti à la fin des années soixante aux Etats-Unis, dessin animé un peu dans le style japonais, simpliste, avec personnages aux grands yeux à la Candy. Les épisodes mettaient en scène toute une série de personnages qui s'affrontaient dans ces courses de voitures à travers le monde. Speed Racer, le jeune adolescent héros de la série, fonçait au volant d'une voiture un peu particulière, l'incroyable Mach 5. Cette dernière dispose de pouvoirs spéciaux : elle peut sauter à plusieurs mètres de hauteur, tracer la route - même sur des surfaces glissantes-, ou encore sortir des lames de sa carrosserie pour endommager les véhicules adverses.
Dans cette adaptation sur PC, le joueur incarne bien évidemment Speed Racer lui-même, et affronte le mystérieux Racer X et toute la bande d'assassins qui lui veulent du mal : Captain Terror, Snake Oiler et Compagnie. Six circuits différents sont intégrés dans le jeu, six circuits qui reprennent les décors et les aventures de six véritables épisodes du dessin animé.







Les graphismes du jeu sont, bien sûr, totalement inspirés de l'original, très cartoon donc, avec des couleurs vives et des graphismes peu réalistes. C'est un style. L'action elle même est rapide, la route défile, les décors sont riches en éléments : arbres, rochers, obstacles divers. En bas de l'écran, le tableau de bord vous informe sur votre vitesse, votre position, et affiche également les visages de vos camarades qui vous attendent sur la ligne d'arrivée. La petite amie de Speed Racer, le petit frère de Speed Racer ou son père, mécano génial, inventeur de la Mach 5, tous interviennent pendant le jeu pour vous prévenir de certains dangers, ou pour vous donner des informations. Des digitalisations vocales illustrent leurs propos.
Speed Racer permet également à deux joueurs de s'affronter sur le même ordinateur. L'affichage est alors coupé en deux, horizontalement, chaque joueur surveille son véhicule dans une fenêtre. Au départ, il est possible de choisir sa voiture, d'effectuer quelques réglages avant de se retrouver dans la course. Chaque joueur choisit d'incarner Speed Racer ou le mystérieux Racer X qui est, en fait, le grand frère caché de Speed Racer. Son identité est secrète, parce qu'il travaille pour les services secrets. Il est possible de connecter deux ordinateurs par modem ou par câble, pour jouer à deux.
Toute l'ambiance un peu ringarde du dessin animé a été respectée.
Pour satisfaire pleinement les fans de la série, des animations seront affichées en plein écran, avec des digitalisations du dessin animé.



Go Speed Racer Go, le dessin animé original, devrait ressortir d'ici peu sur MTV Europe, pour ceux qui ont le câble.

CORE DESIGN

Ouhla, on attendait déjà Bubb'N Stix avec impatience, et voilà que Core Design nous annonce et nous présente deux nouveaux titres tout aussi intéressant pour la fin de l'année.

CYBERPUNKS

STANDARD: AMIGA SORTIE : DECEMBRE







Dans la joie, plein d'entrain et de bonne humeur, vous allez partir chasser l'Alien. Plus que chasser, vous allez les massacrer. Trois personnages aux allures de gamins, grosses joues et sourires niais, se laissent débarquer sur différentes planètes, sur des plates-formes, dans des bases envahies par des Aliens. Surarmés, les mômes vont cartonner toutes les bestioles qui traînent.
Le joueur dirige un des trois personnages, les deux autres sont contrôlés par l'ordinateur et vous suivent plus ou moins intelligemment. Cyberpunks est un jeu d'arcade vu d'au-dessus, avec une légère perspective. Pour l'instant, nous n'avons qu'un bout du premier tableau, cela s'annonce plutôt amusant. Les graphismes sont clairs, colorés, et les scrollings multi-directionnels sont fluides et rapides.
Les personnages doivent récupérer des cartes magnétiques pour ouvrir des portes, accéder à d'autres salles, se placer dans des téléporteurs, toujours dans le souci de tuer un maximum d'Aliens. Les ennemis sont assez hargneux, certains vous foncent dessus, d'autres tirent de loin, en fourbes.
Un jeu qui risque d'être bien efficace, bien drôle, et qui fera tellement plaisir à ceux qui adorent appuyer sur le bouton de feu sans interruption.

WONDER-DOG

STANDARD: AMIGA
SORTIE : OCTOBRE

La planète K-9 est habitée par des chiens. Rien que des clébards, partout, de toutes les races, de toutes les couleurs. Les charmantes bestioles vivaient tranquilles, rongeant leurs stocks d'os, construisant des niches toujours plus sophistiquées, jusqu'au jour où les Pitbulls de l'espace ont débarqué pour envahir la planète.
Les scientifiques de la communauté des chiens paisibles se sont alors empressés de créer un sérum qu'ils ont injecté dans un jeune chiot. La charmante bête s'est alors transformée en Wonderdog, le chien le plus rapide, le plus puissant de l'univers.
Ce nouveau soft Core Design est un jeu de plates-formes tout à fait amusant. Le joueur dirige Wonderdog, bien sûr, et utilise ses pouvoirs pour combattre les envahisseurs Pitbulls.
Wonderdog peut planer légèrement en agitant ses oreilles, s'il tombe de haut ; il peut tirer sur ses ennemis, en leur balançant des étoiles.
Des pouvoirs, des bonus, sont disséminés un peu partout dans chaque tableau, certains dans des salles secrètes que Wonderdog peut atteindre, par exemple, en creusant des tunnels dans la terre friable.
Le jeu, dans sa version finale, sera très vaste, avec 7 mondes différents, des tonnes d'écrans cachés, plus de 400 ennemis, le tout avec des animations en 50 images seconde, avec des scrollings multi-directionnels.





ELECTRONIC ARTS

Une fois encore, le stand d'Electronic Arts à l'ECTS de Londres était vaste et imposant, avec de très nombreux produits. Non seulement les programmeurs d'Electronic Arts sont prolixes, mais, en plus, la société distribue de nombreux éditeurs américains en Europe et présente leurs jeux au public (Bullfrog, Origin, Twin Dolphin Games...).

PAGAN: ULTIMA 8

EDITEUR : ORIGIN STANDARD : PC
SORTIE : DEBUT 94

La série des Ultima est certainement l'une des plus populaires dans le monde de la micro, celle qui rend fous le plus de fans, depuis de nombreuses années. Avec ce 8e épisode, non seulement Origin va contenter les inconditionnels d'Ultima, mais, en plus, elle va faire rentrer dans le club de ses afficionados, une grande partie de ceux qui n'y avaient pas encore mis les pieds, tant le jeu est magnifique.



Depuis Ultima 7, les graphismes étaient devenus d'excellente qualité. Ceux d'Ultima 8 vont encore plus loin et sont parmi les plus beaux de tout ce que nous avons pu voir au salon. Le jeu est vu d'au-dessus, avec un léger effet de perspective, un petit coup de 3D isométrique. Les 256 couleurs de la carte VGA du PC sont pleinement exploitées, les décors sont très denses, remplis de détails, et surprennent à chaque nouvel écran.
Le personnage principal se déplace avec une grâce exceptionnelle, ses mouvements sont souples, rapides, fluides et extrêmement réalistes. Il se bat, tombe et se redresse en un nombre d'étapes d'animations impressionnant. La gamme de mouvements et d'actions possibles est très vaste : le héros sort son épée de son fourreau, la remet, se bat, saute, escalade des murs, court ; bref, il paraît vivant.
Les ennemis aussi, les très nombreux monstres qui viendront pour vous bouffer votre énergie, sont superbes ; chacun d'eux est parfaitement animé. Géant de pierre, squelette, zombi, œil énorme, tous vous laisseront bouche bée d'admiration. Les combats sont absolument éclatants, d'autant plus drôles que les bruitages qui accompagnent vos actions et celles de vos ennemis, sont tous en





qualité digitale. Bruits de pas, épée contre épée, cris, chutes au sol, tout cela donne beaucoup de vie au programme.
Mais l'aspect aventure n'a pas été oublié, et le personnage devra remplir de nombreuses missions qu'il découvrira au fur et à mesure du jeu, au hasard de ses rencontres. Le tout formant un vaste scénario extrêmement soigné, et plein de rebondissements qui tenteront de mettre le joueur dans les pires difficultés. Les dialogues avec les personnages sont absolument essentiels, et s'affichent juste au-dessus de la tête des interlocuteurs, en incrustation.
Le jeu ne se déroule pas qu'en extérieur, le joueur peut entrer dans les maisons, se promener dans les pièces, fouiller partout. Quand vous entrez dans un bâtiment, le toit de celui-ci disparaît immédiatement pour vous permettre de voir l'intérieur.
Ultima 8 nous a éblouis, tant par la richesse de ses graphismes que par sa perfection technique (les scrollings sont parfaitement fluides, et très rapides, quand le personnage court). L'ambiance du jeu est très forte, le joueur est simplement captivé. Encore une bien belle réussite d'Origin, et en particulier de Lord British, concepteur de toute la série des Ultima, qui présentait le jeu, en personne comme toujours, sur le stand d'Electronic Arts.







FORGOTTEN CASTLE

EDITEUR : TWIN DOLPHIN GAMES
STANDARD : PC
SORTIE : FIN OCTOBRE

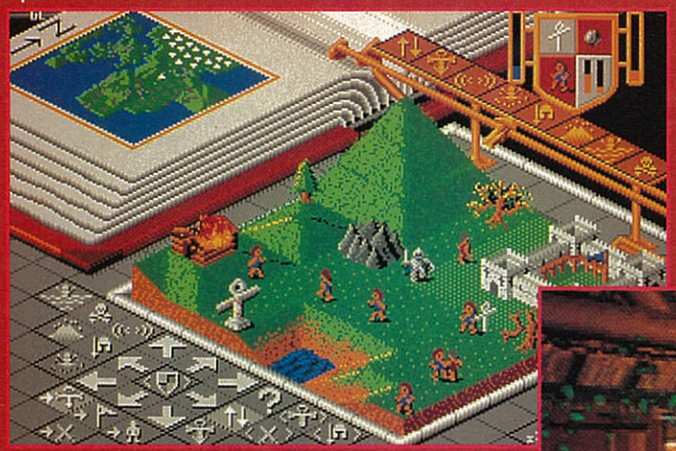


Ce soft fut l'une des révélations, l'une des plus grosses surprises du dernier salon de Chicago. Développé par Twin Dolphin Games, société américaine, Forgotten Castle sera édité et distribué partout en Europe par Electronic Arts. Bien que l'effet de surprise n'était plus là, Forgotten Castle nous a tout de même soufflés, une seconde fois. La qualité de ses graphismes, la très grande variété des décors, et la rapidité de ses animations ont de quoi renverser n'importe quel amateur de jeux.

Les graphismes de Forgotten Castle ont été réalisés en utilisant les techniques les plus poussées à la mode en ce moment : 3D calculée avec textures réalistes, transparence, et toute la clique. Le résultat fait immédiatement penser à un jeu CD ROM, et pourtant, Forgotten Castle sortira sur disquettes, même s'il doit prendre beaucoup de place sur le disque dur de votre PC.

Malgré son look, Forgotten Castle n'est pas un jeu d'aventure, mais bien un jeu d'action. Le joueur se déplace dans des cavernes, dans les rues de villages abandonnés, dans les pièces innombrables du château perdu, toujours à la recherche d'un monstre à cartonner. Les ennemis, eux-aussi, ont été dessinés en utilisant des techniques de textures à la 3D studio, le résultat est absolument magnifique.

Le joueur incarne un jeune homme plein de santé et d'énergie qui apprend, sur le lit de mort de sa vieille mère, qu'il est en fait prince d'une région jadis envahie par des créatures monstrueuses. Sa famille a été chassée, son père, le roi, a été tué, et le peuple tout entier est retenu prisonnier depuis de nombreuses années. Fou de vengeance, vous partirez en direction de cette lointaine région pour récupérer votre trône, pour l'arracher des mains crochues des horribles bestioles qui vous l'ont piqué. A grands coups d'épée, vous vous fraierez un chemin jusqu'au Seigneur Ruzakian lui-même, celui qui dirige les monstres. Le jeu vous plaçant en vue subjective, chaque coup porté fera apparaître votre bras et votre main armée. L'ennemi, si le coup est réussi, se tordera de douleur jusqu'à tomber au sol dans une mare de sang.



Regardez les images qui accompagnent ce texte, admirez la beauté des graphismes, et dites-vous bien que tout cela est entièrement animé. Tout va très vite, le joueur fonce, monte aux escaliers, grimpe aux échelles, tourne dans les couloirs. Les mouvements de caméra sont superbes et réalistes.





Il ne reste plus qu'à attendre la version finale qui ne devrait plus tarder, en espérant que Forgotten Castle, qui sent très fort le soft majeur et incontournable, ne nous décevra pas d'un poil.



TELEX TELEX TELEX

Toujours distribué par Electronic Arts, mais réalisé par Bullfrog, Populous version Macintosh sortira au mois d'octobre.

Je vous invite d'ailleurs à foncer dans notre dossier Bullfrog pour découvrir les nouveaux jeux qu'ils nous préparent pour les mois à venir.

TELEX TELEX TELEX



MAXIS

L'implantation des produits Maxis en Europe devrait aller croissant, grâce à l'ouverture, toute récente, de bureaux à Londres. Si cela peut aider à recevoir les jeux plus rapidement sur notre marché, nous ne pouvons que nous réjouir.

UNNATURAL SELECTION

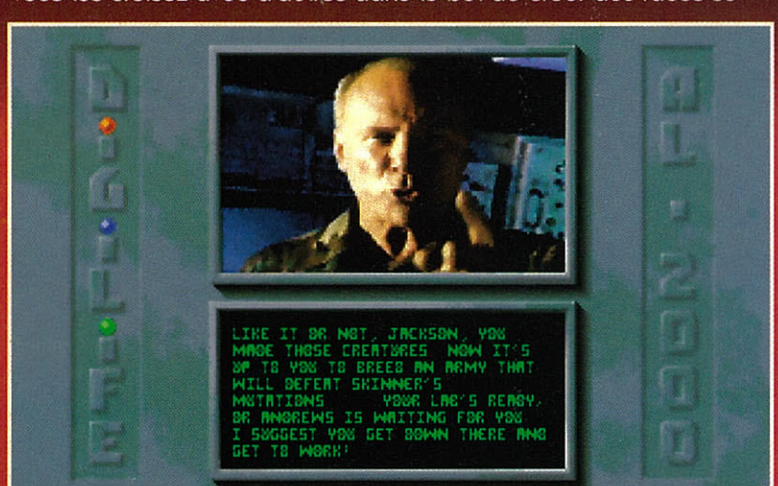
STANDARD : PC
SORTIE : DECEMBRE



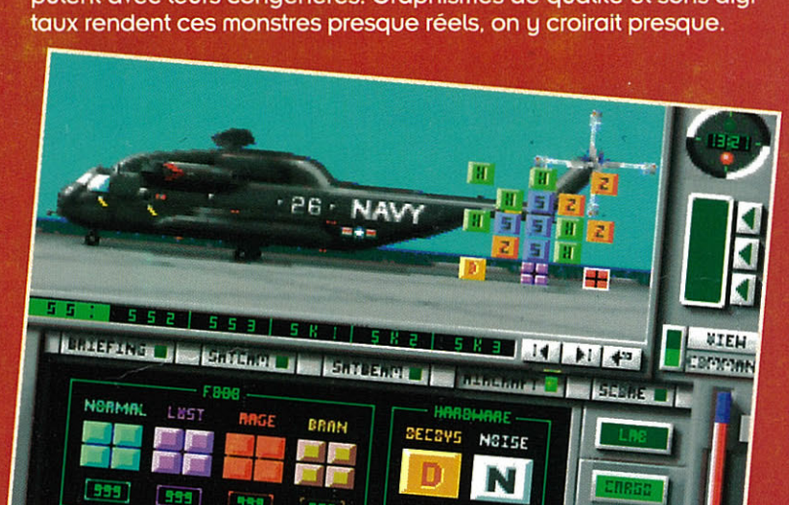
Toujours à la recherche de softs se démarquant des productions habituelles, Maxis s'apprête à éditer Unnatural Selection développé par Disney Software. Bien que très différent de la célèbre série des Sim (City, Earth, Ant et autre Life), Unnatural Selection garde cette obsession des manipulations génétiques, du contrôle de la vie et du "vas-y que je me prends pour Dieu-le-Père". Cette fois, vous ne ferez pas joujou avec des espèces existantes ou ayant existé, mais bien avec des créatures mutantes que notre planète n'a pas encore eu la joie d'abriter. Un véritable scénario se cache aux tréfonds d'Unnatural Selection.

Vous êtes le Dr. Selection, célèbre généticien, roi de la mutation animale, et cela fait déjà bien des années que vous bossez sur le même projet qui touche maintenant à sa fin : créer de toutes pièces et faire vivre des créatures mutantes. L'un de vos assistants, le plus doué, vient de vous quitter lâchement et semble avoir quelque peu pété les plombs. Rempli d'une haine incompréhensible, il a déversé des créatures de son cru, des bestioles méchantes et vouées au massacre, sur une île jadis paisible. Bien évidemment, les créatures font des ravages qui ne plaisent guère aux autorités, qui, fort justement, vous contactent pour essayer d'enrayer la désolation qui s'installe sur la pauvre île et dans le cœur de ses habitants.

Vous devez alors créer, vous aussi, des créatures mutantes qui seront capables de combattre et d'anéantir celles de votre ancien collègue. Dans votre laboratoire, vous faites muter des bestioles, vous les croisez avec d'autres dans le but de créer des races supérieures. A l'aide de nombreuses caméras, vous observez leur comportement dans les divers enclos de votre centre de recherche, vous veillez à ce qu'elles ne tombent pas malades et à ce que tout se passe bien dans leurs petites vies de monstres.



Unnatural Selection permet au joueur de trifouiller avec tout un tas de paramètres qui ont tous une influence réelle sur l'apparence et le comportement des bestioles. Ces dernières sont affichées à l'écran, elles s'animent, gigotent, courent, se nourrissent et copulent avec leurs congénères. Graphismes de qualité et sons digitaux rendent ces monstres presque réels, on y croirait presque.







X-Wing : de nouvelles missions...

TOUR OF DUTY

B-WING™

MISSION DISK 2

L'infâme Dark Vador, furieux de l'attaque dévastatrice des forces rebelles sur un dock impérial, ne rêve plus que d'une seule chose... écraser la Rébellion!

Mais il ne sait pas que les combattants de la liberté ont secrètement construit un nouveau chasseur stellaire d'assaut, puissant et meurtrier...

• le B-Wing! •



Apprenez à maîtriser le B-Wing!

20 nouvelles missions périlleuses

De nouvelles races d'extraterrestres!

6 nouveaux duels historiques

De nouvelles séquences animées cinématiques tirées de la saga Star Wars, avec les musiques et les effets sonores originaux!

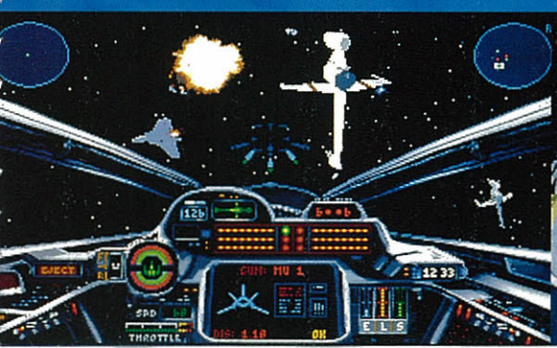
Avec le pilote Top Ace, effectuez les missions d'Imperial Pursuit dans n'importe quel ordre!

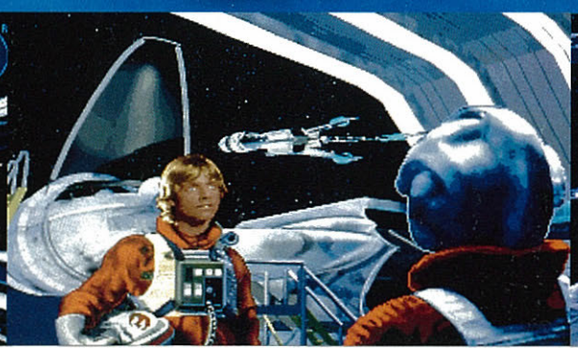
Bientôt disponible sur IBM PC 3.5 dans les Fnac et les meilleurs points de vente

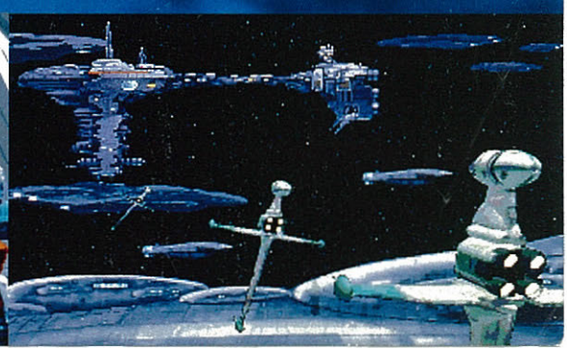
LucasArts

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil

B-Wing game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Used Under Authorization. All Rights Reserved. X-Wing game © 1992 LucasArts Entertainment Company. B-Wing and X-Wing are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.







SIERRA

Sans aucun doute l'un des éditeurs les plus cotés, Sierra n'en finit plus de sortir des jeux et des suites à ses séries, déjà bien longues. Peu importe, le joueur continue de sauter de joie puisque les softs Sierra sont, jusqu'à présent, toujours de très bonne qualité.

LEISURE SUIT LARRY 6
SHAPE UP OR SLIP OUT

STANDARDS : PC - PC CDROM
SORTIE : NOVEMBRE



Hop, Larry le roi des ringards revient parmi nous avec une nouvelle aventure encore plus loufoque que les précédentes. Notre séducteur de pacotille vient de participer à un jeu télévisé. Evidemment, il n'a pas gagné, mais repart tout de même avec un lot de consolation : deux semaines, tous frais payés, dans une station thermale.

Vous connaissez les programmeurs de Sierra, dès qu'ils casent Larry quelque part, c'est qu'il y a des tonnes de jeunes demoiselles à draguer dans les environs. Larry va s'en donner à cœur joie, cette station thermale est pleine à craquer de canons en tous genres : des filles de partout, des top-models, des nanas superbes qui rendent Larry, l'obsédé sexuel, complètement dingue. Vous l'assisterez donc joyeusement dans sa quête du bon plan, vous l'aiderez à emballer tout ce qui bouge, puisqu'il n'y a que ça qui l'intéresse.

Sierra ne s'est pas contenté de créer un nouveau scénario, de nouveaux graphismes, "et hop vas-y que je te balance Larry au milieu de tout ça". Techniquement, ce sixième épisode de Larry est beaucoup plus poussé que les précédents. Les icônes, les textes, ainsi que les portraits des demoiselles, quand vous dialoguez avec elles, sont affichés en haute résolution. Evidemment, le résultat est absolument superbe. Le reste du jeu est plus à l'image de ce que nous avions pu découvrir dans les épisodes précédents, excellents de toute façon. Les animations des personnages sont toujours aussi drôles, et les surprises qui attendent Larry, à chaque coin de la station thermale, sont absolument hilarantes.

Larry 6 sortira sur PC, en disquettes à installer sur votre beau disque dur, mais également en CD ROM. Cette dernière version sera, bien sûr, plus riche en graphismes et surtout en sons que son homologue de 3 pouces et demi. Vous en saurez beaucoup plus le mois prochain avec, si tout se passe bien dans les temps, le test de la version finale.







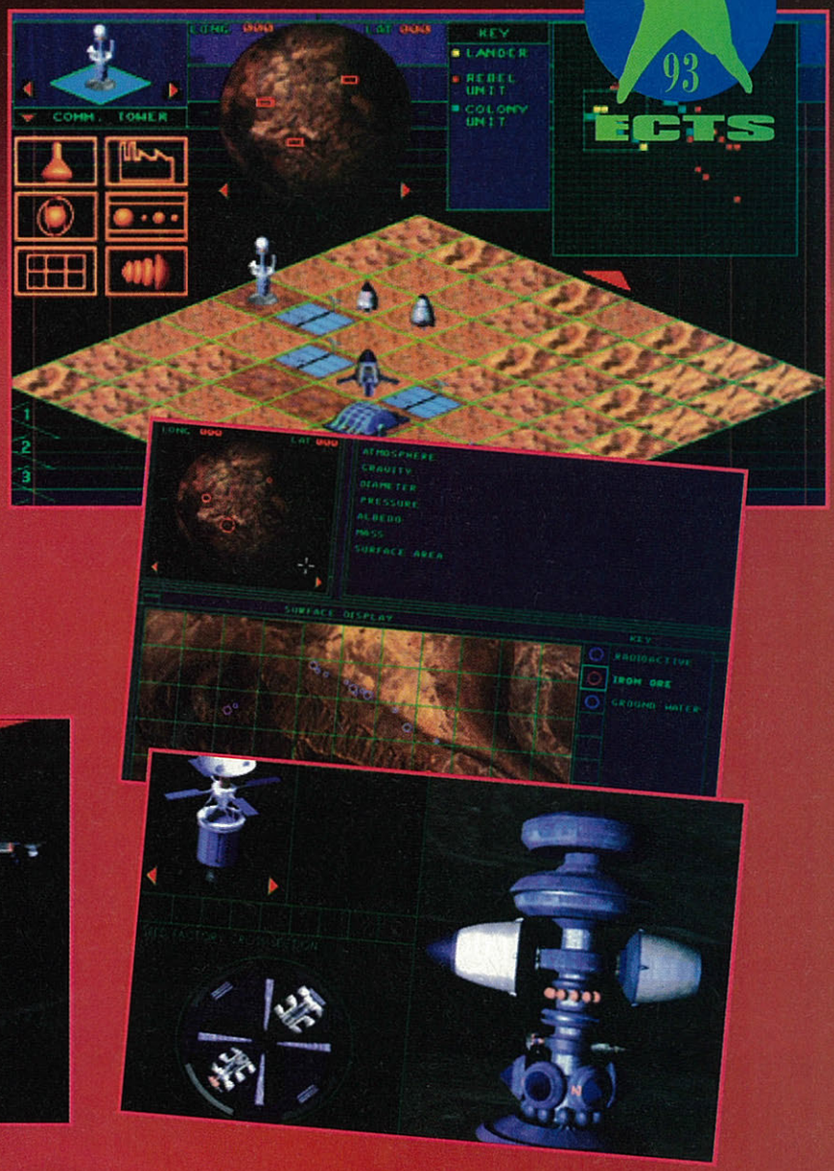




OUTPOST

STANDARD : PC WINDOWS
SORTIE : DEBUT 94

Tout va bien pour Sierra, ses jeux se vendent à merveille, les joueurs sont satisfaits, et les programmeurs trouvent sans cesse de nouvelles aventures dans lesquelles envoyer les héros de la compagnie : Larry, Roger Wilco et autres. Pourtant, Sierra n'est pas encore pleinement satisfait, l'éditeur veut aller plus loin, veut relever d'autres challenges et se diversifier. Outpost entre totalement dans cet état d'esprit, le jeu n'a absolument rien à voir avec les productions habituelles de Sierra.
Le développement de Outpost a démarré depuis peu, nous n'avons pas encore vu grand chose du jeu, juste quelques images.
Outpost est un jeu de stratégie qui vous envoie dans l'espace, dans le fauteuil du directeur de colonies sur une autre planète. Vous devrez gérer la vie de la colonie, agrandir les installations, tout en continuant à explorer l'espace, à la recherche de nouvelles richesses.
Nous reparlerons de ce jeu plus longuement dans nos previews, quand nous recevrons une version plus avancée.





POLICE QUEST 4
OPEN SEASON

STANDARDS : PC - PC CDROM
SORTIE : NOVEMBRE

Quatrième épisode de cette série qui, à plusieurs reprises, vous a collé dans l'uniforme de la police américaine. Cette fois vous porterez l'insigne d'un inspecteur du LAPD -la police de Los Angeles- lancé à la poursuite d'un criminel absolument imprévisible. Une série de meurtres démarre avec l'assassinat de votre ancien partenaire, raison de plus pour vous sentir impliqué.
Police Quest 4 est certainement le plus réaliste de tous les jeux Sierra. Le scénario a été développé en totale collaboration avec un flic célèbre aux Etats-Unis, un ancien du LAPD. Son expérience a servi à garder une ligne directrice réaliste et complètement dans l'ambiance de ce que peuvent ressentir des flics à Los Angeles. Police Quest 4 est d'autant plus réaliste que tous les décors ont été réalisés à partir de digitalisations de photos de lieux existants. Sierra a utilisé le tout nouveau Kodak DCS 200, l'appareil photo digital. Le rendu est impressionnant, extrêmement fin, absolument saisissant.
Les personnages du jeu, très nombreux, ont été filmés et intégrés dans le soft. Là encore, l'effet est impressionnant. En fait, Sierra a abordé Police Quest 4 comme on peut produire une émission télévisée, en collaboration avec des professionnels de la TV ricaine. Ces techniques vous plongent dans l'ambiance pesante de Los Angeles la criminelle. Police Quest pue la mort comme les romans de James Ellroy (tiens, au passage, sautez sur la quadrilogie du "Dalhia noir", si vous ne l'avez pas déjà lue).
La version CD ROM n'apportera pas grand chose de plus : une interview de Daryl Gates, le flic qui a servi de consultant pour le jeu ; ainsi qu'un programme anti-drogue destiné aux enfants. Le tout risque de rester en anglais et sera peu adapté au public de notre pays.







THE SHADOW OF YSERBIUS

STANDARD : PC
SORTIE : OCTOBRE







Au départ, ce jeu était disponible sur le serveur de Sierra. Des milliers d'Américains se sont connectés pour plonger dans ce jeu de rôles, où des centaines de joueurs pouvaient participer à l'aventure simultanément. Avec le même monde, les mêmes personnages principaux et les mêmes lignes directrices de scénario, The Shadow of Yserbius arrive sur PC.

Techniquement, The Shadow of Yserbius est extrêmement classique, bien pensé, mais pas renversant. Les graphismes s'inscrivent dans une fenêtre, les textes dans une autre, et quelques icônes prennent place sur le côté droit de l'écran. L'intérêt du jeu est avant tout dans le scénario, dans le nombre de monstres que vous devrez affronter, dans le grand nombre de lieux, de labyrinthes et de donjons que vous devrez traverser. Dans tous les coins, la magie maléfique du Mal qui habite les donjons du volcan vous attend, en ricanant. Les fans de jeux de rôles de table, et de leurs adaptations libres sur micro, trouveront tout ce qu'ils aiment dans Yserbius.

GAMETEK

Gametek se charge de l'édition et de la distribution de très nombreux programmes. La gamme de logiciels Gametek est également de plus en plus variée.

sentée au salon de Londres, et Gametek organisait une présentation de presse où des journalistes de tous les pays étaient conviés à venir admirer le jeu. Nous avons, bien sûr, refusé de tester le jeu sur place, un soft de cette envergure ne peut être testé sérieusement en deux heures de temps.

Du coup, le jeu sortant en octobre, il sera en magasin avant le test dans Joystick que nous vous proposerons le mois prochain. Pour vous faire patienter, voici une photo de la version Amiga.

FRONTIER : ELITE 2

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

Frontier, alias Elite 2, aura demandé cinq ans de développement. Il est maintenant terminé, enfin. Une version finale était pré-



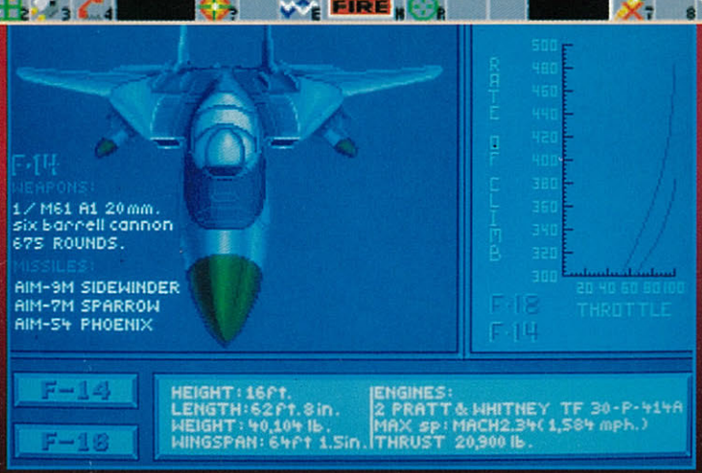
TOP GUN DANGER ZONE

STANDARD : PC
SORTIE : OCTOBRE

Malgré les apparences, Top Gun Danger Zone est beaucoup plus un jeu d'arcade qu'un simulateur de vol. Laissant une grande place à l'action, le soft est très simple à assimiler et à manier.

Au départ, le joueur commence en école de pilotage, il devra apprendre à manier l'avion. Puis, on lui donnera des missions extrêmement simples, en commençant par le faire décoller d'un point pour atterrir à un autre. Genre bien fastoche. Puis, le joueur décollera pour aller cartonner un ou deux ennemis, le fin du fin étant de progresser brillamment pour obtenir des missions complètes de combat au Proche-Orient.

Des séquences d'animations en 3D vous présentent les briefings de vos missions, le jeu en lui-même vous place dans le cockpit de l'avion. Surveillez les instruments de vol, vérifiez le fuel, tout en restant concentré sur les combats, sur les mouvements de vos adversaires. Ce jeu sera proposé à un prix très bas, mais il ne s'agit pas d'un Budget à proprement parlé, le soft n'est jamais sorti auparavant, sur aucune compile, c'est une véritable nouveauté.





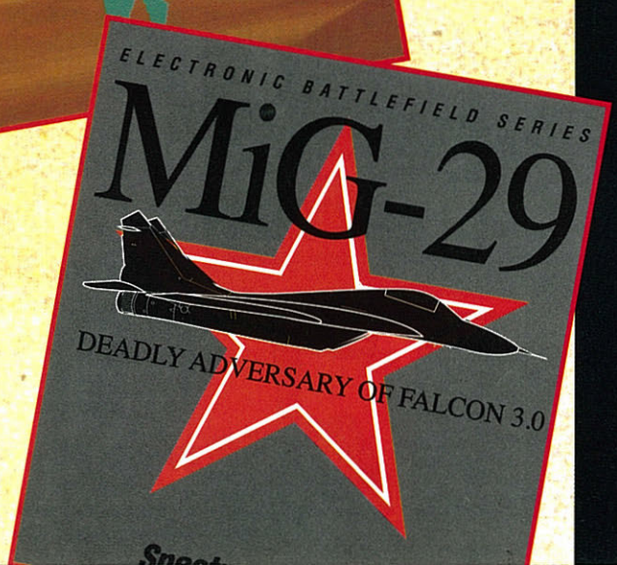
Ressortez votre dégusement de Tom Cruise, mettez-le, c'est à nouveau d'actualité.

MiG-29

DEADLY ADVERSARY OF FALCON 3.0







Ami ou ennemi?

C'est à vous de choisir, avec MiG-29!

Maintenant, les propriétaires de Falcon 3.0 peuvent piloter le MiG-29, ennemi juré du F-16, à travers tous les scénarios de la simulation d'origine. Cette addition ultra-réaliste, à vous couper le souffle, transforme les ennemis en amis; les cibles ennemies deviennent des bases alliées et les appareils ennemis, dont la vision furtive vous faisait auparavant trembler de peur, sont maintenant vos coéquipiers!

MiG-29: Deadly Adversary of Falcon 3.0 présente le seul système de visée monté sur casque, permettant de poursuivre vos adversaires, un armement sophistiqué et un système de poursuite à infra-rouge. Donnez des ordres à vos coéquipiers, dans des missions audacieuses se déroulant dans six théâtres d'opérations réels (avec Operation Fighting Tiger), et choisissez de vous battre en Modem, lien direct ou réseau (avec un maximum de six joueurs).

MiG-29.

Car, dans tout conflit, il y a deux camps.

Nécessite Falcon 3.0

Spectrum HoloByte

MicroProse Ltd.,
The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.
Tél: (+44) 666 504399

MICROPROSE

Seriously Fun Software

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



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 !

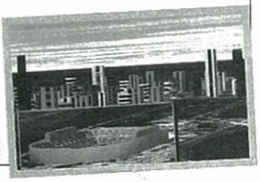
PRIVATEER VOUS EN MET PLEIN LA VUE !! 100 lunettes de soleil pour les 100 premiers acheteurs.





FLIGHT SIMULATOR 5

Le nec plus ultra en matière de simulation. Une amélioration vraiment significative par rapport au N°4 du même nom. De plus, 2 data disk seront disponibles dès sa sortie : New York et Paris !



MICROMANIA



LANDS OF LORE

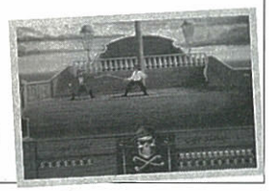
Un jeu de rôle médiéval fantastique d'une très grande qualité réalisé par les auteurs de Eye of Beholder 1 et 2. Retrouvez la légendaire "Pierre de la Vérité" pour sauver le Roi Richard.





PIRATES OF GOLD

Vous incarnez un pirate des Caraïbes. Vous voulez vous enrichir et pour y parvenir vous devrez recruter des marins, équiper des bateaux, vous battre à l'épée. Une super adaptation Pc d'un classique de la micro.





SEAL TEAM

Réalisez les meilleures campagnes au Vietnam au commandement de plusieurs unités : un wargame innovateur réalisé par Electronic Arts.



SHADOW CASTER

Une nouveauté Origin superbe ! Vous incarnez un personnage qui a la faculté de se métamorphoser en 6 créatures et qui devra se frayer un chemin dans un environnement pas vraiment amical !



DRACULA

Une animation et des graphismes d'enfer qui vous transportent dans les sombres dongeons du Chateau de Dracula, à travers la campagne transsylvanienne où vous devez arrêter le Prince des Ténèbres.



STARLORD

Un jeu d'aventure-stratégie de très bon niveau concocté par Microprose. Vous cherchez à devenir le Maître de la galaxie en jouant une politique habile et en utilisant vos forces armées avec intelligence.



MICROCOSM

Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président de Cybertech, une corporation puissante. Une succession de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.





NHL HOCKEY

Trois modes de jeu dans cette simulation à la jouabilité remarquable. Vous pourrez manager ou contrôler complètement une équipe, ou bien encore jouer contre une autre personne !



TFX

Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions : F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions. Un simulateur de vol superbe et très réaliste programmé par Océan.



JURASSIC PARK

Une adaptation passionnante du livre de Michaël Grichton. Les dinosaures sont vraiment très méchants et vraiment très gros, et ils sont partout : dans le parc et dans le centre de contrôle.



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.

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.



ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

A320 Night Approaches	F117 A
Alfred Chicken	Genesia
Alien 3	Gobblins 3
Battletoads	Hired Guns
Blaster	Legacy of Sorasil
Burning Rubber	Living Pinball
Combat Air Patrol	Micro machines
Creepers	Overdrive
Diggers	Premier Manager 2
Dogfight	Prime Mover
Dracula	Ryder cup
European Champions	Space Hulk
	Wonderdog

TOP 20 ST/AMIGA

Syndicate	ND/249F
Dune 2	ND/299F
Goal	ND/249F
Body Blows	ND/199F
Project X	ND/125F
Vroom Muti player	199/199F
Flashback	ND/249F
Sensible Soccer 2	225/225F
F17 Challenge	ND/129F
Soccer Kid	ND/249F
Indy 4 (Aventure)	ND/399F
Blades of Destiny	ND/349F
Wing Commander	ND/299F
History Line	ND/349F
Lost Vikings	ND/299F
Super Frog	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F
Civilization	275/299F
Chaos Engine	275/245F
Gunship 2000	ND/299F
Abandonned Places 2	ND/349F
Airbus American	ND/325F
Ancient Art of War	ND/299F
Black Crypt	ND/225F
Desert Strike	ND/199F
Nicky Boom 2	299/299F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Street Fighter 2	249/249F
Wing Commander	ND/299F

MANETTES

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

199F



Gamepad PC Gravis

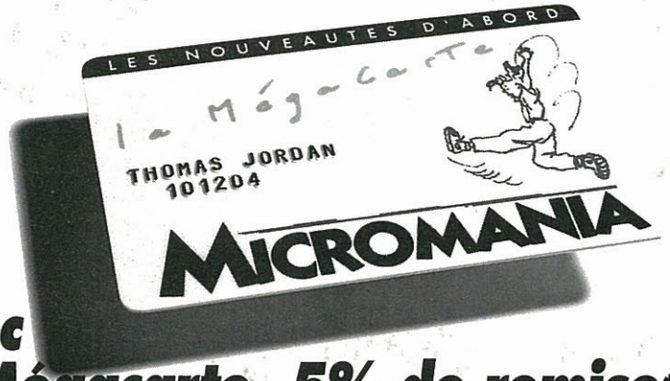
Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

299F



Gravis PC noire

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.



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

** Sauf sur les Consoles - Remise différée*

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



Nouveau à Lille

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cal de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas
Tél. 20 05 57 58 - 59650 Villeneuve d'Ascq

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

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

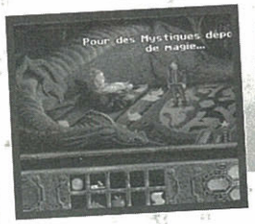
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

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

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

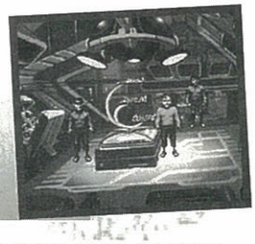
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

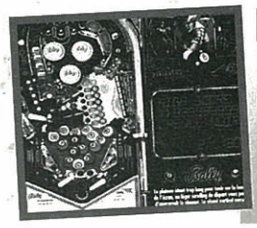
MICROMANIA
Apple Macintosh NEW



LEGEND OF KYRANDIA
Un classique de Sierra pour votre Mac. Vous êtes l'héritier d'un royaume que le sinistre Bradon vous a dérobé. Vous devrez tenter de regagner votre héritage.

STAR TREK
Incarnez le Captain Kirk et dirigez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures intergalactiques.





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 10 MICROMANIA

Carrier at War	349 F
Red Baron	299 F
Civilisation	349 F
Indy 4	399 F
A Train	369 F
Another World	299 F
Monkey Island 2	399 F
Prince Of Persia	349 F
Eight Ball de Luxe	349 F
V for Victory IV	349 F

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

J19 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

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

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

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

PREVIEWS

Les personnages sont tirés de digitalisations, et les décors aussi. Regardez, c'est déjà pas mal, et les graphismes devraient être améliorés d'ici la version finale.



MORTAL KOMBAT

EDITEUR: VIRGIN • PROBE SOFTWARE
STANDARDS: AMIGA-PC PHOTOS: AMIGA
SORTIE PRÉVUE: NOVEMBRE

Le revival des jeux de combat n'en finira donc jamais ? Street Fighter 2 a sacrément relancé la mode : tous les six mois, un nouveau jeu d'arcade, un nouveau beat'em up tombe dans les salles, et devient le jeu à la mode qu'il faut connaître par cœur, sous peine de passer pour le dernier des ploucs. Ensuite vient la longue attente des adaptations sur micros et consoles. Mortal Kombat, coqueluche actuelle des fanas de salles d'arcade, arrive sur micros, peu de temps après la sortie des versions consoles.
Mortal Kombat reprend, en gros, le principe développé par Pit Fighter, il y a quelques années : intégrer des personnages digitalisés dans un jeu de baston.



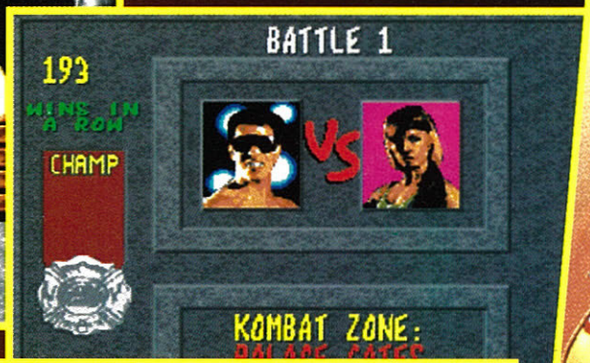
Des acteurs ont été filmés dans toutes les positions, avant d'être digitalisés et intégrés dans le programme. Le résultat est tout à fait étonnant, les animations sont, du coup, extrêmement réalistes.
Les décors de Mortal Kombat sont également composés à partir de digitalisations diverses regroupées pour former les différents lieux, qui serviront d'arène aux combats sanglants que se livrent les personnages du jeu. La version de Mortal Kombat que nous avons eue entre les mains, sur Amiga, affichait déjà pratiquement tous les graphismes, tous les décors et presque toutes les étapes d'animation des différents personnages.







Des phases bonus s'intercalent entre vos combats meurtriers. Ici, les joueurs doivent briser une pile de briques. Plus ils agitent le joystick rapidement, plus le coup est puissant.





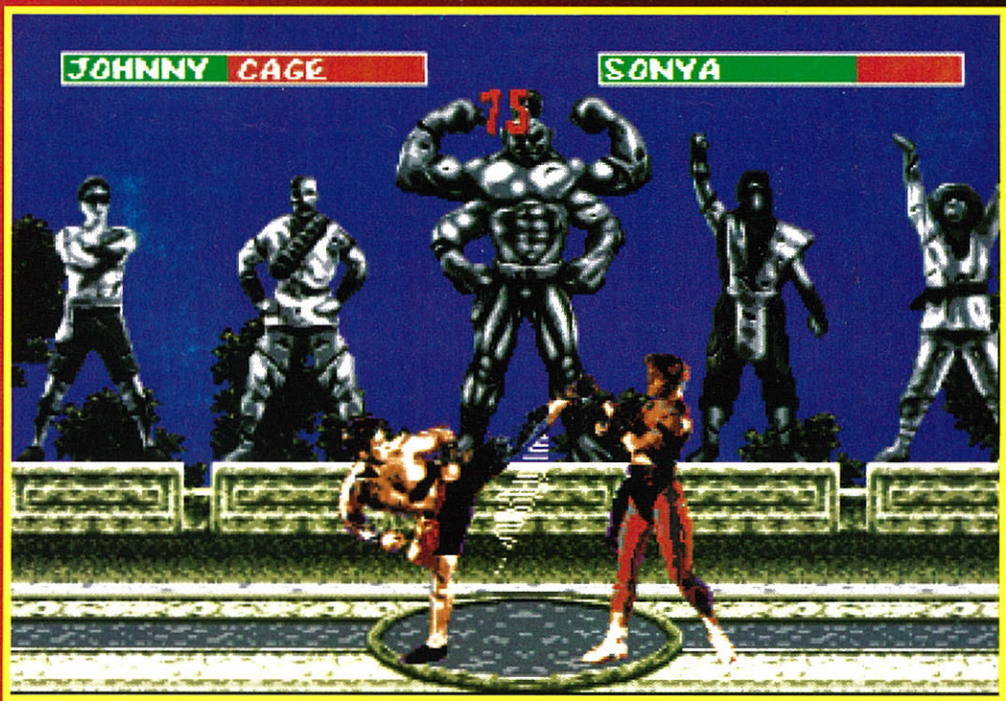
Par contre, maniabilité, réglages de jouabilité, et la gestion des joysticks n'étaient pas encore terminés. De même, l'intelligence de l'ordinateur n'est pas encore intégrée dans le programme. Pour l'instant, il n'est possible de jouer qu'à deux, à l'aide de joysticks et de touches du clavier.

Il est encore un peu tôt pour se faire un avis critique sur Mortal Kombat version micro. Il faudra attendre la version finale pour savoir si le jeu est suffisamment rapide, fluide, et si la maniabilité permet d'effectuer facilement les coups de chaque personnage. Pour l'instant, nous pouvons admirer les digitalisations des décors, non définitifs, et des personnages qui seront retouchés également. SEB.

MENUS et COMPAGNIE Même les menus, les pages de résultats de matchs, tout est habillé avec des images digits. Nouveauté par rapport à l'original, l'ordinateur affiche des descriptifs des protagonistes avec des petits films animés les montrant en plein effort.







Les personnages de Mortal Kombat ont tous leur propre style : chacun ses coups, chacun ses pouvoirs. Ici, Johnny Cage la star colle un gros coup de pied à Sonia.



MORTAL KOMBAT

ENTRETIEN AVEC ADRIAN CURRY

par Derek dela Fuente

Nous avons rencontré Adrian Curry, chef de projet chez Probe Software, la société qui s'est chargée des adaptations micros et consoles de Mortal Kombat. Il nous parle des difficultés rencontrées dans le développement du jeu.



Une partie de l'équipe de Probe Software. Comme ils ont le sourire, ça fait plaisir à voir, tiens ! Et c'est plutôt bon signe, ils doivent être fiers de leur travail.

Est-ce que la conversion de Mortal Kombat, en particulier la version PC, vous a causé des problèmes majeurs ?
La version PC a été abordée tout à fait différemment par rapport aux autres versions. Nous avons obtenu un listing complet du programme de la version originale en arcade, et nous avons eu accès directement à tous les graphismes du jeu. Nous avons converti le programme ligne par ligne sur PC, en ajoutant quelques routines spécifiques pour que le soft tourne correctement. La version la plus fidèle sera donc la version PC.

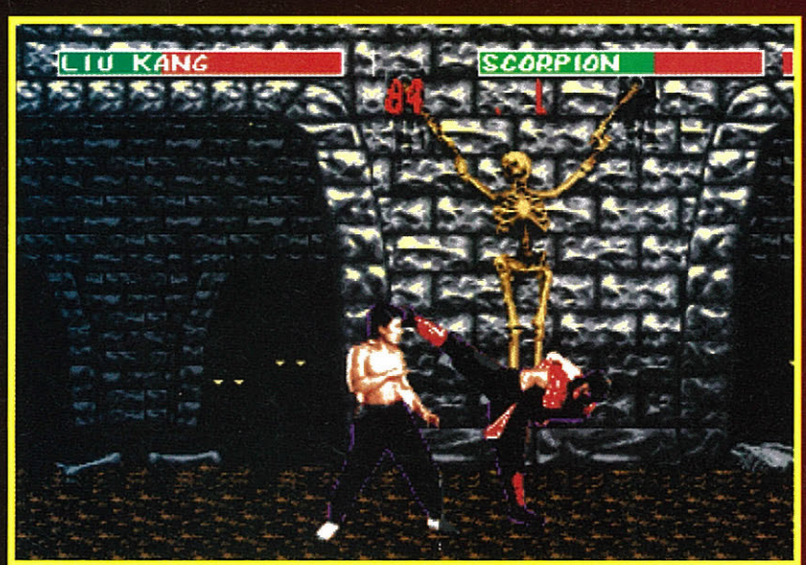
Est-ce que tous les mouvements, tous les coups, ainsi que les gerbes de sang seront intégrés dans les versions Amiga et PC ?
Oui, tout, absolument tout sera présent dans le soft, y compris le sang que nous avions dû retirer de la version Super Nes, à la demande de Nintendo. Le public attend autant de violence dans cette version micro, que dans la borne d'arcade. En fait, nous avons intégré une version sans une goutte de sang dans le programme. Au cas où Virgin nous le demande, nous pouvons passer d'une version à l'autre en un clin d'œil.

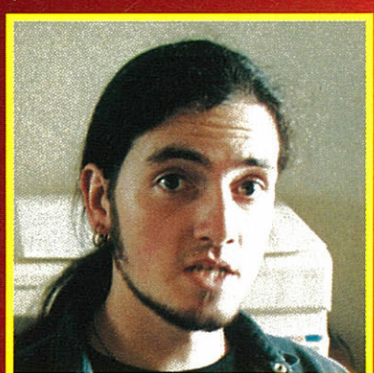
Est-ce que les graphismes sont tirés des versions consoles ? Ont-ils été entièrement redessinés ?
Les graphismes Amiga ont effectivement été convertis à partir des versions consoles. Nous avions très peu de temps pour finir la version Amiga, c'était le moyen le plus simple et le plus rapide d'arriver à un résultat satisfaisant. Sur PC, nous disposions de la machine d'arcade, nous avons repompé tous les graphismes en réduisant l'échelle et le nombre de couleurs.

Combien de temps vous a pris ces conversions, et pensez-vous adapter le jeu sur d'autres plates-formes ? Sur CD32, sur 3DO ?
En fait, nous travaillons encore actuellement, et les conversions ne sont pas terminées. Cela nous a déjà demandé six mois de travail, ce qui est assez court, en fait. C'est pour cela que nous avons été contactés, nous avons la réputation d'être rapides. En temps normal, nous ne bossons pratiquement que sur consoles, nous sommes le plus gros développeur de consoles en Europe.

Pensez-vous déjà à Mortal Combat 2 ?
Oui, nous allons d'ailleurs commencer à bosser sur ce projet très bientôt, sur tous les formats. Il s'agira d'un développement complètement interne pour Probe Software. Mortal 2 sera certainement disponible l'année prochaine.







Adrian Curry, chef de projet chez Probe Software, en compagnie de son équipe de programmeurs et de graphistes, met la dernière touche aux versions Amiga et PC de Mortal Kombat.



FUNWARE

MACINTOSH

A-TRAIN	330 F	LEMMINGS	350 F
ANOTHER WORLD	300 F	MONKEY ISLAND 2	370 F
BANE COSMIC FORGE	350 F	PRINCE OF PERSIA	320 F
BATTLE OF BRITAIN	390 F	SIM ANT	320 F
CARRIER AT WAR	350 F	SIM CITY DELUXE	390 F
CASTLE II	320 F	SIM LIFE - VF	370 F
CHUCK YEAGER	290 F	TRACON II	540 F
CIVILIZATION	310 F	V FOR VICTORY 3	320 F
EIGHT BALL DELUXE	310 F	V FOR VICTORY 4	330 F
INDY 4	390 F	WILLY BEAMISH	330 F
ISHAR	270 F	MANETTE NAVIGATOR	570 F
KYRANDIA	310 F	avec soft et adaptateur	

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

FALCON

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

DISQUETTES (BOITE DE 10)

	A L'UNITE	PAR 100
3.5 DF/DD	4.00 F la disquette	3.80 F la disquette
3.5 HD	6.00 F la disquette	5.50 F la disquette

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	DARKMERE	290F/290F	PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F/ -	MANETTES	
A-TRAIN	290F/ -	DARKSEED - VF	310F/ -	PERFECT GENERAL - VF	320F/ -	FAST WINNER TURBO 2	60F/60F
AIRBUS A320	290F/290F	DESERT STRIKE	270F/ -	PERFECT GENERAL - DISK	200F/ -	SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
ALFRED CHICKEN	240F/ -	DREADNOUGHTS	290F/ -	POPULOUS 2	240F/240F	SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
ALIEN III	250F/ -	DUNE 2 - VF	250F/ -	PREMIER MGR2	250F/ -	TOPSTAR SV 127	290F/290F
ANCIENT ART OF WAR ...	290F/290F	DYNABLASTER	230F/230F	REACH FOR THE SKIES	290F/290F	LECTEURS	
APOCALYPSE	250F/ -	ELITE 2	270F/270F	RISKY WOODS	- /220F	EXTERNE 3.5	550F/650F
ARABIAN NIGHTS	250F/ -	ENTITY	250F/ -	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F	INTERNE 3.5	530F/ -
B-17	290F/290F	F1 GRAND PRIX	280F/280F	SHORTGREY	240F/240F	EXTENSIONS MEMOIRES	
BAT II	320F/320F	FLASH BACK	240F/ -	SIM CITY DELUXE	290F/ -	512 Ko sans H. A500	250F/ -
BATTLE ISLE	270F/ -	GENESIA	310F/ -	SIM EARTH - VF	270F/ -	512 Ko avec H. A500	270F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -	GLOBAL GLADIATORS	260F/ -	SLEEPWALKER	230F/230F	1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
BATTLE ISLE 93	250F/ -	GOAL	250F/250F	SOCCER KID	260F/ -	1 Mo AMIGA 600	600F/ -
BLASTAR	260F/ -	GOBLINS 2	250F/250F	SPACE HULK	250F/ -	EXTENSION 1 Mo 32 BITS EXTENSIBLE A 9 Mo EMPLACEMENT COPROCESSEUR POUR A1200 1590 F	
BLOB	240F/ -	GREATEST	290F/290F	STAR TREK	310F/ -		
BODY BLOWS	250F/ -	GUNSHIP 2000	290F/ -	STREETFIGHTER 2	230F/230F		
CAESAR	310F/310F	HISTORY LINE	310F/ -	SUPER FROG	250F/ -		
CAMPAIGN	320F/320F	INDY 4 AVENTURE - VF	320F/ -	SUPER LEAGUE MANAGER	240F/240F		
CAMPAIGN - DISK	200F/200F	INDY 4 ACTION	240F/ -	SYNDICATE	250F/ -	DISQUE DUR A600 ET A1200	
CHAOS ENGINE	250F/250F	ISHAR 2 - VF	260F/260F	T.F.X.	270F/ -	40 Mo 990 F	
CHUCK ROCK 2	240F/ -	JURASSIC PARK	240F/ -	THE PATRIZER	270F/270F	80 Mo 2090 F	
CIVILIZATION	290F/290F	KRUSTY FUN HOUSE	240F/ -	TRANSARTICA - VF	260F/260F	120 Mo 2690 F	
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	LEGACY OF SORASIL	250F/ -	UNIVERSAL MONSTER	240F/240F	SCANNER 1050F/1050F	
CRAZY CARS 3	220F/220F	LEMMINGS 2	250F/250F	VROOM II	200F/200F	SOURIS 125F/125F	
D-DAY	320F/320F	LOST VICKING	250F/250F	WAR IN THE GULF	260F/260F	AMOS - VF 500 F	
		MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	WAX WORKS - VF	260F/ -		
		NICKY BOOM 2	270F/270F	WEEN - VF	240F/240F		
		NIGEL MANSELL	270F/270F	WING COMMANDER	290F/ -		
		O.M. FOOTBALL	260F/ -	WING COM. ACADEMY	270F/ -		

GAMME MICRO C - PC/AMIGA/ATARI
LOGICIELS EDUCATIFS
DE LA MATERNELLE A LA TERMINALE

PC ET COMPATIBLES

						CD ROM	
3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	FALCON 3.0	370F	PRIVATEER	350F	ALONE IN THE DARK	410 F
A-TRAIN	320F	FALCON 3.0 - DISK	210F	PRIVATEER - SPEECH PACK	160F	BATTLE CHESS	410 F
A-TRAIN - DISK	160F	FIELDS OF GLORY - VF	340F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	340F	BLUE FORCE	330 F
ACES OF THE PACIFIC	340F	FLASH BACK - VF	280F	RAYLROAD TYCOON DELUXE	290F	DAY OF THE TENTACLE	420 F
ACES OVER EUROPE	360F	FREDDY PHARKAS - VF	280F	REACH FOR THE SKIES	320F	DUNE	410 F
AIRBUS A320	340F	GENESIA	310F	RETURN OF THE PHANTOM	350F	INCA	420 F
ALONE IN THE DARK	350F	GOAL	310F	REX NEBULAR	330F	JURASSIC PARK	350 F
AMBUSH	320F	HISTORY LINE - VF	340F	SEAL TEAM	350F	LORD OF THE RINGS	410 F
BATTLE ISLE 93	250F	INDY 4 AVENTURE - VF	340F	SENSIBLE SOCCER	270F	MAD DOG McCREE	390 F
BENEAT A STEEL SKY	NC	ISHAR 2 - VF	290F	SERPENT ISLE	340F	MOTOR STARS	470 F
BILLARD AMERICAIN	320F	JURASSIC PARK	310F	SERPENT ISLE - SILVER SEED	160F	SHUTTLE	430 F
BODY BLOWS	260F	KGB - VF	370F	SHADOW CASTER	350F	STAR TREK	450 F
BLADE OF DESTINY	300F	KASPAROV GAMBIT	360F	SHADOW OF THE COMET - VF	330F	MANETTES	
BETRAYAL AT KRONDOR - VF	360F	KRUSTY FUN HOUSE	310F	SPACE HULK	320F	TOPSTAR SV 227	290F
BUZZ ALDRIN	330F	LANDS OF LORE - VF	330F	SPACE QUEST 5 - VF	320F	FLIGHTSTICK	340F
CAESAR PALACE	270F	LAURA BOW 2 - VF	340F	SPEAR OF DESTINY	310F	FLIGHTSTICK PRO	610F
CAMPAIGN	350F	LEGACY - VF	310F	STARLORD	360F	MEGAPAD III	120F
CAMPAIGN - DISK	130F	LINKS 386 PRO - SVGA	390F	STREETFIGHTER 2	260F		
CHESS MANIAC 5TH BILLION	340F	LOST VICKING	310F	STRIKE COMMANDER	330F	THUNDERBOARD 750F	
CIVILIZATION - VF	330F	LOTUS	270F	STRIKE - SPEECH PACK	150F	SOUNDMASTER+ 490F	
COMMANCHE	340F	MAELSTROM	350F	STRIKE - SPE. OP. 1	160F	SOUNDBLASTER 16 ASP MCD 1990F	
COMMANCHE - DISK	130F	METAL & LACE	290F	SYNDICATE	310F	LECTEUR CD ROM MITSUMI 1700F	
CRAZY CARS 3	270F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	290F	T.F.X.	330F	LECTEUR CD ROM PANASONIC 2390F	
DARKMERE	310F	MIGHT & MAGIC 5 - VF	340F	THE PATRIZER	300F	DLE VITESSE + PHOTOSTYLER	
DAY OF THE TENTACLE - VF	360F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	TORNADO	360F		
DOGFIGHT	290F	NHL HOCKEY	350F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F	PACK MULTIMEDIA CD 16 SOUNDBLASTER 16 ASP + LECTEUR CD ROM INTERNE PANASONIC MULTI-SESSION + 1 PAIRE D'ENCEINTES + 6 CD ROM 4990 F	
DUNE 2 - VF	310F	NICKY BOOM 2	280F	V FOR VICTORY 4 - SVGA	320F		
EIGHT BALL DELUXE	280F	PATRIOT	320F	WARLORDS 2	310F		
ELITE 2	270F	PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F	WAYN GRETZKY HOCKEY3	320F		
EYE OF THE BEHOLDER 3 - VF	330F	PERFECT GENERAL - VF	365F	WING COMMANDER ACADEMY	310F		
F1 GRAND PRIX	340F	PERFECT GENERAL - DISK	200F	WC2 - VF + SPEECH PACK	340F		
F15 STRIKE EAGLE 3	380F	PIRATES GOLD	330F	WC2 - SPE.OP 1 + 2	220F		
		PINBALL DREAMS	290F	X-WING	360F		
		PRINCE OF PERSIA 2 - VF	270F	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 J21	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° _____

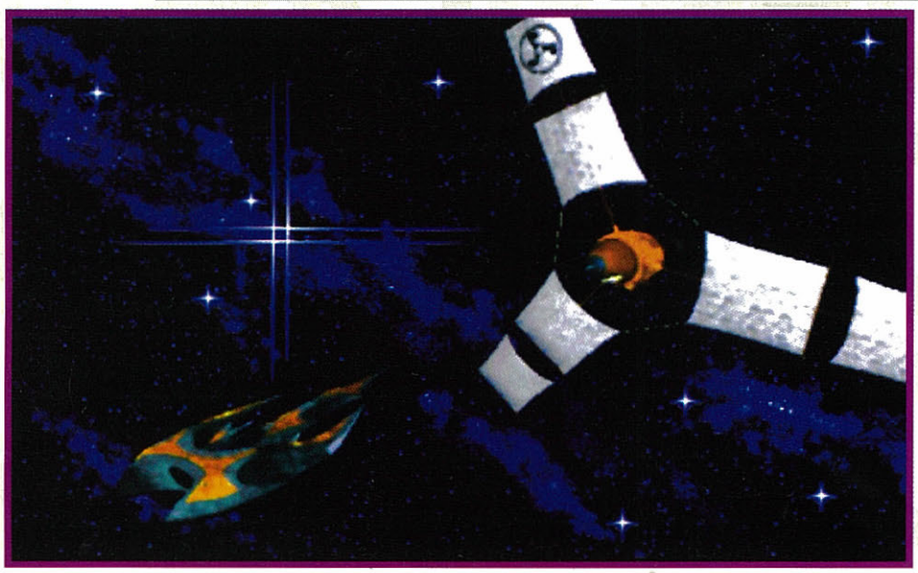
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520 ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐ CD ROM ☐ VGA ☐ SVGA RAM : ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K ☐ MACINTOSH ☐ FALCON

WORK IN PROGRESS



INCA 2



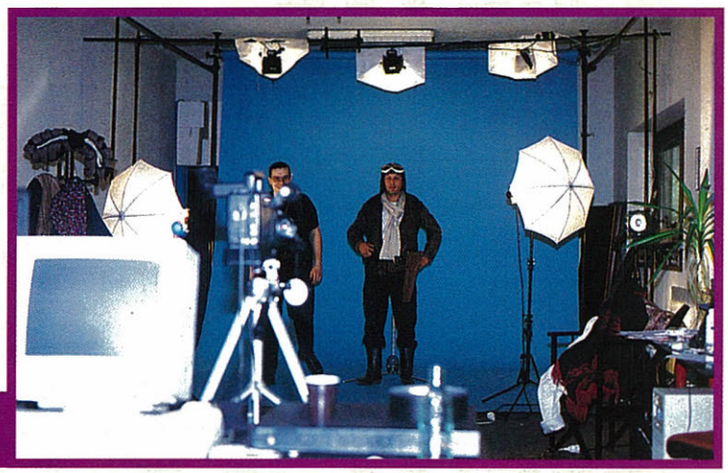
2ème PARTIE - STANDARDS : PC/ TOUS LES FORMATS CD ROM

Le mois dernier, nous avions abordé l'aspect graphique d'Inca 2. Aujourd'hui, nous mettrons l'accent plus particulièrement sur la programmation, effectuée par l'équipe de MDO, ainsi que sur la musique. La réalisation du second épisode d'Inca suit donc son petit bonhomme de chemin, et devrait sortir dans les temps, aux alentours de décembre.

UNE HISTOIRE DE BITS

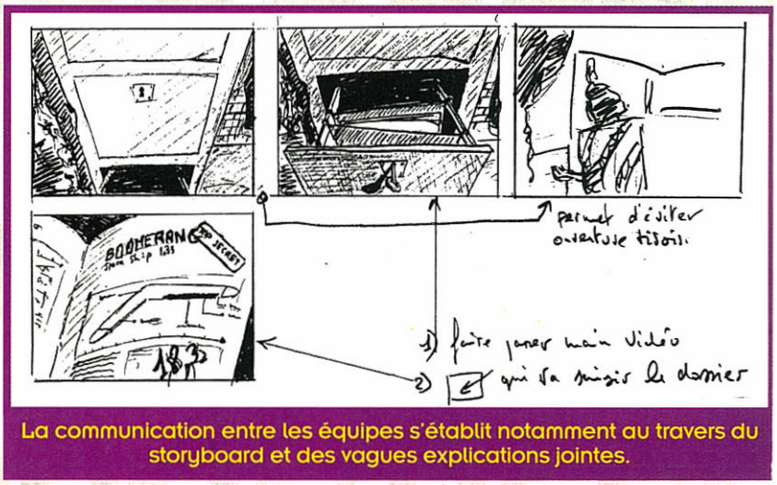
Aussi bizarre que cela puisse paraître, la programmation d'Inca 2, comme l'immense majorité des softs de la société, n'est pas réalisée dans les locaux mêmes de Coktel Vision, mais à Bordeaux, au sein de MDO. Cette équipe dirigée par Arnaud Delrue, comprend, en ce qui concerne Inca 2 tout du moins, cinq programmeurs de talent qui planchent depuis près d'un an sur le projet. Les directives leur arrivent soit par téléphone, soit par courrier. Par exemple, si l'équipe de graphistes vient de terminer quelques écrans et que ceux-ci doivent être intégrés à tel ou tel endroit du jeu avec des animations de la mort, ils passent un paquet de coups de fil et de fax à MDO pour expliquer aux programmeurs ce qu'ils doivent faire. Quand on cerne un minimum les problèmes liés à la programmation, on se demande vraiment comment ils y arrivent.

Côté matos, Philippe, Mathieu, Denis, Yann et Olivier disposent de 486, indispensables à la réalisation de ce genre de produits. Trois d'entre eux travaillent sur 486 DX2 équipés de 600 méga-octets de disque dur capables d'émuler n'importe quel lecteur de CD-ROM. Cela offre la possibilité de tester le soft en vitesse réelle et de mettre au point des routines de compression mieux adaptées à la lenteur des lecteurs. La norme MPC n'autorisant pas, comme la norme XA, la lecture d'images et de sons simultanément, les programmeurs doivent user de nombreuses ruses pour simuler un tel standard. Ils ont, en fait, opté pour une utilisation différente du support, suivant les phases de jeu. Par exemple, lors des phases d'animations 3D où de gros fichiers doivent être lus à partir du CD, la musique sera jouée par la carte sonore. Au contraire, s'il s'agit d'un passage ne nécessitant que peu d'images, ces dernières seront balancées sur disque dur, libérant ainsi le laser pour la musique de qualité audio. En plus de ces énormes disques durs, chaque micro est relié à un réseau de 4 giga-octets sur lequel se trouve un graveur de CD. Cette machine qui ne vous est certainement plus inconnue (on en avait déjà parlé dans le dossier CDI), permet de "griller" un disque vierge. C'est ainsi qu'est fait le "master", exemplaire original du jeu final destiné à la duplication. Du fait de la lenteur d'écriture d'une telle bécane -environ huit heures pour graver une heure de données- cette opération s'effectue la nuit.



Les personnages sont filmés sur fond bleu et numérisés à l'aide d'un genlock.





La communication entre les équipes s'établit notamment au travers du storyboard et des vagues explications jointes.

UNE LANGUE PASSE-PARTOUT

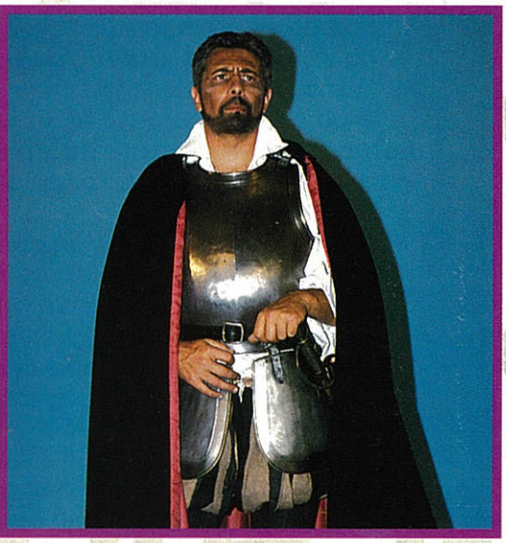
Si le plus gros de la programmation s'effectue dans un langage passe-partout, le C, accompagné d'une minorité de routines en assembleur, MDO dispose d'un langage "maison" offrant un gain de temps important grâce à des macros orientés sur toutes les étapes de la réalisation. Qu'il s'agisse du montage des images, du montage audio, des scènes d'arcade ou du noyau même d'Inca 2, tout s'imbrique et se compile de la manière la plus simple qui soit. Remarquez que lorsqu'il s'agit de manier quelque 500 mégas compressés, mieux vaut être organisé, sans parler des quinze musiques audio qui prendront place sur la version finale !

SÉQUENCE FRISSON...

La musique, c'est le travail d'un seul homme : Gilles Douïeb. Ce compositeur qui avait signé, à l'époque, la bande sonore du premier épisode, ne dort et ne mange plus depuis maintenant 2 mois ; et pour cause, il compose, joue et enregistre les futurs morceaux d'Inca 2. Il travaille sur ATARI ST avec l'aide de Cubase et d'un Sound Canvas de Roland. Lorsque la composition est à peu près terminée, il passe en studio pour l'enregistrement avec un matériel plus conséquent (Sampleur Akaï S1000...). Si les huits premiers morceaux sont l'oeuvre d'une seule personne, il se pourrait que certaines compositions futures fassent appel à des guitaristes et autres chanteurs... Voilà qui promet. Pour ce qui est du style de musique, ça n'a plus grand chose à voir avec Inca. Certes, il reste un ou deux morceaux typiquement Inca, mais les autres tiennent plus de la superproduction à la Star Wars que de la Toccata jouée à la flûte de pan. Il suffit d'écouter la musique du CD de démonstration pour comprendre que c'est un peu grandiose. Le jeu se déroulant, entre autres, sur quatre continents différents, les compositions s'inspirent des musiques locales, sans toutefois s'éloigner d'une certaine sonorité.... Inca, dirons-nous ! Voilà, j'espère que ce petit tour dans les coulisses d'Inca 2 vous aura plu, en espérant que le programme sera aussi intéressant qu'il en a l'air... A suivre !

LORD CASQUE NOIR





Il a fallu filmer chaque mouvement de lèvre en vidéo, puis développer ensuite une routine qui analyse les fréquences de la parole, de manière à sélectionner le bon mouvement au bon moment.



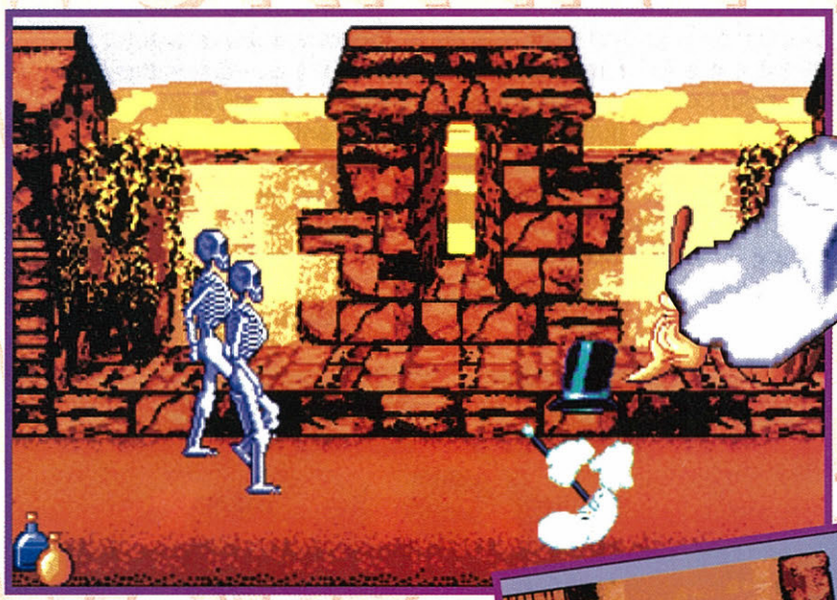
Les graphismes avancent eux aussi à grands pas. On se demande comment tout cela va contenir dans un CD !

WORK IN PROGRESS

Magician's Castle

Editeur : PSYGNOSIS
Sortie prévue : AMIGA Novembre
PC Début 94

2ème PARTIE - STANDARDS : AMIGA / PC PHOTOS : PC



Le responsable de l'équipe de développement de Mirage, qui s'occupe de Magician's Castle pour Psygnosis, nous a déclaré que le jeu était difficile à caser dans une catégorie ; il aimerait que les joueurs le prennent comme un jeu à la Mario, mais avec une approche graphique totalement différente.

Le chemin à parcourir par le joueur, dans les couloirs du château hanté de Magician's Castle, évolue en tenant compte des objets transportés par le personnage principal. Par exemple, s'il dispose d'une certaine clé, toute une série d'énigmes se déclenche, et lui ouvre la voie dans une certaine direction. S'il n'a pas cette clé, ce sont d'autres énigmes qui l'attendent, et un tout autre chemin à suivre, avec d'autres énigmes peut-être plus dures, mais jamais de situation bloquée. La partie du programme qui gère ces différents chemins, cette interaction entre objets possédés et voies ouvertes, est particulièrement soignée, elle a demandé beaucoup de temps de développement.





Le développement de ce jeu a initialement démarré sur PC, mais Psygnosis a préféré changer de bécane et la première version de Magician's Castle sortira sur Amiga.

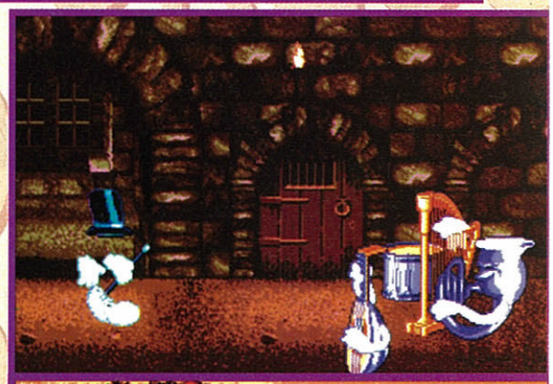
La version PC et la version Amiga CD32 sortiront début 94. Déjà plus de 100 pièces différentes sont jouables sur la version Amiga, pratiquement tous les graphismes sont terminés ainsi que toutes les animations. Les réglages les plus difficiles à effectuer concernent le gameplay, avec toutes les énigmes à placer, intelligemment, en sachant doser la difficulté. Tous les jours, les programmeurs intègrent de nouvelles idées, de nouveaux pièges, pour que le challenge qui sera proposé au joueur avec la version finale, soit suffisamment riche et intéressant.

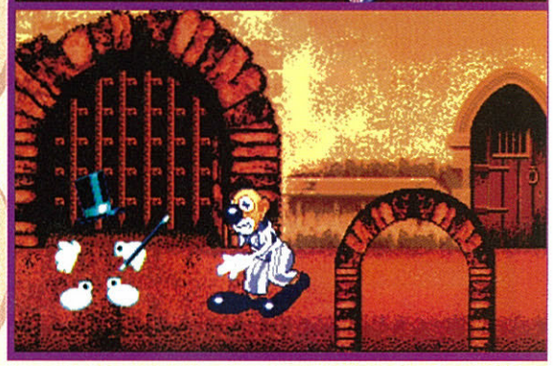
Psygnosis ne veut pas qu'on aborde ce jeu comme un shoot-them-up ou un jeu de plates-formes de plus, mais bien comme un mélange de tous ces genres.

Chaque pièce du château fait environ deux écrans sur trois. Sachant qu'il y a plus de 100 salles dans le jeu, on imagine aisément la taille énorme de Magician's Castle. Bien évidemment, le château est bourré de passages secrets, et le joueur aura tout intérêt à dresser des plans, s'il veut avoir une chance de se retrouver dans ce qui s'annonce comme un véritable laby-



Magician's Castle alterne les scènes extérieures et intérieures, dans le château. Le tout pour une plus grande richesse graphique, pour éviter la monotonie.





rinthe. Vous pourrez également monter dans une tour, par exemple, d'où vous verrez certaines pièces, d'au-dessus, pour repérer celles que vous n'avez pas encore explorées. Actuellement, les programmeurs de Mirage ne savent pas encore comment ils vont intégrer le menu nécessaire au bon fonctionnement du jeu. La méthode adoptée pour l'instant, un tableau de bord tout autour de l'écran de jeu, ne semble pas satisfaisante.

Exemple d'énigme qui vous sera proposée, la salle du gorille. A peine aurez-vous mis un pied à l'intérieur de la pièce, et hop, le gorille vous repère et se dresse sur ses pattes arrières. Votre objectif est de passer derrière le gorille sans l'effrayer, de peur qu'il ne pète les plombs et se mette à vous déchiqueter. De nombreux objets sont disposés dans la pièce, c'est à vous de les utiliser intelligemment pour calmer le gorille.

Pour l'instant, les programmeurs ne savent pas si le joueur pourra mourir, cela dépend du niveau de difficulté général du jeu.

D'autres élements du jeu ne sont pas définis, à savoir s'il faut afficher des textes pour informer le joueur, ou encore s'il faut laisser l'ensemble plus intuitif et le laisser se débrouiller avec ses découvertes. Aucune concession ne sera faite aux graphismes qui resteront de grande taille, et aux animations de qualité qui priment sur la présence de menus. Du coup, pour l'instant, le mode de maniement des objets et de l'inventaire n'est pas entièrement défini.

On nous promet, en tout cas, un jeu plein de surprises, aux graphismes dignes ou en tout cas inspirés de productions Disney .

DEREK DELA FUENTE.



Ça ne vous rapelle pas certaines séquences de Fantasia ? Ça sent le Disney à plein nez.



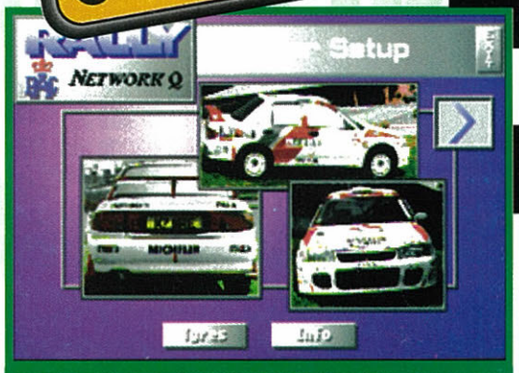


Dans le château, chaque objet, chaque personnage vous posera des problèmes ; chacun fera partie d'une vaste énigme qui va vous faire sauter la cervelle.

Editeur : EUROPRESS
Sortie prévue : NOVEMBRE

WORK IN PROGRESS

RALLY







Europress est plus connu pour ses magazines outre-Manche, ses softs éducatifs ou ses utilitaires. Malgré cela, vous avez peut-être eu leur dernier jeu entre les mains : Lombard Rally. A l'époque, le jeu reçut un accueil chaleureux, le style était encore neuf ; peu de temps après, de nombreux éditeurs ont sorti des softs du même genre. Les machines de l'époque n'étaient pas encore suffisamment puissantes, et l'expérience des programmeurs pas encore assez poussée pour réaliser des jeux comme on les voit actuellement.

Rally est donc de retour, dans une version qui se veut beaucoup plus réaliste et aussi plus à la mode, puisque le soft se veut l'héritier des courses en «réalité virtuelle».

La plupart du temps, les graphistes ont digitalisé les images de conducteur derrière son volant avant de les retoucher et de les passer sur ordinateur, en ajoutant les effets de perspectives et les divers obstacles qui surviennent dans le jeu.

Rally se propose de vous faire participer une des courses la plus difficile de la planète, en vous balançant dans les pires étapes du Championnat du Monde de Rally. Le soft utilise plusieurs techniques graphiques, mélange de vidéos digitalisées prises sur de vraies routes, et d'affichage de sprites et d'objets 3D surfacés. Bien sûr, de nombreuses conditions atmosphériques différentes seront intégrées dans le jeu : pluie, neige, etc... Le tout de la façon la plus réaliste possible. Par exemple, quand vous conduirez au milieu d'une forêt, la lumière à l'intérieur du véhicule baissera en intensité. Tout un tas de détails de ce genre sont prévus, toujours au service de l'atmosphère, de l'ambiance du jeu.

Chaque stage du jeu est minutieusement étudié par Richard Vanner, le chef de projet de l'équipe Europress qui bosse sur Rally. Pendant plus de deux mois, il a sillonné les routes avec un véritable pilote de rallyes, remplissant des carnets entiers de notes et d'idées, la caméra dans l'autre main pour amener de la matière aux graphistes du jeu. Il a ainsi filmé les 35 circuits qui seront intégrés dans le jeu, à travers toute l'Angleterre. A partir des vidéos, les graphistes ont placé chaque arbre, chaque colline, chaque gravier à la bonne place.

Le jouera aura le choix des véhicules : Ford Escort Cosworth modifiée, Toyota Celica et tous les autres véhicules participant habituellement aux rallyes, de Lancia à Subaru. La carte détaillée du circuit est là, les conditions atmosphériques catastrophiques également, et les virages mortels vous attendent.

Le son est également très poussé, et de nombreuses digitalisations vocales vous tomberont dans les oreilles. Graphiquement, Rally affichera 256 couleurs, aussi bien sur PC que sur Amiga 1200.

DEREK DELA FUENTE.

1ere PARTIE - STANDARDS : AMIGA 1200/ PC PHOTOS : PC





Un jeu de domination et de suprématie galactique



Stratégie, commerce, négociations et combat pour la suprême puissance galactique

Vous êtes un Starlord. Votre ultime objectif: faire de votre familie la dynastie galactique supréme, et vous proclamer empereur.

Mais un millier d'aures Starlords ont les mêmes ambitions!

Vous vous concentrerez d'abord sur les chasseurs stellaires en dirigeant vos forces dans des combats en 3D spectaculaires. Vous développerez ensuite vos qualités de stratège, de gestionnaire et de commerçant pour renforcer la puissance de votre base.

Vous arriverez peut-être ensuite à gravir les échelons de la hiérarchie féodale sachez évaluer les point forts et les faiblesses de l'ennemi, formez des alliances qui vous sont favorables, et frappez de toute votre puissance!

Vos victires vous permettront de contrôler d'autres planètes, pour augmenter vos richesses et votre pouvoir politique.

Ensuite, vous devrez protéger votre propre familie pour garder le contrôle des nouvelles planètes, et demanderez à d'autres seigneurs de se joindre `a vous dans votre croisade de conquérant.

Mais attention! Dans cette galaxie dynamique, d'autres Starlords voudront peut-être votre peau!

Starlord:
Bientôt disponible sur IBM PC compatibles et sur Commodore Amiga.

MICROPROSE
Seriously Fun Software

MICROPROSE LTD., THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY

PREVIEWS

PREVIEWS





GOBLINS

COKTEL VISION• PC • NOVEMBRE 1993 • PREVU SUR AMIGA

Contrairement à ce qu'on aurait pu penser, Goblins 3 s'écrit avec un "i" et non pas trois. Il faut dire que le jeu tourne autour d'un personnage central et non pas d'une équipe, du moins pas dans le sens où on l'entendait dans les précédents épisodes de la saga. Enfin, c'est plus compliqué que cela : dans le jeu, vous devez diriger Blunt, journaliste vedette au célèbre Goblins News, parti enquêter à la recherche du... Ah mais c'est vrai, vous ne connaissez pas tous de nos amis Goblins, aussi vais-je commencer par le commencement : Il y a de cela fort longtemps, bien avant que les héros de Gobliins 2 et même de Goblins 1 ne voient le jour, une pierre d'une inestimable valeur fut cachée dans la montagne de Foliandre. Depuis des siècles, dans le pays de la Reine Xina et du Roi Bodd, on convoite ce joyau, et l'affaire passionne les lecteurs de Goblins News au plus haut point. Non que ces derniers soient particulièrement intéressés par les heurts et malheurs de nos têtes couronnées, mais c'est que voyez-vous, le Joyau du monde n'est pas une pierre comme les autres. En effet, on prétend qu'elle garantira à celui qui la rapportera, ainsi qu'à son peuple, joie, délices et une félicité éternelle. Voilà donc pourquoi, comme j'avais commencé à vous l'expliquer, Bount le journaliste a-t-il décidé de partir enquêter sur cette histoire. Naturellement, l'enquête va se transformer en quête et la recherche du scoop entraîner Bount dans des aventures encore plus étonnantes qu'il ne l'imaginait. Pour sûr, il va en avoir à raconter à ses lecteurs. Ne croyez pas, cependant, que vous n'aurez à diriger que Bount, car ce dernier va rencontrer en chemin d'autres personnages. En fait, Goblins 3 se différencie à ce niveau des épisodes précédents, du fait qu'il n'existe pas "d'équipe" de Goblins à proprement parler, mais qu'en réalité, on est souvent amené, au gré des ren-





contres, à diriger Bount ainsi qu'un autre personnage. On retrouve donc la même souplesse de jeu permettant de conjuguer les actions de divers protagonistes, afin de se livrer à une action, et ce aussi facilement qu'on clique sur une souris, car les menus et commandes sont clairs. Le scénario, assez tordu, va vous permettre de plancher de longues heures sur les nombreux niveaux du jeu, mais heureusement, une progression dans la difficulté des énigmes permettra de se familiariser en douceur avec l'univers foldingue du jeu. Il faut dire qu'il faudra un minimum d'adaptation, car Bount va, en cours de partie, subir pas mal de transformations. Comme Alice, il deviendra minuscule ou bien gigantesque (à moins que ce ne soit le décor qui grandisse ou se réduise, allez savoir...). Il pourra même, à l'occasion, utiliser des ailes qui lui pousseront dans le dos, ou jouer les loups-garous. Graphiquement, le jeu paraît au moins aussi beau que les précédents épisodes, et naturellement, le son est toujours aussi drôle. Drôles aussi les mimiques de Bount ou des autres héros, très expressifs et particulièrement bien animés ; drôles enfin l'ensemble, émaillé de gags et de scènes intermédiaires, dignes d'un dessin animé burlesque. Bref, ce Goblins-là devrait vous plaire trois fois plus que les précédents.

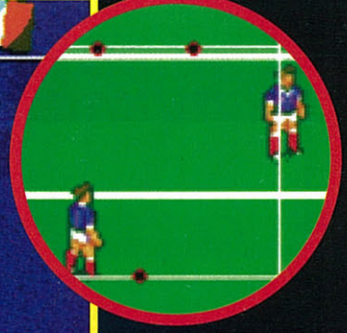
Moulinex



ERIC CANTONA STRIKER 2

RAGE SOFTWARE • PC • NOVEMBRE 93

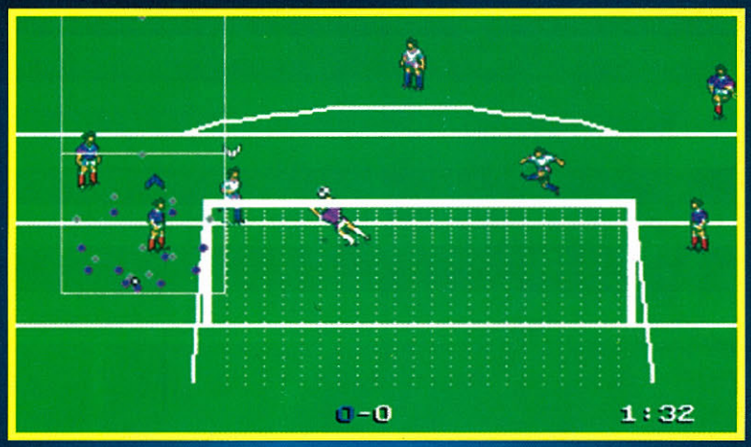




Tiens, il y avait longtemps ! Il faut dire que depuis l'affaire "OM-Valenciennes", les fous de foot n'ont plus vraiment envie de shooter dans le ballon. Eh bien, qu'à cela ne tienne, vous allez très bientôt pouvoir brancher votre PC et charger Striker, la future tentative d'un jeu de foot novateur.

Contrairement à Kick-Off, l'action se déroule non pas avec une vue d'en haut, mais dans le sens de la longueur avec un effet de perspective. Vous n'apercevez donc qu'une petite partie du terrain et une petite poignée de joueurs. Les amateurs de ce sport connaissent déjà ce que je pense de ce concept, ne serait-ce qu'à travers l'excellent, que dis-je, le Sublime test de "Liverpool". Il est pratiquement impossible de prévoir où se trouve le but, et construire une action collective relève de l'exploit. Heureusement, un radar s'affiche en incrustation vidéo pour vous rappeler la position de l'ensemble des joueurs. Mais n'allons pas plus vite que la musique, Striker n'étant finalement qu'une simple preview, et sa réalisation autrement plus sympathique que le soft susnommé. Les sprites des personnages sont très détaillés et la fluidité de l'animation laisse présager une animation correcte, même sur les machines un peu faibles (286, ou ZX81 qui n'est toujours pas VGA, ah les vaches !). Bien évidemment, Striker gère deux joueurs simultanément et comprend un bonne centaine de menus offrant à peu près toutes les possibilités en matière de football. Du simple match amical en passant par la coupe du monde, sans oublier l'entraînement aux pénalties, rien a été laissé au fond des filets. Pas moins de 64 équipes peuvent s'affronter en tournois, chaque joueur devant, s'il le désire, entraîner ses joueurs, développer de nouvelles tactiques, étudier les statistiques... Un vrai régal ! Bien que la partie son ne soit pas terminée, il est d'ores et déjà possible d'entendre les hurlements de la foule ou encore le bruit sourd de la tête du gardien s'écrasant sur l'un des poteaux transversaux, suivi immédiatemment du "Pin-Pon" de l'ambulance et des bruits de tôle froissée par l'écroulement des tribunes, provoqué lui-même par une horde de Hooligans baveux, assoifés de sang. Vivement la réalité virtuelle !

LORD CASQUE NOIR

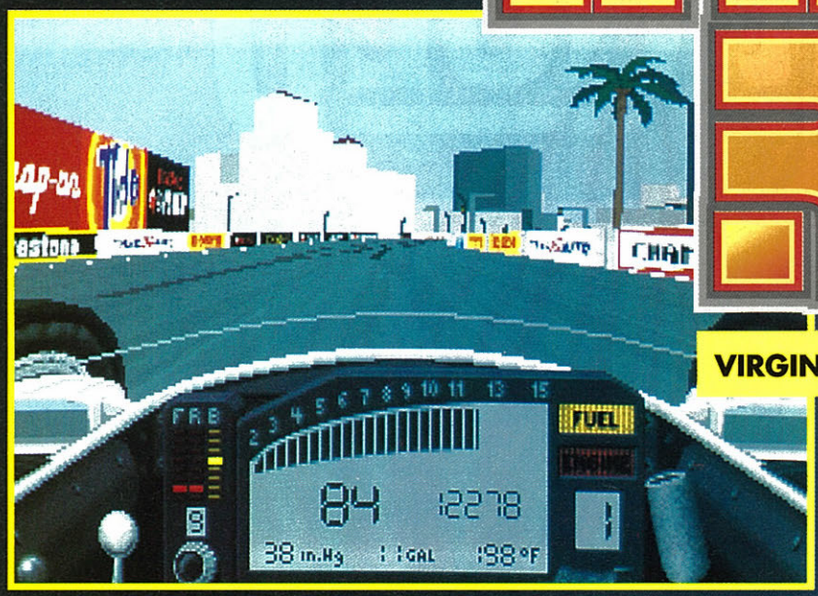




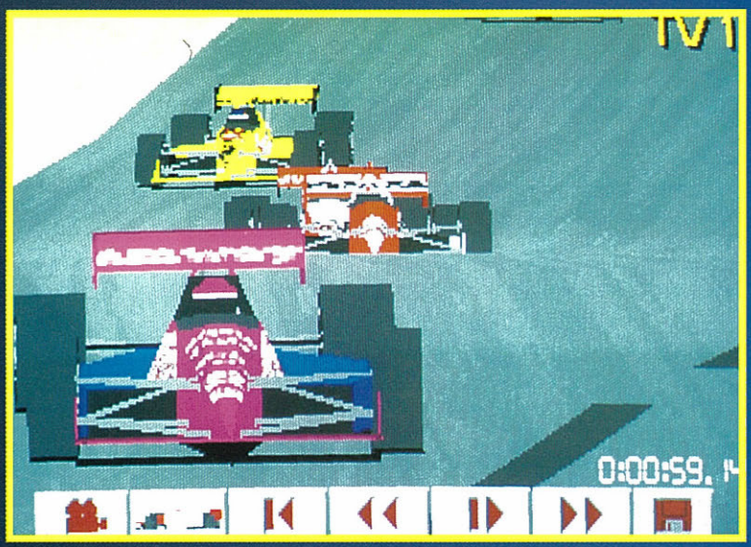



Dungeons & Dragons
PRODUIT OFFICIEL
STRONGHOLD
Manuel et textes à l'écran entièrement en français
SSG
TSR, Inc.
Disponible sur PC VGA 256 couleurs
© 1993 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par PPS
150, bld Haussmann 75008 Paris
Tél.:33 (1) 43 59 47 47

INDY CAR RACER



VIRGIN • PC • NOVEMBRE



Vous ne serez sûrement pas étonné d'apprendre que les amateurs de courses automobiles sont relativement nombreux sur PC. Et pour preuve, F1 Grand Prix s'est vendu comme des petits pains de campagne. Il faut dire que l'on pensait avoir atteint le summun de la simulation, et que nous n'étions pas près de voir plus sophistiqué. les programmeurs ont travaillé comme des bêtes, et Indy Car Racer arrive dans sa phase finale. Hélas, je suis dans l'obligation de vous dire qu'effectivement, ça s'annonce bien comme étant "le meilleur jeu de voiture du monde".

LA SUITE D'INDIANAPOLIS 500

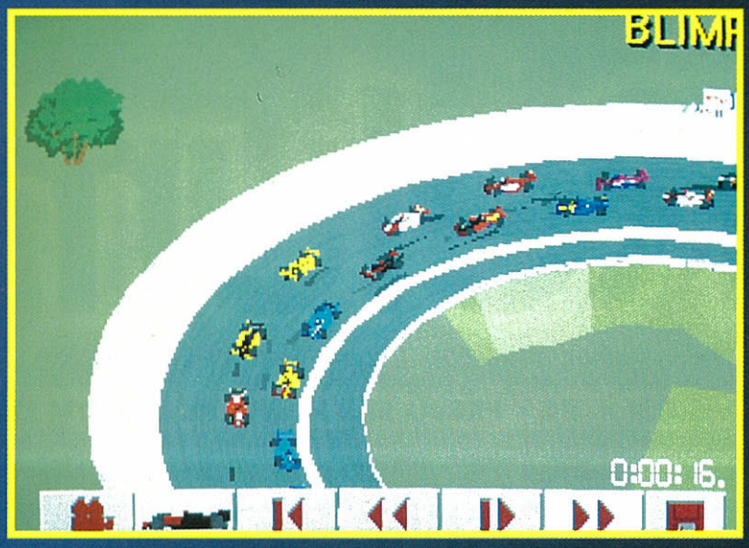
Lors de la sortie d'Indy 500, le monde était tombé raide mort devant la vitesse incroyable du soft. Depuis, plus rien... à croire que l'équipe de programmeur s'était tirée sans laisser d'adresse. Que nenni, ils étaient simplement en train de nous concocter cette merveille, sans rien dire à personne. Le principe reste à peu près le même, à savoir que vous devez remporter le Championnat d'Indy Car. Cette préview inclut déjà trois circuits différents, et les réglages de la voiture sont plus complets. Mais la grosse différence vient de la réalisation générale du soft. Tout comme Flight Simulator 5, la notion de graphisme vectoriel disparaît pour laisser place à du texturage de surface. Le résultat obtenu est tout simplement inouï. Bon, je l'avoue, c'était un 486 DX2 66 en Local Bus, mais quand même ; par curiosité, j'ai lancé le soft, après coup, sur 386DX40. Ca reste fluide, mais avec plus de la moitié des textures en moins. Que ce soit au niveau des voitures, des panneaux, de la route ou de l'herbe, les textures sont des photographies de la réalité. En revanche, le système de mapping comporte un gros défaut, celui de







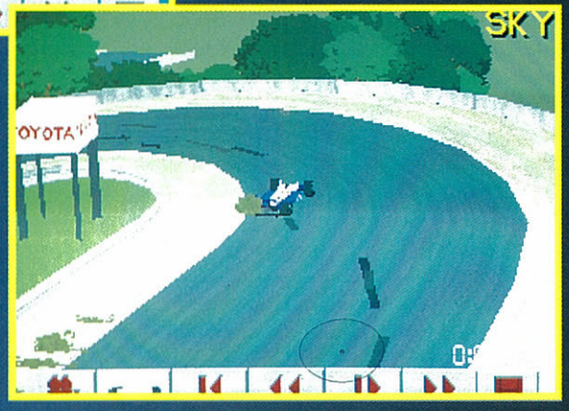
AR
R

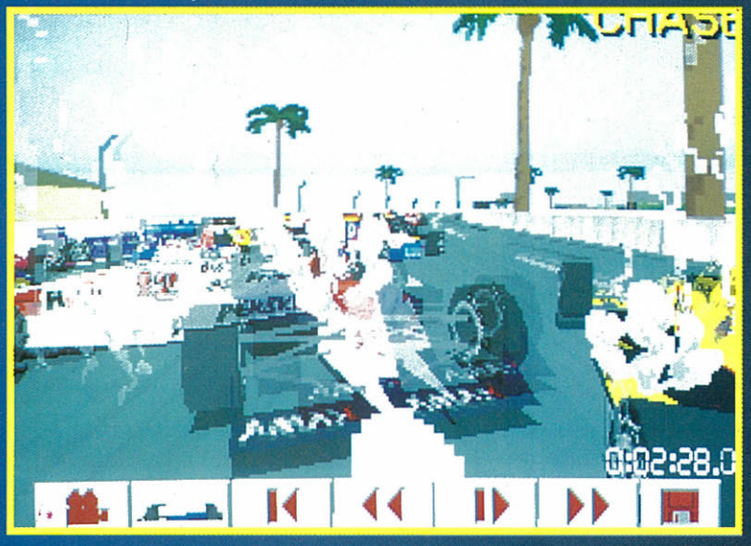


la résolution VGA. Comme vous pouvez le voir sur les photos, la pixelisation est énorme et de qualité moyenne. Je vous rassure tout de suite, dans une situation en mouvement, cette impression s'estompe. Autre innovation spectaculaire : la notion de fumée fait son apparition. Si une voiture bloque ses roues, ou roule dans l'herbe, de gros nuage bitmap apparaissent derrière elle. L'effet rendu est vraiment saisissant. Les manettes permettant d'influencer l'aérodynamisme et de régler la puissance du turbo sont toujours là, tout comme le fameux Replay qui avait enchanté les utilisateurs d' Indy 500. Ce Replay se voit doté des vues conventionnelles et d'une vue "TV" hallucinante.



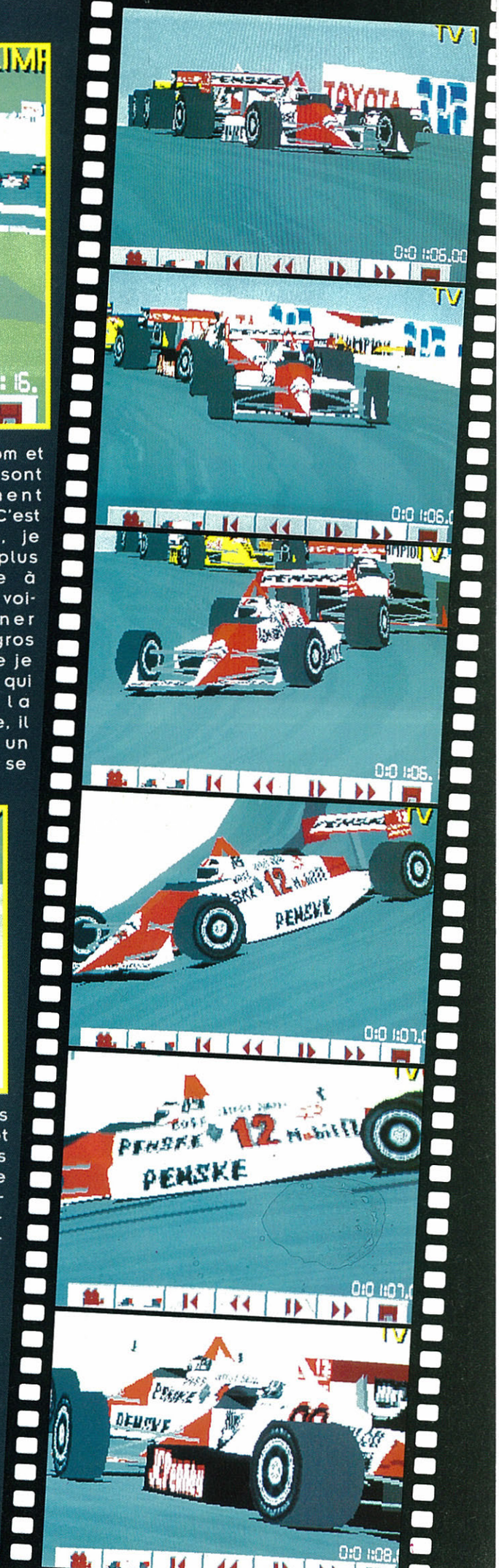
Les caméras sont placées aux mêmes endroits que les vraies, et fonctionnent de la même façon.
En clair, les effets de zoom et de rotation sont intégralement retranscrits. C'est bien simple, je suis resté plus d'une heure à regarder les voitures tourner comme un gros blaireau que je suis. Pour ce qui est de la conduite pure, il est encore un peu tôt pour se prononcer.





En effet, les frottements et les collisions sont encore gérés bizarrement. Mais Virgin nous promet un réalisme aussi poussé que celui du jeu de Geoff Grammond. Espérons qu'ils tiennent leur promesse.

LORD CASQUE NOIR



PREVIEWS

Return to

ACTIVISION • PC • PREVU SUR PC HD, PC CD ROM ET MAC CD ROM

Si l'on devait faire, un jour, un historique du jeu micro, un truc du genre "on vit une époque formidable, j'en veux pour



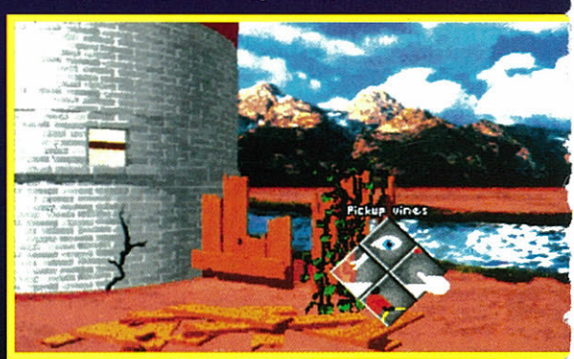
preuve que blablablabla, parce que souvenez -vous que", les produits Infocom figureraient en bonne place dans cette exhumation. Avant-guerre (celle des Malouines), à l'époque où l'Apple II et Commodore 64 étaient des machines de pointe, l'éditeur Infocom s'était spécialisé dans les jeux d'aventure en textes. Textes, ça veut dire qu'on devait taper avec ses petits doigts, les instructions en anglais : "open chest then get key then open square red door then say to Pierald follow me then go throught door". Par exemple. Tout se passait en caractères bleutés sur fond noir et il n'était pas question de s'étendre sur les mérites du son, de l'interface ou des graphismes, puisqu'ils étaient inexistants. Une fois qu'on s'était extasié sur le scénario, la puissance de l'analyseur syntaxique (le machin qui permettait de taper des phrases à peu près intelligibles pour se faire comprendre et décrire le contenu de la boîte -Infocom collait tout le temps des tas de gadgets et de machins dans l'emballage-), on avait fait le tour de la question. Indéniablement, Infocom était le meilleur éditeur du genre, et Zork la série culte. Une guerre plus tard (celle de l'ex-Yougoslavie), Activision reprend le flambeau et propose Return to Zork, après avoir déjà adapté, l'an dernier, Leather Goddesses of Phobos du même Infocom. Finis les textes et place à l'image. Return to Zork, qui vous propose de retrouver les protagonistes de l'histoire, 699 ans plus tard, est une merveille absolue.

FULL MOTION VIDEO !

Le graphisme, à base de dessins et de photos, est de toute beauté, d'autant qu'à ce "fond de sauce" (enfin, d'écran), sont ajoutés des personnages digitalisés et animés en Full Motion Video. La qualité, tout à fait honorable sur la version disquette PC, sera encore plus impressionnante sur la version CD ROM PC. En effet, le jeu utilisera la nouvelle carte ReelMagic. Cette carte, construite par E-Motion, est équipée d'un processeur de décompression offrant l'opportunité d'afficher des séquences vidéo en 30 images par seconde, et ce avec une palette de 32768 couleurs. En prime, la carte dispose aussi d'un module sonore qui crache gentiment ses bruitages et musiques en stéréo qualité CD. Lorsqu'on voit la qualité sur une "simple" version disquette, ça promet.

La préversion que nous vous présentons, dispose de voix digitalisées et de nombreux bruitages. Les personnages, pour la plupart des acteurs, donnent au jeu une véracité qui change un peu de la sem-

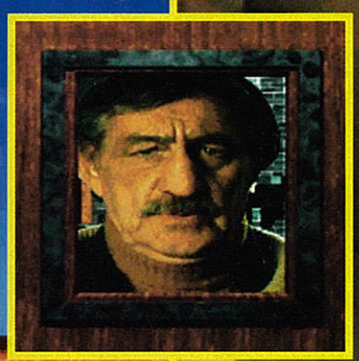






Zork

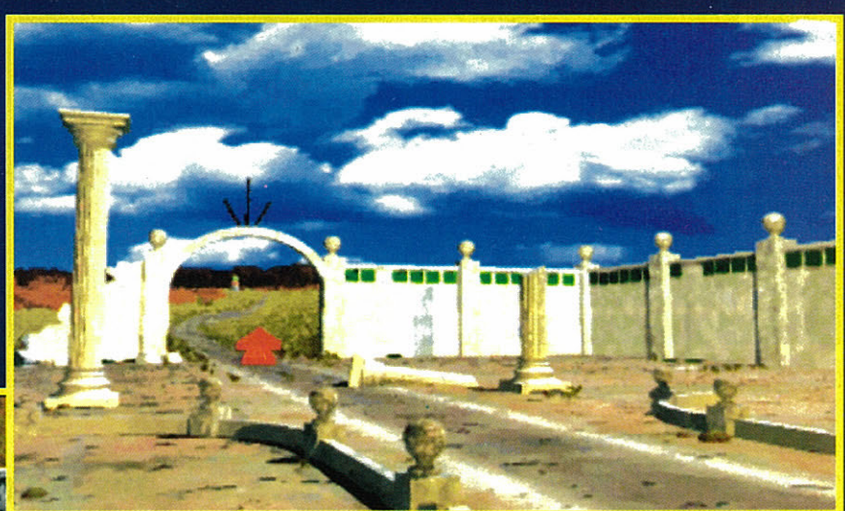


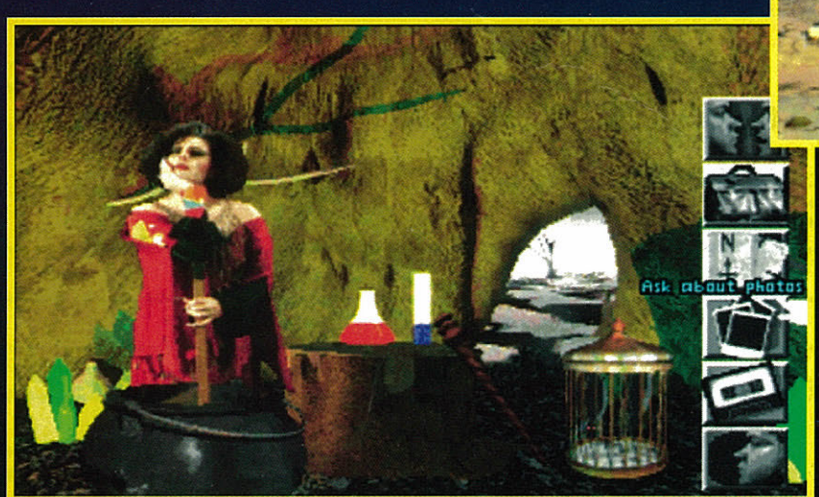




piternelle équipe de programmeurs vaguement grimés qu'on nous présente habituellement dans les productions similaires. Enfin, en ce qui concerne l'interface, le produit, là aussi, joue la carte de l'originalité. En plus d'icones animées, on dispose de commandes permettant au joueur de prendre des photos et même d'enregistrer des dialogues. Ceux-ci peuvent être entendus à loisir au moyen d'un magnétophone digital identique aux utilitaires existant sous Windows. Ces divers gadgets permettent de faire entendre un témoignage sonore à un personnage. Il faut dire qu'il faudra déployer toute son ingéniosité pour réussir à terminer Zork, car en plus de sa taille (20 personnages, des dizaines de lieux, une heure de dialogues), le jeu est doté d'un scénario particulièrement complexe, tordu et drôle. En attendant de savoir exactement comment empêcher les "méchants" de prendre le contrôle de la planète Zork, ouvrez grandes vos mirettes.

Moulinex





RETURN TO ZORK

PREVIEWS



STAR TREK
25 Th ANNIVERSARY

INTERPLAY • AMIGA 1200 • OCTOBRE 1993



Bien que le jeu date d'un an, le 25e Anniversaire est toujours d'actualité pour Interplay. Le temps ayant passé, c'est sur Amiga 1200 que l'on se retrouve téléporté, avec une version pour le moins étrange. Il paraît que l'A 1200 est capable de prouesses graphiques. Bon, vu ce qui se passe à l'écran, il faut croire qu'un rigolo a profité de ce que les graphistes étaient partis faire un tour, pour renverser de la bière rumulienne sur les écrans. Où alors un Klingon a décidé de saboter leur boulot. En tout cas, on retrouve tous ces personnages dans le jeu.

Disons que cette version A 1200 est à prendre comme une version pour Amiga tout court, et que Star Trek étant un bon jeu, c'est déjà ça. Présenté comme un épisode, chaque mission commence par un générique. Ca fait du bien de retrouver l'enterprise NCC 1701 et toute l'équipe : Kirk, Spock, Scotty et bien entendu Mc Coy. Très fidèle à l'état d'esprit de la série, Star Trek 25th Anniversary permet d'assister à de nombreuses discussions orageuses entre le bon docteur et notre Spock "national" (enfin... "intergalactique" serait plus approprié en la circonstance). Pendant la partie, vous devez résoudre différentes énigmes. Tout commence par un message de Star Fleet qui vous explique ce que vous devez faire, et vous donne une destination. Le temps d'intimer l'ordre à Tcekov de vous amener à destination, puis de vous mettre en orbite, et c'est parti : "Monsieur Scott, énergie !" Bzzz, voilà bientôt l'équipe, généralement accompagnée d'un ou deux hommes, qui se retrouve sur les lieux. Défaut, il n'est pas possible de choisir les hommes que l'on emmène à chaque mission, c'est l'ordinateur qui s'en charge. Une fois sur place, on doit explorer les environs. A l'écran, les déplacements se font comme dans les jeux Sierra : on clique l'endroit où l'on souhaite se rendre et Kirk s'y dirige (les autres suivent). Le passage, d'un lieu à l'autre, se fait par fondu et non par scrolling. On peut prendre des objets, les utiliser sur d'autres objets, et parler. Les dialogues se font par QCM. Bref, en espérant que le jeu définitif sera moins lent que la préversion présentée ici, voici un logiciel qui séduira les fanas de la série, mais les laissera, de toute façon, sur leur faim, le nombre de missions étant très réduit.

Moulinex

Date : Octobre

Montant chèque : 120 F

Objet : *Offre valable sur l'opération JOY ! Chèque Cadô* voir p.150

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 :** Octobre 19 93

Joystick

PIX

POUR LA PREMIERE FOIS EN FRANCE ET EN EUROPE

Les heureux possesseurs d'un simple téléphone vont enfin découvrir une nouvelle génération de jeux !

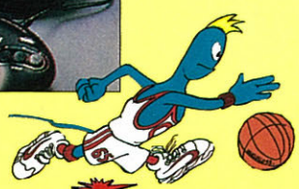
SIMULATIONS SPORTIVES - JEUX D'ACTION - JEUX D'AVENTURE
Il faut les essayer pour le croire !
Parce qu'ils ont été conçus de la même manière,
les jeux PIX sont aussi rapides et captivants que les jeux micro.
La différence ? Il suffit d'un téléphone pour jouer :
L'écran, c'est l'écouteur et on joue avec le clavier du téléphone.
Le son te propulse directement dans l'ambiance et en plus,
le fonctionnement est comparable à celui des jeux vidéo.
(Entraîne-toi d'abord en téléphonant à TRAINING-PIX !)
Basket, Foot, Combat, Aventure/Action…
Bascule à ton tour dans l'univers de PIX !



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,...)



2 conseils pour mieux jouer :
Lors de ta première connection, note bien ton code,
car il te permet de cumuler les points de toutes tes parties
et donc d'avoir plus de chance de remporter le gros lot.
Quand tu joues pour la première fois avec PIX,
n'hésite pas à suivre les régles avec le guide
sous les yeux, c'est plus facile et plus rapide.
Amuse-toi bien !



PIXFOOT — JEU PRIMÉ
Dribble, contre et shoote au But
☎ 36 68 10 16

FUTURPIX — JEU PRIMÉ
Dans le 3ème Millénaire, accompagne PIX dans ses combats
☎ 36 68 74 84

MAGICPIX — JEU PRIMÉ
Ta ligne de défense est béton. Passe à l'attaque... PANIER !
☎ 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

PIXP.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 : Bloquage 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

GAME PHONE

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

PREVIEWS



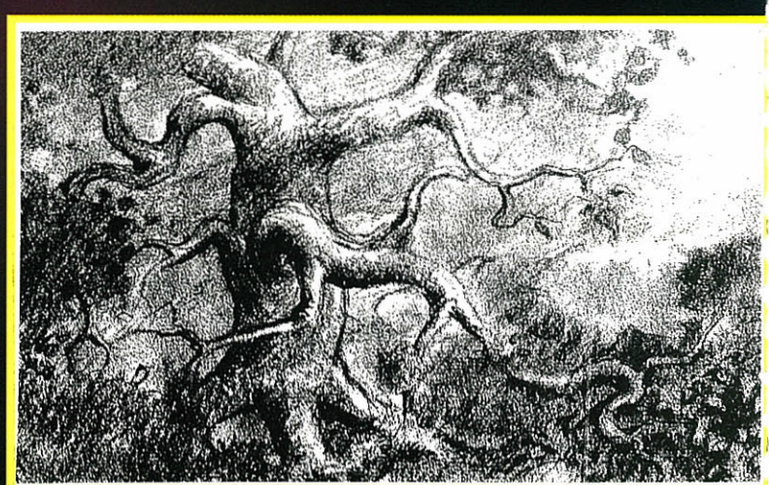




LEGENDE OF KYRANDIA 2
HAND OF FATE

WESTWOOD STUDIOS • PC • NOVEMBRE 93





Le second volet de Kyrandia en est à sa touche finale. Plus que quelques mois, et on pourra enfin se délecter devant les superbes paysages de cette magnifique contrée. Un petit mot de présentation pour ceux qui n'auraient pas eu l'occasion de visiter cette destination de rêve pas encore envahie par les touristes : Kyrandia est un monde enchanteur où les hommes vivent en totale harmonie avec le les habitants - bizarres, disons-le- du Royaume Naturel, grâce à un pacte d'amitié mutuel. Dans le premier épisode, Brandon, le héros, dans sa lutte contre Malcom le Bouffon qui a assassiné ses parents -les parents de Brandon, pas de Malcom ; remarquez, il est tellement méchant qu'il a très bien pu les zigouiller sans qu'on le sache- rencontre une magicienne nommée Zanthia. Ca tombe bien, cette fois-ci, on va pouvoir davantage faire connaissance avec Zanthia puisqu'il s'agit du personnage principal. Et elle a fort à faire, car de nouveau, une sombre menace plane sur la paisible Kyrandia.

Malgré son superbe travail sur Kyrandia 1, l'équipe de Westwwod a tenu encore à améliorer l'aspect technique du soft, et notamment au niveau graphique. De somptueux croquis ont ainsi été digitalisés pour aboutir à des écrans proches de peintures à l'huile. Ce sont de véritables merveilles, très détaillées et travaillées. La moindre branche d'arbre est artistiquement reproduite, le moindre objet, incroyable de beauté. Westwood prouve décidément sa suprématie en matière de graphisme -Kyrandia et Lands of Lore en sont des témoins bien convaincants, n'en déplaisent à certains.Comme Zatnhia est une magicienne, nul doute qu'on fera souvent appel à son savoir et à sa pratique en matière de sciences "occultes". Le scénario est truffé de surprises et de rebondissements en tout genre. On rencontre des personnages tous plus pittoresques les uns que les









autres, et des méchants particulièrement fourbes. L'interface utilisée est toujours aussi simple d'accès, à base de "cliquer/glisser", même si sa "présentation" a quelque peu changé, pour correspondre davantage à l'esprit de l'héroïne. La simplicité d'emploi permet au joueur d'être totalement subjugué par l'intrigue et la beauté du monde. Et ce monde est si beau... Argghh ! Franchement, quand on voit ce que Westwood fait avec des "dessins", on se demande l'intérêt d'une technique comme la vidéo, qui se développe à vitesse croissante. Côté bande son, si Kyrandia 2 est le digne successeur du 1, nul doute que chaque "partie" du jeu possèdera un thème musical des plus adaptés, traduisant la féérie du lieu ou l'angoisse du personnage. On verra si vous n'allez pas souffrir le martyre, comme moi, en attendant le test. CALOR

PREMIER MAIL ORDER

	AM	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
APOCALYPSE	199	–	–
ARABIAN KNIGHTS	199	–	199
ARCHER MACLEANS POOL	199	199	229
ASSASIN	199	–	–
ATAC	229	–	299
AV8B HARRIER ASSAULT	229	229	249
AWARD WINNERS	199	199	229
B17 FLYING FORTRESS	**249**	**249**	**299**
BATTLETOADS	179	–	199
BATTLE ISLE 93	249	–	249
BLADE OF DESTINY	299	–	299
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
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 1	–	–	199
COMMANCHE MISSION DISK 2	–	–	199
DARK SEED	229	–	249
DAY OF THE TENTACLE	–	–	**299**
DAY OF THE TENTACLE CDROM	–	–	299
DENNIS	199	–	229
DESERT STRIKE	229	–	–
DIZZY COLLECTION	**169**	**169**	**169**
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	169	169	–
DREAM TEAM	179	179	199
DUNE CDROM	–	–	299

	AM	ST	PC
DUNE II	**199**	–	**249**
DYNABLASTER	199	199	249
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINES	–	–	279
EYE OF THE BEHOLDER	199	–	229
EYE OF THE BEHOLDER 2	229	–	249
EYE OF THE BEHOLDER 3	–	–	279
FALCON 3.0	**249**	–	**299**
FALCON 3.0 OPERATION TIGER	–	–	169
F15 STRIKE EAGLE 2	129	129	129
F15 STRIKE EAGLE 3	–	–	299
F117A NIGHTHAWK	229	–	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**	**299**
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
HIRED GUNS	229	–	–
HIGH COMMAND	–	–	299
HISTORY LINE (1914-1918)	**199**	–	**249**
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
JAMES POND 3	199	–	–
JIMMY WHITES SNOOKER	229	229	229
JOHN MADDEN	179	–	–

	AM	ST	PC
JOHN MADDEN 2	–	–	229
JORDAN IN FLIGHT	–	–	299
JURASSIC PARK	199	–	249
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	–
LASER SQUAD	199	–	229
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	299	349
LIBERATION	199	–	249
LINKS 386 PRO	–	–	**299**
LINKS BANFF SPRINGS	–	–	159
LINKS BARTON CREEK COURSE	–	–	139
LINKS BAYHILL COURSE	–	–	139
LINKS BOUNTIFUL COURSE	–	–	139
LINKS FIRESTONE COURSE	–	–	139
LINKS GLENEAGLES (SVGA)	–	–	159
LINKS HYATT COURSE	–	–	139
LINKS INNISBROOK (SVGA)	–	–	159
LINKS KAPALUA	–	–	159
LINKS MAUNA KEA COURSE	–	–	159
LINKS ST ANDREWS	–	–	159
LINKS TROON NORTH COURSE	–	–	139
LINKS THE BELFREY	–	–	**159**
LIVING PINBALL	199	–	199
LOMBARD RAC RALLY	–	–	99
LOST VIKINGS	199	–	229
LOTUS THE CHALLENGE	–	–	249
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	89	89	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	99	–	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	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	–	249
NO SECOND PRIZE	179	179	–
OVERDRIVE	179	–	–
PACIFIC ISLANDS	199	199	249
PATRIOT	–	–	229
PERFECT GENERAL	249	–	279
PGA TOUR GOLF +	199	–	229
PINBALL DREAMS	**179**	–	**299**

	AM	ST	PC
PINBALL FANTASIES	**199**	–	–
PINBALL MAGIC	89	–	89
PIRATES GOLD	–	–	29
POPULOUS 2 +	249	–	299
POWERMONGER	199	199	229
POWERMONGER WW1 DATA DISK	99	99	–
PREMIER MANAGER	**199**	**199**	**229**
PRINCE OF PERSIA	89	89	99
PRINCE OF PERSIA 2	–	–	259
PRIVATEER	–	–	299
PRIVATEER (SPEECH ACCESSORY)	–	–	149
PROTOSTAR CDROM	–	–	299
PUTTY	199	–	–
RAGNAROCK	249	249	299
RAILROAD TYCOON DELUXE	–	–	299
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.	129	129	199
SECRET OF MONKEY ISL. 2	249	–	249
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	**189**	**189**	**199**
SHADOW OF THE COMET	–	–	299
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	–	199
SOCCER STARS COMPILATION	189	189	189
SPACE CRUSADE + DATA DISK	199	199	199
SPACE HULK	**249**	–	**279**
SPACE LEGENDS	**229**	–	**249**
SPACE QUEST 5	–	–	249
SPACE QUEST QUAD PACK	–	–	299
SPEAR OF DESTINY	–	–	279
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	–	–	249
STREETFIGHTER 2	199	199	199
STRIKE COMMANDER	–	–	**299**
STRIKE COMMANDER SPECIAL OPS1	–	–	159
STRIKE COMMANDER (SPEECH)	–	–	149
STRIKE COMMANDER CDROM	–	–	349
STRIP POKER 2 + DATA DISK	**79**	**79**	–
STUNT ISLAND	–	–	**249**
SUPER CAULDRON	189	–	–
SUPERFIGHTERS	199	199	229

	AM	ST	PC
SUPERFROG	199	–	–
SUPER TETRIS	229	–	229
SYNDICATE	**249**	–	**299**
T.E.X. (A1200 SEUL)	249	–	299
TASK FORCE 1942	–	–	299
THE GREATEST	**199**	**199**	**249**
THE LEGACY	–	–	299
THE PATRICIAN	249	–	279
TERMINATOR 2029	–	–	249
TONY LA RUSSA BASEBALL 2	–	–	249
TORNADO	–	–	299
TROLLS	**199**	–	**199**
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
ULTIMA 7 (THE SILVER SEED)	–	–	149
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
X-WING	–	–	**299**
X-WING, B-WING MISSION	–	–	149
X-WING IMPERIAL PURSUIT	–	–	**149**
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

NOM FRENOM

ADDRESSE

C POSTAL VILLE

TEL DISQUETTES PC ☐ AM ☐ ST ☐

CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA NUMERO DE CARTE

DATE D'EXPIRATION /

BON DE COMMANDE
FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!
POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173
ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT. T10 10 TINKLER SIDE, BASILDON,
ESSEX SS14 3LE ANGLETERRE

TITRES

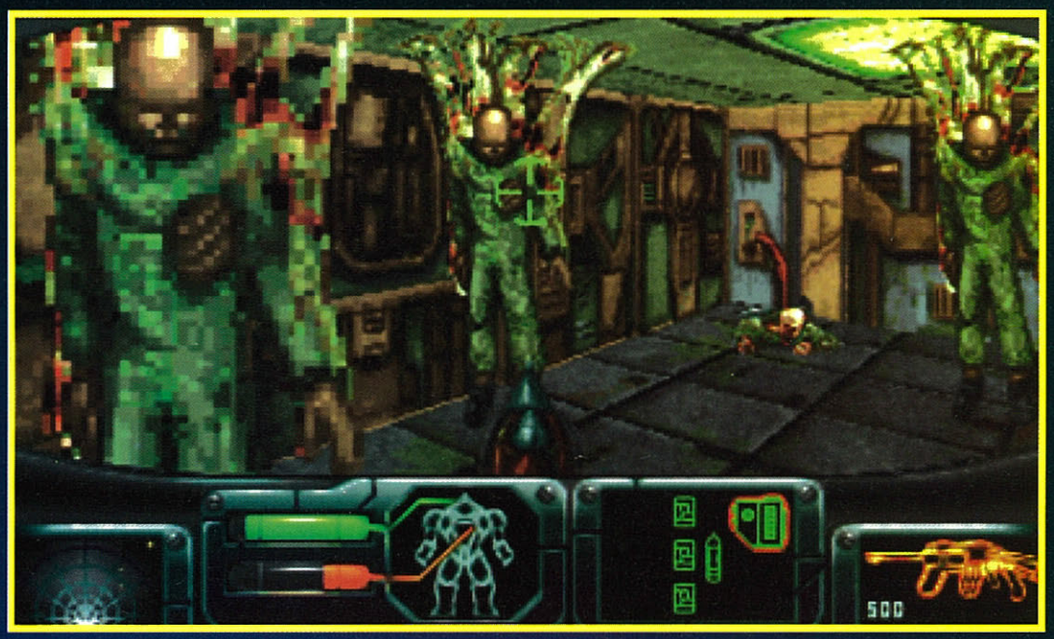
PRIX-FFrs

TOTAL

CI–JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.

A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"





BLUE SPHERE / DELPHINE SOFTWARE • PC • NOVEMBRE 93

In EXTR

Cette fin d'année sera décidément placée sous le signe des "clones" de Wolfenstein 3D, ce que je me permets personnellement, moi toute seule, sans avoir demandé l'avis des autres, d'appeler les "shoot-em-up' réalistes". Avec Shadow Caster d'Origin (testé ce mois-ci, si, si !), Doom d'ID Software (les créateurs de Wolfenstein), et ce soft-ci, In Extremis de Blue Sphere que Delphine a pris sous son sein protecteur, la lutte va être sanglante. On s'amusera à compter les morts. In Extremis comporte de sérieux atouts face à ses concurrents directs. D'abord, Blue Sphere est composée de programmateurs qui ne sont pas nés de la dernière pluie puisqu'ils ont déjà sévi avec Superski 2 et Ironlord (pour la partie graphique). Ils nous préparent d'ailleurs un produit CD-Rom (vu la qualité de In Extremis, on croise les doigts). Le scénario ensuite, est très inspiré de Alien, vous savez ce film à petit budget qui est passé presqu'inaperçu... Tout commence quand, après des mois de patrouille dans les immensités vides de l'espace, votre ordinateur de bord vous signale la présence d'un gigantesque vaisseau dans les parages. Les ordres arrivent très vite : "Ne pas perdre le contact". Bon, ça a l'air facile, vous avez un XM44D GTI Turbo... mais voilà, les propulseurs de votre propre engin donnent des signes de faiblesse. Un seul moyen, mettre le turbo pour l'approcher, au risque d'exploser puis d'y aller en scaphandre. L'inévitable arrive et vous voilà seul, abandonné sur ce mystérieux appareil, assistant, le coeur serré, à l'explosion de votre navette. En explorant les premières salles, vous découvrez un étrange message laissé par l'équipage curieusement absent : "Enclenchez le processus d'auto-destruction et fuyez par la navette de secours." Alors bon, y aurait-il de l'orage dans l'air ? Pas le temps de faire "ouf" que vous vous retrouvez nez-à-nez avec une bestiole pas très gentille, remplie d'acide et de rage (pourquoi tant de haine?). C'est pas le moment de se poser des questions métaphysiques, quand faut y aller, faut y aller. La seule chose à faire, c'est de vider votre chargeur. Parce qu'elle ne s'attardera pas à vous faire des civilités... In Extremis est composé de deux phases de jeu, la première dans ce "space hulk" que vous devez





détruire (Heure H moins deux minutes... Heure H moins 3 minutes. Séquence d'auto-destruction irréversible. Heure H moins 2 minutes... Newt, j'ai oublié Newt, et le chat, il est où cette $!?!$ de chat ?) et la seconde, dans le "complexe d'extraction minière Axia III". Tout finira évidemment par un ultime face-à-face avec la Reine Mère des Aliens. L'ambiance est horriblement stressante. Vous disposez, en effet, d'un radar qui diffuse des "bip... bip... bip..." quand il repère les Aliens ("Regarde bien Dallas, il est là, tout près") et il y a parfois tellement de "bip..." qu'il faut des nerfs d'acier pour ne pas paniquer. Les Aliens sont très coriaces, et malgré votre scaphandre dernier cri, vous ne vous en sortirez pas sans les clés magnétiques et les armes du défunt équipage. In Extremis est impressionnant. Les déplacements sont rapides et réalistes, mais surtout d'une fluidité remarquable. Les salles sont toutes plus belles -ou horribles, c'est selon- les unes que les autres, jonchées de cadavres, de plots informatiques, de bornes interactives... L'anim. des gouttes d'acide qui coulent sur la visière de votre casque est du plus bel effet. On s'y croirait vraiment. Le style des graphismes est d'ailleurs très proche du "design" d'Alien, glauque et stressant à souhait. Mais dans ce genre de soft, l'ambiance sonore est primordiale, et même s'il ne s'agit encore que de la version-bêta, les quelques bruitages présents laissent présager un suspense haletant. Ici Calor, la dernière passagère du vaisseau Nostromo...

CALOR

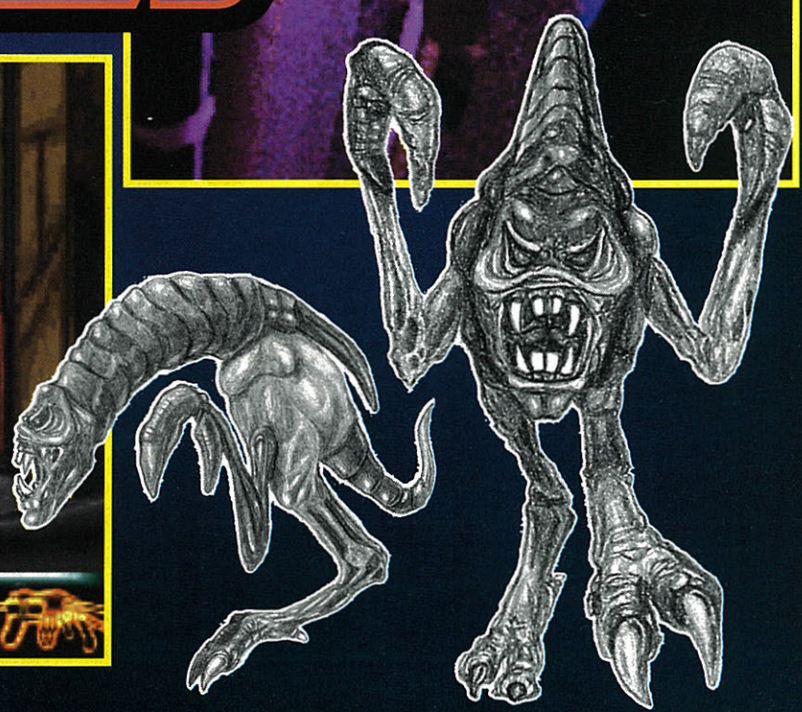


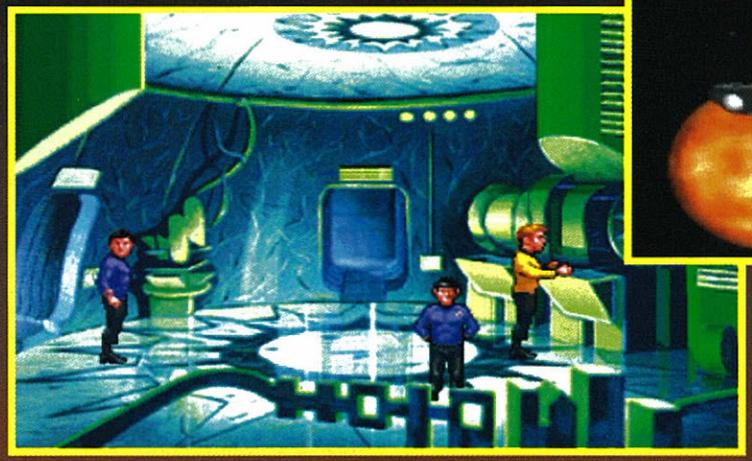


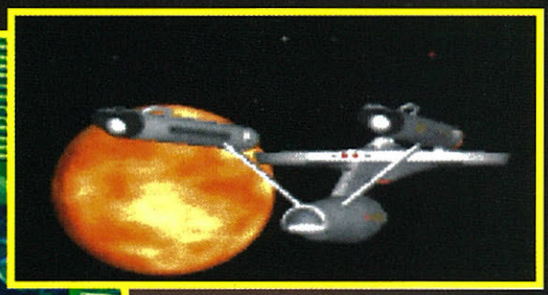


EMIS









STAR TREK
JUDGMENT RITES

INTERPLAY • PC • NOVEMBRE 1993

Space, the final frontier... un nouvel épisode de la mythique série, est sur le point de voir le jour sur vos bécanes. Après "le 25e anniversaire", Interplay nous permet donc de retrouver le Capitaine Kirk et son équipage dans huit nouvelles aventures regroupées dans Judgment Rites. Ca commence très fort avec l'intro. On est tout de suite plongé dans l'ambiance, grâce à la voix de William-Captain Kirk-Shatner. Cette présentation est vraiment impressionnante, en 3D mappé du plus bel effet. Mais attendez, le reste n'est pas moins bien. Le jeu est décomposé en huit parties, construites sur les mêmes recettes qui ont fait le succès des épisodes. Comme le premier volet, Judgment Rites combine l'aventure -si, si, pour de vrai !- Chaque épisode consiste en une mission particulière où vous devez résoudre énigmes et autres mystères pour passer à la suivante. Même si chacune comporte son propre scénario et a l'air indépendante des autres, vous découvrirez le mot de la fin, à la fin justement. Certaines intrigues sont d'ailleurs aussi tordues et débiles -oserais-je dire "ringardes"- que la série nature, et la présence des Klingon ne m'étonnerait pas beaucoup... Du côté de la réalisation, on constate une nette amélioration par rapport au 25e anniversaire, progrès technique oblige.Les personnages, notamment, sont beaucoup plus travaillés et mieux animés. Les écrans sont extrêmement détaillés et impressionnants, grâce à l'utilisation de techniques dignes du cinéma : matte-painting, 3D mappée, etc. La bande son comprend évidemment la célèbre musique "trekkienne", mais également de nombreux thèmes originaux. Un soin tout particulier a été également apporté aux bruitages, dont certains sont des digitalisations de ceux de la série. Tout a donc apparemment été fait pour qu'on retrouve avec plaisir le Capitaine Kirk, Spock, MacCoy mais également Scotty, Chekov, Sulu et Uhura qui étaient absents dans le 25e anniversaire.







et le pilotage spatial. Vous allez donc, enfin, pouvoir prendre les commandes de l'USS Enterprise TV. Dans l'une des missions, par exemple, l'Enterprise se fera attaquer par un vaisseau spatial en forme d'avion de la première guerre. Vous rencontrez évidemment des extra-terrestres plus vrais que

CALOR



Pro Audio 16 : le son à l'état pur...

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.

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.

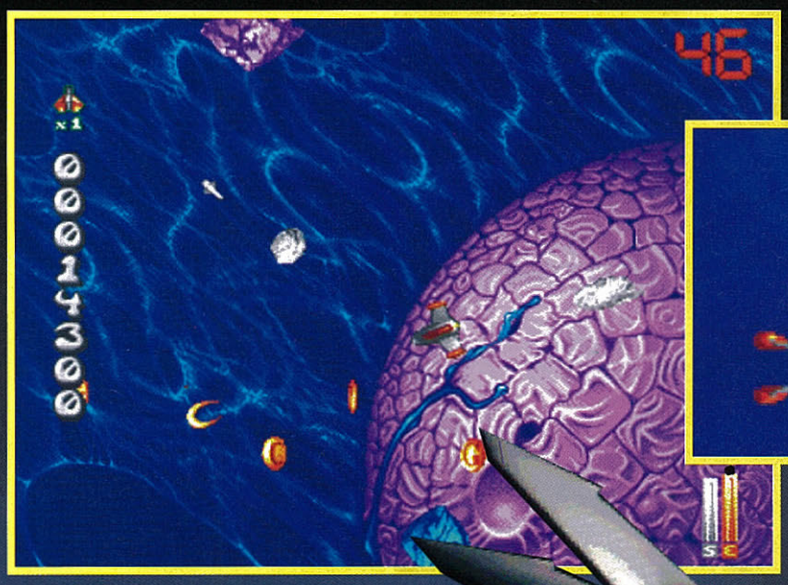
La carte Pro AudioBasic 16 offre aux passionnés de jeux informatiques une qualité "16 bits" au prix d'une carte 8 bits. Identique à la Pro AudioSpectrum 16 sur le plan de la restitution, la Pro AudioBasic 16 est 100% compatible avec le bus AT et fonctionne avec les principaux logiciels de jeux pour le 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.

MEDIA VISION



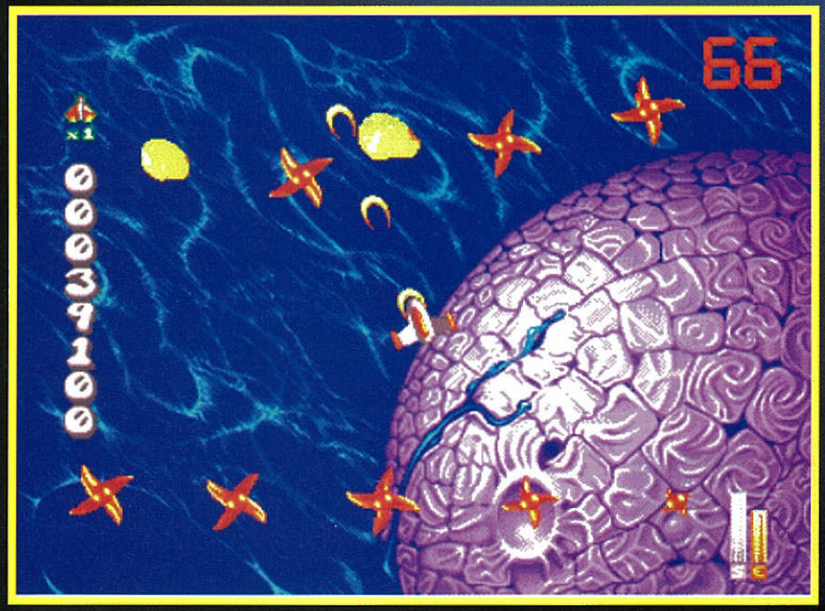


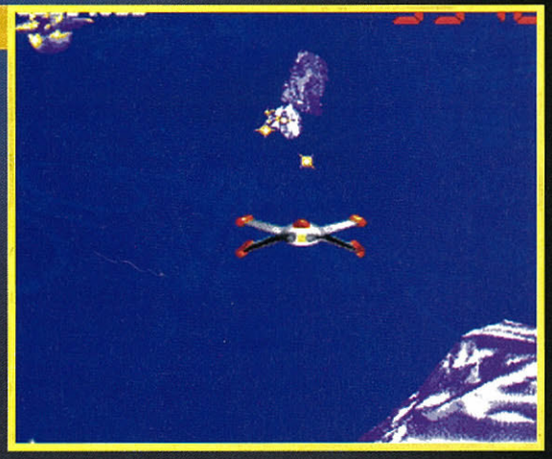
STARDUST

SILMARILS • AMIGA 500/600 • OCTOBRE 1993

Malgré un principe vieux comme les premiers jeux de café, et plus précisément vieux comme Asteroïd, Stardust innove sur plus d'un point. Eh oui, Stardust n'est autre qu'un clone de ce hit d'Atari remis au goût du jour. Côté scénario, c'est hyper profond : des envahisseurs débarquent chez Robert Quetar, 34, rue Saint Denis, 75001 Paris, et embarquent sa greluche dans le fin fond de l'univers (et même plus loin). Mais Robert n'est pas homme à se laisser faire. Sans attendre, il confectionne un vaisseau spatial avec les moyens du bord (comme un vieux bouchon d'une bouteille de rouge, par exemple). En moins de 24 heures, notre homme est dans l'espace à la recherche de Josianne, qui lui manque déjà.

Heureusement pour nous, la programmation a fait preuve d'un peu plus d'attention. Les astéroïdes tournent sur eux-même avec un réalisme saisissant. Il faut dire que les anciens "demo maker", à l'origine de ce soft, ont calculé chaque objet en Ray Tracing. Votre vaisseau se déplace donc dans l'espace avec toute l'inertie qu'on lui connaît et vous devez anticiper tous vos mouvements à l'avance. Côté armes, vous disposez d'un simple bouclier, et vous pouvez augmenter la cadence de votre tir ou déclencher des mé-gas bombes en ramassant les pastilles adéquates.

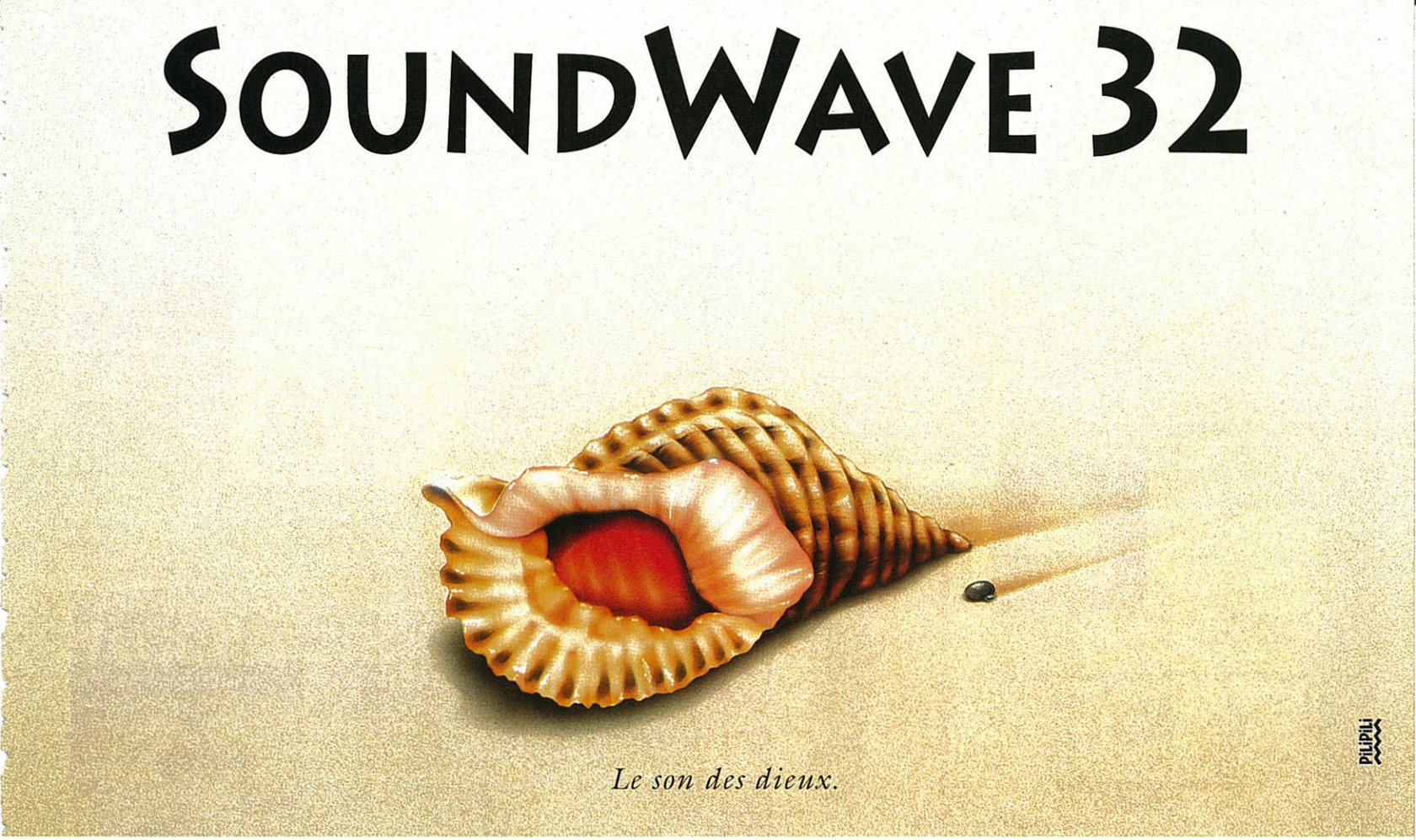




Les 30 niveaux de stardust sont entrecoupés par 4 séquences époustouflantes. Vous déboulez dans un tunnel en 3D et devez éviter tout ce qui vous arrive sur la tronche. De mémoire de joueur, je n'ai jamais rien vu de pareil sur Amiga. C'est rapide, c'est beau, c'est maniable, bref, c'est génial. Signalons enfin que la palette utilisée comprend 32 couleurs et que le son est sur 6 voies stéréo. Sortie annoncée pour le mois d'octobre.

LORD CASQUE NOIR

SOUNDWAVE 32



Le son des dieux.

PILIPILI

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.

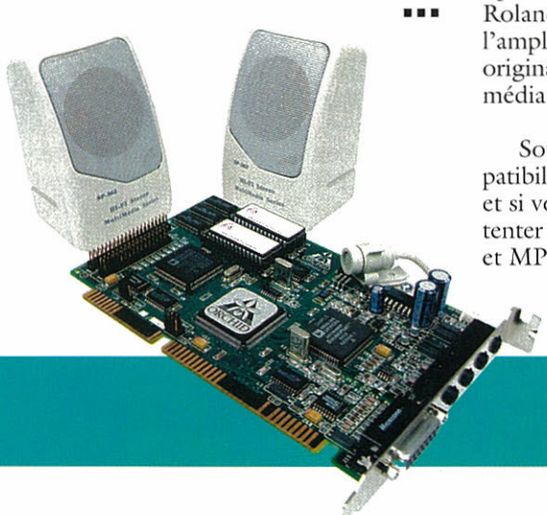
Et, pour que vous puissiez plonger tout de suite dans le Multi-Média, la SoundWave 32 est livrée avec haut-parleurs, microphone, câbles, et trois logiciels complets !

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

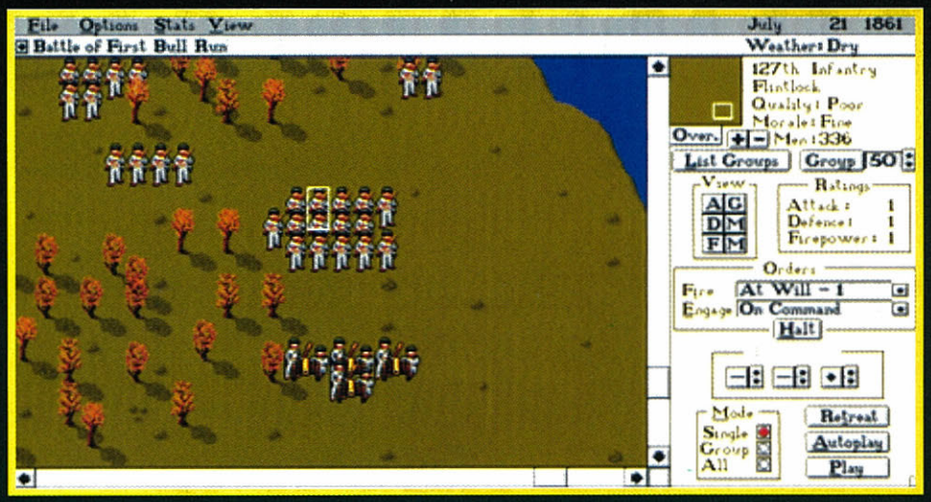
ORCHID

SOUNDWAVE 32

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

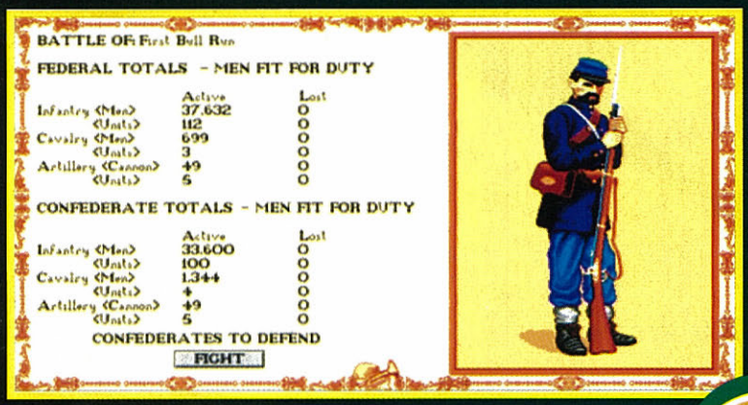
NORTH & SOUTH

IMPRESSIONS • PC • OCTOBRE 1993



La Guerre de Sécession, voilà un sujet qu'il est bon pour un wargame/jeu de stratégie... Dommage que ce soit si rare. Heureusement, Impressions (après MicroProse qui a annoncé le tout, comprennent des illustrations "d'époque" très convaincantes.

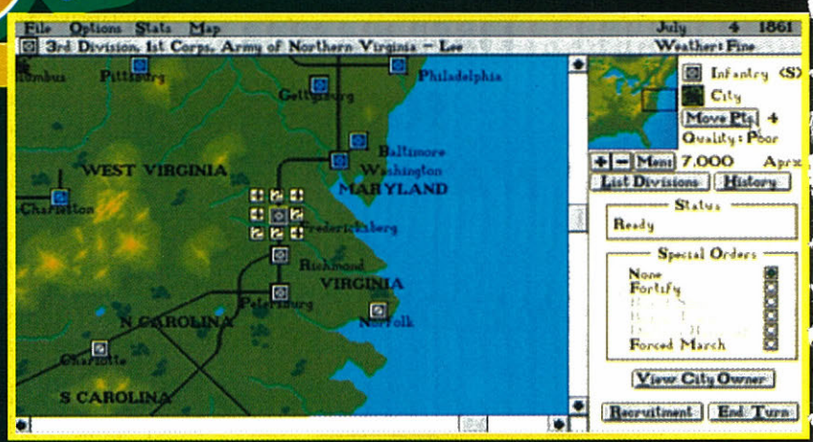
En mode "soldats de plomb", même si l'on n'atteint pas encore les sommets de Fields of Glory, il faut avouer que c'est tout de même bien sympa. L'animation, sans être exceptionnelle, reste correcte mais surtout améliorable. La bande son, quant à elle, vous rappellera les meilleures superproductions hollywoodiennes sur le thème. Les hymnes yankie et sudiste rythmeront vos décisions. Espérons que les bruitages seront à la hauteur des thèmes musicaux. Si North & South n'est pas techniquement aussi impressionnant



sien avec le Civil War de Sid Meier) va donner raison aux frustrés de Lee et de Grant. Vous avez le choix d'être du côté des "bons" (les fédérés) ou des "moins bons" (les confédérés). Le jeu démarre en avril 1861 et dure cinq ans pour vaincre le camp adverse. North & South semble très complet, puisque deux modes de jeux sont disponibles. Vous donnez d'abord des ordres stratégiques sur une carte des Etats-Unis typiquement "wargame" au niveau "campagne" ; puis quand deux divisions se rencontrent, une bataille de "soldats de plomb" a lieu, où vous pourrez vous donner à coeur joie quant aux ordres tactiques. Voilà donc l'occasion rêvée d'écrire à nouveau l'histoire, en déterminant vous-même l'issue du conflit.

Le jeu utilise des statistiques historiques pour déterminer le recrutement des forces et la disponibilité des armes. La victoire en mode "campagne" est déterminée par le nombre de points que vous aurez acquis selon les batailles gagnées/perdues. Vous pourrez voir l'évolution des événements sur une barre indiquant l'influence gagnée par chacun des deux camps. De même, de nombreux écrans de statistiques vous permettront de ne pas perdre le contact avec la réalité du front (ça évitera des choses du genre "on va envoyer 350 hommes, si on en perd 179, ça fera x % de pertes"...). Ce n'est pas de trop, puisque outre l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie, vous disposez également de trains et de navires.

Chaque division/troupe est déterminée par des caractéristiques précises telles que le nombre d'hommes bien sûr, mais également leur niveau d'expertise en matière de combat, leurs armes, etc. Si la composition de vos troupes actuelles ne vous plaît pas, rien ne vous empêche de recruter de nouveaux volontaires que vous entraînerez ("engagez-vous, engagez-vous," qu'ils disaient).



Pour mieux visualiser la situation, une petite carte configurable à souhait fera votre bonheur : zoom, situation des armées, situation des villes, etc. Techniquement, il faut avouer que North & South est bien au-dessus des réalisations que nous avait proposées Impressions jusqu'à maintenant. Les graphismes en Super-VGA sont d'une finesse incroyable. Les écrans de statistiques, sur-

que Fields of Glory, n'oublions pas qu'il permet quand même de jouer toute la guerre. Au niveau stratégique, il et donc plus riche. Les phases "soldats de plomb" sont en "promotion" et on ne va pas cracher dessus. Et puis d'abord, ben d'abord, on n'en est qu'à la preview, qui sait ce que nous réserve l'avenir, c'est-à-dire le test ?...

CALOR

JESSICO



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

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ARCADE KIT 5	289	289	289
F16 Combat + GP 500cc + Double Dragon 2 + Manchester United EUROPE + Permis de tuer			
SPACE LEGENDS	319	289	
Wing Commander + Mega Traveller 1 + Elite			
THE GREATEST	325	370	325
Dune + J.White Snooker + Lure of the Temptress			
ACTION SPORT	269	289	269
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
FOX COLLECTION	339	339	339
Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Realms + Operation Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	349	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
Agony + 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 drive + 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)			
CAPCOM COLLECTION	269		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
ACES OF PACIFIC		369	
ACES OVER EUROPE		359	
A-TRAIN		339	292
A-TRAIN Construction set		149	
AIR FORCE COMMAND	315		362
ALFRED CHICKEN		239	
ALONE IN THE DARK		399	
AMBRESTAR	292		292
AMBUSH		379	
Ancien Art of War in Skyes		389	329
APOCALYPSE			252
ASHES OF EMPIRE		392	
ARMOUR GUEDDON 2		342	272
ATAC		392	
A-TRAIN		339	292
A-TRAIN Construction set		149	
B17 FLYING Fortress	312	352	312
BATTLECHESS 4000		330	
BATTLETOADS		262	262
BEST OF BEST		292	252
BETRAYAL AT KENDOR		389	
BILLARD AMERICAIN	292		342
BLADE OF DESTINY		359	
BLASTAR			249
BLOB			249
BODY BLOWS			282
BRIDGE OMAR SHARIFF	359	359	359
BUZZ ALDRIN INTO SPACE		330	
CAMPAIGN	342	392	342
CAMPAIGN MISSION	180	200	180
CHAOS ENGINE		252	252
CHESSMANIAC		379	
CHUCK ROCK 2			252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COHORT 2		342	292
COMBAT AIR PATROL			279
COMMANCHE		359	
COMMANCHE MISSION		199	
COOL WORLD	252		252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CURSE OF ENCHANTIA		342	342
D-DAY	362	392	362
DAUGHTER OF SERPENT		309	
DAY OF TENTACLE		399	
DOGFIGHT		329	
DUNE 2 (V.F.)		345	295
Dungeon MAST + Chaos	252		252
EIGHT BALL DELUXE		345	
ENTITY		292	
EXPLORATEUR		312	
EYE OF BEHOLDER 3 (VF)		329	
F15 STRIKE EAGLE 3		389	
FALCON 3.0		349	
FIELDS OF GLORY		349	
FLASHBACK		289	269
FLIGHT SIMULATOR 4.0		439	
FREDDY PHARKAS		339	
GATEWAY 2		289	
GENESIA	289	319	289
GOAL	272	299	272
GOLF MICROPROSE	299	368	299
GLOBAL EFFECT		392	342
GLOBAL GLADIATORS			289
GOBLIINS 2	292	342	292
G.P. F1 MICROPROSE	319	368	319
GUNSHIP 2000		336	316
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
INCA		355	
INDY IV ACTION	252	305	252
INTERN. OPEN GOLF		279	
ISHAR 2	252	292	252
JIM POWER	252		252
JOE ET MAC		292	252
JORDAN IN FLIGHT		320	
JURASSIC PARK		349	259
JURASSIC PARK *(Amiga 1200)*			279
KASPAROV GAMBIT		339	
KGB		352	305
KING QUEST VI		359	
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LA BELLE ET LA BETE		299	
LANDS OF LORE		389	
L'ARME FATALE	220		220
LAURA BOW 2 (V.F.)		339	
LEGACY OF SORASIL			259
LEGEND OF KYRANDIA	352		305
LEGEND OF VALOUR	319	352	
LEMMINGS 2	242	292	242
LINKS 386 PRO		349	
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	
MAGIC WORLDS	252	289	252
METTALICA POWER	292		292
MIGHT AND MAGIC 4		279	
MIGHT AND MAGIC 5		329	
MONKEY ISLAND 2		392	392
MONOPOLY		399	
MORTAL COMBAT		369	329
N.H.L. HOCKEY		369	
NICKY BOOM 2	275	289	275
NO GREATER GLORY		342	342
NO SECOND PRIZE	259		259
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
ONE STEP BEYOND	249	249	249
PATRIOT		369	
PINBALL DREAMS		309	
PIRATES GOLD		359	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POPULOUS 2		325	
PREHISTORIK 2		292	
PREMIER MANAGER 2			259
PRINCE OF PERSIA 2		319	
PRIVATEER		399	
PROTOSTAR		389	
QUEST FOR GLORY III		342	
RAGNAROK	342	392	342
Railroad Tycoon Luxe (V.F.)		339	
RETURN OF The Phantom		349	
REX NEBULAR		359	
RISKY WOODS	272	315	272
ROOKIES	252	252	252
SABRE TEAM	252	342	252
SEAL TEAM		369	
SENSIBLE SOCCER 93	225	265	225
SHADOW CASTER		369	
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOW OF PRESIDENT		365	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SILVER SEED		189	
SLEEP WALKER	242	292	242
SOCCER KID			269
SPACE GUN	252		252
SPACE HULK		309	289
SPACE QUEST V (VF)		319	
SPEAR OF DESTINY		359	
STAR LORD		349	
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		319	269
TASK FORCE 1942		350	
T.F.X.		399	
T.F.X. *(Amiga 1200)*			279
THE LEGACY		349	
THE PATRIZER	289	319	289
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TORNADO		389	
TRANSARTICA	292	292	292
ULTIMA VII PART 2		340	
ULTIMA UNDERWORLD 2		329	
VEIL OF DARKNESS		285	
V FOR VICTORY 3		289	
VROOM MULTIPLAYER	192		192
WAR IN THE GULF	292	342	292
WAXWORKS		299	299
WEEN PROPHECY		342	292
WING COMMANDER 2 (V.F.)		309	
WIZKID	252	292	252
WORLDS OF LEGENDS		312	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
X-WING Imperial Pursuit		239	
ZOOL	252	292	252
ZYCONIX		259	229

BUDGET ST / PC / AMIGA

*AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC *** = AG, PC & ST*

688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
BARD'S TALE 3(AG, PC)	109
BATTLE CHESS	119
BATTLE HAWKS 1942(***)	149
BUDOKAN(***)	129
CALIFORNIA GAMES 2(***)	139
CHESSMASTER 2100(AG)	149
CHUCK ROCK (AG)	139
CRYSTAL OF ARBOREA (***)	99
D.GENERATION(AG)	159
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
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
JACK NICKLAUS Golf(AG, ST)	109
JACK NICKLAUS Golf(PC)	129
KNIGHTMARE(***)	159
LAST NINJA 2(AG)	119
LAST NINJA 3(AG, ST)	139
LEANDER (AG, ST)	159
LEGEND(AG, ST)	159
LEGEND(PC)	189
LOOM (***)	159
LOTUS 2 Turbo Chal. (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON(***)	149
MANCHESTER UNITED(***)	99
MANIACS MANSIONS(***)	129
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MERCS(AG, ST)	119
METAL MUTANT(***)	99
MIG 29(***)	149
OPERATION HARRIER (***)	129
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
R.V.F HONDA(AG, ST)	99
STORM MASTER(***)	129
STREET FIGHTER(***)	99
STRIKE FLEET(***)	129
TEAM SUZUKI(PC)	129
TENNIS CUP 2(***)	129
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	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASPRINT PC	450
PC GLOBE 5.0	590
PC COMPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490

SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	699
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1090
SOUNDBLASTER 16	1590
SOUNDBLASTER 16 ASP	1949

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 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
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	590
FUN COLOR	590
HOME MUSIC KIT	590
KINDWORDS 3.0	490
MULTIMEDIA MAKER	495
PAINTER 3D	590
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1,5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	99
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	DÉBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS	CONFIRMÉ 6E/5E	275

JOYSTICKS

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
TOPSTAR pour PC	289

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	DISQUETTES
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F	3.50" DFDD

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

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

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**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

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

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

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

KIT MULTI-MEDIA 2490

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC CDR-523**
(DOUBLE VITESSE, 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
ANIMALS (MPC)	349
B-17 + SILENT SERVICE	380
BATTLE CHESS	439
BATTLE CHESS ENHANCED	480
BLUE FORCE	389
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	450
CHESSMASTER PRO	359
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	449
LOST IN TIME 1 + 2	489
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 ...	419
SHARIF ON BRIDGE	480
SHERLOCK HOLMES	439
SHUTTLE	490
SPACE ADVENTURE	450
SPACE WAR	360
SPORT BEST	329
TOTAL BASEBALL	389
ULTIMA WORLD 1 + 2	419
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

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

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

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

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-10
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

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

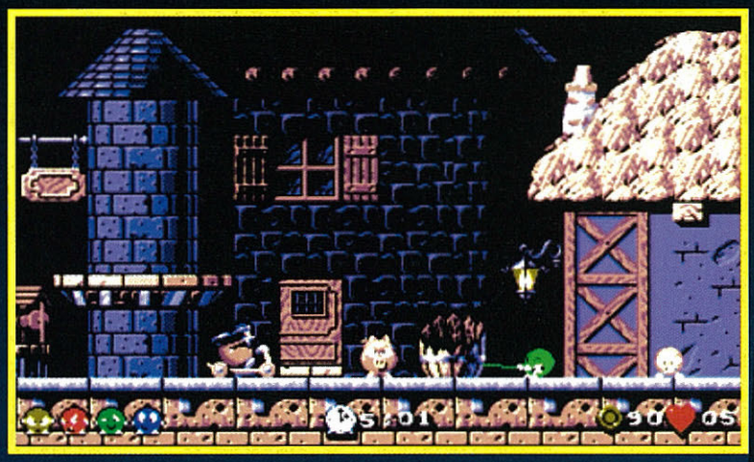
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL _____
FAX : **93.97.07.00** SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

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

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

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





Furries

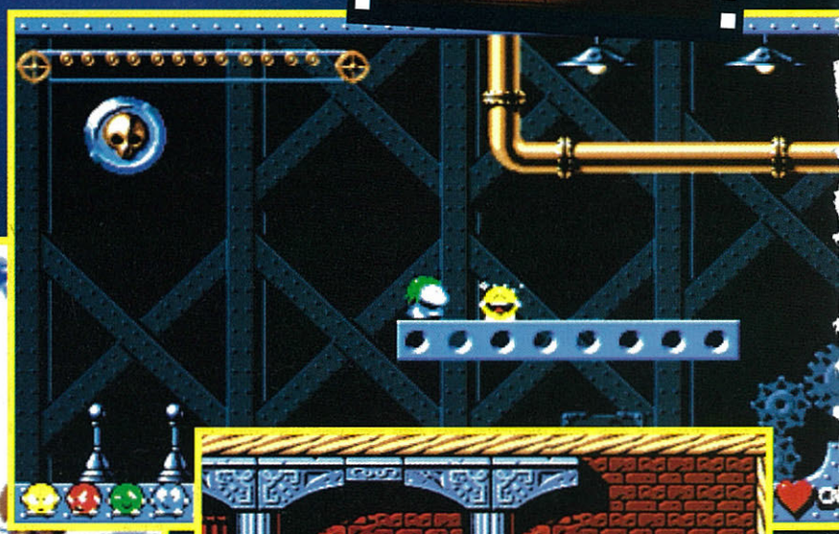
KALISTO• PC / AMIGA • NOVEMBRE 93

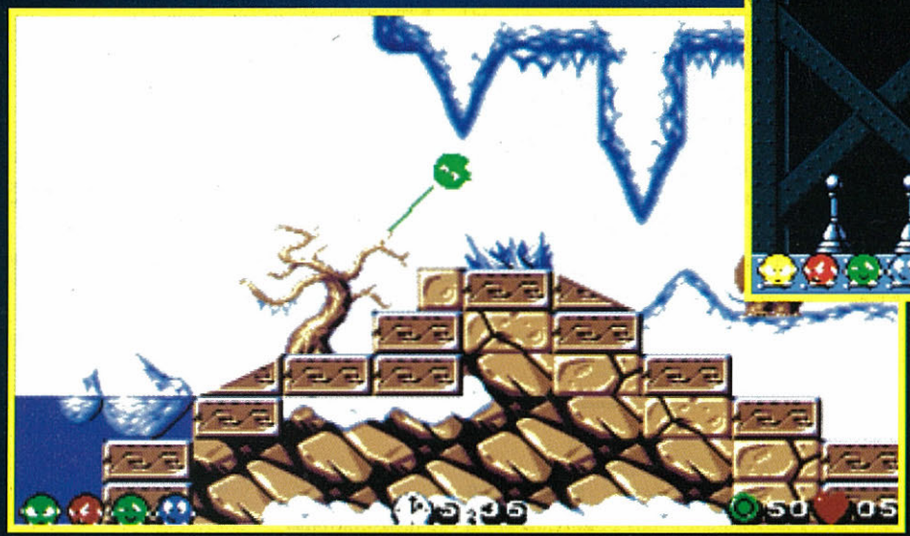
En douceur, sans la ramener à tort et à travers, l'équipe d'Atreid Concept, avec son label Kalisto, n'en finit plus de monter. Je prends le pari avec vous, dès maintenant : dans moins d'un an, la renommée de cette équipe bordelaise sera mondiale, programmeurs et graphistes feront partie des plus grands.

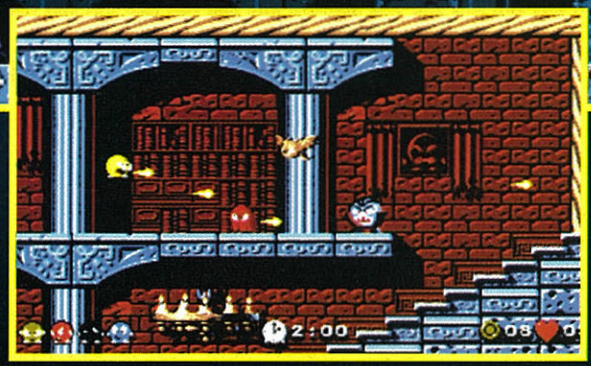
Pour l'instant, nous leur connaissons trois jeux, The Tinies, Cogito et S.C.Out ; trois titres réussis, carrément très bons pour certains, et qui laissaient déjà sentir la naissance d'une grande équipe. Le prochain jeu Kalisto, qui fait l'objet de cette preview, est la preuve gigotante de la maturité acquise par toute l'équipe d'Atreid : Furries, titre vaguement provisoire, a l'envergure d'un hit international.

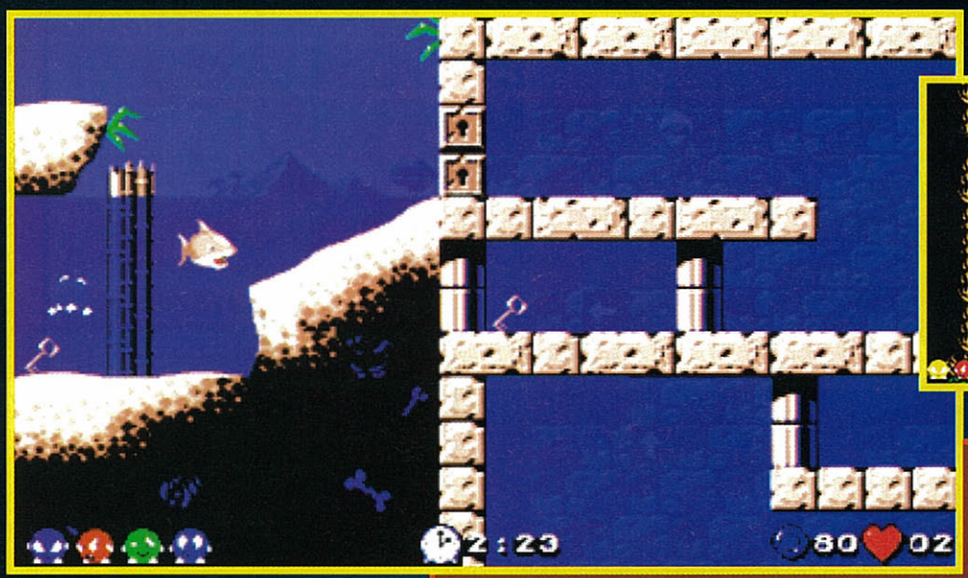
Derrière Furries se cache, en fait, The Tinies 2, suite mortellement drôle de The Tinies évidemment, le jeu de réflexion qui nous a fait passer tellement de nuits blanches, ici à Joystick. Furries a beau être une suite, il ne reprend pas du tout le même principe de jeu que son prédécesseur ; seuls les personnages, les boules de poils colorées, sont de retour.

Dans The Tinies, vous aviez souffert pour ramener les plus jeunes des charmantes bestioles sur leur planète. Malheureusement, pendant leur absence, la vie de Sklumph, leur planète natale, s'est vue sacrément secouer. Un méchant Tiny, le seul de toute l'histoire des Tinies, a kidnappé le roi et s'est emparé de la Machine Merveilleuse. Il a alors utilisé l'engin magique pour transformer tous les Tinies en











Kalisto et Mindscape : le mariage !

Nicolas Gaume, président d'Atreid Concept, l'équipe qui se cache derrière le label Kalisto, est un homme heureux. Hilare 24 heures sur 24, le visage cisaillé par un large sourire affiché en permanence, il est venu nous annoncer la signature d'un accord de distribution entre Kalisto et Mindscape.
Les fiançailles ont duré pratiquement un an ; une année complète de paperasserie, de discussions, de "vas-y que je te pèse le pour et le contre", pour arriver à ce contrat qui va, sans aucun doute, propulser Kalisto dans les hautes sphères du jeu vidéo mondial.
Furries sera l'un des premiers jeux Kalisto distribués par Mindscape dans le monde entier. Avec ce mariage, il est certain que l'équipe bordelaise vient de mettre un pied dans la cour des grands. Et ils ne sont pas prêts de la quitter.

horribles bestioles, en saletés assoiffées de sang et de malheur.
Vous devrez donc, en dirigeant les Tinies de retour de la planète Terre, traverser tous les territoires de Sklumph pour rétablir l'ordre, le bonheur et la joie. Quatre Tinies sont sous vos ordres, chacun avec un pouvoir, une compétence différente. A travers 90 tableaux différents, tous gigantesques, dans 9 régions de la planète aux graphismes variés, dans plus de 100 niveaux bonus, vous lutterez contre les monstres manipulés par le méchant Tiny.
Jeu de plates-formes et d'action, avec de grosses doses d'astuces et même de réflexion, Furries est un soft original et surtout très drôle. Les animations des Tinies sont superbes, malgré leur petite taille ; ils sautent, s'accrochent aux murs à l'aide de lianes, nagent, tirent, détruisent des blocs, les tirent à eux : les Tinies sont agiles et ont besoin de votre dextérité. Les animations du Tiny qui s'accroche à l'aide d'une corde, par exemple, sont particulièrement géniales : il vole, se balance, la corde épouse la forme des obstacles. C'est superbe, excellent.
L'humour des gens d'Atreid Concept est omniprésent, de très nombreux clins d'œil à d'autres classiques du jeu vidéo sont disséminés un peu partout dans le soft. Hilarant. Techniquement parlant, Furries est irréprochable : scrollings fluides, animations rapides, et un «gameplay» parfaitement étudié où la difficulté ira croissant, vous laissant largement le temps d'assimiler les mouvements des Tinies.
En attendant le test complet, admirez les photos présentées dans cette preview, armez-vous de patience, bientôt vous aurez la joie de faire sauter les Tinies dans tous les sens.

Seb.



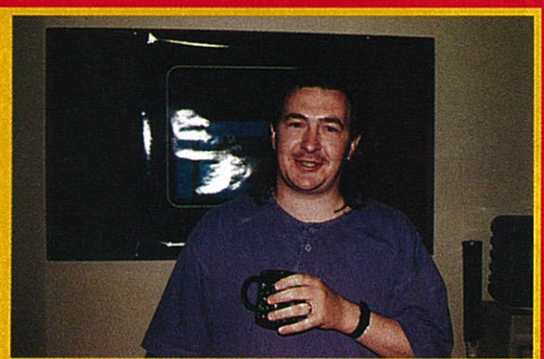




IMAGITEC US GOLD

PAR DEREK DELA FUENTE

Les 4 prochains jeux US Gold sont actuellement réalisés par l'une des plus grandes sociétés de développement en Angleterre : Imagitec. Nous nous sommes rendus dans leurs locaux, à Leeds, et les previews qui suivent en témoignent superbement.
Traîner dans les couloirs d'Imagitec ne laisse pas indifférent... Un bâtiment complet, 5 étages remplis de programmeurs et de graphistes qui bossent sur toutes les machines, sur toutes les technologies, consoles et micros confondus. L'agitation est constante, tous les cerveaux fument, sans cesse à la recherche de nouvelles idées et de concepts révolutionnaires.
Quatre des jeux en cours de développement chez Imagitec -ceux qui sont déjà en phase de finition- seront édités et distribués par US Gold, ce qui est idéal pour les gens d'Imagitec car, même s'ils occupent une place de choix dans l'esprit des professionnels du jeu en Angleterre, ils ne sont pas très connus du grand public. Martin Hooley, patron de la boîte, peut se frotter les mains joyeusement, de très beaux jours s'annoncent pour Imagitec... Des jours d'autant plus lumineux que les jeux que nous avons pu voir, les 4 softs en question, sont tout à fait excitants et prometteurs.
Imagitec se met également -et plein pot !- à l'heure du CD-Rom ; des développements sont déjà en cours pour la machine 3DO et pour toutes les autres plates-formes CD. L'équipe d'Imagitec est composée de plus de 80 personnes, graphistes, musiciens, programmeurs et même sculpteurs sur latex, comme vous pourrez le voir dans les pages qui suivent. Ces artistes de talent ont déjà travaillé sur de très nombreux titres, Humans, Ragnarok, Gadget Twins, pour ne citer que les derniers, et avec pratiquement toutes les compagnies anglaises. L'accord passé entre Imagitec et US Gold durera deux ans, deux années complètes entrecoupées de nombreuses sorties de softs qui, espérons-le, marqueront le début de la gloire d'Imagitec auprès du public.

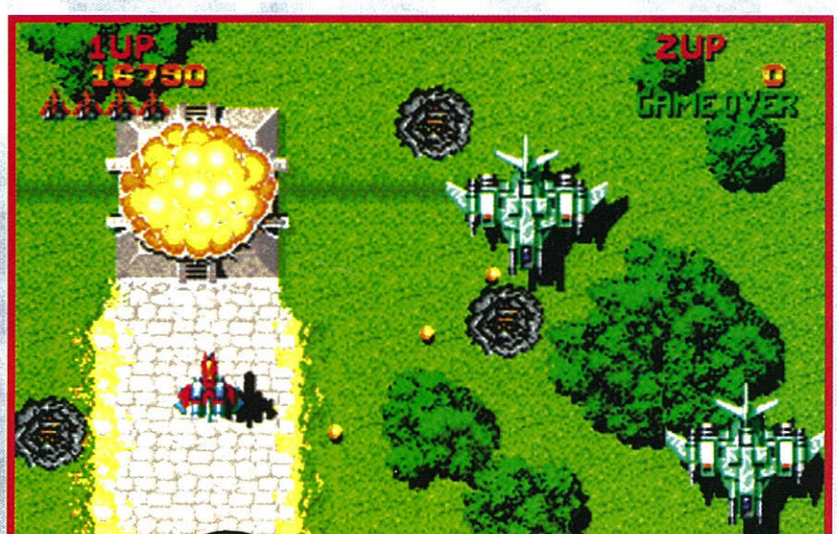


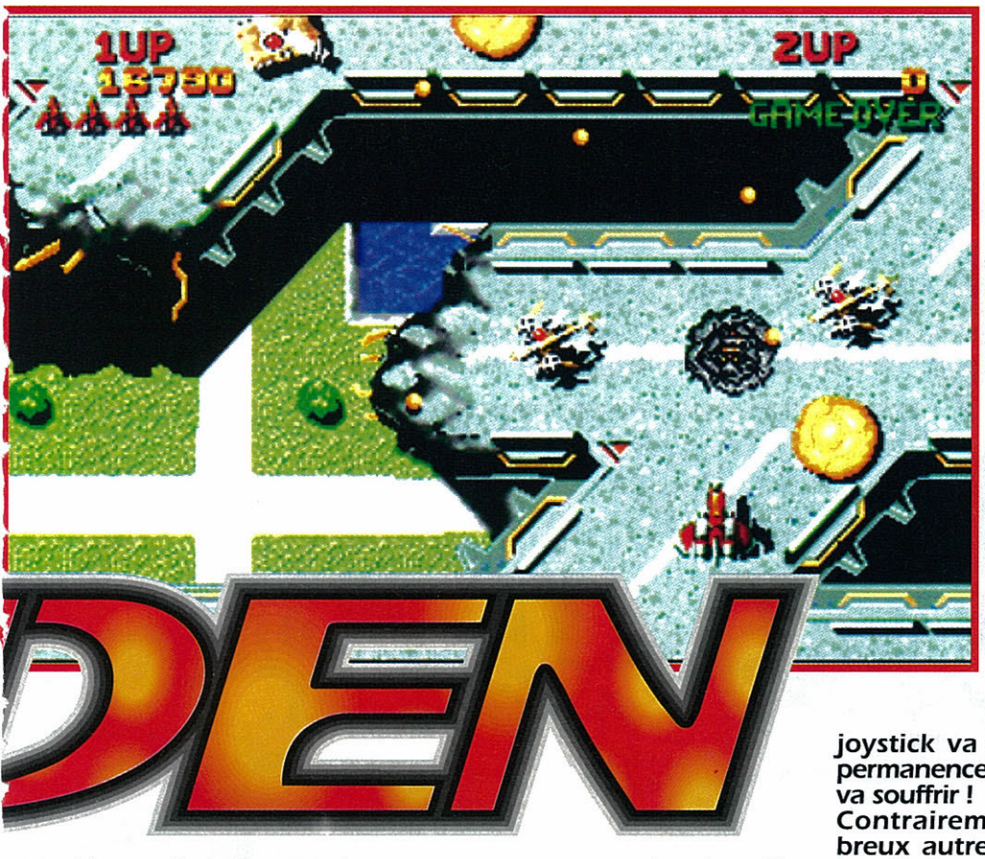
Martin Hooley, patron d'Imagitec, trinque joyeusement en l'honneur de cet accord qui le lie à US Gold pendant deux belles années.

RAI

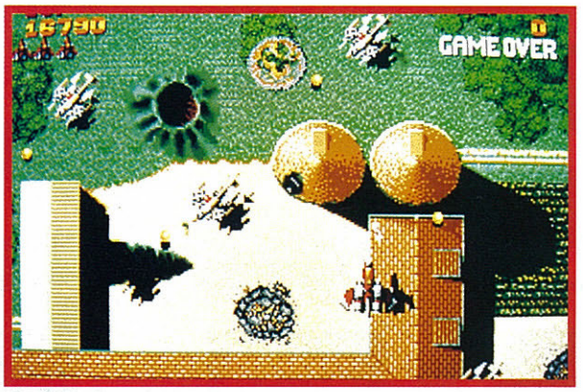
STANDARDS: PC - AMIGA
SORTIE PREVUE: SEPTEMBRE

Raiden est un grand classique de l'arcade, une machine installée par la marque Japonaise Seibu il y a de cela quelques années maintenant. L'adaptation arrive. Plus qu'une conversion, la version micro d'Imagitec a pour ambition de surpasser l'original à l'heure où Raiden 2 ne devrait pas tarder à sortir dans les salles (d'arcade, pas celles où l'on bouffe du pop-corn dans le noir). C'est Martin Hooley lui-même, le patron d'Imagitec, qui a décidé de lancer ses programmeurs dans le développement de Raiden : «j'ai mis tellement de fric dans cette machine qu'il me fallait une version à la maison. Une sorte de vengeance !...».
Shoot-em up ultra-classique dans son approche, Raiden propose 8 niveaux toujours vus de dessus.
Cinq niveaux sur la Terre, en différents lieux, puis les trois derniers niveaux dans l'espace, histoire d'en finir complètement avec les extraterrestres qui tentent d'envahir la planète.
Le scrolling vertical est fluide sur Amiga -bien sûr, la bécane sait le faire depuis bien longtemps- mais également sur PC, ce qui est plus rare et qui en impressionnera plus d'un. La surface de jeu est plus large que l'écran ne peut en afficher, d'une moitié d'écran environ, et il scrollera donc un peu horizontalement quand vous atteindrez les bords.





RAIDEN





Vous devrez combattre contre les nombreux vaisseaux ennemis, formant des vagues entières qui tourbillonnent et tentent de vous étourdir avant de vous tirer dessus, mais également contre toutes les installations au sol : lance-missiles, tanks, ou même bateaux quand vous survolerez des étendues d'eau. Pas une seconde de répit ne vous est laissée, le bouton de votre joystick va fonctionner en permanence, et votre pouce va souffrir !

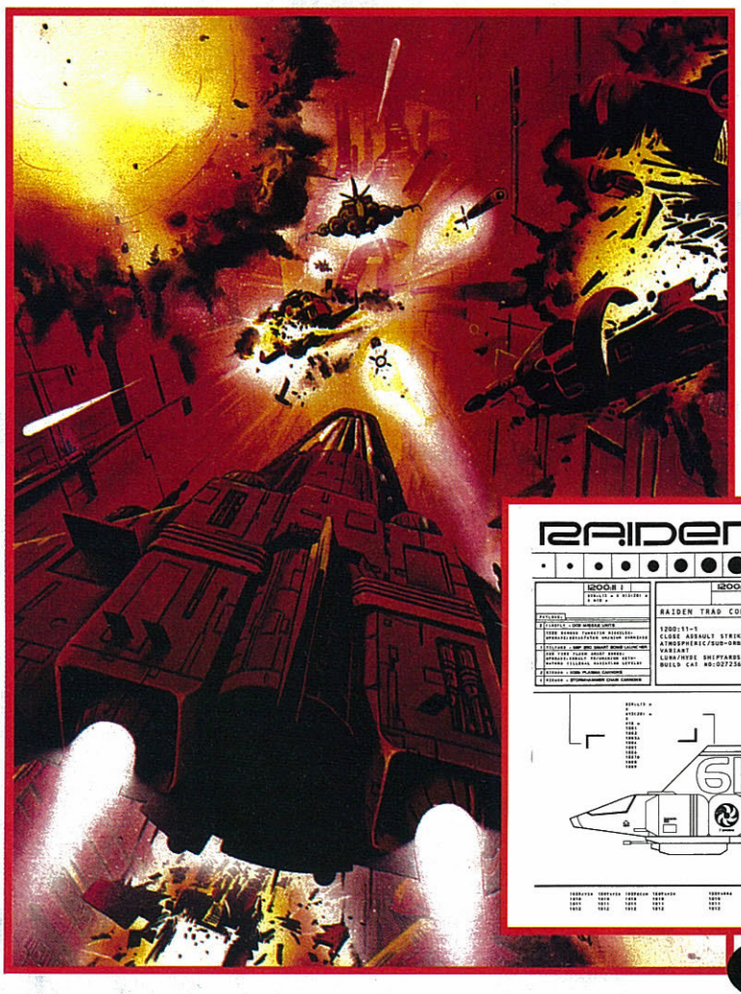
Contrairement à de nombreux autres shoot-em up, les déplacements des ennemis dans Raiden sont générés aléatoirement. Intelligemment, mais de façon toujours différente, impossible donc d'apprendre par cœur les positions des envahisseurs hargneux, impossible de prévoir la direction qu'ils vont emprunter pour vous cartonner.

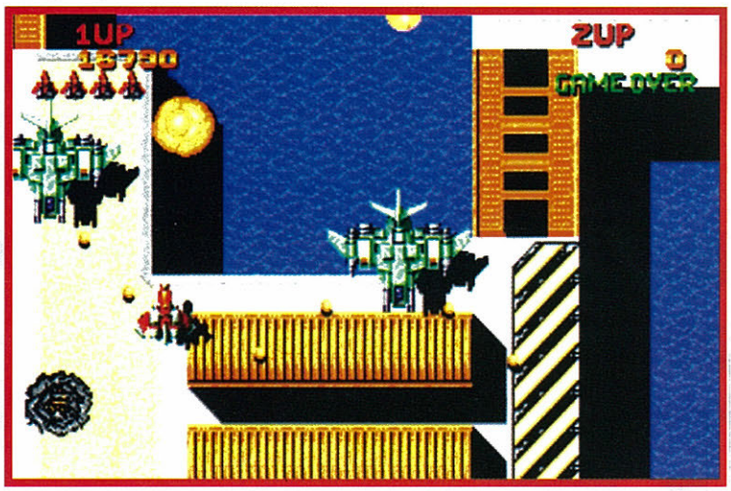
Vous pourrez ramasser de nombreux bonus, pour augmenter votre score mais également pour avoir une plus grande puissance de feu ce qui est particulièrement important quand on se retrouve face aux énormes boss de fin de niveaux. Lasers, tirs plus rapides ou bombes qui explosent tout ce qui gigote à l'écran, sont au programme.

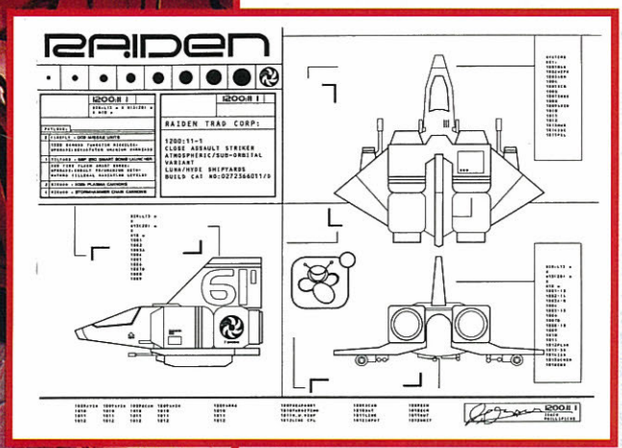
Imagitec envisage de réaliser un "construction kit" pour Raiden, grâce auquel vous pourrez créer vos propres décors, agencer les niveaux et régler toutes les difficultés.

Raiden sent bon le shoot-em up violent, le soft-culte pour tous ceux qui adorent les massacres de sprites.

Sa sortie imminente en ravira plus d'un.



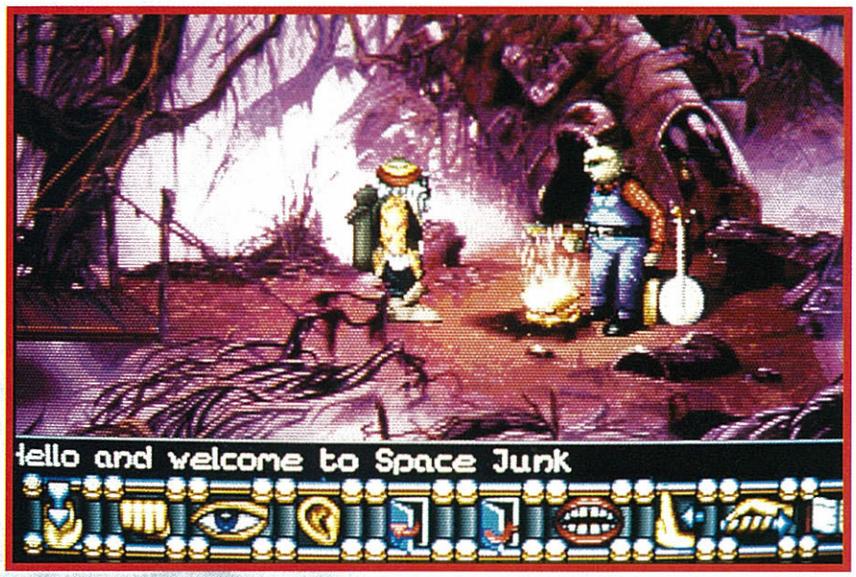




IMAGITEC GOLD

SPACE Junk

STANDARDS: TOUS LES CD
SORTIE PREVUE: NON-DEFINIE



Nous vous avons déjà parlé de Space Junk à plusieurs reprises, notamment à l'occasion de reportages sur le Falcon d'Atari car, à l'origine, le soft était en effet prévu pour cette bécane. Mais le Falcon étant un tel fiasco en matière de ventes auprès du public de jeux vidéo, que les programmeurs de Space Junk ont dû réorienter leur soft vers d'autres bécanes. En plus, Space Junk a pris des proportions telles qu'il nécessite un support conséquent, un support offrant de nombreux mégas de stockage, comme le CD-Rom évidemment. Cela dit, il n'est pas impossible qu'une version bridée de Space Junk sorte pour les bécanes purement "floppy" ou disque dur.

Déjà plus d'un an de développement pour Space Junk, donc, et le jeu qui était déjà impressionnant à ses débuts s'est encore largement bonifié avec le temps, comme le bon vin. Si Space Junk a demandé autant de travail, c'est en partie à cause de l'utilisation de masques de latex pour les animations des personnages (voir encadré). Les graphistes ont très largement utilisé la vidéo pour la réalisation des décors, des animations et des ambiances de Space Junk. Le résultat est là, et visuellement Space Junk est tout à fait magnifique, voire carrément impressionnant. Sans aucun doute, Space Junk est le soft le plus marquant d'Imagitec.

Space Junk, à la base, est un jeu d'aventure, mais avec de nombreux ingrédients qui le différencient largement de ses confrères. Le joueur incarne Randolf, un commerçant indépendant quelque peu dérangé. Son terrain de jeu est constitué de l'espace tout entier, où il évolue avec l'aisance d'un vieux routard. Juste avant le début du jeu, Randolf s'est pris une bonne grosse tuile sur la tête, et a paumé son partenaire de galère ainsi que son vaisseau, dans des circonstances qui vous seront narrées par l'introduction du jeu. Démuni, tout paumé dans sa tête, Randolf part donc à l'aventure, encore plus motivé que pour ses habituelles escapades commerciales.



Vous traverserez tout le territoire de la Fédération, cette organisation qui regroupe et administre toutes les planètes de l'univers de Space Junk. Vous les visiterez une par une, et vous serez confronté à toutes sortes de personnages étranges, essayant de vous en sortir au milieu de cette ambiance de corruption et de bureaucratie écrasante.

L'interface qui vous permet de diriger Randolf est extrêmement puissante, et vous permettra d'exécuter toutes sortes de commandes, bien au-delà de la trilogie "Prendre-Utiliser-Ouvrir". Une véritable base de données vous donnera toutes sortes d'informations sur les lieux que vous visiterez, ainsi que sur les différentes races qui hantent le territoire de la Fédération. De longs textes, complètement tarés et très drôles s'afficheront sur votre écran de contrôle, à tout moment, quand vous le désirez. En cela, Space Junk rend un bel hommage au

Les joies du Latex

Pour que les animations des personnages de Space Junk soient plus réalistes, des artistes ont réalisé de nombreux masques en latex. Reste alors à s'en couvrir le visage et à se placer devant une caméra qui filme toutes sortes d'expressions et de mimiques qui seront intégrées au jeu. Cette technique issue du monde du cinéma et des effets spéciaux apporte un cachet tout particulier à Space Junk. Les personnages du jeu semblent vivants, et les dialogues prennent une profondeur jamais vue jusqu'à maintenant.





Guide du Routard Galactique de Douglas Adams (si vous n'avez pas encore lu ce livre et ses suites, vous savez ce qu'il vous reste à faire sous peine de rater le bouquin le plus drôle de la planète).

Plus de 200 décors digitalisés s'afficheront devant vos petits yeux, décors dans lesquels vous ferez évoluer notre pote Randolf. Les images sont magnifiques. Quand vous dialoguez avec un personnage, sa tronche s'affiche alors en plein écran (c'est là où la technologie latex fait son entrée) et s'anime en de superbes mimiques pendant qu'il vous parle, avec de magnifiques digitalisations.

En plus des masques de latex, les développeurs de Space Junk ont utilisé toutes sortes de sculptures et de figurines. Digitalisées, retouchées puis intégrées dans les décors du jeu, elles lui apportent un cachet tout particulier, pour des graphismes originaux.

Comme dans tous les jeux d'aventure, vous aurez de nombreuses énigmes à résoudre, mais jamais de façon linéaire ; Space Junk est constitué d'un vaste scénario, et d'un monde non moins conséquent dans lequel vous évoluez librement. Il y a toujours plusieurs solutions, plusieurs approches d'un même problème. Même chose pour les dialogues : vous ne disposez pas d'une seule petite poignée de phrases à balancer, mais de toutes sortes d'affirmations et de questions qui engendreront des discussions très riches.

Nous sommes très impatients de recevoir la version finale et testable de Space Junk, car cette preview laisse présager tant de bonnes choses...

EVOLUTION
Lost in time

STANDARDS: PC - AMIGA A1200
SORTIE PRÉVUE: FIN 93

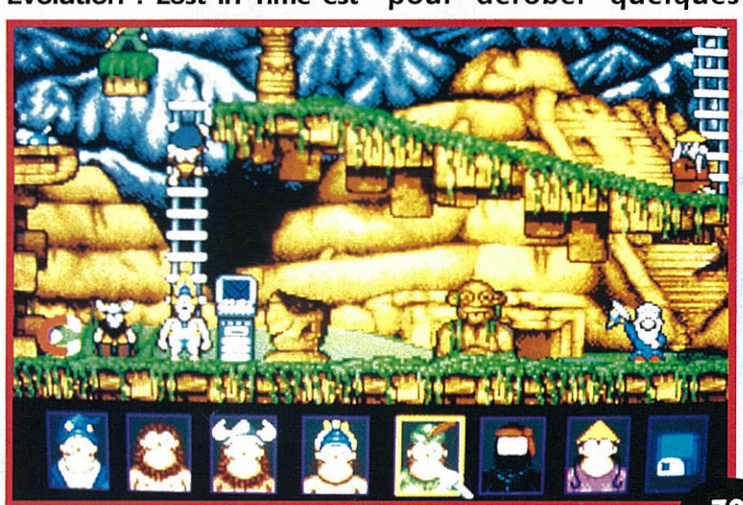
Si, en jetant un coup d'œil aux illustrations et aux photos qui accompagnent cette preview, vous vous êtes dit : «Ah, mais mon Dieu, cela ressemble à Humans, ce truc», vous pouvez mettre une croix supplémentaire dans votre colonne "culture du jeu vidéo".

Evolution : Lost in Time est en fait la suite de Humans, précédent hit d'Imagitec qui a très bien marché en Angleterre. Cette fois, les énigmes sont encore plus casse-tronche, et l'humour bien plus présent.

Un vaisseau alien a débarqué sur notre planète, en différents lieux et différents moments de l'espace-temps, pour dérober quelques figures marquantes de l'histoire mondiale. Au moment d'embarquer le 7ème personnage, un homme préhistorique, l'alien kidnappeur s'est fait fracasser la tronche à coups de massue. Le vaisseau livré à lui-même s'est alors écrasé bêtement sur la Terre.

L'homme préhistorique, tout joyeux de se retrouver dans un vaisseau extraterrestre s'est alors amusé à tripoter tous les boutons. Ce faisant, il a délivré les six autres personnages kidnappés. En un bordel sans nom, les 7 joyeux lurons ont fait les guignols avec la machine de téléportation alien. Résultat, toute la bande se retrouve dans un moment de l'histoire qui ne convient à personne. Le but est alors de ramener chaque personnage à la bonne époque.

Le joueur devra donc traverser de nombreux niveaux aux décors toujours différents, en utilisant les







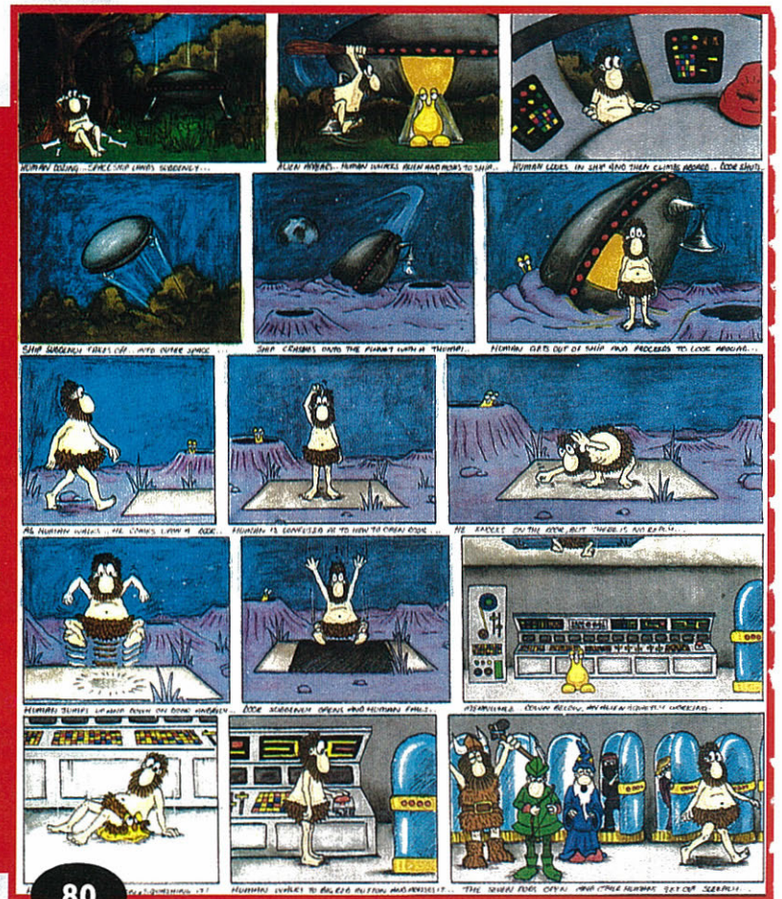


compétences de chaque personnage : Robin des bois peut envoyer des objets à l'aide de son arc, Merlin peut transformer des joyaux en objets fort utiles, Ramses peut entraîner des ennemis où il veut pour les faire danser à l'Egyptienne, bref, le joueur devra utiliser intelligemment chacune des 7 compétences pour avoir une chance de s'en sortir. Plusieurs méthodes différentes permettent de résoudre chaque niveau.

Le joueur évoluera dans 8 mondes différents. Chaque monde est divisé en cinq niveaux, et dispose de sa propre musique d'ambiance. A tout moment, quand les personnages découvrent de nouveaux objets, des séquences en plein écran, entièrement animées, sont affichées. Ces dernières sont superbes et souvent très drôles. L'équipe de 8 personnes qui a bossé sur ce soft pendant plus de neuf mois est particulièrement fière de toutes ces séquences.

Les animations des sprites sont tout à fait fluides, et chaque personnage dispose d'une grande palette de mouvements et de réactions aux événements, le tout dans un style extrêmement inspiré du dessin animé. Les ennemis que vous allez rencontrer ont également à leur disposition de nombreuses actions possibles. Vous devrez les neutraliser tout en essayant de résoudre les nombreux problèmes posés dans chaque niveau. C'est alors le grand bal des manipulations d'objets, vas-y que je tire sur cette manette, que je pousse ce rocher ou que je saute sur cette trappe pour voir ce que ça fait... Barrières électriques, lasers, pointes qui sortent du sol, rochers qui déboulent à grande vitesse sont autant de pièges que vous devrez négocier avec dextérité.

Réflexion, arcade, plates-formes, Evolution : Lost in Time est un mélange de tout cela, le tout offrant de nombreux défis et beaucoup d'amusement au joueur.



Au début était le story-board

Avant de démarrer la programmation d'un soft, les développeurs d'Imagitec se réunissent dans une grande salle où chaises, table et canettes de bière sont à l'honneur. Des discussions acharnées sur le football, la meilleure marque de chips ou les pubs de Leeds à éviter, résonnent alors dans toute la pièce pendant de longues heures. Par un procédé top-secret qui confine à la magie, il sort de ces réunions des carnets entiers de notes et des planches entières de dessins et de story-boards. Le développement peut alors commencer...

Chaque étape du jeu est d'abord étudiée sur le papier avant d'être abordée sur ordinateur : aussi bien les graphismes de l'introduction que les animations des personnages, ou les agencements des tableaux. Tout est pensé, réfléchi, pesé, re-pesé et re-réfléchi. Avant de lancer une équipe de 8 personnes sur un boulot qui durera de longs mois, on ne peut laisser de place au hasard !

Nous vous présentons ici des fragments des story-boards réalisés par les graphistes d'Imagitec. Vous pouvez constater qu'il ne s'agit pas de vulgaires croquis, mais bien de dessins complets, riches en couleurs.

FREELANCERS 2120

STANDARDS: PC SORTIE DEBUT 94

Pour ce jeu qui ne sortira pas avant de nombreux mois, Imagitec en est au tout début du développement, et l'accent est très largement mis sur les graphismes et les animations. S'il fallait comparer Freelancers 2120 à d'autres softs déjà sortis, on pourrait avancer le nom de Castle Wolfenstein 3D d'ID Software. C'est la mode, les jeux de ce type n'arrêtent pas de nous tomber dessus.

Mais l'interface et le zoom des personnages et des objets sont beaucoup plus sophistiqués dans Freelancers que dans son illustre prédécesseur, évolution oblige. Placé dans un système qui le met directement au cœur de l'action, en affichant ce qu'il verrait s'il était vraiment dans le jeu, le joueur va se balader dans des couloirs infestés d'Aliens. La rapidité et les réflexes sont de toute première importance dans ce jeu, car les joueurs lents ne feront pas de vieux os et seront dévorés extrêmement rapidement.







L'atmosphère, l'ambiance du jeu n'est pas des plus joyeuses : claustrophobie et flippe-flippe à mort sont au programme, avec des sprites digitalisés et des créatures superbement animées qui vous sauteront à la tronche, au détour de chaque couloir suintant la peur. L'arcade a largement sa place dans le jeu, puisqu'il faudra tirer sur tout ce qui bouge, cavaler dans les couloirs qui défileront de façon fluide et rapide, mais les programmeurs nous ont informés qu'il n'y aurait pas que de l'action dans le jeu. Des éléments d'aventure et des bribes de scénario seront également intégrés pour plus de profondeur. Le joueur manipulera des machines, des terminaux, et ramassera de nombreux objets qu'il devra apprendre à utiliser.

Des scènes cinématiques animées débarqueront devant vos yeux selon les rebondissements de votre aventure, le tout couplé avec des images digitalisées. Jarret Redd est un freelancer, un mercenaire d'élite que vous aurez la joie d'incarner dans ce soft futuriste et sombre. Un monde







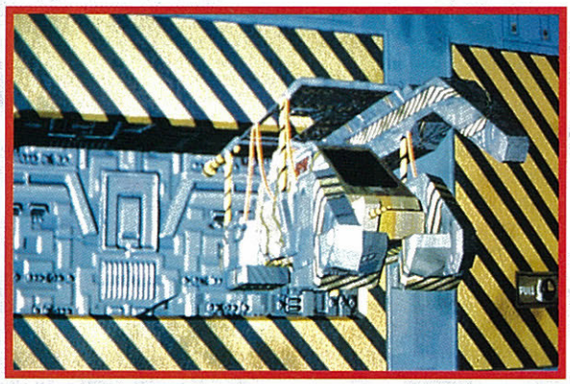


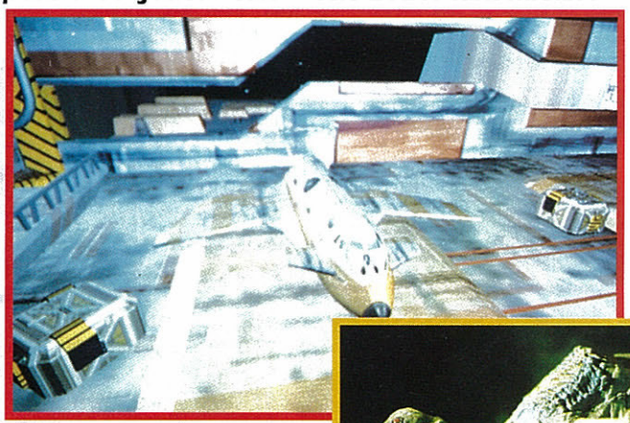
FREELANCERS 2120



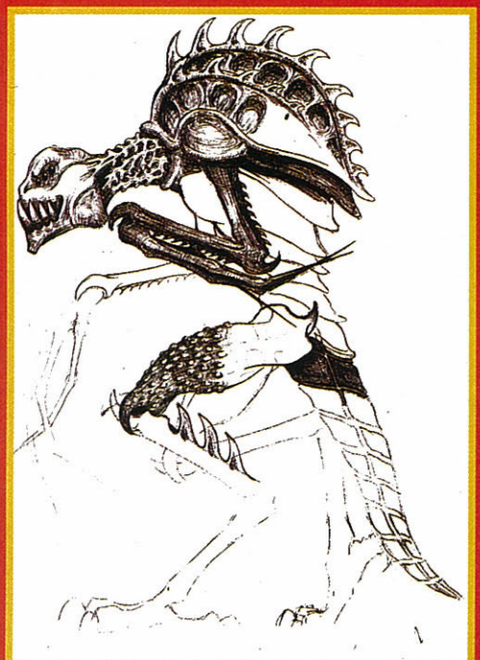


inspiré des œuvres cyberpunks où tout est contrôlé par de vastes corporations. Assassinats, kidnappings et sabotages industriels sont le lot commun de chaque journée dans le monde de Freelancers 2120 : le climat idéal pour un mercenaire avide d'émotions fortes et de violence comme celui que vous allez incarner dans le jeu. Les Freelancers évoluent en solo, et leur mot d'ordre est : «moins tu compteras sur les autres, plus tu vivras longtemps». Jarret Redd obtient un contrat de la corporation Asaka. La mission consiste à se rendre sur une station orbitale, Deep Fire, où il se passe des choses étranges depuis quelques temps, et de ramener des informations sur la situation. Le jeu proposera au joueur sanguinaire que vous êtes de nombreuses armes, toutes plus délirantes les unes que les autres, et vous aurez la joie de canarder les Aliens qui ont cru qu'ils pourraient occuper la station orbitale tranquillement. La joie du massacre va encore habiter nos cœurs avec Freelancers 2120. Tant mieux !



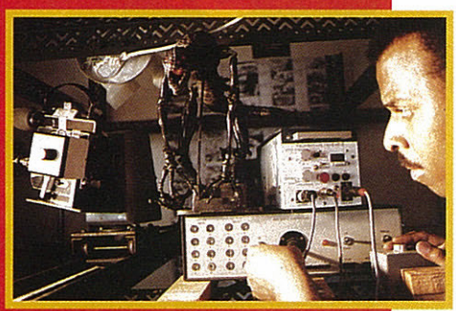


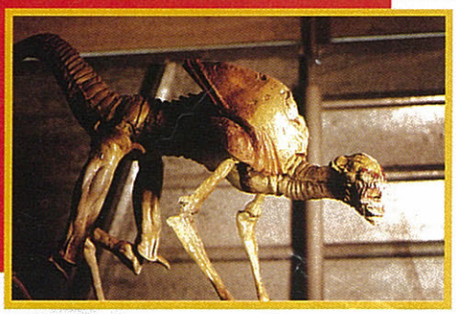
Des marionnettes bien flippantes!



Des techniques tout à fait dignes du cinéma sont mises en œuvre pour la réalisation de Freelancers 2120. De superbes sculptures, des marionnettes entièrement articulées ont été réalisées pour cela, et ces dernières représentent les aliens que vous trouverez dans le jeu.
Puis un spécialiste de l'animation et des effets spéciaux branche les poupées de l'horreur, chaque articulation étant commandée par des moteurs électriques. Il s'amuse alors à les faire bouger en tous sens pendant qu'une caméra fixe filme chacune de ces étapes. Le tout est alors digitalisé et utilisé par les graphistes pour réaliser les sprites et les animations que l'on trouvera dans le jeu.
Avec de telles techniques, inutile de préciser que Freelancers 2120 dispose d'animations et de graphismes extrêmement poussés. Tous les Ripley en herbe vont avoir des cauchemars...







VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
☞ 70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
SOCCER KID, BODY BLOWS, LOTUS 3
SIMON THE SORCERER, ZOOL

CENTURY SOFT

CD - ROM

7 th GUEST	490	KING QUEST 6	429
BATTLE CHESS	399	KYRANDIA	429
BLUE FORCE	399	LORD OF THE RING	429
DAY of the TENTACLE	429	MAD DOG MAC CREE	429
DRACULA	389	SHERLOCK HOLMES 3	429
DUNE	429	STARTREK judgement rides	469
EYE of the BEHOLDER 3	399	STRIKE COMMANDER	429
INCA	329	ULTIMA underworld 1 & 2	429
INDY 4 aventure	429	WING COMMANDER 2 delux	429

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
APOCALYPSE	ND	269
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
BLUE AND THE GREY	289	289
BODY BLOWS	ND	249
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
DARKMERE	289	289
DESERT STRIKE	ND	249
DRACULA	ND	279
DUNE 2 vf	ND	329
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	249	249
ENTITY	ND	249
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	329
FIRE & ICE	220	220
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT INTRUDER	289	289
GENESIA	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GOAL	269	269
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	269
HARRIER ASSAULT	339	339
HIRED GUNS	ND	289
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JIM POWER	269	269
JOHN BARNES FOOT	239	239
JURASSIC PARK	239	239
K.G.B vf	ND	289
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
L'ARME FATALE	189	249
LEGEND OF VALOUR	ND	329
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
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
PREMIERE	ND	269
REACH for the skies	289	289
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	189	189
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
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	279
SPACE QUEST 4	ND	289
STAR TREK judgement rides	ND	299
STREET FIGHTER 2 1m	220	220
SUPER CAULDRON	249	269
SUPERFROG	ND	220
SYNDICATE vf	ND	279
T.F.X	ND	279
THE SHORTGREY vf	269	269
THEATRE OF DEATH	ND	279
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
WWF 2 super stars 1 mo	189	249
YO JOE	ND	229
ZOOL	249	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			
GREATEST	319	319	319
LURE TEMPTRESS/SNOOKER/DUNE (am,pc) SHUTTLE (st)			
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
FASCINATION/BARGON ATTACK/GOBLIIINS			
STRATEGIES	299	299	ND
DOMINIUM/REALMS/OPERATION STEALTH			
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			
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			
FOX COLLECTION VOL 2	329	329	349
PREHISTORIK/NICKY BOOM/OH NO MORE /RISKY WOODS			

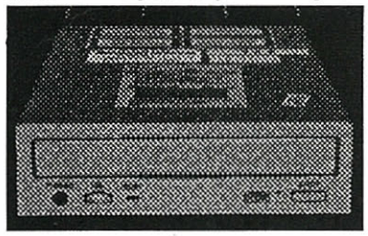
PC COMPATIBLES

3D CONSTRUCION kit 2	459	LEGACY vf	349
ACE OF THE PACIFIC vf	349	LEGEND VALOUR vf	329
ACES OVER EUROPE	389	LEMMINGS 2	289
A.G.E vf	289	LINKS PRO	369
A320 AMERICAN airport	389	LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	269
ALIEN BREED	279	LOST VIKINGS	289
ALONE IN THE DARK vf	389	LOTUS 3	269
ANCIEN ART OF WAR	329	MAGIC CANDLE 2	289
A.T.A.C	289	MANTIS	289
A-TRAIN vf	329	MICROPROSE GOLF	329
B 17 flying fortress	369	MIGHT & MAGIC 4 vf	299
B.A.T 2 vf	349	MIGHT & MAGIC 5 vf	329
BATTLE CHESS 4000	289	NHL HOCKEY	369
BATTLE ISLE 93	259	NICKY BOOM 2	289
BETRAYAL at krondor vf	349	PATRIOT	369
BILLARD AMERICAIN	329	PERFECT GENERAL vf	369
BLANCO inter rugby challenge	289	PINBALL DREAMS	289
BLUE AND THE GREY	339	PIRATES GOLD	369
BODY BLOWS	269	POWERMONGER	329
CAESAR vf	349	PREHISTORIK 2	289
CAMPAIGN	289	PRINCE OF PERSIA 2	289
CHESSMASTER 3000	369	PRIVATEER	369
CIVILIZATION vf	289	PROPHECY SHADOW	289
COHORT ROME 2 vf	349	QUEST for GLORY 2 vf	349
COMMANCHE 4 mo	349	RAILROAD TYCOON deluxe	329
COMMANCHE scénario	99	REACH for the SKIES	349
COMMAND HQ	349	RED BARON	389
COMPLETE CHESS	349	RETURN of the PHANTOM	329
CRAZY CARS 3	269	REX NEBULAR	369
CURSE OF ENCHANTIA vf	329	ROME vf	329
D-DAY	349	SEAL TEAM	369
DAY of the TENTACLE vf	339	SECRET MONKEY ISL 2 vf	369
DISCOVERY vf	289	SENCIBLE SOCCER	289
DOGFIGHT	329	SHADOW CASTER	369
DUNE 2 vf	329	SHADOW of the COMET vf	329
ECO QUEST	329	SHERLOCK HOLMES	329
ETERNAM vf	329	SILENT SERVICE 2	289
ELVIRA 2 vf	349	SIMON THE SORCERER vf	369
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329	SIM FARM	339
F 15 STRIKE EAGLE 3	369	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	STAR LORD	369
FLIGHT SIMULATOR 4	435	STARTREK judgement rides	379
FLIGHT SIMULATOR ATP	435	STEEL EMPIRE	289
FORT APACHE	289	STREET FIGHTER 2	269
FREDDY PHARKAS vf	389	STONE KEEP	389
FRONT PAGE sport foot	389	STRIKE COMMANDER 4 mo	289
GENESIA	289	STUNT ISLAND vf	349
GOAL	289	SUPER CAULDRON	289
GRAND PRIX F 1	329	SYNDICATE vf	369
GREAT NAVAL BATTLES	349	TASK FORCE 1942	369
GUNSHIP 2000 + scenario	329	TERMINATOR 2029	369
GUY ROUX manager vf	299	T.F.X	349
GUY SPY	289	TIME QUEST	289
HARRIER ASSAULT	359	TORNADO vf	389
HARRIER JUMP JET	389	TRANSARTICA vf	289
HISTORY LINE 1914-18 vf	389	ULTIMA VII vf	329
INCA vf	349	ULTIMA VII partie 2	349
INCREDIBLE MACHINE vf	349	ULTIMA UNDERWORLD 2	349
INDY 4 aventure vf	369	V FOR VICTORY 3 svga	299
ISHAR 2 vf	289	VEIL OF DARKNESS vf	289
JETFIGHTER 2 vf	289	WAR IN THE GULF	329
JOE & MAC	289	WAXWORKS vf	289
JORDAN IN FLIGHT	289	WAYNE GRETZKY hockey	289
JURASSIK PARK	289	WING COMMANDER 2 vf	329
K.G.B vf	329	WEEN PROPHECY vf	289
KASPAROV GAMBIT	349	WWF SUPERSTARS 2	249
KING QUEST 6 vf	389	X-WING notice vf	389
LANDS O LORE vf	349	X-WING SCENARIO	189
LAURA BOW 2 vf	369	ZOOL	269

CARTES SONORES

SOUND MASTER	490F
SOUND BLASTER	
vers 2 deluxe	699F
vers PRO 2 deluxe	1090F
vers 16 ASP	1790F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1490F
lect double vitesse + 7th guest	2490F
pack lecteur + PRO 2 + CD	2990F
frais de port 50 F	

CD ROM interne, double vitesse, 64K cache, 300K/s, 320 ms, CD photo, muli-session, MPC interface AT complet, + le jeu "the 7th guest"



3"1/2 par 100

DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
5F90 piéce

extension
512K
ATARI
AMIGA
299F

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 42 Signature Date d'expiration.....

ECOUTEZ RTL

CHAQUE SAMEDI À 18H35

VIDEO GAME news

avec Billie et Christophe Nicolas

◆ L'actualité de la semaine ◆

● Tous les trucs ●

▲ Les nouveautés en avant-première ▲

■ Les tests de jeux ■

RTL

joystick

FREQUENCE RTL en FM

NORMANDIE
Alençon : 105.1
Caen : 105.0
Le Havre : 104.3
Rouen : 104.5

BRETAGNE
Brest : 104.3
Lorient : 104.3
Quimper : 104.3
Rennes : 104.3
Saint-Malo : 101.6
Vannes : 104.3

PAYS DE LOIRE
Angers : 104.3
Cholet : 104.3
La Baule : 104.3
Le Mans : 104.3
Nantes : 104.3
Sables d'olonne : 104.3
saint-Nazaire : 104.3
Saumur : 104.3

CENTRE
Blois : 103.6
Châteauroux : 104.1
Orléans : 104.3
St Amand Montrond : 104.3
Tours : 104.0

POITOU CHARENTES
Angoulême : 106.2
Chatellerault : 101.3
La Rochelle : 104.3
Niort : 106.0
Parthenay : 99.8
Poitiers : 104.3
Royan : 104.9
Saintes : 105.9

AUVERGNE LIMOUSIN
Aurillac : 104.5
Brive : 100 .5
Clermont-Ferrand : 104.3
Guéret : 101.5
Le Puy : 102.3
Limoges : 104.3
Montluçon : 104.1
Moulins : 103.0
Tulle : 106.4
Vichy : 92.9

AQUITAINE
Arcachon : 103.1
Bayonne : 105.1
Bergerac : 103.8
Biarritz : 105.1
Bordeaux : 105.1
SDax : 102.8
pau : 106.3
Orthez : 105.1

MIDI-PYRÉNÉES
Albi : 101.7
Auch : 97.3
Castres : 98.8
Lourdes : 102.9
Montauban : 102.6
Rodez : 101.5
Tarbes : 102.9
Toulouse : 103.9

PARIS : 104.3

NORD-PAS-DE-CALAIS PICARDIE
Abbeville : 104.1
Amiens : 104.3
Arras : 106.3
Avesne/Helpe : 103.3
Beauvais : 93.0
Cambrai : 92.1
Chateau-Thierry : 104.2
Compiègne : 104.5
Hirson : 98.5
Lille : 93.0
Peronne : 104.3
Roubais : 93.0
Soisson : 104.3
Tourcoing : 93.0
Valenciennes : 95.5

CHAMPAGNE - ARDENNES
Chalo sur Marne : 93.1
Charleville : 103.4
Chaumont : 101.2
Epernay : 93.4
Reims : 104.4
Saint-Dizier : 103.9
Sedan : 100.4
Troyes : 104.2
Vitry le François : 94.6

Alsace - Lorraine
Lunéville : 105.1
metz : 104.8
Nancy : 105.1
Pont à Mousson : 105.1
Strasbourg : 105.7
Toul : 105.1

BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ
Belfort : 103.2
Besançon : 104.0
Dijon : 104.2
Le Creusot : 105.7
Nevers : 102.3
Sens : 105.7

RHONE - ALPES
Chambéry : 97.0
Grenoble : 97.4
Lyon : 105.0
Saint-Etienne : 105.1

PROVENCE-ALPES COTE D'AZUR
Aix-en-Provence : 101.4
Briançon : 106.9
Cannes : 97.4
Embrun : 97.7
Gap : 102.7
Marseille : 101.4
Nice : 97.4
Toulon : 100.4

LANGUEDOC-ROUSSILLON
Carcassone : 102.6
Montpellier : 106.8

CORSE
Ajaccio : 106.0
Bastia : 90.8

Bullfrog

Petit Poucet de génie, Bullfrog sème les hits avec aisance et créativité depuis maintenant près de six ans. Récemment, Syndicate a encore prouvé que Bullfrog faisait partie de la fine couche de sucre glace qui recouvre le gâteau de l'industrie du jeu.
Dans les mois qui viennent, avec les softs étonnants que nous vous dévoilons dans ce reportage, Bullfrog risque bien de prendre la place de la cerise qui domine ce même gâteau fourré aux disquettes et aux CD-ROM.
Par Seb-la-grenouille.



Peter Molyneux n'a pas à s'inquiéter, les prochains titres Bullfrog vont en assommer plus d'un, tant ils sont beaux, originaux et amusants.

En 1987, après avoir tenté leur chance dans divers domaines professionnels du hardware et du software, Les Edgar et Peter Molyneux (parent éloigné de notre Moulinex ?) s'associent et fondent Bullfrog Productions. Le but, pour ces fans de jeux vidéo, était de réaliser le soft de leurs rêves, celui auquel ils auraient aimé jouer eux-mêmes. Beaucoup de programmeurs, de concepteurs, sont partis de ce même défi, de cette même envie ; mais combien ont réussi ? Nos deux compères peuvent se targuer d'avoir atteint, sinon magnifiquement approché, leur but. Des jeux comme Populous ou Powermonger sont, en effet, devenus des monuments incontournables du jeu vidéo ; des softs imités, pompés, copiés de nombreuses fois, qui ont inspiré toute une vague de créateurs et qui n'ont pas fini de passionner des milliers de joueurs à travers le monde.
Mais les membres de Bullfrog Software, les deux fondateurs, et tous les artistes qui les entourent maintenant, ne se sont pas endormis sur leurs brillants lauriers.

ENTRETIEN AVEC PETER MOLYNEUX : CRÉATEUR, PROGRAMMEUR ET CO-FONDATEUR DE BULLFROG.

Toujours prêts à se remettre en question, ils sont de retour avec des softs exemplaires, à la hauteur de leur talent. Syndicate, sorti récemment sur PC et Amiga, en est l'exemple frappant ; les prochains titres, que vous pouvez découvrir dans les pages qui suivent, sont tout aussi assommants. De véritables bijoux qui rendent, d'ores et déjà, l'attente du jour de leur sortie en magasin, insupportable.
Nous nous sommes rendus dans les locaux de Bullfrog, au sud-ouest de Londres, tout près de l'Université du Surrey, pour découvrir ces nouveaux titres, mais aussi pour essayer d'espionner leur façon de travailler, pour comprendre ce qui fait de cette compagnie l'une des meilleures du monde. Peter Molyneux a répondu joyeusement à toutes nos questions. Plongez-donc dans le fabuleux monde des questions et des réponses.

Pourquoi ce nom, Bullfrog ? Bitmap 17 ou Team Brothers auraient sonné un peu mieux, non ?

J'aimerais avoir une superbe histoire à raconter pour justifier ce nom, une anecdote qui nous mettrait en valeur et ferait brillant notre intelligence auprès de vos lecteurs. En fait, nous avons choisi Bullfrog parce que nous cherchions un nom idiot sans le trouver, et qu'il y avait cette sculpture sur la table (Peter nous montre une grosse grenouille colorée, en terre cuite, fixée sur un socle marqué d'un "Bull Frog by Leonardo"). C'est stupide, non ?

Quand avez-vous commencé à développer des jeux ?

C'était en 1984, j'avais monté une boîte où nous n'étions que deux employés. A l'époque, il suffisait de faire n'importe quel jeu sur Commodore 64, de l'appeler «Mars Attack» ou un truc dans le genre, pour en vendre des milliers sans effort. Nous avions, bien sûr, cherché l'originalité, et j'ai réalisé une simulation économique. Persuadé que le jeu aurait un succès monstre, j'ai changé ma boîte-aux-lettres et prévenu la poste du coin qu'ils allaient bientôt être submergés de courrier, que des milliers et des milliers de commandes allaient arriver. Nous en avons reçu deux, et je soupçonne ma mère d'en avoir envoyé une.

Comment démarre et s'organise chaque nouveau projet ?

Au départ, l'un des membres de l'équipe arrive avec une idée, une simple phrase : «faisons un jeu autour des parcs d'attractions», par exemple. Cette idée-là a servi d'ailleurs de génèse à Theme Park, notre tout prochain jeu. A partir de là, nous commençons à échafauder l'organisation globale du soft, à définir le concept complet du jeu. Tout le monde participe, chaque membre de Bullfrog est impliqué dans chaque projet.
Ensuite, nous décidons de l'équipe de base, designers, graphistes, programmeurs, qui se chargera du développement du soft ; et ils commencent à bosser.

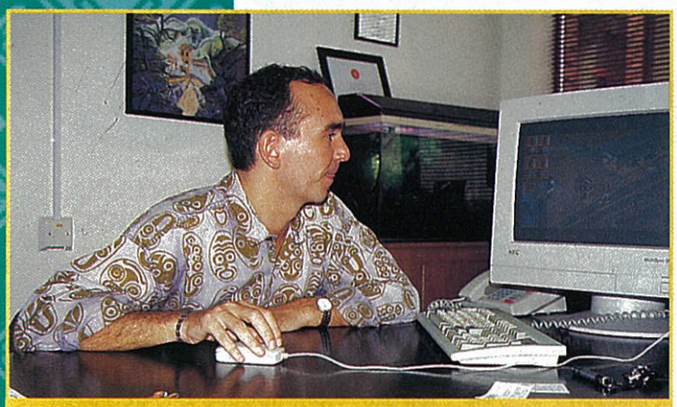


La famille Bullfrog, au grand complet, réunie sur le parking de la société, au milieu des voitures des programmeurs et des graphistes. Nous savons que vous adorez les parkings. Et les voitures. Et les pneus.



Voici l'équipe de base, les créateurs qui définissent la direction à prendre pour chaque nouveau projet. Ces six génies de l'informatique, de la programmation, des graphismes et de la musique, bossent actuellement sur Magic Carpet et Creation ; les deux prochains titres renversants de chez Bullfrog.

BULLFROG PRODUCTION LTD



Peter Molyneux n'a pas à s'inquiéter, les prochains titres Bullfrog vont en assommer plus d'un, tant ils sont beaux, originaux et amusants.

Même s'il y a une équipe distincte pour chaque jeu en cours, tout le monde continue à mettre son nez dans le soft. C'est ça le secret de Bullfrog, chez nous tout le monde est créatif.

Comment recrutez-vous vos développeurs, vous analysez leur CV pendant des heures?

Non, la plupart des membres de Bullfrog n'ont qu'une faible expérience du monde du jeu, voire aucune expérience, avant de rentrer chez nous. C'est une idée à laquelle nous tenons beaucoup. En effet, je trouve qu'il est préférable de s'entourer de gens qui ont un regard extérieur et neutre sur le monde du jeu, ils n'ont pas d'idées préconçues. Ils ne sont pas influencés par leur passé de joueur ou de programmeur, ils apportent alors des idées originales, et nous nous occupons de leur formation. C'est comme ça que nous avons réussi à sortir des jeux qui ne ressemblent en rien à ce qui a déjà été fait.

Combien de temps passez-vous sur le développement d'un jeu ? Et dans quel genre de recherches vous lancez-vous ?

Nous mettions plus de temps avant, nous avons dû nous trouver, chercher nos points de repères pour être à l'aise. Disons que les nouveaux projets comme Magic Carpet et Creation, quand ils sortiront, auront demandé un an de développement. En ce qui concerne la recherche, cela dépend bien sûr du produit. Pour Theme Park, par exemple, j'ai visité tous les grands parcs d'attractions d'Europe pour trouver de bonnes idées à mettre dans le jeu. Pour Creation, nous travaillons avec l'aide d'un groupe de recherche de l'Université du Surrey, qui se trouve à deux pas de nos bureaux ; ils bossent sur les réactions de la vie animale par rapport au milieu dans lequel elle évolue. Nous étudions les déplacements et les attitudes des poissons et de toute la faune sous-marine, pour la reproduire dans notre soft, pour qu'elle soit le plus réaliste possible.

Vos prochains jeux marquent un pas dans l'histoire de Bullfrog, ils sont radicalement différents de vos anciennes productions, alors que Populous, Powermonger et Populous 2 suivaient à peu près le même principe.

On nous faisait souvent la critique de réaliser toujours le même genre de jeux. Du coup, nous avons pris le contrepied de tout cela en nous lançant sur des softs comme Magic Carpet, bourrés d'action et proches de l'arcade. Pour Theme Park, par exemple, je voulais faire un jeu totalement non violent pour contraster avec notre produit précédent, Syndicate.
Chaque nouveau produit Bullfrog est vraiment différent, nous n'utiliserons plus les mêmes principes.

La grenouille mascotte de Bullfrog. Pour la petite histoire, cette sculpture innocente a inspiré le nom de la société.

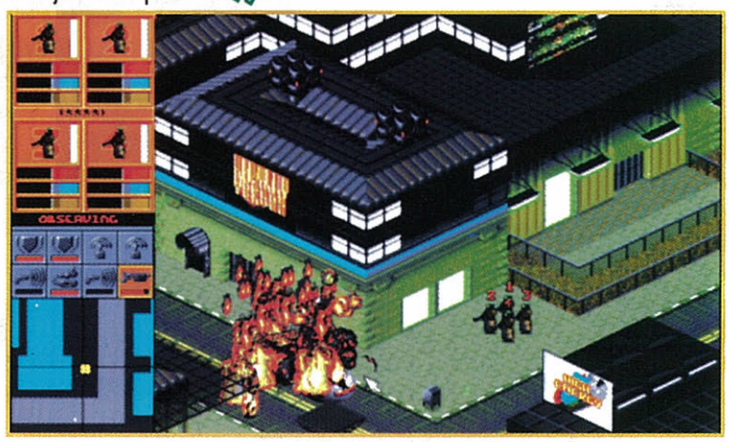




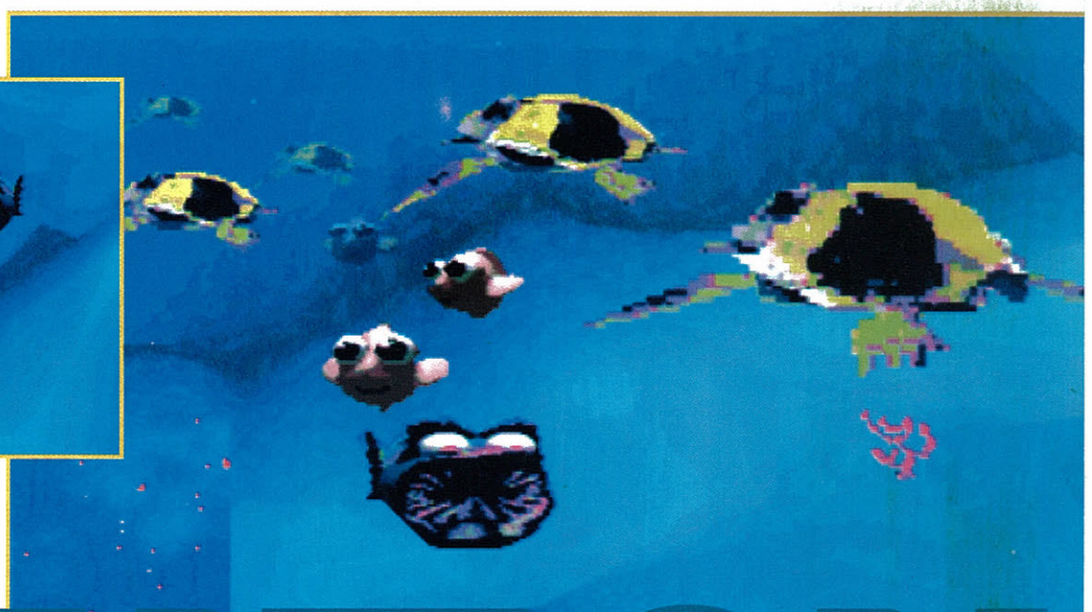
SYNDICATE DATA DISK

STANDARDS : PC-AMIGA PHOTOS : PC
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Si vous ne possédez pas encore Syndicate, que ce soit pour Amiga ou pour PC, vous êtes passé à côté de l'un des meilleurs jeux de ces dernières années. Il est grand temps de combler ce vide. Ceux qui connaissent déjà le jeu savent comme il est réussi et doivent s'éclater nuit et jour, depuis pas mal de temps maintenant. Et pourtant, ce n'est pas tout, Bullfrog nous a encore réservé une grosse surprise avec ce data disk.
Il ne s'agit pas uniquement de nouvelles missions ou de quelques petites améliorations, Syndicate Data Disk permet maintenant de jouer à plusieurs simultanément : 2 joueurs par un câble null-modem ou par modem, 4 joueurs par câbles séries ou parallèles, et jusqu'à 8 joueurs en réseau (cette dernière option n'étant disponible que sur PC). Imaginez alors la tournure que pourront prendre vos parties, alors que vous vous déplacerez dans les rues effrayantes de Syndicate, à la recherche des agents, dirigés cette fois par un joueur de chair et de sang. C'est éclatant, c'est du bonheur en bloc.
Trois nouvelles armes ont également été intégrées dans le jeu : le raid aérien qui vous permettra de balayer une grande partie de la carte, l'option clonage avec laquelle vous prendrez l'apparence de n'importe quel passant pour mieux vous approcher de vos ennemis, et enfin les grenades à main que vous pourrez lancer par dessus les bâtiments.







ATtention, les graphismes que nous vous présentons ici sont loins, très très loins de ce que proposera la version finale de ce jeu ; il s'agit là d'une version de travail qui sert à étudier les mécanismes du jeu.

CREATION

STANDARDS : PC-MAC-3DO-CD32
PHOTOS : PC SORTIE PRÉVUE : ETE 94

Creation marque clairement l'objectif de Bullfrog : réaliser des jeux toujours plus originaux et plus pointus techniquement parlant. Après avoir vu Magic Carpet, on se demande comment il est encore possible de faire mieux, et pourtant...

L'action de Creation a pour cadre le monde sous-marin cher aux poulpes, aux hippocampes et aux commandants Cousteau. Le joueur est à la tête d'un centre de recherche, sous-marin donc, dans un futur non défini. Les travaux du centre concernent la vie animale, l'évolution et les manipulations génétiques. Malheureusement, d'autres centres se sont installés dans la même région, et plutôt que de vous affronter à la loyale en parfaite émulation scientifique, ils se contentent de vous attaquer purement et simplement.

Vous devrez alors utiliser toutes vos connaissances de poissonnier d'élite pour contrôler et envoyer les bestioles se battre contre vos adversaires. Vous ferez évoluer les poissons, les méduses, les poulpes, vous les ferez muter pour qu'ils deviennent des machines de guerre à votre service.



Le joueur évolue dans un sous-marin futuriste de petite taille, il est littéralement plongé au milieu de la faune aquatique qui réagit comme elle le ferait dans la réalité. Les poissons, selon leur race, évoluent individuellement ou en bancs, et se déplacent de façon réaliste.

Tout comme dans Magic Carpet, les graphismes de Creation sont affichés en plein écran, et en 3D surfacée. Là aussi il n'y a pas d'effet de pixelisation, de zoom désagréable quand des objets ou des personnages sont tout près de l'avant-plan.

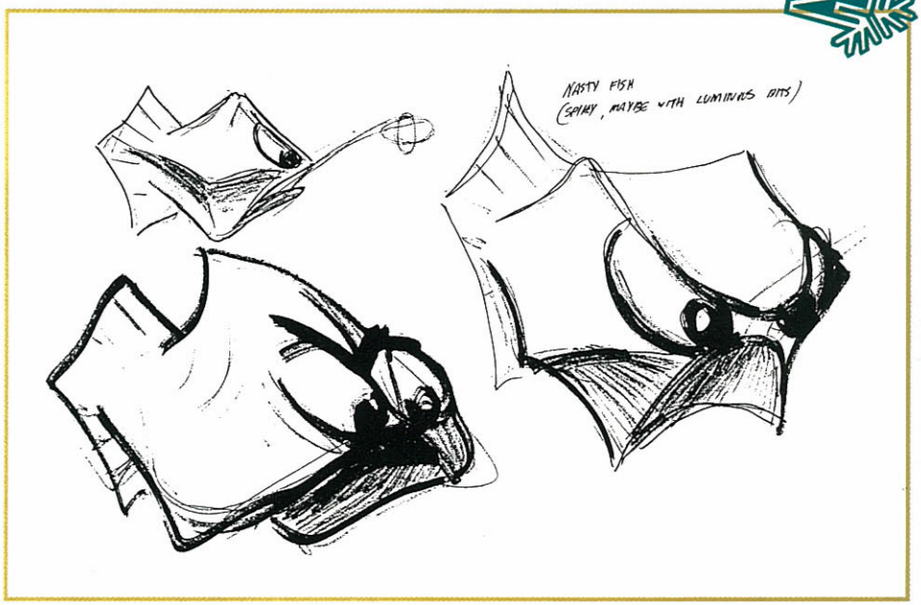
Pour l'instant, nous n'avons vu que très peu d'éléments de Creation, le soft en est encore à l'état de concept.

Pourtant, ce qui nous a été présenté est déjà impressionnant, les animations sont rapides et fluides, et les quelques graphismes, magnifiques ; la surface de l'eau se reflète sur le fond, tangue, et se balance comme elle le ferait si vous y étiez véritablement plongé.

Peter Molyneux a fait de la plongée sous-marine cet été, il n'y aucun doute là-dessus.

Nous reparlerons, bien sûr, dans quelques mois - quand le produit sera plus avancé- de ce soft qui risque d'être tout à fait passionnant. Comme pour Magic Carpet, il sera possible de jouer à plusieurs en réseau, chacun disposera de son propre centre de recherche, et devra affronter les autres.





BULLFROG
PRODUCTION LTD



Magic Carpet

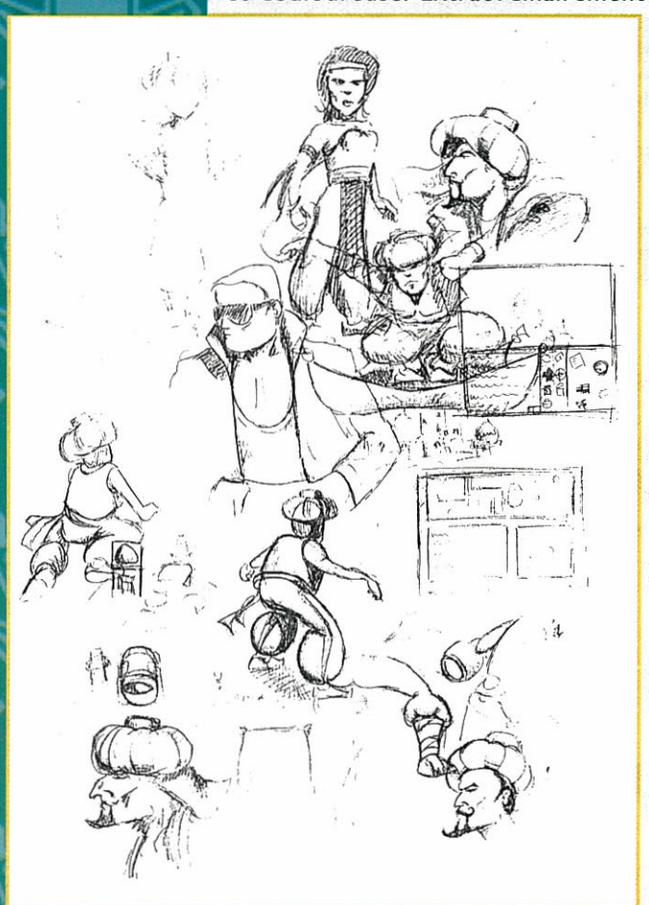
STANDARDS : PC-MAC-3DO-CD32
PHOTOS : PC SORTIE PRÉVUE : ETE 94

JE ne m'en suis pas encore remis, à peine sorti des locaux de Bullfrog, je commençais déjà à compter les heures qui nous séparent de la sortie de Magic Carpet, l'été prochain. L'attente sera longue et douloureuse. Extraordinairement animé, magnifique malgré le fait que les graphismes présentés ici ne sont pas définitifs et qu'ils seront améliorés dans les mois qui viennent, Magic Carpet est une véritable leçon de programmation. Nombreux sont maintenant les softs à utiliser les techniques dites «à la comanche», aucun n'arrive à la cheville de Magic Carpet.

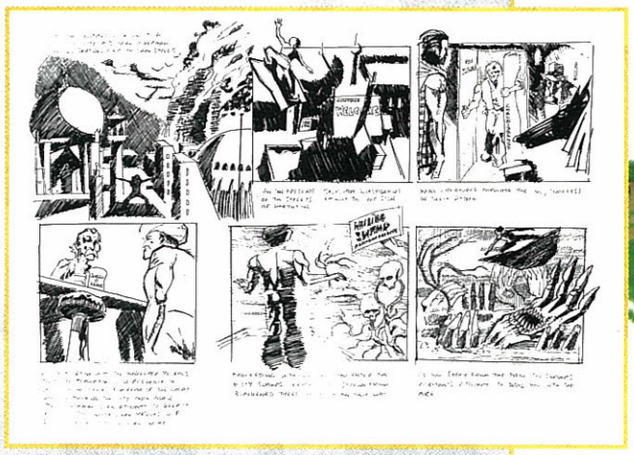
Les décors sont affichés en plein écran, pas dans une toute petite fenêtre minable. Montagnes, collines, lacs et océans recouvrent la surface du monde que vous allez explorer. Le joueur est bien installé sur un tapis volant, il fonce, il se déplace grâce à cet engin peu commun et survole les décors magnifiques du jeu. L'effet de vitesse et de profondeur est saisissant, au loin le décor se perd dans la brume. Les éléments situés au premier plan ne sont pas zoomés avec de gros pixels comme dans tous les autres jeux du genre, tout reste fin, beau, magnifique.

Quand vous tournez sur votre magnifique tapis volant, ce n'est pas le joueur qui se penche, mais tout le décor qui bascule, l'effet est encore plus saisissant ainsi. Mais ce n'est pas tout, les programmeurs de Magic Carpet, déjà responsables de Populous et Powermonger, ont bien sûr mis des sprites animés dans tous les sens : des personnages qui se déplacent sur les chemins, en dessous de vous, des dragons énormes qui sortent de l'eau, qui jaillissent des cavernes et viennent vous attaquer. Et le programme ne ralentit pas, les décors défilent toujours à grande vitesse, tandis qu'une poignée de dragons bondit dans tous les sens. J'en pleurerai presque de bonheur, Magic Carpet est la réalisation ultime qui concrétise tous les espoirs que l'on met dans ce genre de jeux depuis de longs mois.

Magic Carpet est bien sûr un jeu d'arcade, votre tapis volant est armé de plusieurs sorts, et vous prendrez un malin plaisir à tirer vos boules de feu sur tous les ennemis qui traînent.





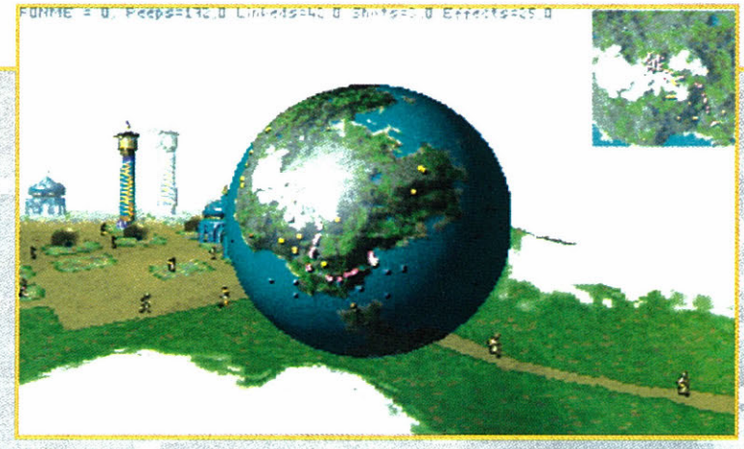


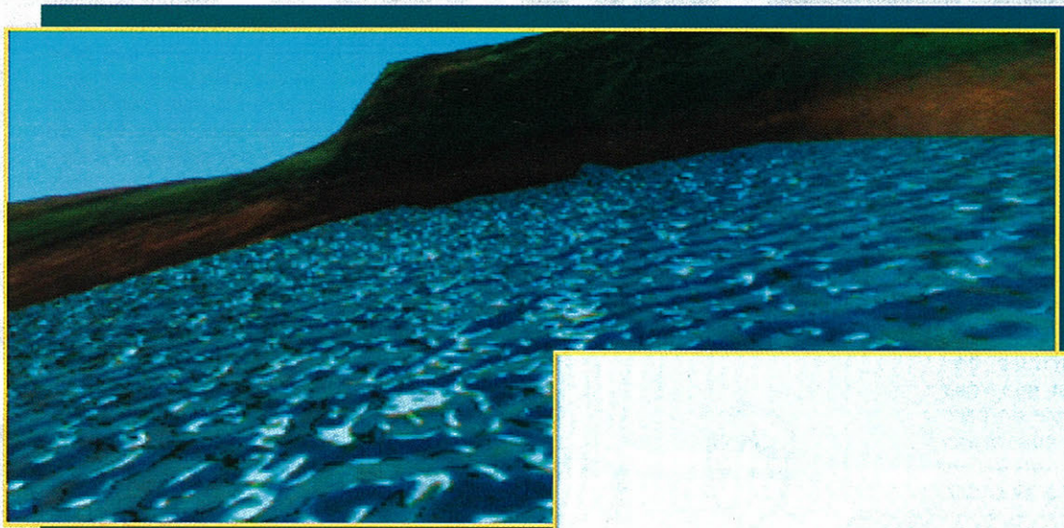


Mais il s'agit aussi d'un jeu d'aventure, avec un véritable scénario inspiré des "Contes des mille et une nuits". Le joueur pourra descendre du tapis, entrer dans les cavernes ou dans les maisons. Oui, car en plus, il y a des villes, vous aurez la joie de foncer dans les petites rues sur votre tapis volant.



Histoire de nous achever définitivement, Peter Molyneux nous a annoncé que dans sa version finale, Magic Carpet permettra à huit joueurs d'évoluer simultanément dans le même monde, chacun avec son ordinateur. Maintenant, laissez moi tranquille, je vais m'enfermer dans la cave de Joystick, je vais manger des graines et boire de l'eau en attendant la sortie de Magic Carpet. Qui peut nous offrir quelque chose de plus impressionnant, à part Bullfrog ?





«Arrrrggh, c'est trop beau, je vais mourir !»



Les deux photos qui accompagnent ce petit encadré sont toujours tirées de Magic Carpet, elles sont en haute résolution, les textures n'en sont que plus ahurissantes de beauté. Les graphistes et les programmeurs de Bullfrog travaillent également sur cette version, et prévoient, au conditionnel, de l'intégrer dans la version finale du jeu. Il faudra, bien sûr, une bécane extrêmement rapide pour que les animations restent fluides avec de tels graphismes, genre PC 486 66 MHz avec carte graphique accélérée. Le jeu est prévu pour l'été 1994. D'ici là, les prix auront peut-être chuté de façon vertigineuse.

BULLFROG PRODUCTION LTD

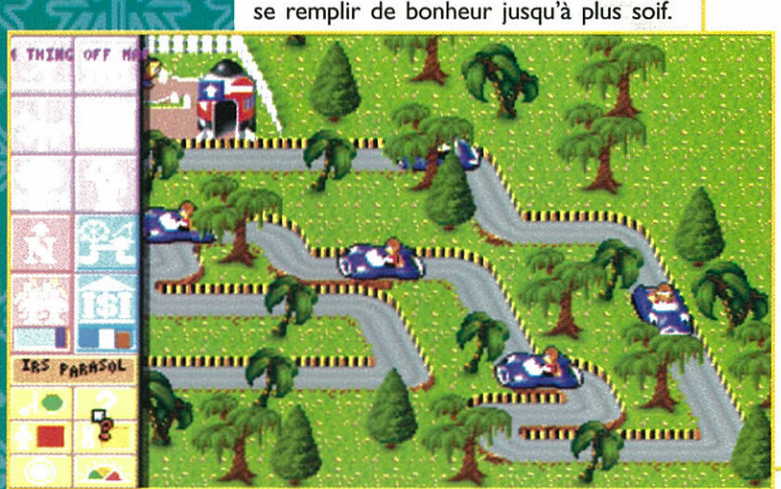
STANDARDS : PC-AMIGA-CD32
PHOTOS : PC
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

THE PARK



Theme Park s'adresse à ceux qui rêvent d'être à la place du patron d'Euro Disney, qui aimeraient porter son costard, sa cravate, et gérer un parc d'attractions. Car, à la base, même s'il est doté de graphismes colorés et d'animations amusantes, Theme Park est une simulation économique. On sent la vengeance de Peter Molyneux, il réussira à l'imposer sa simulation, même s'il faut l'habiller pour répondre aux exigences actuelles du public.

Au début du jeu, vous héritez d'une vaste somme d'argent qui vous tombe du ciel, des mains d'une grand-tante pleine de bonnes intentions. Amoureuse des enfants, sa seule exigence est que vous utilisiez ce fric pour construire un parc d'attractions, où les nains que nous avons tous été un jour, pourraient s'amuser et se remplir de bonheur jusqu'à plus soif.



Votre société montée, les banques à vos côtés, carnet de comptes en mains, vous n'avez plus qu'à réaliser le rêve de votre grand-tante, en construisant un parc d'attractions à côté duquel Disney-Land fera figure de bac à sable d'un jardin public de banlieue.

Utiliser Theme Park est d'une simplicité enfantine. A l'aide de la souris et des icônes qui côtoient la fenêtre de jeu, vous tracez la composition de votre parc d'attractions. Et je te mets un manège ici, et vas-y que je plante des arbres un peu partout pour que ce soit plus beau, quelques boutiques, des marchands de hamburgers, des montagnes russes dans un coin, des petites allées pour que les visiteurs puissent circuler librement, et voilà votre parc prêt à accueillir les meutes de mômes en vacances.

Votre but, est bien sûr, de vous faire un maximum de fric -n'oublions pas qu'il s'agit d'une simulation économique-, et vous agissez donc sur toutes les données qui régissent votre parc : prix d'entrée, emprunts bancaires, recrutement et gestion du personnel. Vous décidez également de la durée de chaque tour de manège, de sa vitesse d'exécution, mais attention, il ne faut pas oublier que pour réussir, vous devez satisfaire le client, sinon votre parc aura mauvaise réputation et sera déserté. En plus, vous êtes en compétition avec 15 autres parcs d'attractions dans le monde. A la fin de chaque saison, l'ordinateur compte les bénéfices de chacun et affiche un classement par ordre de réussite. Si vous sauvegardez votre partie et que vous refilez la dis-



ME
OK



quette à un pote qui joue à Theme Park également, vous jouerez l'un contre l'autre, l'ordinateur tenant compte des actions de chaque participant. Jusqu'à 15 joueurs peuvent s'affronter ainsi, en s'échangeant les disquettes.

Dès que vous aurez installé quelques attractions, les mômes commenceront à débarquer. Ils sont réellement affichés à l'écran, vous les voyez cavaler dans tous les sens, monter dans les manèges, faire la queue pour entrer dans un autre, le tout avec de superbes animations et des sprites détaillés et hauts en couleurs. Les manèges sont, eux aussi, animés, bien sûr, et



regarder la tronche des môme qui flippent dans la navette spatiale ou qui se fendent la poire devant le spectacle de cow-boys, est un véritable plaisir.

Chaque môme a ses propres réactions quand il sort d'un manège, vous pouvez l'interroger à tout moment pour savoir ce qu'il pense de votre parc d'attractions. S'il vous dit qu'il s'ennuie, qu'il a soif et qu'il a envie de retourner voir sa mère, attendez-vous à plonger dans la banqueroute assez rapidement. Il faudra alors installer de nouveaux manèges, monter une baraque de vente de rafraîchissements, et vous débrouiller pour que tout ces sales mômes prennent du bon temps.

Theme Park est bourré de détails, la liste est longue, nous vous la réservons pour le test final que nous publierons bientôt. Pas moins de 32 manèges sont disponibles, sans compter les divers baraquements commerciaux, vous pouvez engager des gens pour qu'ils se déguisent en poulets, en poissons, et déambulent dans les allées du parc pour amuser les mômes. Chaque élément de Theme Park est entièrement réglable. Par exemple, c'est vous qui décidez du tracé des montagnes russes, vous dessinez le parcours directement à l'écran, en cliquant, puis vous indiquez les montées, les descentes, avant de placer les loopings et les grands virages.

Theme Park est de loin le soft le plus original prévu pour cette fin d'année, une sorte de sim-parc-d'attractions éclatant, où le joueur explose de rire toutes les deux minutes.





BULLFROG ET L'AMIGA CD 32

La machine CD de Commodore peut avoir le sourire d'un processeur à l'autre, Bullfrog s'est, d'ores et déjà, mis au développement sur ce format. Quatre jeux sont déjà prévus : Syndicate, Theme Park, Magic Carpet et Creation, rien que ça.

Les jeux devraient être au moins aussi performants que les versions PC, notamment grâce au co-processeur qui convertit les écrans PC en écrans CD32 en temps réel.

De plus, l'apport du CD permettra d'intégrer des séquences intermédiaires, des présentations en 3D, ainsi que des musiques à la qualité sonore irréprochable.

Si vous voulez avoir une idée du rendu graphique, admirez les écrans PC présentés dans la partie CDROM à la fin du magazine, les versions CD 32 seront identiques.

JEUX CRACK

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

Télégramme

Recherchons un max de soluces, et de patchs • Stop • De jeux récents • Stop • De bidouilles inédites • Stop • Enfin bref, inondez-nous de courriers malins • Stop • Nous comptons sur vous • Stop • Et sur votre savoir-faire • Stop • Stop • Stop • Bon courage et rendez-vous au mois prochain !

STEF

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joysticque, 103 bd MacDonald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes, ainsi que le modèle de votre micro. Par ailleurs, et toujours pour des raisons de place, nous ne publierons plus dans chaque numéro la recette de la mangouste au canard. Même procédé: pour l'obtenir, envoyez une enveloppe timbrée à "Société d'exploitation de la mangouste au canard", 12 allée des peupliers, 93128 Marmande les Effluves.

WIZARDY VII

PC

Pour obtenir 8 000 points de vie et 255 en stamina, mettez dans le fichier de sauvegarde FF 20 FF 20 FF 00 FF 00 à la place des octets qui se trouvent aux adresses suivantes :
- pour le 1er personnage : secteur relatif 21, déplacement 424 à 431
- 2e : secteur 22 déplacement 496 à 503
- 3e : secteur 24 déplacement 56 à 63
- 4e : secteur 25 déplacement 128 à 135
- 5e : secteur 26 déplacement 200 à 207
- 6e : secteur 27 déplacement 272 à 279

Pour obtenir 65 000 pièces d'or :
- secteur 21 déplacement 420 et 421, remplacez les octets par FF FF.

Laurent Lafeuille



THE SUMMONING

PC

Pour les vies infinies, avoir tous les sorts et chars au maxi : avec PC Tools, remontez à partir du dernier secteur d'une sauvegarde, vous allez voir après quelques secteurs : edl, dhj, edjla, etc., les caractéristiques et vies sont une ligne au-dessus (les noter dans le jeu et les traduire en hexa). Je ne donne pas de numéro de secteur, car la taille de la sauvegarde varie de 32 k à 900 k environ en fin de jeu...

aepervius



ESCAPE FROM CYBERCITY

CD-I

Pour passer les trois gardes de la rue, à gauche du premier embranchement, il faut faire exploser le camion de TNT qui passe derrière.

Cyril le Tellier



PROTOSTAR

PC

Dans le fichier "PROTO.EXE", cherchez "A861" et mettez à la place "0000". A présent, il est possible d'acheter le "ENGINE 3" pour rien. L'intérêt, en plus d'avoir le moteur le plus performant, c'est qu'en achetant et en revendant plusieurs fois de suite, on augmente rapidement son capital de départ !

Arioch.

ISHAR2

ST

Pour sortir de la prison, il faut avoir la clef pour ouvrir la porte, ensuite tuer la femme qui vous suit partout, aller à la bibliothèque pour trouver la carte, ensuite acheter un singe pour prendre la clef qui se trouve sur la statue.

Duperray



ISHAR 2

AMIGA

Pour gagner 256 000 pièces d'or.
Sur la 3e île, après avoir tué le magicien, dans le couloir, il y a plein de balances (pour mettre les crânes). Lorsque vous êtes devant la première, sauvegardez et faites RESET. Chargez la partie. Surprise ! Il y a 256 000 pièces d'or dans la balance... On peut renouveler cela autant de fois que l'on veut.

xj123456



LEMMINGS 2

AMIGA

Avec Action Replay mk3, geler l'écran pendant le jeu, et taper m09353b, puis le nombre de Lemmings que vous voulez sauver, et enter, puis esc, et x, revenir au jeu vous gagnerez automatiquement.

Prunil

APPEL AU PEUPLE
(call to the people)

Eh ben, les mecs? On lit les astuces dans Joystick et on croit que la source est intarissable? Détrompez-vous: depuis le tout début, on ne publie que les astuces que vous nous envoyez. Or, depuis quelques temps, vous flemmardez. Vous vous reposez sur vos lauriers, pourrait-on dire. Alors il va falloir vous réveiller et nous envoyer toutes les astuces que vous connaissez. Doit-on rappeler que quand c'est publié, on vous paye? 50 francs pour un truc, une astuce, un patch, et 300 francs pour une soluce. Mais c'est pas tout: désormais, celui qui enverra le plus d'astuces dans le mois recevra un jeu pour sa bécane, que ses astuces soient publiées ou non (bien sûr, c'est pas la peine de recopier soixante fois la soluce d'Explora II, il ne s'agit pas d'un pensum, il faut du neuf). Alors bougez-vous un peu et envoyez-nous vos meilleurs trucs, que tout le monde en profite.

TERMINATOR 2

PC

A chaque scène de confrontation avec le T1000, pendant que l'ordinateur charge le niveau, laissez appuyé sur Feu. Quand le combat commencera, le T1000 ne pourra jamais tirer.

Emmanuel Piffre

PUSH OVER

ST

Lorsque le temps donné pour faire la devinette est écoulé, appuyez sur p, et un message d'aide apparaît.

Basile0

SENSIBLE SOCCER

AMIGA

Pour marquer à chaque coup sur corner, il faut, si le corner est à gauche, mettre le joystick sur la droite, appuyer sur le bouton, et quand votre joueur intercepte le ballon, tirer en mettant un effet vers le but ; le gardien plongera trop loin, et vous marquerez ; si le corner est à droite, mettez votre joy vers la gauche. Bon match.

Aertu

INTERNATIONAL TENNIS

CD-I

Pour voir l'anim de fin sans gagner le tournoi, aller à l'écran de la télé et cliquer sur l'écran au lieu de sélectionner un adversaire.

bo tgv

CIVILIZATION

PC

Avec cette astuce, vous pourrez, dès que vous aurez construit votre première ville, construire n'importe lequel des monuments possibles, ou n'importe laquelle des unités armées. Il est recommandé d'utiliser, en même temps, l'astuce permettant d'avoir beaucoup d'argent (parue dans Joystick n°34). Cette astuce ne marche qu'avec cette première ville. Avec un éditeur de secteur, éditez votre fichier de sauvegarde *.SVE (par exemple civil1.sve). Recherchez alors le secteur n°10 et l'offset n°301. Remplacez cet octet par un de ceux compris dans la liste ci-après, pour obtenir le monument ou l'unité désirée.

Monuments :	Octet :	Unités militaires :	Octet :
Barracks	FE	Settlers	00
Granary	FD	Militia	01
City Walls	F8	Phalanx	02
Pyramids	E7	Legion	03
Hanging Gardens	E6	Musketeers	04
Colossus	E5	Riflemen	05
Great Wall	E1	Calvary	06
Temple	FC	Knights	07
Marketplace	FB	Catapult	08
Aqueduct	F7	Cannon	09
Colosseum	F2	Chariot	0A
Library	FA	Armor	0B
Oracle	E2	Mech. Inf.	0C
Copernicus' Observatory.	DE	Artillery	0D
Lightouse	E4	Fighter	0E
Magellan's Expedition	E0	Bomber	0F
Great Library	E3	Tiremen	10
University	F4	Sail	11
Shakespeare Theatre.	DD	Frigate	12
Michelangelo's Chapel	DF	Ironclad	13
J-S Bach Cathedral	DB	Cruiser	14
Cathedral	F5	Battleship	15
Isaac's Newton College	DC	Submarine	16
Bank	F6	Carrier	17
Darwin's Voyage	DA	Transport	18
Women's Suffrage	D8	Nuclear	19
Factory	F1	Diplomat	1A
United Nations	D6	Caravan	1B
Power Plant	ED		
Cure for Cancer	D3	Hoover Dam	D9
SETI Transit	D4	Mass Transit	F3
Recycling Center	EE	SS Module	E8
Manhattan Project	D7	MFG Plant	F0
Apollo Program	D5	Couthouse	F9
SS Structural	EA	Hydroplant	EC
SDI Defense	EF	Nuclear Plant	EB
SS Component	E9	Palace	FF

JEUX CRACK

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

COMANCHE

PC

Pour avoir un maximum de médailles sans jouer, éditez le fichier "COMANCHE.NAM".
Pour le premier pilote, allez à l'offset 32 (décimal) du secteur 0000. Et entrez "010203040506070809".
Pour le second pilote, allez à l'offset 80 (décimal) du secteur 0000. Et entrez "010203040506070809".
Pour le troisième pilote, allez à l'offset 112 (décimal) du secteur 0000. Et entrez "010203040506070809".

Michel Van Den Hove



NIGEL MANSELL

ST

Lorsque c'est la fin du dernier tour, et que tu as encore des enfoirés a doubler, passe par les stands, change de pneus et tu as gagné un tour gratos. Ce truc ne marche qu'une seule fois, mais dans cet ultime tour, toutes les autres voitures ne dépassent pas le quarante à l'heure.

L'atariste



SERPENT ISLE

PC

En lançant le programme, tapez: serpent pass s [return]. F2 vous donne accès à un menu très complet. F3 vous téléporte n'importe où dans la carte. F5 vous lance n'importe quel sort, sans perte de mana. ou de composantes. Vous pouvez déplacer tous les objets présents sur la fenêtre (porte, mur). Cependant, l'utilisation de ce cheat mode empêche de visualiser la vraie fin de ce superbe jeu (vous devrez vous en contenter d'une autre.) J'ai dû oublier deux trois trucs, mais je vous laisse découvrir par vous-même.

Draco

LOST VIKINGS

AMIGA

Voici tous les autres codes, pour arriver jusqu'à l'affreux Tomator...

Niveau 21 : CBLT
Niveau 22 : H0PP
Niveau 23 : SMRT
Niveau 24 : V8TR
Niveau 25 : NFL8
Niveau 26 : WKYY
Niveau 27 : CMB0
Niveau 28 : 8BLL
Niveau 29 : TRDR
Niveau 30 : FNTM
Niveau 31 : WRLR
Niveau 32 : TRPD
Niveau 33 : TFFF
Niveau 34 : FRGT
Niveau 35 : 4RN4



MAGIC POCKETS

ST

Pour pouvoir avoir les vies infinies sans cartouche, ni block editor, essayez tout simplement de mourir devant la porte de fin d'un niveau. Cool, non ?

Erwin



PINBALL FANTAISIES

Quand vous êtes devant n'importe quel flipper, tapez EXTRQ BQLLS (en azerty) pour avoir 5 boules, et DIGITQL ILLUSIONS (en azerty) pour bloquer le trou.
Et voici des codes à taper juste avant de rentrer le nombre de joueurs :
EARTHQUAKE pour désactiver le tilt
VACUUM CLEANER pour initialiser les hi-scores
HIGHLANDER pour rendre la balle plus lourde
FAIR PLAY pour désactiver ces options.

AMIGA

Stanislas



DUNE II

Argent pour DUNE II, avec les Atéides : Editez une sauvegarde à l'aide de PCTOOLS et recherhez les trois :
&DC,&05 : pour les parties 3,4,5
&A4,&06 : pour la partie 6
&D0,&07 : pour les parties 7,8
&e8,&03 : pour la partie 9
et remplacez par &FF,&FF. Attention, remplacez seulement les trois premiers trouvés. Notez l'emplacement pour une manipulation suivante.

PC

Cédric Guillotin



ULTIMA UNDERWORLD 2

Pour avoir des compétences au maximum, ilvous suffit d'aller dans un répertoire de sauvegarde (save 4 par exemple) et d'éditer le fichier player.dat avec un utilitaire comme PC Tools.
En hexadécimal, changez les octets 27 et 28 par des ff., mais vous pouvez aussi choisir de mettre des ff à d'autres octets de cette ligne. A vous de faire des essais !

PC

Iomax

HUMANS

ST

Voici les codes pour Humans du premier au 20e niveau :

1 - GET A LIFE	2 - CARLOS	3 - HOWIE
4 - CSL	5 - THE HUMBLE ONE	6 - PIXIE
7 - MILESTONE	8 - WAR WAR WAR	9 - J MCKINNON
10 - UNLUCKY	11 - BLUE MONKEY	12 - RED DWARF
13 - BAD TASTE	14 - THE KITCHEN	15 - CJ
16 - SORT IT OUT	17 - SMART	18 - VILLA3BORO2
19 - EARLY MORNING	20 - BORO4LEEDS1	

SERPENT ISLE : ULTIMA 7 PART 2

PC

Voici un truc pour vous faire de l'argent sans trop de problèmes...
Au début, armez-vous du mieux que vous le pourrez (les épées à deux mains ne sont pas inutiles), et sortez de la ville de Monitor. Rendez-vous au poste de garde qui se trouve juste au-dessus. Tuez les gardes, prenez leurs cottes de mailles (Chain Armour) et leurs jambières de mailles (Chain Legging). Allez vendre le tout à l'armurier de Monitor. Si vous retournez au poste de garde, la relève sera là, prête à succomber sous vos coups, et ainsi de suite...

Nicolas Vanderstock

NICKY BOOM II

AMIGA

Pour avoir les vies infinies, il suffit d'entrer "DRINN" à la place d'un code de niveau. Ensuite, pendant le jeu, on peut accéder à d'autres choses, en appuyant sur les touches suivantes :

F1 - Invulnérabilité
F2 - 9 Bombes
F3 - 9 Clefs
F4 - 9 Sifflets
Backspace - Niveau suivant

Voici les codes de tous les niveaux...
Niveau B : DRACO
Niveau C : ATIKH
Niveau D : FIRAM
Niveau E : LURNA
Niveau F : PALET
Niveau G : MIURA
Niveau H : SLORY

NICKY BOOM II

ST

Voici les codes des niveaux de ce jeu :
LEVEL B DRACO
LEVEL C ATIKH
LEVEL D FIRAM
LEVEL E LURNA
LEVEL F PALET

Bretzel

WOODY'S WORLD

Et voici en avant-première, les codes pour Woody's World :
EPNGOAGA
EONGAAIA
MKHGCAEG
OIGOFAKP

AMIGA

Et voilà... Ça vous épate ?

Retry II

TRANSARTICA

Voici comment faire pour finir Transartica en moins de 3 secondes !!! Et tant pis pour le suspense. La base secrète est en 65 19. Envoyez un espion, et ensuite faites la péter, à condition d'avoir la deuxième chaudière et la foreuse. Allez en 157 68, là il y a un passage qui vous mènera droit au gyco, et c'est fini !

AMIGA

Unite

LAST NINJA 3

1 = SUSS
2 = IMED
3 = URTI
4 = BASD
5 = NOUS 6 = RERO

AMIGA

Tapez ces codes dans les High-scores pour sauter au niveau correspondant.

Big Fléau

PREHISTORIK II

PC

Voici les codes :

Facile	Expert
9FD4	1377
E1E2	5585
6607	C927
D9A1	4D44
1BBO	7EDO
5DC6	COE6
Pas de forteresse pour ce niveau !	OZF5

Si vous n'avez pas peur que votre PC chauffe, mettez un dico sur la barre d'espacement et placez-vous à un endroit où les monstres sortent souvent (exemple : trou d'araignée). Vous aurez une vie tous les 250 000 points. Laissez-le cuire quelques heures, et à votre retour, vous aurez assez de vies pour finir le jeu (exemple : en une nuit, j'ai eu 71 vies !!). Un conseil : tapez un peu partout avec la massue, ce jeu est bourré de vies, de passages et de bonus stages !

The D & C Brothers

ALONE IN THE DARK

PC

Si, malgré la soluce du n°34, vous n'avez pas réussi à finir ce jeu par manque de vies, de balles ou de lumière, suivez nos directives et plus jamais la demeure de Deuteros ne vous fera frissonner ! Vraiment, on vous mâche le travail !!
Voici l'emplacement des valeurs dans les sauvegardes :
Editez d'abord votre fichier de sauv. où le personnage est en "manque", et remplacez les valeurs :

Sujets:	Secteur:	Offset:	Remplacer par:	Résultat:
Points de vie	38	426	FF 05	1535 points de vie
Lampe	38	400	FF 05	1535 points
Fusil	38	410	FF 05	1535 cartouches
Revolver	39	56	FF 05	1535 balles

Remarque : il n'est pas nécessaire de posséder l'objet pour le modifier, ainsi la lampe que vous trouverez sera-t-elle déjà chargée à fond... n'oubliez pas les allumettes !!

Carim Khoyratty

PC

MEGASTAR joystick

Flight S

10 ans de Flight Simulator



EDITEUR MICROSOFT

SIMULATION | NOTICE VO: BÊTA | 2 JOUEURS

9 MO | 1 MO | SOURIS/CLAVIER/STICK

VGA/SVGA | CARTE SON

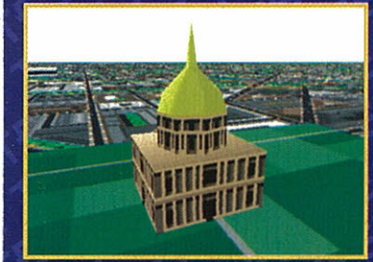
- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE

GRAPHISME	19
BRUITAGE	14
MUSIQUE	--
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	20
ORIGINALITE	14
GLOBAL	95%

UP & DOWN

▲ Le mapping des objets 3D.
▲ Le mode SVGA.
▲ L'ergonomie est beaucoup mieux pensée.

▼ L'obligation de disposer d'un 486 minimum.



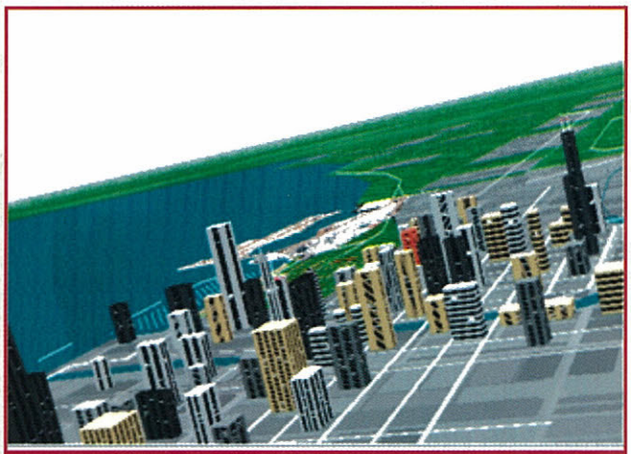
CONFIG. MINI: 386 SX 25

Flight Simulator était, au début des années 80, considéré comme le produit qui utilisait le plus les différentes instructions du processeur de l'IBM. A tel point, qu'à l'avènement des premiers clones taïwanais, on jugeait de leur compatibilité en fonction de leur comportement face au redoutable Flight Simulator 2 !. Bref, à l'époque où le Sicob existait encore, la présence sur un stand des pylônes en zig zag de Kantakee était un gage de qualité, dont la presse professionnelle ou les publicités se faisaient l'écho avec enthousiasme. De nos jours, on ne sait plus trop qui, D'IBM ou de la concurrence, propose les machines les plus "compatibles", mais il ressort de cette épopée que Flight Simulator fut et demeure un produit de pointe ayant toujours collé au marché du moment.

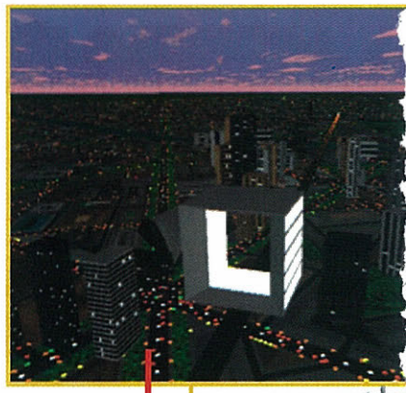
N'en déplaise aux nostalgiques, envoyons balader les souvenirs, car FS fête dignement ses 10 ans avec une version 5 révolutionnaire. Je n'ai jamais eu un tel choc en découvrant un nouveau jeu. Voici les raisons de cet enthousiasme.

CHECK LIST

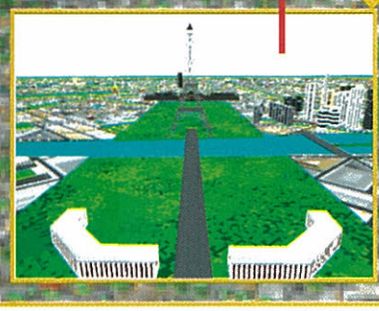
Avant tout, commençons par nous assurer que nous disposons du matériel adéquat, à savoir un PC rapide. Microsoft, très optimiste, place la barre assez bas, en assurant que le programme tourne sur un 386 33. Même s'il est vrai qu'en se passant de quelques détails, on pourra profiter d'une version de toute façon supérieure à la précédente, il est plus raisonnable de tabler sur une configuration "maous costo". Un 486 33 muni d'une vidéo rapide semble être le minimum viable, mais on tirera vraiment profit du produit si l'on est en possession d'un 486 50 et d'une carte vidéo Local Bus. Eh oui, FS5 est en SVGA 640 x 400 256 couleurs ! Le DX2 66 sera naturellement apprécié, mais attention, passé la barre du 486, c'est surtout l'affichage qui prime. Côté mémoire, on devra disposer de 530 Ko en conventionnel (ce qui est raisonnable) et d'au moins 1 Mo de mémoire additionnelle, si possible paginée. Prévoir également 9 Mo sur le disque dur. Naturellement, et

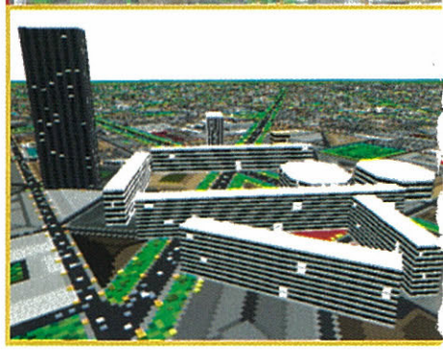


Chicago et ses immeubles.





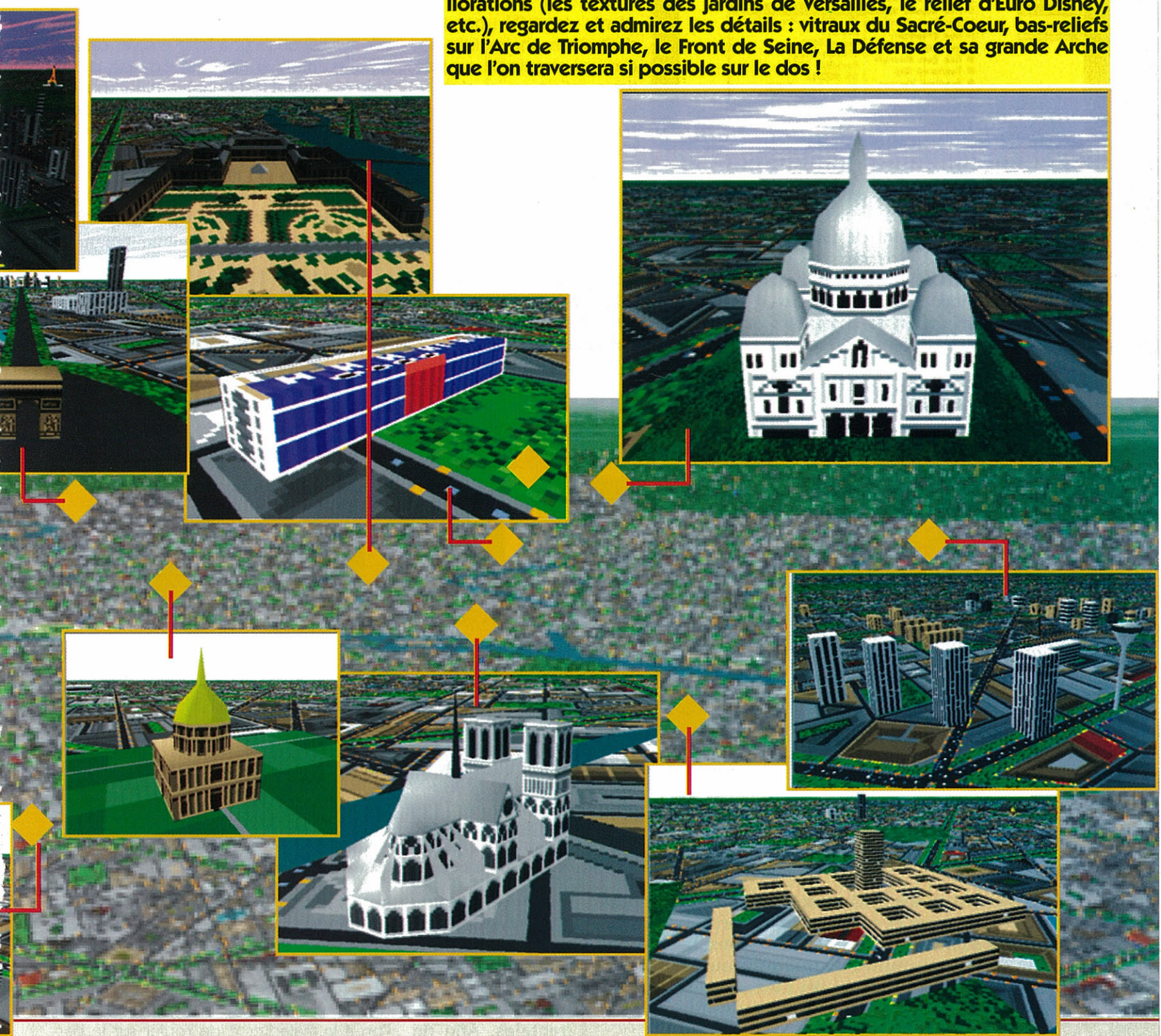




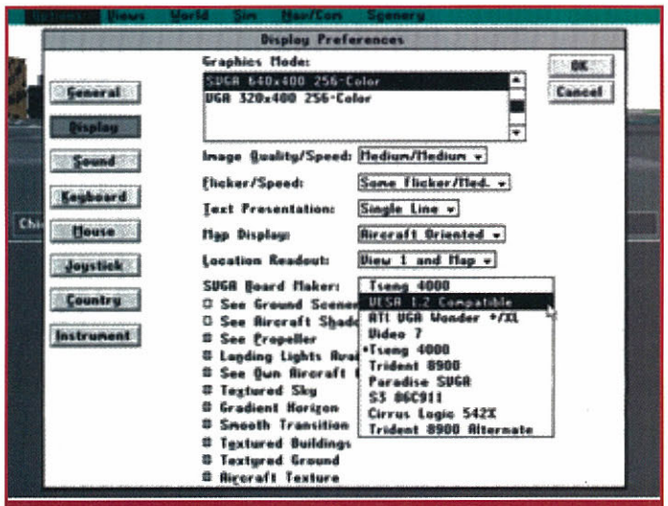
Seb est resté 202 heures sur le serveur !

Simulator 5

Présenté en même temps que FS5, ce premier Add On est pour le moins décoiffant. En attendant la version définitive, qui comportera des améliorations (les textures des jardins de Versailles, le relief d'Euro Disney, etc.), regardez et admirez les détails : vitraux du Sacré-Coeur, bas-reliefs sur l'Arc de Triomphe, le Front de Seine, La Défense et sa grande Arche que l'on traversera si possible sur le dos !



Flight Simulator 5



Les menus sont de type Windows.

Lorsqu'ils ne s'évanouissent pas, c'est généralement par une expression de ce type que les pilotes commencent leur découverte de FS5. Nous voici face à la piste 36 de Chicago Meigs. Même si tous les instruments ne sont pas encore à la bonne place, la planche de bord est criante de vérité : normal, il s'agit d'une photo digitalisée (texture granuleuse du plastique, reflets sur les cadrans, tout y est, y compris le numéro de série !). Passé ce choc, on s'apercoit, à ce moment-là, que ce qui se passe derrière la verrière est au moins tout autant sidérant : le ciel est dégradé et les nuages ressemblent à des nuages. Ils ressemblent VRAIMENT à des nuages. Normal, il s'agit de textures générées par fractales. Afin de profiter de la vue, voyons les choses de l'extérieur. Surprise, on peut se voir du dehors à travers la verrière : pratique pour garder un oeil sur les instruments. Un appui sur W et hop, voici la vue qui passe en plein écran. Les immeubles, très nombreux, disposent de leurs textures, la piste ressemble à une vraie piste, et quant à l'avion...

Ah... ce Cessna... Admirez un peu l'engin, bénéficiant lui aussi des joies du mapping (voir encadré à ce sujet). Afin d'accélérer les choses, on peut à loisir enlever certains détails, mais si l'on est équipé d'une machine rapide, on pourra profiter d'un ciel dégradé, de nuages générés, d'aéroports mappés (dans le cas de Chicago, c'est même une photo-satellite qui a été "collée" sur le décor). Les immeubles ont, comme l'appareil, une ombre portée au sol, et l'hélice se voit aussi bien à l'arrêt qu'en vol, avec effet stroboscopique lorsque l'on change de régime. De plus, une option de lissage permet d'adoucir les contours de l'ensemble.

Au décollage, on apprend avec plaisir que l'appareil est équipé d'amortisseurs, et si l'on a la maladresse de rouler sur le bas-côté en terre, l'avion tressaute.

les possesseurs de l'ancienne version l'ont déjà compris, plus on aura de mémoire, mieux ce sera, l'idéal étant de pouvoir mettre l'intégralité du programme sur RAM disque. De plus, une carte son, compatible Sound Blaster ou Vidéo Sound System, permettra de profiter des bruitages que les possesseurs de Sounds and Graphics Upgrade connaissaient déjà. Pour simplifier, disons que plus la machine sera puissante, mieux ce sera (FS5 est compatible Pentium).

Version bêta testée en modes SVGA 640 x 400 et VGA 320 x 200, avec DOS 6 et DOS 6, plus QEMM 7 sur 486 66 Local Bus, 8 Mo de Ram (Video Local Bus Cirrus Logic GD5426), et avec DOS 6 uniquement sur 486 33, 4 Mo de Ram (Vidéo Tseng 4000). A noter que le logiciel est plus rapide avec de la mémoire XMS qu'avec de la mémoire EMS. La version définitive comportera quelques décors et textures supplémentaires (pierres, rochers et vagues sur l'eau).

WAOW !



En ce moment, la grande mode, lancée par Comanche, F15 et autres Strike Commander, c'est le mapping. Cette technique, qui consiste à appliquer sur un objet 3D une texture provenant d'images réelles digitalisées puis retravaillés ou directement générées par fractales, atteint ici des sommets. Les sols, ciels, immeubles, appareils et tableaux de bord y gagnent un réalisme absolu.


Sur l'aéroport, le trafic de camions et d'appareils ajoute au réalisme.

Seb s'est connecté 604 fois !









LES AVIONS.

Une fois en l'air, c'est là qu'on se rend compte de la beauté du paysage. Pour peu que les options d'affichage des décors et des scènes dynamiques soient au maximum, on observe un trafic d'appareils et de véhicules divers sur l'aéroport, et l'on découvre de nombreux bâtiments dont on ne soupçonnait pas l'existence : hangars, planétarium en bout de piste, stade, etc. Le temps de jeter un coup d'oeil sur un dirigeable qui survole Meigs, et en route vers la ville ! En mode maxi, ce ne sont pas moins d'une cinquantaine d'immeubles de toutes tailles et formes, que le regard embrasse. Au fur et à mesure que l'appareil avance, on aperçoit de nouveaux détails : des antennes sur les tours les plus hautes, et un réseau de rues, fleuves et routes du meilleur effet. Je parle de Meigs, mais j'aurais pu parler de n'importe quel autre, car FS5 permet de voler dans le monde entier directement, gestion de fuseaux horaires comprise. Les data-disk à venir ne rajouteront que des détails à des zones précises : gros aéroports, villes, lieux particuliers, etc.



LES PLANCHES DE BORD







COUCHE DE SOLEIL SUR LA BAIE

Comme il m'avait semblé, la lumière diminue par crans. Soudain, je découvre une vue au crépuscule, et là, second choc : les premières étoiles apparaissent dans un ciel rosé jouant avec des nuages à l'aspect nacré. La lune est, elle aussi, au rendez-vous. La traversée de la couche nuageuse, particulièrement soignée, donne l'occasion de voir le paysage au travers d'un tramage du meilleur effet, et au-dessus, dans le bleu, on découvre une mer d'ouate s'étendant jusqu'à un horizon au dégradé subtil. Jusqu'à la nuit, la luminosité va continuer de baisser, par crans. Dès le crépuscule, la ville est constellée de lumières, mais c'est la nuit que l'on découvre un paysage féerique : fenêtres des immeubles, voyants de signalisation sur les bâtiments ou antennes trop proéminentes, et ça et là, un ou deux néons publicitaires déchirant un ciel non pas noir d'encre, mais bleu très foncé, comme dans la réalité, ce qui laisse l'occasion d'apercevoir les nuages de nuit. En s'approchant, on peut lire le néon très distinctement. Pas de blague, il ne s'agit pas de s'encastrer dans la tour, car FS5 gère, à la demande, les colisions avec les immeubles et autres appareils. J'allume les voyants du tableau de bord, et la cabine se nimbe d'une lumière rouge, ambiance lampe de

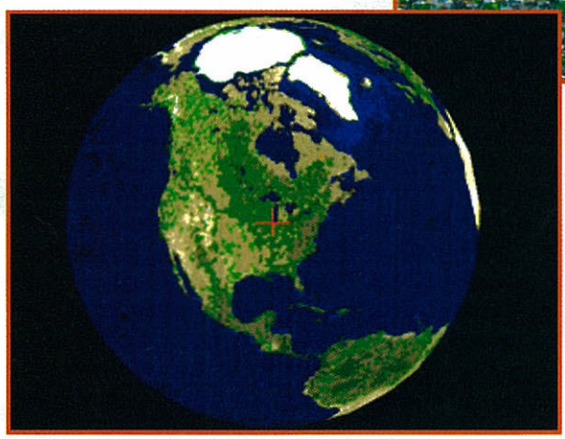
Flight Simulator 5

secours dans les sous-marins. A-t-on poussé le détail à représenter l'appareil à l'extérieur en mode nuit ? Oui, de chaque côté de l'aile, les feux de signalisation (rouge babord, vert tribord, comme en bateau) sont présents ; idem en ce qui concerne le feu d'aileron qui clignote doucement. Seule la cabine n'est pas éclairée. En revanche, un choc m'attend à l'atterrissage. Non seulement les balises de pistes sont représentées de facon très réaliste, ainsi que les abords du terrain, délimités par des feux oranges, mais dès que j'entame l'approche finale, j'ai l'agréable surprise de découvrir que le projecteur avant de l'appareil éclaire la piste !

DU NOUVEAU DANS LES MENUS

Ouf ! après avoir rebondi deux ou trois fois et remarqué que les freins droit et gauche sont gérés (bonjour le dérapage final !), je coupe le moteur et décide d'aller voir de plus près les options. En haut de l'écran, la barre de menu permet d'ouvrir de nombreuses fenêtres aux menus enfin clairs. On retrouve toutes les commandes de FS 4 dotées d'améliorations de taille. Sans les détailler toutes, citons le menu "préférence", qui permet de gérer très finement le réalisme de l'affichage, du son, de la souris, du clavier, du joystick et même les modes de calcul selon le pays : pieds ou mètres ! Ces options, ainsi que d'autres, peuvent être sauvées de façon simple dans un fichier de votre choix, ce dernier pouvant être chargé directement au démarrage. Bonne nouvelle pour les maladroits : les leçons de FS5 sont plus détaillées, et si après ça vous ne pouvez toujours pas vous poser sans casser du bois, l'option "Land Me" vous fait atterrir sur la piste la plus proche. Autre gadget très chic, un appareil photo qui permet de sauver au format PCX, la fenêtre de son choix. Bonne nouvelle, un menu "Airport" rangé par zone (Chicago, L.A., New York, etc.) permet de se téléporter directement sur la piste de son choix. Un mode "recherche" permet aussi de se rendre en tout point en utilisant la bonne vieille méthode des "latitude et longitude". En ce qui concerne le menu "Sim", on trouve une option permettant d'accélérer le temps (l'option de déplacement rapide "Slew" existe toujours). Enfin, le menu "scenery" gérant le degré de complexité des objets mobiles et immobiles, tient compte des deux fenêtres de vues. On peut ainsi passer d'une vue hyper détaillée à une vue plus rapide en plein vol. Dommage que la configuration des textures et autres lissages ne dispose pas de la même option.





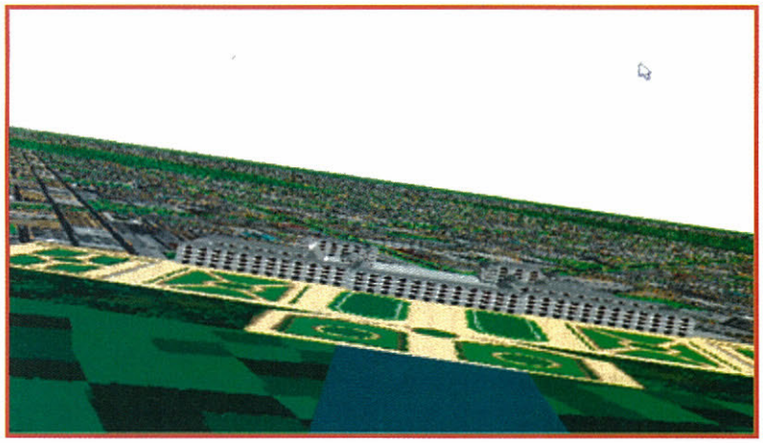
Le zoom sur la carte confirme que l'on peut se rendre dans n'importe quelle partie du monde.



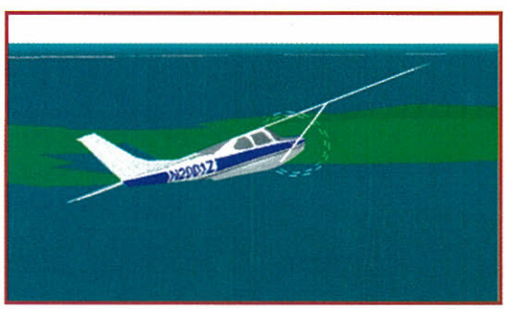
DES AVIONS PLUS REALISTES

En vol, l'appareil répond de façon beaucoup plus proche de la réalité, surtout si l'on configure le menu "realism/reliability" au maximum. On se rend compte, dès lors, qu'un paramètre d'importance qui faisait défaut à FS 4, est pris en compte : la force centrifuge de l'hélice. Du coup, l'appareil vire tout seul si l'on ne tient pas le manche et surtout, lorsqu'on tourne, la réaction n'est pas la même, suivant qu'on aille vers la droite, ou vers la gauche. Autre plus, on peut gérer l'orientation des pales de l'hélice. Sur un véritable appareil, cette commande a pour effet de "visser" plus ou moins l'avion dans l'air. Là aussi, une utilisation judicieuse permet d'économiser du carburant et évitera de geler son carburateur. Ne croyez pas que le souci d'économie du fuel soit le fruit d'une quelconque obsession, car votre appareil tombera vraiment en panne sèche si les réservoirs sont vides ; mieux encore, il faudra, sur Cessna, passer d'un réservoir à l'autre au moment opportun. Naturellement, suivant qu'ils soient plus ou moins pleins, les réservoirs influent sur le comportement de l'appareil en vol. Si on le souhaite, ces options peuvent être désactivées, et à tout moment il est possible de refaire





le plein.
Autre vedette de FS, le Lear Jet reprend du galon dans FS5. Miracle, chaque appareil dispose de son propre tableau de bord et mieux encore, de plusieurs. Le Lear permet ainsi d'afficher le tableau en deux fois, les commandes principales (altimètre, compas, assiette, etc.) restant toujours visibles, tandis que la section radio est remplacée, lors d'un appui sur une touche, par les voyants de contrôle des réacteurs. Ces derniers, comme dans la réalité, peuvent être commandés séparément, par exemple pour simuler une panne. Apparemment, FS5 est capable de gérer jusqu'à 4 tableaux de bord par avion, ce qui promet des surprises lorsque sortiront de nouveaux appareils de type 747 ou Concorde. A noter que le Lear dispose dorénavant d'une inversion des réacteurs, bruitage à l'appui.



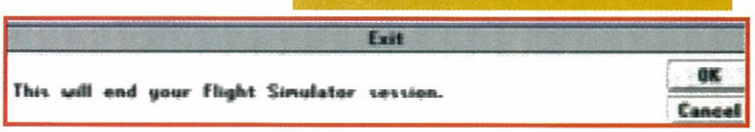
Outre le Cessna et le Lear, FS5 est livré avec un planeur Sweizer et un Sopwith Camel. Le tableau de bord de ces deux derniers engins, tout en bois, est une merveille.

UN FUTUR PLEIN DE PROMESSES

Flight Sim ne serait rien sans les fameux data-disk, et naturellement FS5 n'échappe pas à la règle. Du reste, dès la sortie de FS5, deux modules supplémentaires devraient être disponibles : Paris et New York. Faut-il envoyer vos "vieux" Add On chez Emmaüs ? En théorie, non, car la compatibilité avec les fichiers SCN et les avions créés avec Designer, est autorisée ; en pratique, oui, car le futur s'annonce beaucoup plus esthétique, et il sera difficile, en ayant goûté à la version 5, de se contenter des tristes carrés d'antant. Pour conclure, sachez que FS5 sera disponible fin septembre en VO, et fin octobre en francais, de même que les "scenary disk" Paris et New York. Je vous engage à patienter car il ne sera pas possible de vous procurer de remise à jour.Voilà, fin de cette ode à Flight Simulator, jusqu'alors plus beau logiciel du monde pour des millions de passionnés, et dorénavant plus beau logiciel du monde tout court.

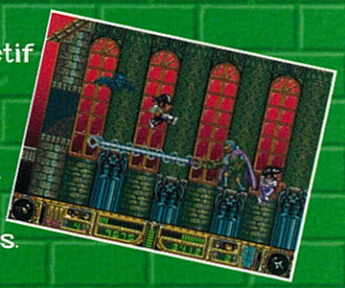
Moulinex (Mike Lima X-Ray).

95%

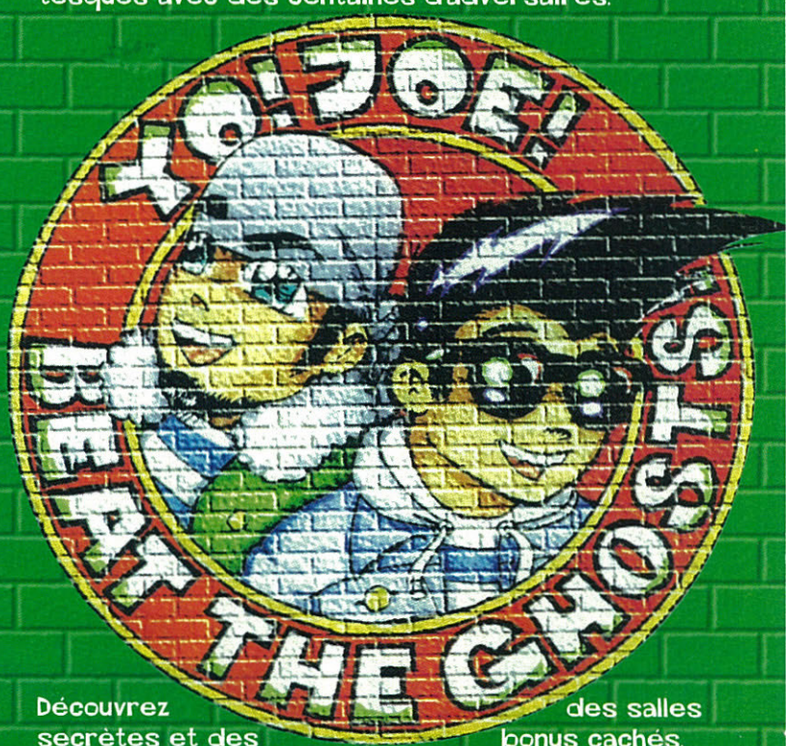


Yo! Joe!

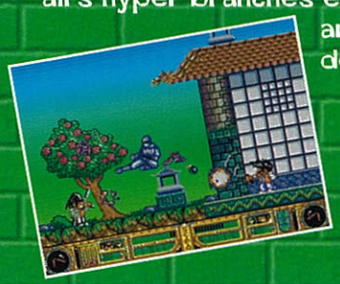
La "secte Noire" est une société secrète dont l'objectif est la domination totale du monde. Le Comte Cosimo, Meanotaurus, Marcos Cane, Sheebop et leur chef diabolique, Professeur X, sont tous d'horribles personnages.



Accompagnez Joe et Nat dans 6 niveaux gigantesques avec des centaines d'adversaires.



Découvrez des salles secrètes et des bonus cachés. Affrontez l'ennemi suprême, le professeur X, dans une épreuvede force frénétique et montrez-lui qui est le chef. Jouez seul ou avec un ami, écoutez 9 airs hyper branchés et choisissez parmi les 6 armes à la disposition de Joe et Nat.



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

Play Byte

Bientôt disponible sur PC et AG.
"Un jeu d'arcade gigantesque... des heures d'éclate en perspective." Génération 4, 86%
"Un jeu plein de surprises et d'action dont on n'est pas près de se lasser." Joystick, 87%

MEGASTAR joystick

En vente dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48 57 65 52

ST

MEGASTAR joystick

ZOO

Le meilleur jeu de plate-forme sur ST



EDITEUR GREMLIN

PLATE-FORME | NOTICE VF: 15 | 1 JOUEUR

512 KO | 2 DISQUETTES | STICK/CLAVIER

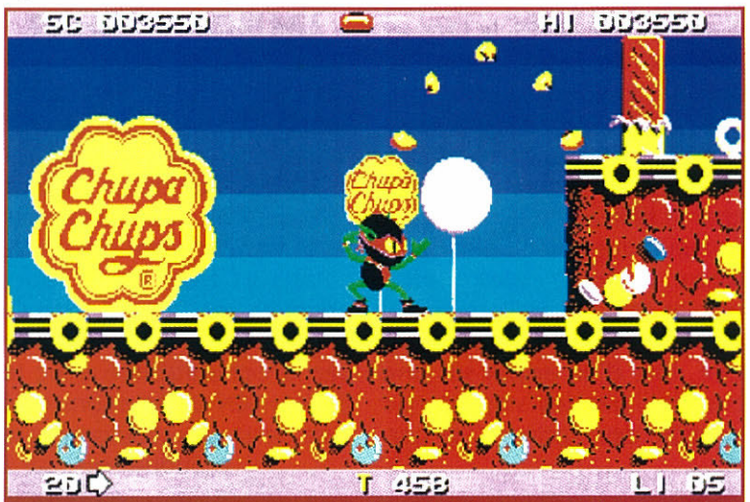
GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	16
GLOBAL	87%

UP & DOWN

▲ Le meilleur jeu de plate-forme pour cette bécane.
▲ L'animation est fluide et la maniabilité est irréprochable.
▲ La taille conséquente de chaque niveau prolonge grandement la durée de vie du programme.
▼ Pas grand chose, sauf si l'on n'aime pas les jeux de plates-formes.

DEJA TESTE SUR PC, AMIGA 500 & 1200

Tout commence le 1er avril de l'an 4 millions et des brouettes. Ce sacré Zool, être étrange aux allures de fourmi, se balade tranquillement dans l'espace n°8, troisième porte temporelle à gauche. Son job : éliminer tous les pirates et rendre le secteur plus sûr. Mais ce jour-là, tout ne se passe pas comme prévu. Le Ninja de la dimension perdue se retrouve nez à nez avec l'infâme "Tarba le Grec", l'un des gangsters les plus dangereux de la région.



Ah, les sucreries ! Qui n'a jamais rêvé de se perdre chez Haribo ? Allez, on ne me la fait pas à moi ! Mais admirez plutôt la position de notre héros ! Une glissade pied en avant pour faucher l'adversaire.

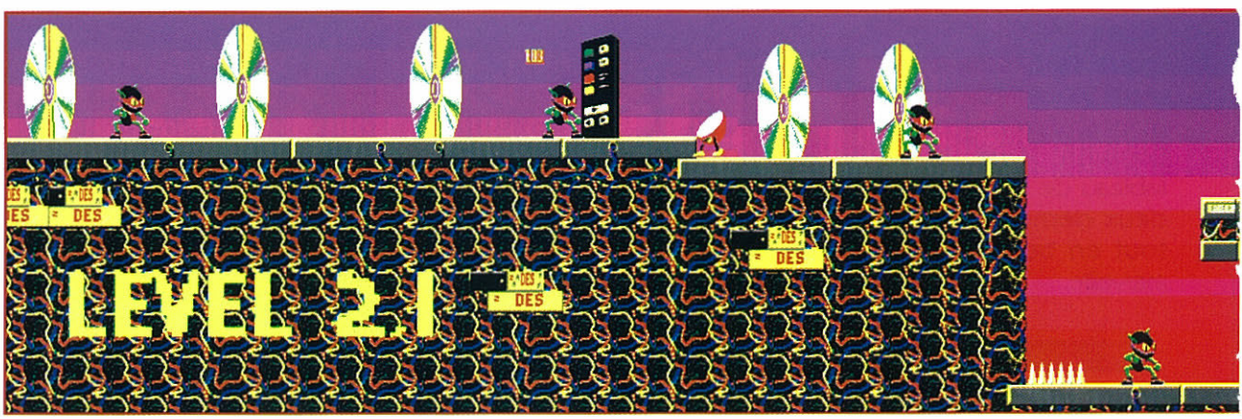
Et en avant, la musique ! Ce monde de l'électronique taïwanaise risque de vous en mettre plein les oreilles. Un conseil, regardez bien où vous mettez les pieds!



A peine Zool a-t-il le dos tourné, que "Tarba le Grec" lui saute dessus... puis plus rien... juste un peu mal aux fesses. Et pour cause, notre héros vient de faire une terrible chute. Il est tombé du 8e ciel pour atterrir dans les sous-sols de la galaxie, lieu étrange où plus rien n'est conventionnel. Le sort de la bestiolle est entre vos mains. Ne l'écrasez pas !

UN MONDE DE TARÉS

Le combat débute dans le monde des sucreries. Zool



Lord Casque Noir s'est pointé 8 fois ! La honte !

ZOOL

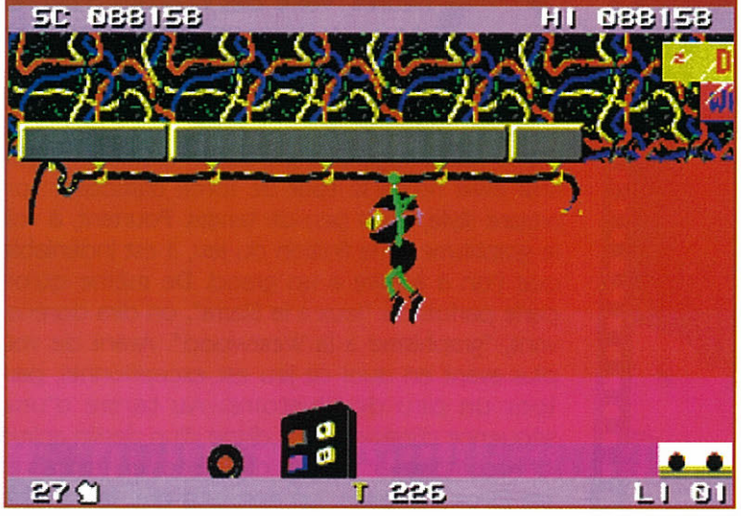


Il existe certains endroits invisibles libérant l'accès à un niveau un peu spécial. L'ami Zool remonte dans son vaisseau et se fait quelques frayeurs dans les abysses de la planète.

doit buter tous les bonbons qui lui tombent sous la dent. Ce sacré battant n'a peur de rien. Armé en tout et pour tout de ses quatre membres, d'un pistolet et de ses ailes minuscules, il fonce à toute allure au milieu des abeilles, des sucres d'orge, des chamallows en ratiboisant tout sur son passage. Il va si vite, que là où il passe, ça pue le caramel. Sacré Zool !

Heureusement pour vous, une multitude de bonus et autres objets de bon augure sont omni-présents dans chaque niveau. Vous pouvez ainsi améliorer vos performances et récupérer l'énergie si rapidement perdue. Lorsque Zool saute en l'air (à défaut d'autre chose), il tournoie sur lui-même en déployant ses deux ailes pour anéantir les antagonistes qui tentent de porter atteinte à sa santé. De même, il est capable de s'agripper à n'importe quelle suface, et même de se dédoubler quand il a bu un coup de trop. Afin de vous éviter d'angoissantes minutes où il faut tout se retaper, quelques points de sauvegarde permettent à Zool de signaler son passage en tapant avec son poing. Les trois niveaux qui constituent chaque stage se terminent avec un boss de fin qui, une fois éliminé, libère le passage pour le stage suivant. Tout comme dans Mario ou autre jeu de plate-forme digne de ce nom, il existe des "Level Bonus" où Zool remonte dans son vaisseau spatial pour récolter le plus possible de points. Voilà donc qui promet de longues heures de jeu en perspective, heuuu. Non, en fait le jeu est en 2D sans aucune perspective, même pas un petit effet de 3D. Voilà donc un jeu qui promet de longues heures tout court.

Un exemple de ce que peut faire cette sacrée fourmi. Vas-y que je m'agrippe d'une main et que je t'escalade le mur comme une grosse bête. Une pastille permet même à Zool de se dédoubler pendant un laps de temps très court.



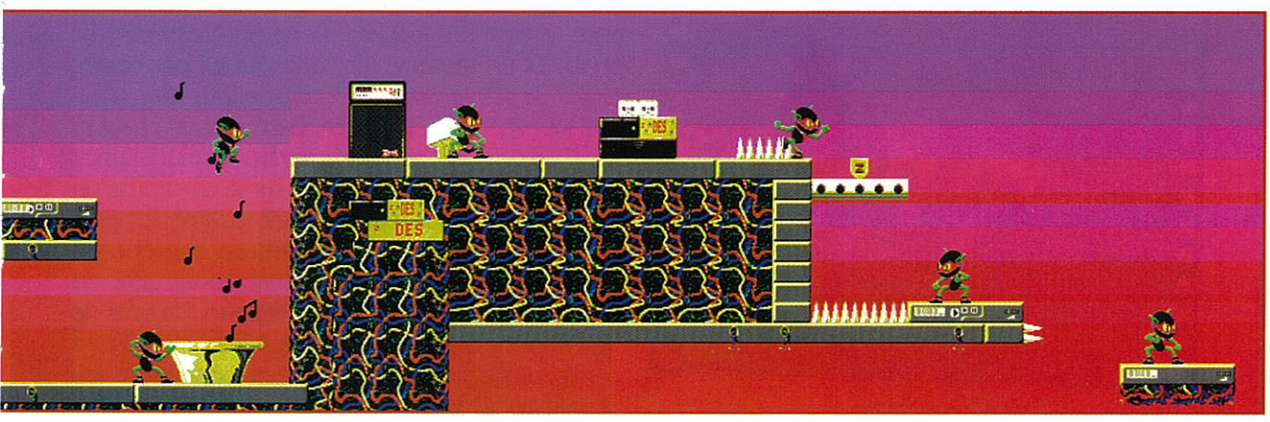
DES ENNEMIS QUI... FOURMILLENT

C'est vraiment le moins que l'on puisse dire, il y en a partout ! On se demande d'ailleurs comment le ST s'en sort aussi bien. Le scrolling est fluide, accompagné d'un dégradé de couleurs parallaxe en arrière-plan, et les sprites sont de taille plutôt correcte. Mais le plus impressionnant reste, sans conteste, la rapidité de l'action. On peut courir, voler, bondir à une vitesse incroyable. C'est vraiment génial.

Zool est merveilleusement animé avec pleins de sprites différents. Lorsqu'il freine, on peut apercevoir de la fumée sous les pieds, il dérape sur la glace, mouline avec ses petits bras pour garder l'équilibre... Du grand art ! Bien entendu, il peut tirer comme un fou et sauter sur ses adversaires pour les aplatir comme des galettes. Cette fourmi en a vraiment dans les jambes ! Mais attention, car le temps vous est précieusement compté et vous n'aurez pas le loisir de regarder le paysage. Zool répond instantanément aux mouvements de la manette sans avoir à glisser comme un cinglé. Pour chaperonner l'ensemble, de superbes bruitages accompagnent l'action tout au long de votre progression.

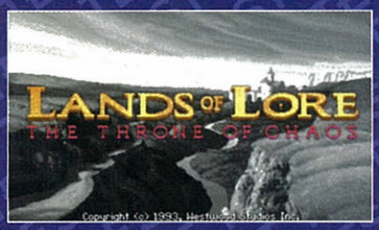
Un must !

LORD CASQUE NOIR



87%

PC



EDITEUR
WESTWOOD
STUDIO

ROLES | NOTICE VO: 15 | 1 JOUEUR

20 MO | 2 MO | SOURIS/CLAVIER

VGA | CARTE SON
- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	8
GLOBAL	91%

UP & DOWN

- ▲ Le graphisme est beau et de bon goût (le mien).
- ▲ Les scènes inter médiaires sont magnifiques.
- ▲ L'interface est pratique.
- ▼ L'ensemble n'est pas très original.
- ▼ Impossible de sauter une scène non interactive.

CONFIG. MINI:
386 25 MHZ

MEGASTAR joystick

Lands

Beau comme un dessin animé





Pendant la traversée, l'écran est animée : la lampe se balance, les lamse passent par dessus la proue du navire.

Après le superbe Kyrandia, Westwood Studio fait un retour en force avec un logiciel qui va vous tenir en haleine des heures, voire des dizaines d'heures durant. Mélangeant exploration, rôles et aventure, Lands Of Lore est un jeu somptueux, prémice à une saga qu'on rêve déjà longue et durable, puisque le sous-titre "The Throne of Chaos" laisse augurer d'une suite. Rarement un éditeur avait réussi le tour de force d'imposer son propre style, en si peu de temps. Pourtant, à voir le graphisme et la finition du jeu, il est indéniable que l'on a à faire à un grand. De même qu'on parle parfois de "jeux à la Sierra", on dira dorénavant, "graphisme à la Westwood". Avant de voir plus avant en quoi ce jeu est exceptionnel, parlons un peu de l'histoire. Au terme d'une séquence d'introduction digne d'un dessin animé et accompagnée de voix digitalisées en français et de force bruitages, on apprend que la sorcière Scottia a décidé d'en finir une fois pour toutes avec le bon Roi Richard. Pour cela, elle doit se procurer un masque magique qui lui permettra, aidée de ses Armées Sombres, de jouir d'un pouvoir immense. Le souverain, basé en son château de Glastone, est heureusement prévenu à temps par un émissaire. Il est décidé sur le champ qu'un héros partira sur l'heure, afin de contrer les projets de Scottia. Si cette dernière cherche un masque, lui, devra, afin d'assurer la sécurité du pays, retrouver une gemme magique. Un bras de fer va donc s'engager entre le héros, c'est-à-dire vous, et de nombreuses forces. Lorsque le jeu commence, vous vous retrouvez dans le châ-

s of Lore

teau. Les décors, absolument somptueux, sont dignes d'un jeu en écran fixe, mais ici les déplacements se font en temps réel, case par case comme dans Dungeon Master et autres Beholder. Le moindre mur est orné de fenêtres, de tableaux, d'objets précieux. Ici et là, des meubles ou des voûtes finement ouvragés rappellent certains écrans de Kyrandia. Mais ne traînons pas en route, le roi vous attend pour vous confier sa mission. Au détour d'un couloir, vous trouvez un marchand d'armes, un herboriste et enfin le roi. Place à une séquence non interactive, et c'est reparti ! Après avoir récupéré au passage un sauf-conduit qui vous permettra de prendre le bateau, et mis la main sur un grimoire magique des plus utiles -puisque dessinant automatiquement un plan légendé-, vous voilà à pied d'oeuvre.

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

A l'extérieur du château se trouve la forêt du nord. Ces bois, dont le seul reproche que l'on puisse en faire est que les dessins sont un peu répétitifs -mais c'est du répétitif de qualité-, sont propices à livrer vos premiers combats. Il est temps de parler un peu de l'interface. Les déplacements, qui se font au clavier, peuvent de même se faire à la souris en cliquant directement sur l'image. Si l'on sélectionne son personnage, on accède à un menu le représentant en silhouette, avec à côté des cases dans lesquelles prendront place les objets directement utiles : anneaux magiques, vêtements, armes, armures, etc. A cet inventaire s'ajoute, en bas de l'écran, un inventaire général correspondant à ce que le personnage porte dans un sac. A la différence d'autres jeux (Underworld par exemple), le sac est toujours ouvert et les objets représentés en permanence à l'écran. Pour utiliser un objet, il suffit de s'en saisir au moyen de la souris et de le



1 Le manuel de sorts, qui se remplit au fur et à mesure de vos découvertes, est à utiliser conjointement avec l'icône 3, afin de déterminer le niveau de puissance psychique consacré à son exécution.
2 Ici, on avance, on recule, on tourne et on marche en crabe. Le pavé numérique, ou un clic directement sur l'image, permet d'arriver au même résultat.
3 En haut, l'arme, en bas, le sort : c'est d'un coup de souris vengeur que vous combattrez vos adversaires. Un seul mouvement est possible, mais lorsque plusieurs personnages se trouvent de front, faces à plusieurs ennemis, les combats prennent en compte leurs positions afin d'infliger des dégâts à l'adversaire le plus proche. A côté, on remarque les barres d'état (magie et vitalité). En cas de blessure, l'icône du personnage change d'aspect.
4 Ici, les objets portés dans un "sac" sont directement accessibles. Lorsque toutes les cases sont pleines, on peut faire scroller le menu.
5 Où vais-je ? La boussole se trouve... dans une maison au sud. Je n'en dirai pas plus.
6 Où suis-je ? Rien de tel qu' un automapping pour le savoir.
7 La lampe s'allume et s'éteint automatiquement, mais il faut la remplir. On la trouve... pas loin de la boussole.
8 L'argent permet d'acheter armes, passages en bateau et herbes magiques.
9 Les options permettent de sauvegarder la partie. A côté, l'icône permettant de dormir. A noter que lorsqu'un seul personnage est fatigué, le ou les autres veillent, ce qui évite de se faire attaquer dans son sommeil.



Est-il utile de vous le préciser, c'est ici que vous gérez les armes, armures et vêtements des personnages.

Lands of Lore



Le système d'automapping inscrit non seulement le tracé des lieux traversés, mais rajoute des légendes automatiquement, afin de vous aider à vous repérer plus aisément. Ce ne sera pas de trop dans les 35 niveaux que comporte le jeu.

faire agir, soit sur l'écran de jeu (par exemple une clef sur une serrure) ou sur le personnage lui-même (dans le cas des potions). On reconnaît là la philosophie Westwood, qui consiste à ne pas assommer le joueur par une avalanche d'options réalistes, certes, mais parfois contraignantes. Lorsque le temps presse, il est toujours désagréable de devoir fouiller12000 coffrets, besaces et autres bourses, afin de mettre la main sur le scroll ou la potion dont on a besoin à la seconde. Dans le même état d'esprit de simplification, la nourriture n'est pas gérée.

Mais je crois que j'entends des pas.

Houla ! Ces trois trolls n'ont pas l'air particulièrement amicaux. Pour se battre, rien de plus simple. Il suffit de cliquer sur l'icône représentant l'arme portée. La magie peut aussi se révéler utile. En début de partie, on ne dispose que d'un sort de type étincelle. Pour le lancer, on clique sur l'icône sort, puis sur le niveau qu'on souhaite lui appliquer. Suivant le choix, plus ou moins de "force psychique" sera consommée. Le temps de ramasser les objets laissés par les adversaires, et reprenons. Avant d'être interrompu par ces inopportuns, je vous parlais de la gestion des objets. S'il n'y a pas de nourriture, on trouve en revanche des fioles et herbes permettant de se soigner. Ces objets sont de deux types : les uns remontent le niveau de vitalité du personnage, et les autres le soignent, par exemple lorsqu'il a été empoisonné. Faute de soins appropriés, un personnage empoisonné voit ses points de vie diminuer à intervalles réguliers (et rapprochés !), et ce jusqu'à la mort. En revanche, pour soigner des blessures ou récupérer de l'énergie, il suffit de dormir.

UNE EQUIPE AU COMPLET

Au terme de nombreuses explorations, vous allez pouvoir rencontrer d'autres personnages qui se joindront à vous. A ce sujet, allez donc faire un tour à l'auberge...

Ceci fait, n'hésitez pas à voir ce que le ou les autres membres de l'équipe transportent et équipez (sans pour autant trop les défavoriser) votre héros. Même si la notion d'équipe existe dans le jeu, vous incarnez avant tout celui que vous avez choisi en début de partie, et si ce dernier meurt, ce sera la fin



Lorsque l'on s'approche d'un bâtiment, ce dernier apparaît.



Cet écran permet de choisir le personnage de départ. A vous de savoir si vous optez pour l'adresse, la force, la magie, ou si vous préférez un personnage plus équilibré.

pour tous. J'ai parlé de châteaux et de forêt, mais pas de JdR digne de ce nom sans sous-terrains. Ces derniers, assez nombreux, sont peuplés de créatures dangereuses et regorgent de pièges et de passages secrets. Regardez bien les murs sur le côté, afin d'y découvrir un éventuel mécanisme et surtout, emportez des pierres. Ces dernières seront très utiles pour résoudre quelques énigmes à base de trappes, bien connues des joueurs de Dungeon Master. Toujours en ce qui concerne les sous-terrains, munissez-vous d'huile car si la nourriture n'est pas décomptée, la lumière, elle, l'est. Heureusement, on ne se retrouve jamais dans le noir complet, mais il est toujours utile de voir où l'on met les pieds. A première vue, on pourrait croire que Lands of Lore est un jeu efficace et simple qu'on termine en un week-end pluvieux, mais il n'en est rien. Réparti en huit chapitres pleins de rebondissements et permettant d'admirer moultes séquences animées, le jeu est riche de 35 sous-terrains et permet de combattre une bonne cinquantaine de monstres, allant du lézard géant à la guêpe non moins géante, en passant par les amazones, les araignées volantes, squelettes, minotaures, rats et orques de toutes tailles.





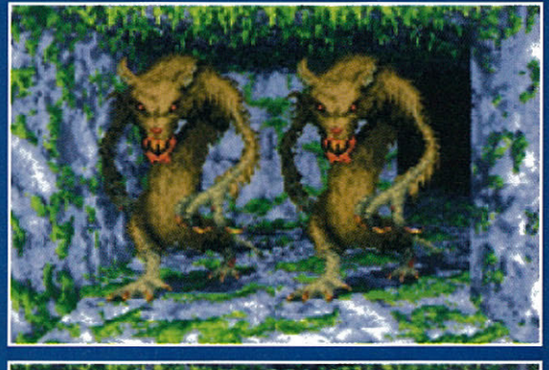
Voici un petit aperçu du bestiaire qui vous attendra à chaque recoin. Au programme, une bonne cinquantaine de zigs de ce genre (peu fréquentables).

BEAU ET BIEN FAIT

Le graphisme, très Walt Disney (genre Merlin, pas Mickey !) est, je l'ai dit, tour à tour superbe, mignon, effrayant, grandiloquant, au gré des situations. Les monstres, fort bien animés, sont superbes, et en plus de nombreuses scènes non interactives que l'on déguste l'air béat (en regrettant toutefois qu'il ne soit pas possible de sauter les passages que l'on connaît), on a droit parfois à des scènes plein écran sur lesquelles il est possible d'agir. Côté son, c'est là aussi une réussite. En plus de certains effets digitalisés, le jeu est accompagné d'une musique très agréable et qui varie, là aussi, suivant les situations. Pour peu que l'on soit équipé d'un Soundblaster, ou mieux, d'un MT 32, c'est comme au cinéma ! L'interface, qui utilise intelligemment la souris en gérant les deux boutons, est une réussite totale, et les différents menus clairs et d'emploi aisé. Ajoutez à cela des textes en français à l'écran, un scénario bien ficelé et efficace, ainsi qu'une possibilité de jouer sous Windows 3.1 (plein écran exclusivement), et voilà Westwood avec un hit de plus, pas forcément novateur, mais reprenant à droite à gauche ce qui se fait de mieux afin d'obtenir un produit parfait, ce qui est un signe évident de sagesse et un gage d'efficacité.

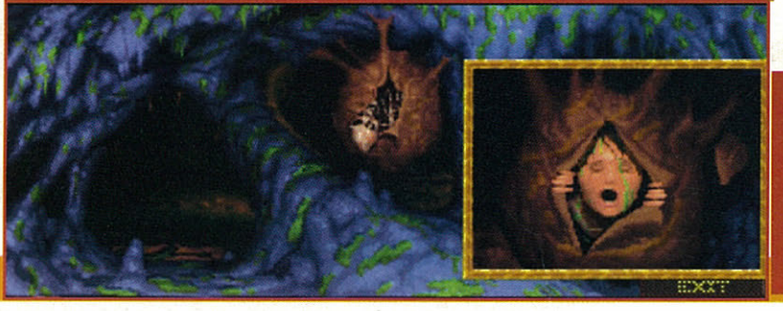
Moulinex











On trouve, dans le jeu, des écrans plein cadre ou non, avec lesquels il est possible d'interagir. Ici, on donne ou prend un objet. Ailleurs, c'est le fait de cliquer sur un point précis de l'image qui déclenchera une action.

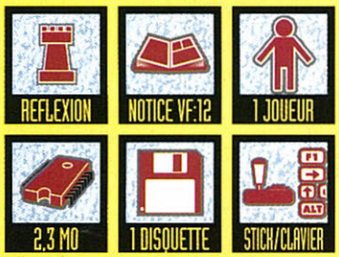
91%

ONE STE

PC **ST**

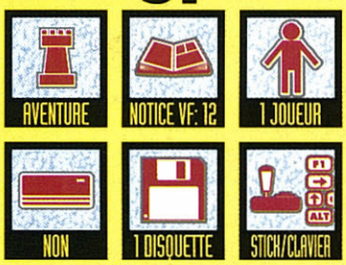
EDITEUR OCEAN

PC



GRAPHISME	14
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
ERGONOMIE	12
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	12
GLOBAL	85%

ST

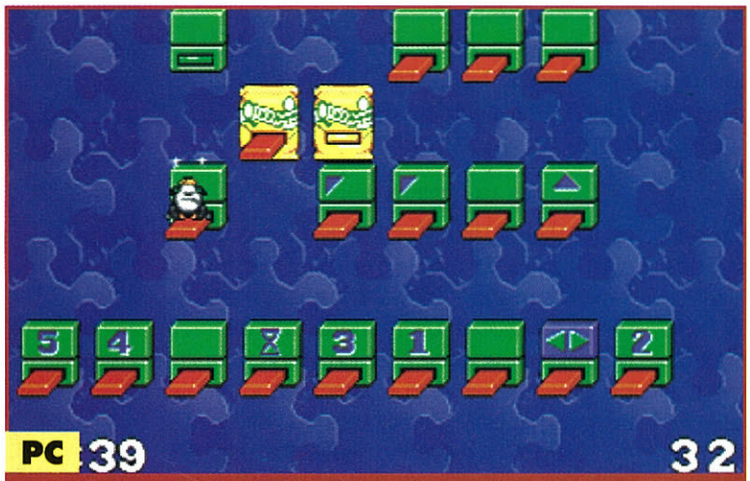


GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
ERGONOMIE	14
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	14
GLOBAL	85%

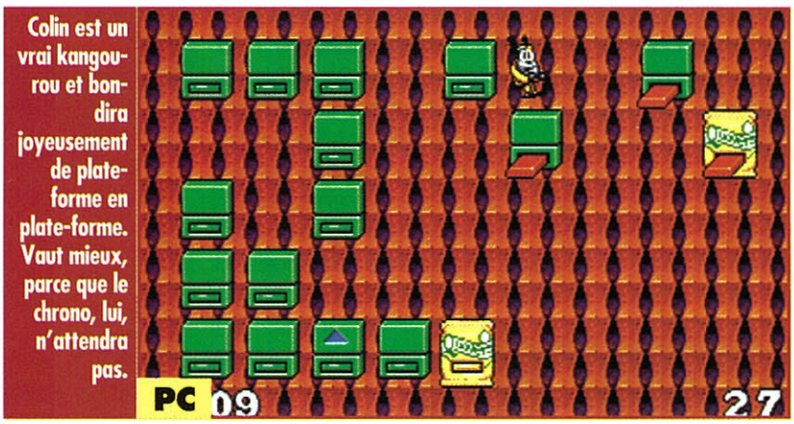
UP & DOWN

▲ Des principes simples à assimiler et une progression des niveaux bien étudiée garantissent un intérêt grandissant et donc une longue durée de vie.
▲ La réalisation est correcte (pas de gros défaut, ni de merveilles à se crasher par terre).
▼ Sur PC, la maniabilité au clavier laisse beaucoup à désirer.
▼ Sur ST, rien de particulier.

DEJA TESTÉ SUR PC, AMIGA 500 & 1200

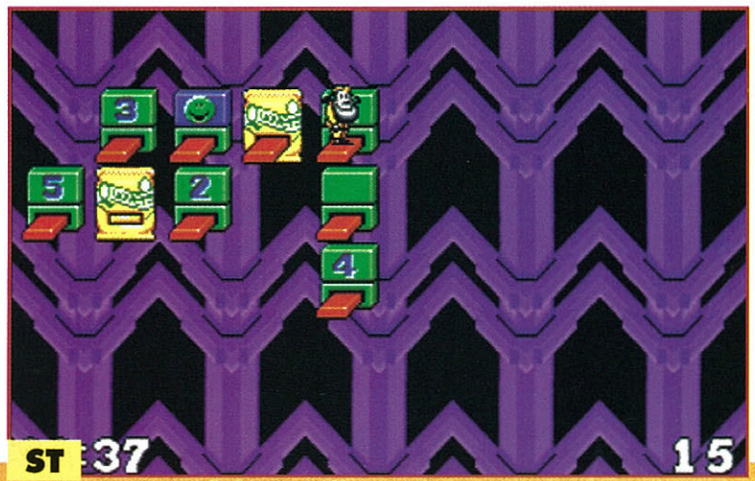


Quand Colin tombe de trop haut (deux plates-formes), il se réceptionne plutôt durement et reste quelques centièmes de secondes, sonné. Sur certains niveaux, ces centièmes de secondes en moins coûteront cher.



Colin est un vrai kangourou et bondira joyeusement de plate-forme en plate-forme. Vaut mieux, parce que le chrono, lui, n'attendra pas.

Après l'excellent Push Over, voici le non moins excellent One Step Beyond. Dans ce jeu "prise de tête", vous dirigez Colin, un toutou à sa mémère très gourmand des céréales Quavers. Sur chaque tableau, vous devez, à partir de la plate-forme de départ, atteindre la plate-forme de sortie après avoir "relevé" toutes les plates-formes du tableau. Parce que - oui bon, ben, j'ai oublié de le signaler-, les plates-formes se relèvent dès que vous les quittez. Bref, ça a l'air simple au début, mais ça se complique très vite avec l'arrivée imminente des plates-formes spéciales qui ont des propriétés particulières, comme vous envoyer directement vers le bas, faire relever les plates-formes se trouvant à côté, etc. Le but du jeu est donc de trouver le chemin idéal entre l'entrée et la sortie. Ah oui, j'ai oublié aussi de dire que c'était en temps limité, mais vous l'auriez parié, non ? Colin dispose de sept mouvements de base

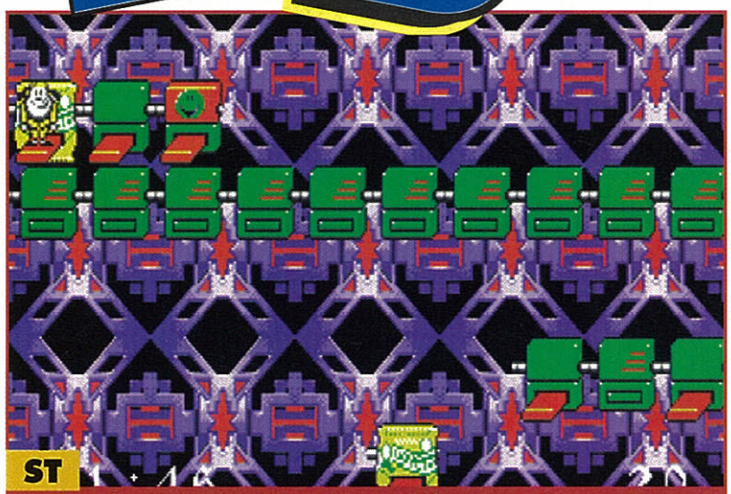


PC

Le principal défaut de la version PC est la maniabilité qui a été très mal étudiée. C'est sûr qu'avec les touches alphanumériques, c'est pas évident de sauter en diagonale, surtout quand il faut les chercher sur le "pavé numérique" (dixit le manuel). Au Joy, ça va mieux. Les graphismes sont mignons sans être extraordinaires, notamment les arrières-plans de certains niveaux. L'animation de Colin est, par contre, très bien réalisée. Faut le voir tomber en grimaçant, ou bondir comme une vraie puce. La bande son est correcte. Un excellent jeu qui n'exploite pas vraiment les capacités du PC, mais excellent quand même.

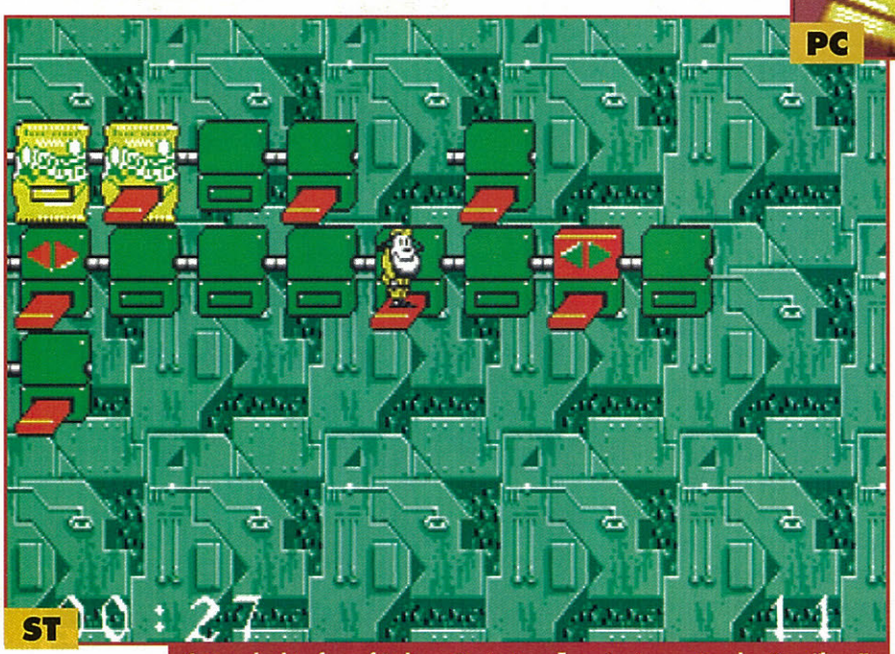
Calor totalise 44 heures !

EP BEYOND



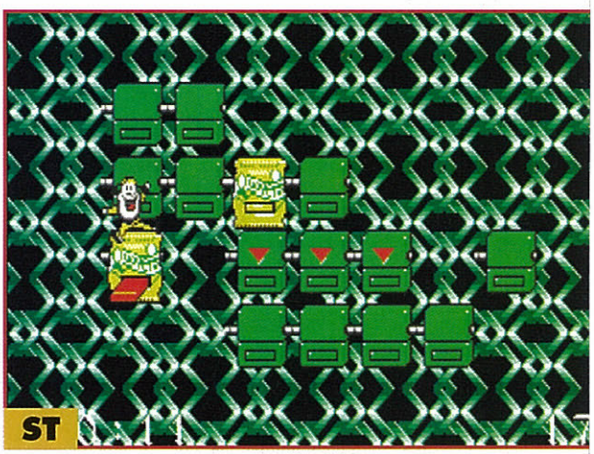
Les plates-formes mouvantes s'ouvrent et se referment tout le temps. Heureusement, une fois que Colin est sur l'une d'elle, elle ne bougera plus.





Ce type de plate-forme fait disparaître toutes celles qui se trouvent sur la même "ligne". Il convient de planifier ses déplacements pour ne pas se retrouver au dépourvu.

(haut/gauche, haut/droite, gauche, droite, bas/gauche, bas, bas/droite) pour atteindre les plates-formes contiguës. Mais il peut aussi faire des "maxi-sauts" pour atteindre les plates-formes se trouvant à deux "cases" de son point de départ. Avec tous ces mouvements, il est paré à passer brillamment tous les niveaux. Quand il y arrive effectivement, il gagne un bonus qui est une sorte de joker. Ce dernier sera d'un grand secours, dans les niveaux les plus ardus, pour recommencer un niveau au moment où l'on a fait une faute, évitant ainsi de devoir tout refaire depuis le début. Les "sauvegardes" de niveaux se font par un système de codes -différents selon la machine, ouin !-. Bref, des principes simples - One Step Beyond est d'ailleurs beaucoup plus facile d'accès que Push Over- pour un intérêt immense. **CALOR**



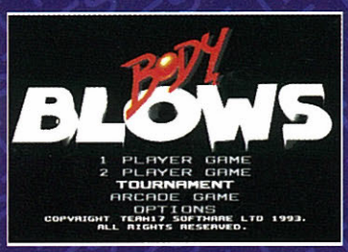
ST

Sur ST, la maniabilité est sans faille avec le joystick, même si certains niveaux requièrent tant de dextérité, et sont si chronométrés qu'il faut s'y prendre à plusieurs reprises. Les graphismes sont jolis, même si les arrières-plans sont parfois un peu trop colorés, et l'animation de Colin bien réalisée. Ca manque parfois de fluidité, mais ça reste jouable. La musique est omniprésente : on ne peut pas l'enlever, à moins de baisser le son, ce qui est dommage car les bruitages sont plutôt réussis. A l'heure où les bons jeux - voire les jeux tout court- se font bien rares sur ST, One Step Beyond est un titre "remarquable".

PC	ST
85%	85%

PC

DISPO SUR AMIGA



EDITEUR TEAM 17



GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	17
GLOBAL	86%

UP & DOWN

▲ Les gros sprites sont bien animés et les mouvements de certains personnages rappellent fortement ceux de Street Fighter II.
▲ Des bruitages très efficaces, à condition de posséder une Sound-Blaster bien sûr !
▲ Body Blows permet à huit joueurs de s'affronter en mode tournois. C'est génial !
▲ Le nombre de personnages et leurs caractéristiques.
▼ Les graphismes sont de qualité très moyenne et les traits des personnages, grossiers.
▼ Une bonne maniabilité, mais qui manque un peu de souplesse.

CONFIG. MINI: 386 DX 33

MEGASTAR joystick

BODY

Le premier jeu de baston qui fracasse le PC. Quoique...



Dans le mode arcade, vous devez choisir l'un des quatre personnages principaux, affronter les autres et rencontrer l'horrible ordure de MAX. Comme dans SF2, vous aurez droit à une fin différente pour chaque personnage.

Il aura fallu attendre tout ce temps avant de voir le premier jeu de baston sur PC. Comme par hasard, c'est Team 17, le spécialiste du jeu d'arcade, qui donne le coup d'envoi avec Body Blows, soft s'inspirant très largement de Street Fighter II. Alors, coup d'essai ou coup de maître? Coup de boule, ouais !



BOUGES DE LA !

"Qu'est-ce que t'as, grosse larve ? Tu'm cherches, nabot ? J't'éclate la tête, moi ! Raclure, enfant de puteau, fils de mutin, trou d'uc du dimanche. Allez, commence à t'battres, j'arrive. Ahah, tu flippes comme un vieux chien du Bronx... Paf ! Prends ça dans ta gueule, macaque !"
Ah, ben ça défoule ! J'aime bien taper sur un tas de jeunes morveux, ça m'éclate. Comment ça, vous aussi ? Eh bien voilà qui tombe à pic (comme dirait Moulinex qui se ramasse dans tous les bureaux en ce moment), Body Blows vous propose de distribuer quelques patates à droite et à gauche en sélectionnant l'un des dix personnages disponibles. De nationalités et de styles très différents, chacun d'eux possède plus de forces que de cervelle, plus de souplesse qu'un félin, plus

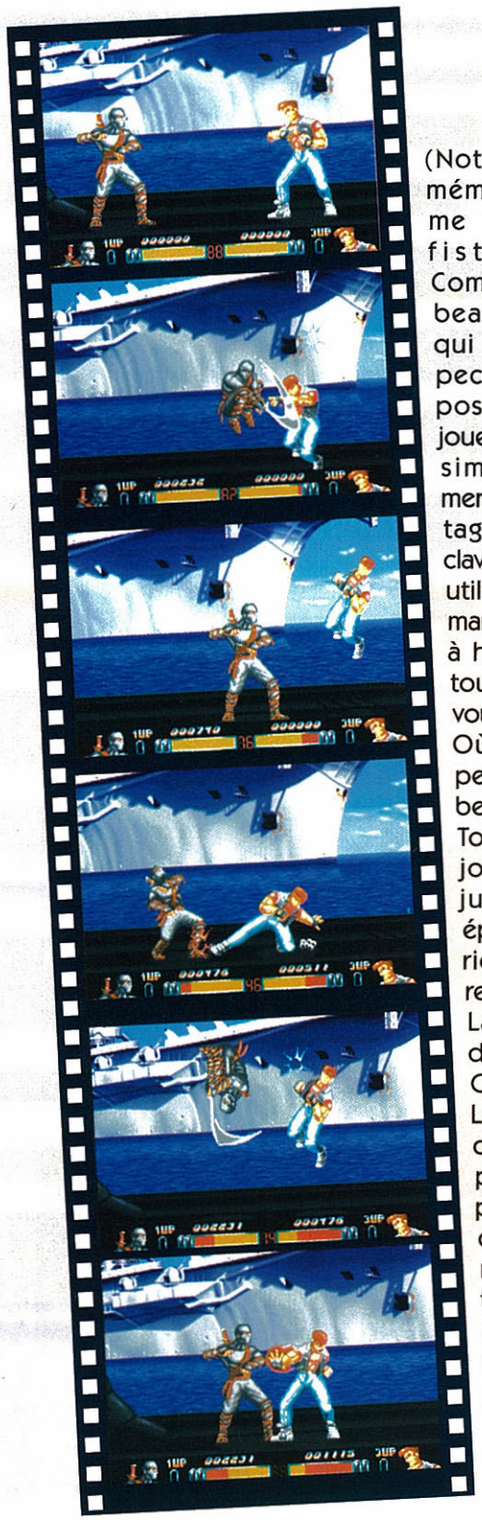
Si vous ne savez pas comment chauffer vos longues soirées d'hiver, demandez donc à un pote de venir faire un petit tournoi, question de s'éclater un peu.





Nik et Dan sont les deux frères ennemis. Ils dirigent chacun une bande et ne cessent de se rentrer dans le lard, les cochons. Méfiance, car ils ont les mêmes points forts et points faibles.

7 BLOUS



(Note de ma mémé : "Tu me déçois fiston."). Comme tout beat'em up qui se respecte, il est possible de jouer à deux simultanément en partageant le clavier ou en utilisant des manettes de jeux. Mais c'est à huit que l'action prend toute son ampleur. Eh oui, vous avez bien lu ! (NDMM : Où ça? c'est écrit trop petit.). Body Blows innove bel et bien avec un mode Tournoi permettant à huit joueurs de s'affronter jusqu'à l'insoutenable épreuve de la finale. Une riche idée, ma foi ! Mais revenons plutôt en arrière ! La terre était pleine de dynosaures... Oops, pardon. Le menu de départ permet de paramétrer le temps de chaque partie, le volume sonore, la possibilité de choisir plusieurs fois le même combattant, le niveau de difficulté... et tout un tas de bidules sans importance.



Les graphismes sont ultra-classiques et de réalisation moyenne. La résolution VGA n'étant pas très fine, il aurait été bien venu d'utiliser un effet anti-aliasing autour des personnages.

FIGHT !

On croyait le PC incapable de rivaliser avec des machines telles que le Cray III. C'est vrai ! (j'ai vérifié) Mais essayez donc de trouver Street Fighter sur Cray. En attendant, Body Blows offre de l'action fluide et rapide. Les 21 coups disponibles sont assez bien décomposés, sans atteindre la souplesse de son concurrent direct, et s'enchaînent parfaitement. Finis les vieux à-coup des familles où les yeux dérouillent plus que les sprites. Tiens, parlons-en des sprites ! Ils sont d'une taille très honorable, près de la moitié de l'écran pour être précis. Malheureusement, le choix des couleurs n'est pas toujours du meilleur goût et la mauvaise résolution du mode VGA (320 x 200 pour les arriérés) n'arrange pas les choses. Mais je dois vous avouer que voir de si gros bonhommes sur l'écran d'un PC, ça



Calor, qui aime bien jouer toute la journée, est folle amoureuse de Ninja. Il faut dire qu'il peut disparaître et réapparaître instantanément de l'autre côté de son adversaire... ou rester invisible quelques secondes. Oh, le fourbe!

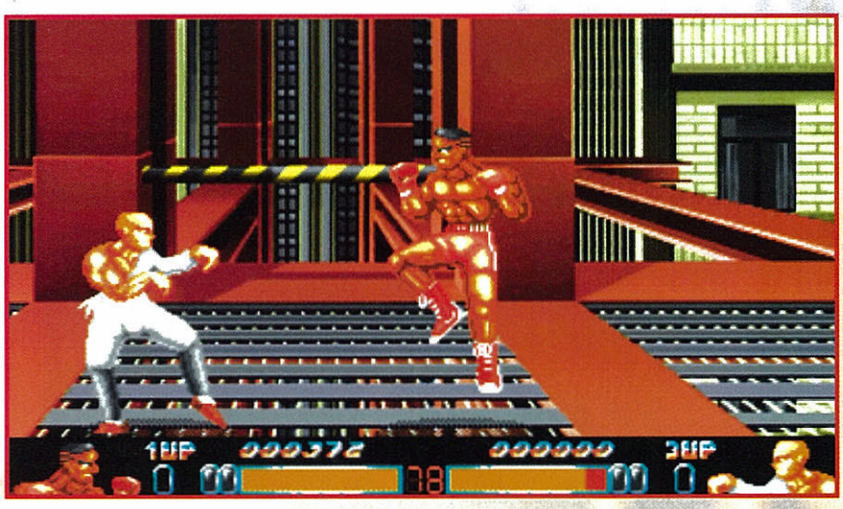
d'adresse que le Bottin et surtout, plus d'un tour dans son sac. De quoi faire mordre la poussière à plus d'un aspirateur

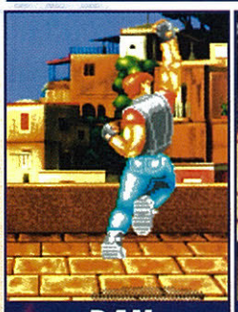
BODY BLOWS

ON M'A DEJA FAIT LE COUP.



NINJA
Un adversaire plus que redoutable. Il connaît quatre coups, se déplace vite et possède une grande résistance.

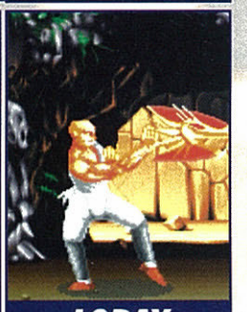




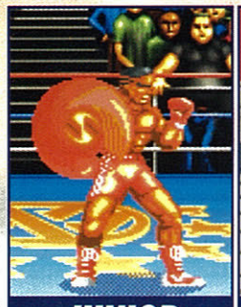
DAN
C'est le frère de Nik. Il est très fort, mais pas très rapide. Il connaît quatre coups spéciaux.



NIK
C'est le frère de Dan. Ses facultés sont strictement identiques à celles de son frangin.



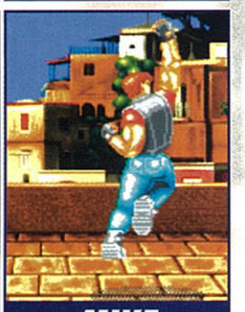
LORAY
Bouddhiste jusqu'au bout des ongles, il maîtrise trois coups spéciaux, dont la fameuse "Flamme du Bouddha".



JUNIOR
D'origine anglaise, ce boxeur n'est pas plus rapide que LORAY, mais plus résistant. Trois coups spéciaux.



KOSSAK
Son imposante carrure lui donne une force colossale, mais lui interdit les mouvements rapides.



MIKE
Mike maîtrise parfaitement le vent. Ces trois coups spéciaux exploitent d'ailleurs ses facultés.



MARIA
Sous ces formes avantageuses se cache une véritable peste. Cinq coups spéciaux et une grande rapidité.



DUG
Un catcheur infernal ! Il connaît pas moins de cinq coups spéciaux, et sa force laisse Maria loin derrière.



YIT-U
C'est le plus rapide de tous, mais ses connaissances ne sont pas grandes. Seulement deux coups spéciaux.

surprend quand même. En poussant le vice un peu loin, on pourrait même imaginer qu'ils vont sortir de l'écran pour vous filer des mandales virtuelles. Non, je plaisante, mais reculez d'un ou deux mètres, on ne sait jamais. En ce qui concerne la jouabilité, il n'y a pas grand chose à redire si ce n'est que les joysticks analogiques sont fortement déconseillés et qu'il est peu pratique de se partager le clavier en l'absence de manette. Si la jouabilité reste malgré tout très bonne, la maniabilité ne parvient pas à égaler celle des jeux sur console. Certes, les personnages répondent au doigt et à l'oeil, mais ça manque un peu d'huile. Quoiqu'il en soit, ce n'est pas bien grave, d'autant plus qu'une panoplie de bruitages redoutables vous plonge si profondément dans le jeu, que même une princesse charmante ne pourrait vous en sortir (sauf si elle est belle, et nue si possible). En plus des "yahhh", des "Ouurrgghh" et des "Aïe, tu me fais mal, goujat", une voix digitale annonce les combats, et une composition d'enfer accompagne l'action. Team 17 ne fait pas les choses à moitié !



Malgré quelques petits défauts de jeunesse, Body Blows permettra à tous ceux qui regrettent de ne pas avoir une console, d'obtenir un avant-goût du danger et un arrière-goût de sang dans la bouche. Avis aux amateurs !

LORD CASQUE, TU VEUX UN PAIN ?



Tape lui dans l'oeil ! Non, non, crève-le plutôt ! Vas y, latte-le, bouffe lui les coudes, arrache lui l'nez!" "Oh ben toi, t'as pas bonne mine ! Viens là, que je t'explose" (NDMM : Mais dis donc, tu t'améliores, tu sais !)

86%



VOUS PROPOSE SON CONTRAT BLEU

(Généralement réservé aux Professionnels)
Pour tout achat de configuration :

- **Assistance HOT LINE** par Numéro Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le S.A.V.
- **Gratuité** des installations et tests périphériques
- **Réinstallation** + formatage du disque dur

Un contrat complet vous sera remis lors de votre achat.

La toute nouvelle console 32 bit de Commodore
- Lecture CD Audio
- Option lecture CD Vidéo
- Livrée avec 2 Jeux

A1200 Avec Moniteur HR
RVB et Vidéo composite
3790 Frs

Moniteur HR
Entrée RGB + Vidéo Composite
Idéal pour Vidéo Informatique
1490 Frs TTC

A600
Avec HD 40Mo Installé
Excellence 2.0
2490 Frs

* Tous nos prix sont ceux en vigueur le jour de la création de cette annonce. Ils seront bien entendu actualisés si nécesssaire le jour de l'achat.

LES CONFIGURATIONS MAD

Premiers pas Vidéo

AMIGA 1200	2490 F
GENLOCK PAL	1890 F
N°1 TITLER	590 F
Total	4870 F

PRIX DE LA CONFIGURATION
4290 F
(Total Mémoire Vive 2Mo)

Premiers pas Infographie

AMIGA 1200	2490 F
4Mo + Horloge + Co-Pro	3280 F
TRUE PAINT	990 F
Total	6790 F

PRIX DE LA CONFIGURATION
5990 F
(Total Mémoire Vive 6Mo)

OPTION DISQUE DUR

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le WB 3.0
et Excellence! 2.0
(Traitement de Texte avec dictionnaire)

Avec une Config MAD :		Acheté Séparément :	
40 Mo :	**1190 F**	40 Mo :	**1390 F**
80 Mo :	**2190 F**	80 Mo :	**2390 F**
120 Mo :	**2790 F**	120 Mo :	**3190 F**

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB1200 0Ko	: 1290 F
Extension DKB1200 1Mo	: 1790 F
Extension DKB1200+CoPro 1Mo	: 1990 F
Extension MM 1200 1Mo	: 1790 F
Extension MM 1200 5Mo	: 2690 F
Extension PCM CIA 4Mo	: 1490 F
Scanner Alfa Data 256 gris Ham8	: 3190 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Scanner Alfa Data 16 gris Ham	: 3190 F
Lecteur ext. 3.5 DD	: 490 F
Scanner Epson 6500 (24 bit)	: 8590 F
Tablette SUMMAGRAPHICS A4	: 4290 F
Home Music Kit (digit 8 bit)	: 490 F
Fun Color (Ham8 pour tout Amiga)	: 890 F
Alimentation A500/600/1200	: 590 F
Megachip (2 Mo chip A2000/A500)	: 1790 F

INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	: 890 F	DPaint IV AGA	: 790 F
Morph+	: 1590 F	Art Depart.Pro 2.3	: 1690 F
Vista Pro 3.0	: 650 F	Excellence! 3.0	: 590 F
Final Copy II (Fr)	: 890 F	PPage 4.0 (Us)	: 1590 F
Pro Draw 3.0 (Us)	: 1280 F	Page Setter 3.0	: 690 F
Karafonts	: 590 F	Gold Disk Type	: 590 F

MUSIQUE

Interface Midi	: 525 F	Home Music Kit	: 590 F
Bars&PipesPro 1 (Fr)	: 2990 F	Bars&PipesPro 2 (Us)	: 2990 F
Bars&Pipes Jun. (Fr)	: 1350 F	Modules B&P	: 440 F
Deluxe Music 2.0	: 990 F	SuperJam! (Arr.)	: 1290 F

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.	: 2490 F	DevPac 3.0	: 790 F
AREXX	: 379 F	Quarterback + Tools	: 790 F
Amos Professional	: 790 F	DiskMaster 2.0	: 420 F

CECI N'EST QU'UN CONDENSE CONSULTEZ-NOUS POUR TOUS VOS BESOINS INFORMATIQUES

S.A.V. MAD

Nous réparons 95% des Micros en 48 heures ouvrables.
Clients province : 48 heures (plus délais de transport)
Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Crédit traditionnel (Libre) ou 3 fois sans frais pour 1500 et + ou 4 fois sans frais pour 4000 et + fournir fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID Accord immédiat.

SERVICE MAD

Conseils d'utilisation
Etude de configuration
Optimisation de votre budget
Notre règle:
Un client satisfait rachète toujours.

Depuis 1988, Mad est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine
75009 Paris

☎ (33) 1 **48 78 11 63**
FAX (33) 1 **42 80 66 49**

BON DE COMMANDE à découper ou recopier à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM :.....
ADRESSE : .....
.....

Je désire commander les produits suivants :
.....au prix de :..... F
.....au prix de :..... F
Pour un total de ..... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | Signature :
Date d'expiration

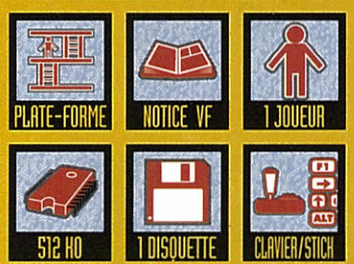
Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

ST

DISPONIBLE SUR : AMIGA, PC



EDITEUR MICROIDS



GRAPHISME	17
BRUITAGE	11
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	12
GLOBAL	72%

UP & DOWN

▲ Les graphismes sont de bonne facture, et qui plus est, bourrés de détails.

▲ La taille de chaque niveau et les nombreuses ruses à découvrir retiendront le joueur pendant un grand laps de temps.

▼ Il n'y a pas de musique lorsque l'on joue.

▼ La maniabilité laisse quelquefois à désirer.

▼ Le scrolling n'est pas en temps réel, et on se fait fréquemment surprendre par un monstre se trouvant juste sur l'écran suivant.

NICKY 2

Mignon mais pas très maniable.

L'enfant prodige s'est à peine remis de ses exploits de l'épisode précédent, que la soeur de l'ignoble sorcière sème la pagaille à tout va. La ravissante forêt du monde de Nicky est sous l'emprise du mal, et votre instinct vous dicte qu'il faut que vous alliez la délivrer. Vous voilà donc partis, vous et votre courage, en ne sachant pas vraiment à quoi vous attendre. Vous devrez ouvrir l'oeil et dénicher la méchante femme de sa tanière. Bonne chance ! Vous en aurez besoin.



Les tableaux s'étendent sur plusieurs écrans en hauteur et en largeur. Visiter chaque recoin, et trouver la totalité des passages secrets relève de l'exploit, tant ces derniers sont grands.

NICKY S'EN VA-T'EN GUERRE.

Notre jeune garçon n'est équipé, en tout et pour tout, que d'un simple pistolet incapable d'envoyer autre chose que des boules de gomme. Un conseil, partez tout de suite à la recherche d'un ou deux objets qui pourraient vous servir. C'est ainsi qu'il faut récolter les fruits pour augmenter votre puissance de feu, ramasser les miroirs magiques vous dévoilant, par la suite, l'entrée des grottes cachées... Quelques-uns de ces items peuvent être conservés pour être utilisés plus tard. C'est le cas des clés permettant d'ouvrir les portes ou des bâtons de dynamite, par exemple. Mais ce que préfère Nicky par dessus tout, c'est de grimper sur le dos de son amie l'oie blanche. Il s'envole n'importe où, et les ennemis sont plus faciles à atteindre.

Techniquement parlant, Nicky 2 ne bénéficie pas des dernières améliorations. Si le scrolling de Zool est d'une fluidité parfaite, malgré le nombre impressionnant de sprites, celui de Nicky Boom n'est même pas en temps réel. En clair, l'écran ne se met à scroller que lorsque vous arrivez au bout. C'est vite agaçant, d'autant plus que cela ne permet pas de voir les monstres qui se trouvent sur l'écran suivant. Même reproche en ce qui concerne la maniabilité. Ce satané scrolling ne permet pas de viser correctement une plate-forme, et croyez-moi, elles ne sont pas grandes. Les sprites sont assez peu nombreux à l'écran, mais la plupart d'entre eux sont très réussis. Il suffit de voir le petit champignon marcher ou l'oie voler, pour se rendre compte qu'un soin tout particulier a été apporté en ce qui concerne les graphismes.

Sinon, les bruitages sont plus que corrects, malgré l'absence totale de musique lors d'une partie.

LORD CASQUE NOIR

Nicky s'envole sur sa belle oie blanche. Vous pouvez, grâce à elle, vous rendre rapidement d'un bout à l'autre du niveau.



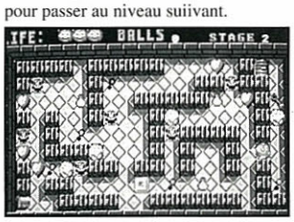
72%

SELECTION OCTOBRE

ATARI 30 Frs par disquette ATARI

Les plus funs

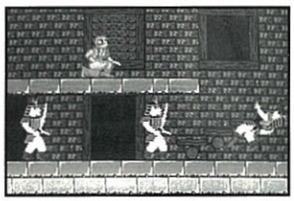
ST 1
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
STRIP-BREAKOUT : Un casse brique, tout le monde en à. Oui mai sous les briques de celui-ci vous découvrirez une jolie jeune fille un peu plus dévétue à chaque niveau.
VALGUS : Vous serez passionné par ce jeu de Tétris. Les pieces se rassemblent au centre de l'écran et disparaîssent si vous formez un carré .
SNOOFY : Ce n'est pas la première fois que ce jeu vous est proposé, mais sa qualité le justifie. Vous guidez un petit personnage dans des labyrinthes et devez prendre tous les petits coeurs pour passer au niveau suiivant.



ST 2
ATARI STE, STF, écran couleur.
lecteur de disquette double face.
CYBERNETIX : Voici un shoot 'em up trés rapide qui dispose de superbes graphismes. Vous guidez un vaisseau en scrolling horizontal et vous devez abattre tous les vaisseaux ennemis et éviter ou détruire les astéroïdes.
DELTA PATROL : Encore un excellent shoot 'em up, vous pilotez un hélicoptère et vous devez défendre une ville contre des extra-terrestres qui bombardent les maisons et enlévent les habitants.
VIOLENCE : Pour remplir la disquette, on vous offre un troisième jeu d'action dans l'espace.

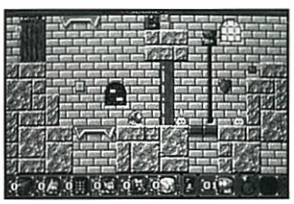
ST 3
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
JEY REBELS : Pour les nombreux fanas de jeu de rôle, voici un jeu dans lequels vous serez Empereur d'une planète. Vous devrez équilibrer vos ventes et vos achats avec d'autres planètes, veiller à garder un bonne cote de popularité et surtout vous défendre ou attaquer la planète ennemie.
ENTOMBED : Vous voilà dans la peau d'un archéologue, vous entrez dans une pyramide pleine de pièges et de dangers. A vous de déjouer tous ces pièges pour découvrir les trésors et les secrets des pharaons.

ST 4
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
ORDEAL BY FIRE : Un excellent jeu dans le plus pur style de SHINOBI. Votre guerrier ninja devra affronter des centaines d'ennemis de plus en plus forts tout au long d'un parcour rempli de pièges. Sur cette disquette, vous disposez de 2 niveaux, 5 autres sont disponibles auprés de l'auteur.



ST 5
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
CARTES : Ce programme vous propose plusieurs plusieurs jeux de cartes solitaires ou non avec une présentation superbe.
MATCH-IT : Ce jeu a eu raison des nerfs de chacun de nous. Il faut reconstituer des paires selon le principe du Mahjong avec quelques régles diffèrentes.
T-GAME : Pour remplir la disquette voici un excellent Tétris avec de trés beaux graphismes.

ST 6
ATARI STE,STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
INVADERS : Voici le célèbre jeu dans lequel vous devez abattre les extra-terrestres en haut de l'écran.
BELLUM : Le même que le précédent mais les extra-terrestres ont fait de gros progrés. Ils vous attaquent et vous envoie des missiles guidés. Attrapez les bonus pour changer d'armes ou pour reconstruire botre vaisseau.
OZONE : Un superbe jeu de plate formes avec des graphismes et des animations de trés bonne qualités. Votre petit personnage devra défier de nombreux pièges pour passer les nombreux niveaux.



Pour les grands

ST 7 et ST 8
Pour adultes
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
SUBHUMANS IN TURKEY II
Voici un jeu qui présente des scènes pornographiques. Vous devez activer les personnages qui sont à l'écran en bougeant votre joystick. Plus vous bouger vite, plus vous marquez de points. Ces disquettes constitue un ensemble, elle ne fonctionne que ensemble. Ces disquettes sont réservée aux adultes.

ST 9
Pour adultes
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
EROTISME : Deux jeunes filles nous dévoilent leurs charmes sur une dizaine de photos. Ces photos sont érotiques et restent très sages. Cette disquette est réservée aux adultes.

ST 10
Pour adultes
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
BORDELLO II : Cette disquette vous propose des photos érotiques et même un peu plus. C'est moins sage que la disquette précedente. Elle est réservée aux adultes.

ST 11
Pour adultes
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
MEGA MOLES : Encore une disquette qui vous propose des photos. Certaines de ces photos sont trés respectueuses, d'autre le sont beaucoup moins. Cette disquette est réservée aux adultes.



ST 12
Pour adultes
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
P-DEMO : Cette disquette est une des meilleures démo pornographique, on peut même lui donner le nom de mégadémo car elle propse plusieurs animations X qui sont entièrement paramètrable. Ne laissez pas cette disquette traîner à la portée des enfant car elle est évidemment réservée aux adultes.

Pour faire sérieux

ST 13
ATARI STE, STF, lecteur douvle face.
Écran couleur ou monochrome.
KRONOGRAMME : Un très bon programme de gestion de plannings entièrement en français. Il dispose de fonctions de colonnage, de macros, de gestion de date et d'impression qui en font l'outil parfait pour imprimer des plannings ou des calendriers.
FIRSTWORD 1.6 : Voici la dernière version du logiciel qui est tout simplement le meilleur traitement de textes du domaine public. Il est entièrement en français et dispose de toutes les fonctions utiles comme le centrage, la justification, la définition de blocs, etc... Il est très simple à utiliser grâce à ses menus déroulants trés clairs. Ce logiciel est indispensable à tous ceux qui veulent rendre utile leur ordinateur.

ST 14
ATARI STE, STF, lecteur double face.
Écran couleur ou monochrome.
BUDDER : Voilà le programme idéal pour tenir vos comptes sur votre ordinateur. Il permet de différencier 16 catégories de dépenses ou de recettes pour vous permettre d'établir des statistiques précises sur leur nature (alimentation, EDF, auto, etc...). De plus il est entièrement en français, ce qui le rend accessible à tous.
GEREDISK : Un programme de gestion de disquettes en français. Il affiche sur votre écran diverses catégories (noms, thèmes, commentaire personnel, numéro de disquette, etc...). Il vous suffit de remplir ces cases et vous disposerez d'une base de données complète sur vos disquette. Vous pourrez également imprimer un catalogue.

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
○ Je désire recevoir le logiciel de téléchargement gratuit	0 frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs

PC

PREVU SUR :
MACINTOSH



EDITEUR
MAXIS

SIMULATION | NOTICE VO: 15 | 1 JOUEUR

4 MO | 2 DISQUETTES | SOURIS

VGA/SVGA/EGA | CARTE SON

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE

GRAPHISME	16
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	11
ERGONOMIE	18
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	14
GLOBAL	90%

UP & DOWN

▲ Un thème original, même si le concept ne l'est pas (ce n'est ni plus ni moins qu'un SimCity "thématique"). Et prenant, très prenant.
▲ Les graphismes en Super-VGA sont très fins et très efficaces. Les variations des champs sont magnifiques.
▲ L'interface est ultra-pratique, exploitant les deux boutons de la souris.
▲ Les bruitages, malheureusement trop rares, sont excellents : meuh !, bê-ê-ê !...
▼ A part l'environnement sonore un peu faiblard -on a l'habitude avec Maxis-, c'est du tout bon.

CONFIG. MINI:
AT286

MEGASTAR joystick

SIM

Aussi génial que son cousi

Après des jeux aussi complexes que SimEarth ou SimLife, Maxis pense enfin à nous, pauvres ignorants des réalités écologiques et génétiques. Avec SimFarm, revoilà le plaisir simple de jouer. Plus besoin de se plonger toutes les cinq minutes dans le manuel pour savoir ce qui influence quoi. SimFarm vous transforme en "simple" exploitant agricole. Ah, les joies du labour, de la moisson... Ben diou, ça c'est vrai ça !

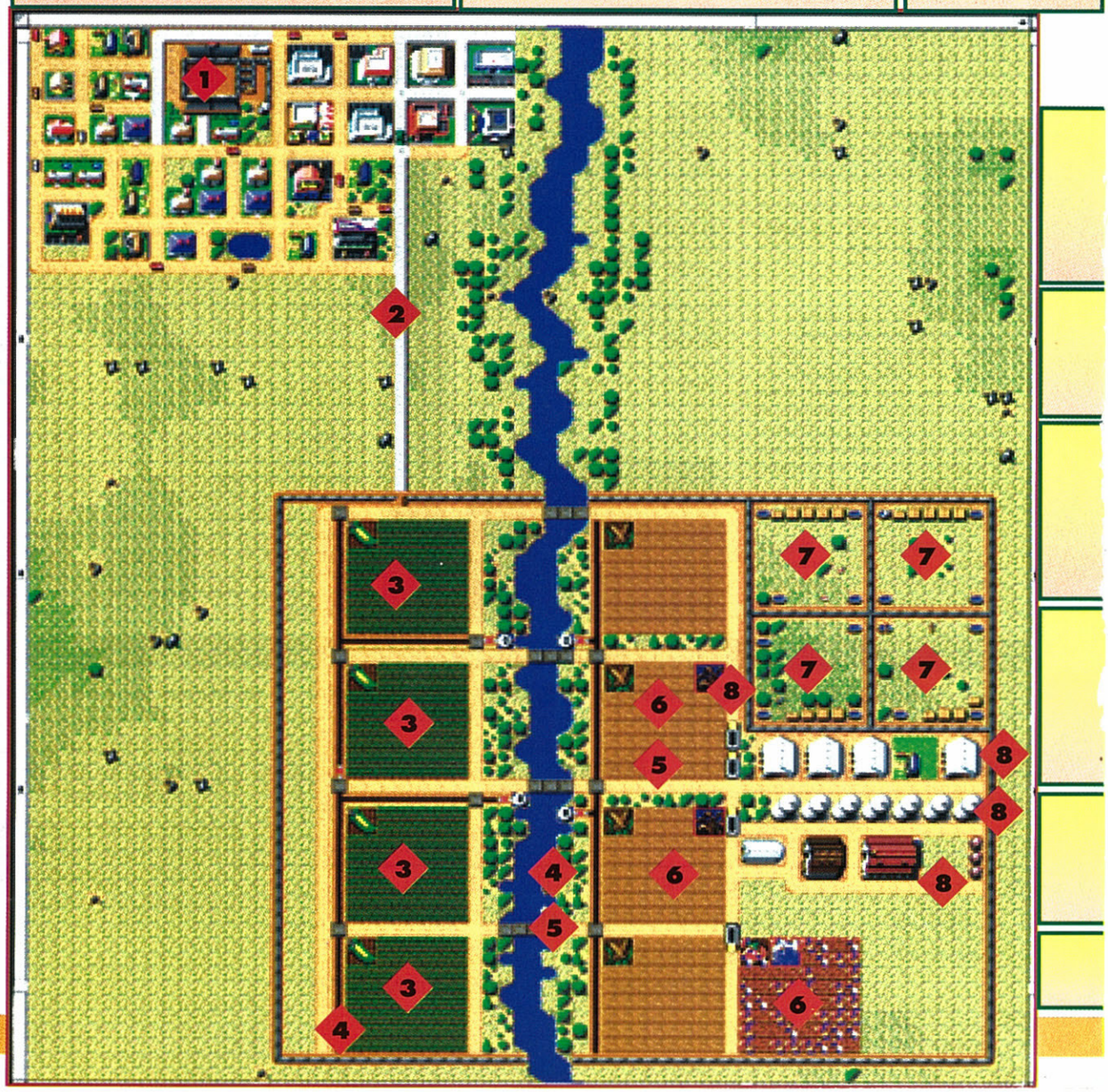
DES SUBTILITÉS DE L'EXPLOITATION AGRICOLE.

Pour démarrer, rien de mieux que le tutorial. Très bien fait, il vous explique les maniements de base : achat des infrastructures, de l'équipement, des cultures, des produits phyto-sanitaires (fertilisants, pesticides, désherbants, et fongicides...), bref, toutes ces petites choses si naturelles et si

1. La ville se développera en même temps que votre exploitation. On vous consultera parfois quant à son développement : résidentiel, commercial, aéroport, aire de loisirs...

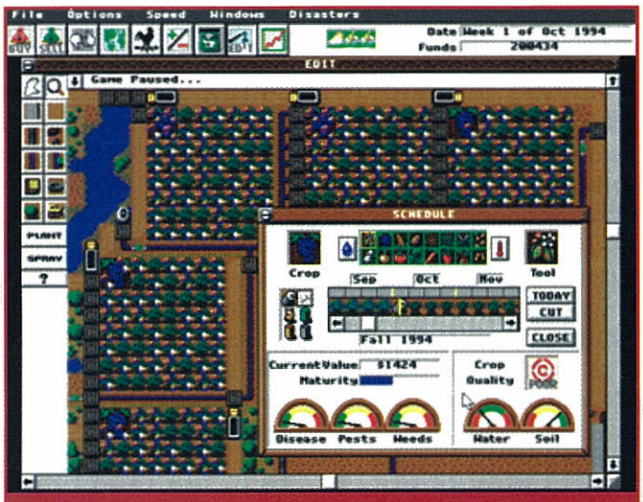
2. Les routes pavées, plus chères à poser que les chemins de terre, sont nécessaires pour l'acheminement des moissons/récoltes à la ville.

3. Les champs (de maïs) changent de couleur selon leur évolution.



IFARM

n de la ville.



La planification des cultures est indispensable dès que vous possédez plus de cinq champs. Cette fenêtre vous y aidera. Elle permet aussi de voir la qualité de chacune de vos parcelles cultivées.a

4. Le réseau d'irrigation, avec ses pompes à eau et les vannes, permet d'apporter aux différents champs, la quantité d'eau nécessaire pour que les cultures se développent.

5. Les chemins de terre suffisent pour la circulation des véhicules à l'intérieur du domaine, même s'ils abîment davantage le matériel.

6. Les champs de blé subissent parfois les attaques des parasites, sont envahis par les mauvaises herbes ou "investis" par des maladies. Il faut constamment les surveiller pour agir à temps.

7. Les enclos d'élevage (porcs, moutons, chevaux, vaches) doivent comporter la nourriture et l'eau suffisantes aux animaux, pour qu'ils puissent être en bonne santé et se reproduire.

8. Les bâtiments et les véhicules (cf. encadrés correspondants) sont les outils principaux du "gentleman-farmer".

9. Un champ de tomates en pleine récolte.

recommandées pour l'environnement du bétail... On vous apprend, ensuite, à faire tourner tout ça pour en tirer profit. Parce que le but du jeu, c'est quand même d'avoir des sous. Encore un jeu vénal comme on les aime. Vous disposez de huit scénarios tout prêts, posant différents problèmes. Mais si vous avez une âme de "self made man", rien ne vous empêche de choisir une zone quelconque sur la carte des Etats-Unis, ou encore de faire appel à l'éditeur de terrain intégré. Si ce dernier n'est pas aussi poussé que le SimCity Terran Editor (vous ne pouvez pas, par exemple, modifier "case par case" votre carte), il a le mérite d'être compris dans le lot. Vous définissez le niveau des précipitations, des températures, de la richesse du sol, indiquez si vous voulez des lacs et des rivières, et zou, le programme génère alors un terrain aléatoire sur mesure, pour vous tout seul. Une fois satisfait, il va falloir y aller.

Vous avez une liberté totale quant au choix des cultures, en tenant compte, bien sûr, des conditions et aléas météorologiques de votre région. Avec une palette de 24 cultures, dont 16 disponibles en même temps, du blé aux cacahouètes, en passant par les fraises ou les betteraves à sucre, vous n'avez que l'embarras du choix. A vous de savoir quelle culture se développera le mieux dans votre ferme, et quand elle doit être plan-

Les premiers gestes



On commence par "nettoyer" le terrain des pierres, arbres, etc. avec le bulldozer.



On achète ensuite les principaux véhicules, qu'on place sur le terrain ou directement dans les hangars.



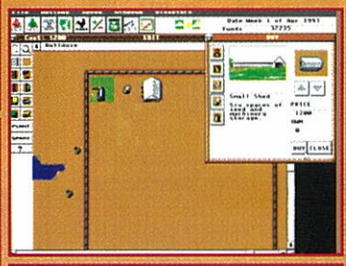
On achète les graines, semailles.



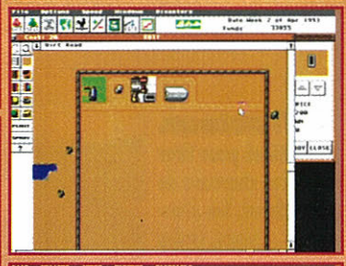
On installe une pompe à eau pour le réseau d'irrigation.



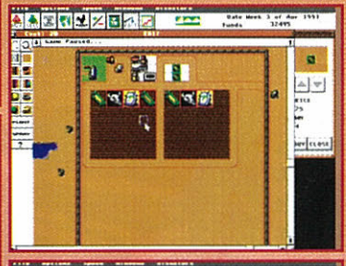
On vaporise les phyto-sanitaires sur les champs qui en ont besoin.



On achète ensuite les principaux bâtiments : silos, hangars, granges.



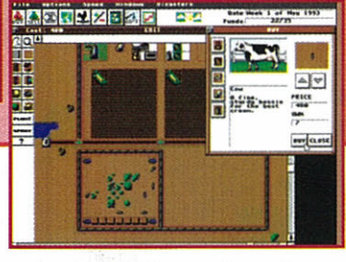
On place ensuite des routes de terre pour faciliter la circulation des véhicules, et ralentir leur détérioration.



On plante, et on complète le réseau "routier".



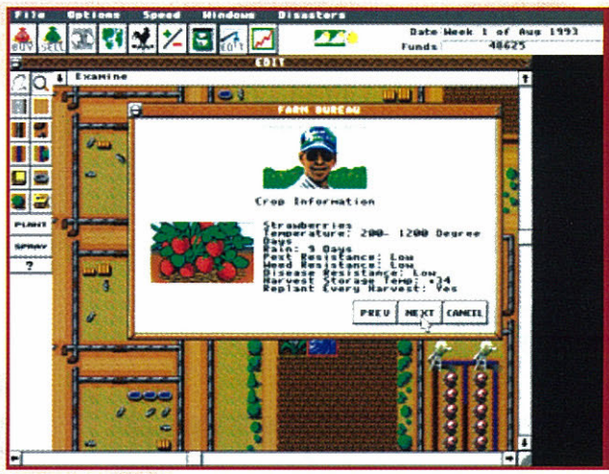
On achète les phyto-sanitaires, en prévision des problèmes futurs.



On construit un enclos d'élevage, on achète la nourriture, et on installe les abreuvoirs. Puis on achète du bétail. Et voilà, la ferme est prête à fonctionner "toute seule".

SIMFARM

tée. La météo est, bien évidemment, primordiale, et le ciel vous tombera de temps à autre sur la tête, sous la forme de tornade, de pluies diluviennes, d'invasion de sauterelles ou de crapauds. Pour les fainéants qui veulent développer leur exploitation paisiblement, une option permet de désactiver ces catastrophes naturelles. Mais l'agriculture est souvent associée à l'élevage et vous pourrez également acheter vos premières bêtes parmi vaches, porcs, moutons et chevaux. Prenez-en soin en leur donnant de la nourriture et de l'eau, et elles se mettront bientôt à se reproduire, augmentant ainsi votre cheptel. Un regret en passant, SimFarm ne gère pas les "produits dérivés" comme le lait ou la laine. Dommage aussi qu'il n'y ait pas de volailles. Remarquez, c'est déjà assez compliqué comme ça. En observant votre carte, vous y verrez une ville plus ou moins grande, dont les bâtiments ressemblent trait pour trait à ceux de SimCity. Elle grandira en même temps que votre ferme. On demandera d'ailleurs parfois votre avis quant à son développement, qui aura tôt ou tard une influence sur la valeur de vos terres.



Une base de données vous donne tous les renseignements utiles sur les différents éléments du jeu, et notamment sur les cultures.

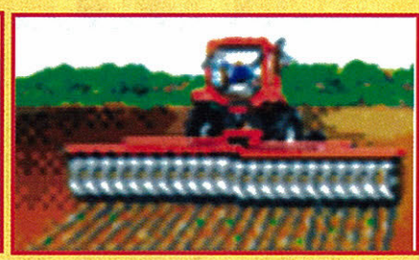


Pour tirer un maximum de profit des récoltes, il vaut mieux surveiller les tendances du marché pour savoir quand vendre à bon escient.

LES VEHICULES



Tracteur. Utilisé pour tirer les charrues de labour, les planteurs, et les remorques.



Charrue de labour mécanisée. Sert à préparer un champ à la plantation.



Planteuse. Sert à planter/semer dans les champs.



Vaporisateur Sert à vaporiser les fertilisants, pesticides, herbicides et fongicides.



Moissonneuse. Sert à moissonner les champs.



Remorque. Sert à transporter les moissons/récoltes pendant la saison des moissons.



Camion. Sert à transporter les moissons/récoltes aux silos ou au marché.

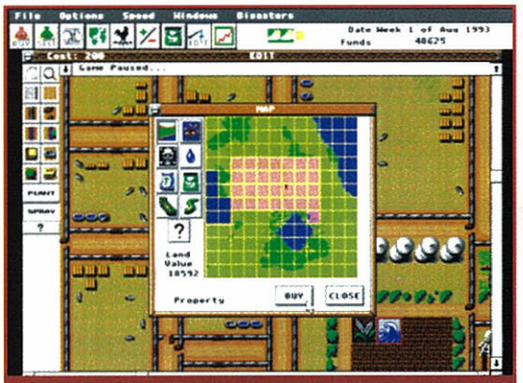


Avion. Sert à vaporiser plusieurs champs en même temps.

UNE RÉALISATION IMPECCABLE

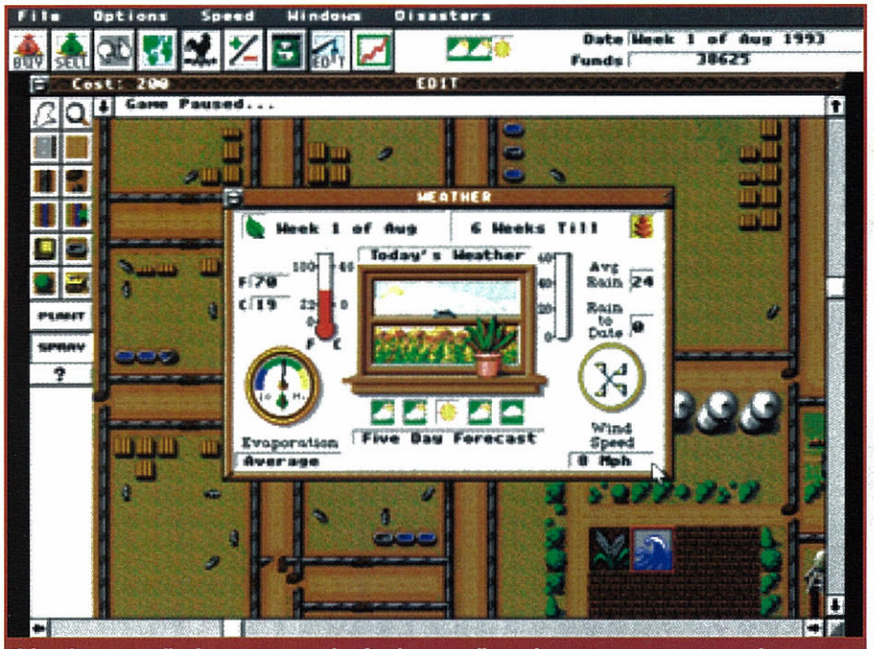
Sur le plan de l'ergonomie, SimFarm est impeccable. Les différentes fenêtres sont déplaçables et modifiables à souhait. De nombreux écrans statistiques vous aideront dans votre dur labeur : prévision d'Alain Gillot-Pétré, bilan financier, tendance commerciale... et même une mini-base de données sur les différentes cultures, bêtes, infrastructures et équipements. L'une des plus importantes fenêtres, celle que vous utiliserez probablement le plus souvent, est le planning pour chacun de vos champs. Comme son nom l'indique, il permet donc de planifier les étapes d'exploitation d'un champ, de la plantation aux moissons, en passant par

Calor est passée 284 fois sur le serveur !



Comme dans SimCity, une carte générale permet de localiser les zones de profit, d'humidité et de fertilité du sol, mais aussi et surtout les zones à risques (mauvaises herbes, parasites, etc.).

la vaporisation des phyto-sanitaires. Ce planning comporte, de plus, des indicateurs sur la santé de vos champs et la qualité de vos cultures. En outre, un bouton "Aide" est présent sur la plupart des fenêtres, vous rappelant ainsi -quand le besoin s'en fait sentir- la fonction des icônes. Tout est géré à l'aide de la souris. Avec le bouton droit, vous fermez, par exemple, les vannes de votre réseau d'irrigation ou les portails de vos enclos d'élevage.



Il faut bien surveiller la météo pour planifier les semailles et les moissons. Certaines cultures requièrent en effet des conditions climatiques particulières.

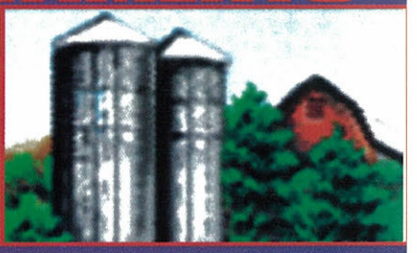
Graphiquement, SimFarm est d'une très grande finesse. L'emploi du Super-VGA vous permet de distinguer les champs, bien sûr, mais aussi les véhicules et les animaux. C'est pour ces derniers, d'ailleurs, que la finesse est la plus hallucinante. Vous ne pourrez jamais confondre les poulains des étalons, ni les agneaux des brebis... En cliquant sur l'un d'eux, vous saurez même s'il s'agit d'un mâle ou d'une femelle. Incroyable ! L'autre spectacle que vous pouvez admirer, est celui de vos champs. Selon leur composition, vous verrez soit des champs donc, soit des arbres qui évoluent avec le temps. Les champs de tournesols jaunissent quand ils viennent à maturité, tandis que les champs de tomates rougissent, et les pommiers blanchissent. Au moment de la moisson ou de la récolte, le sol subit des variations de couleurs selon les saisons et les mois.

Enfin, l'ambiance est servie par une musique très country -un peu crispante à la longue- et des bruitages excellents, malheureusement trop rares. Vous entendrez les cris de vos animaux qui vous servent parfois d'information : les cris sont plus forts quand il y a un nouveau-né. Par temps orageux, vous entendez le tonnerre. Au printemps, les oiseaux vous font un "coucou".

Des années après SimCity, Maxis nous offre enfin un digne successeur. Une fois que vous y aurez goûté, il vous sera impossible d'en décrocher. D'ailleurs, j'ai dû travailler pendant des jours pour ce test. C'est dur la vie !

CALOR

LES BATIMENTS



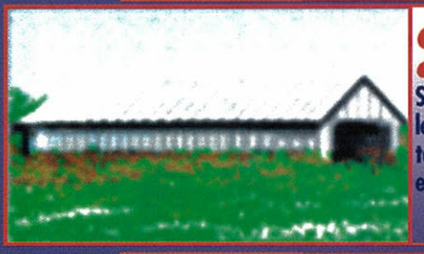
Silo (petit et grand).
Sert à conserver les moissons/récoltes.



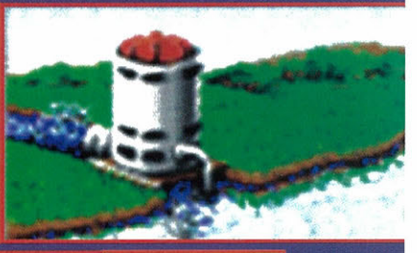
Hangar (petit et grand).
Sert à conserver les véhicules et les graines.



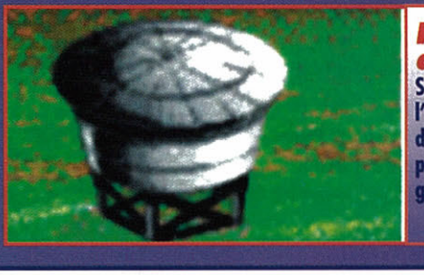
Moulin à vent.
Sert de source d'eau en pompant l'eau du sol.



Grange/étable.
Sert à conserver les phyto-sanitaires, les graines et le bétail.



Pompe à eau.
Pompe l'eau des sources naturelles pour alimenter le réseau d'irrigation.



Réservoir d'eau.
Sert à emmagasiner l'eau pour le bétail, doit être alimenté par un réseau d'irrigation.



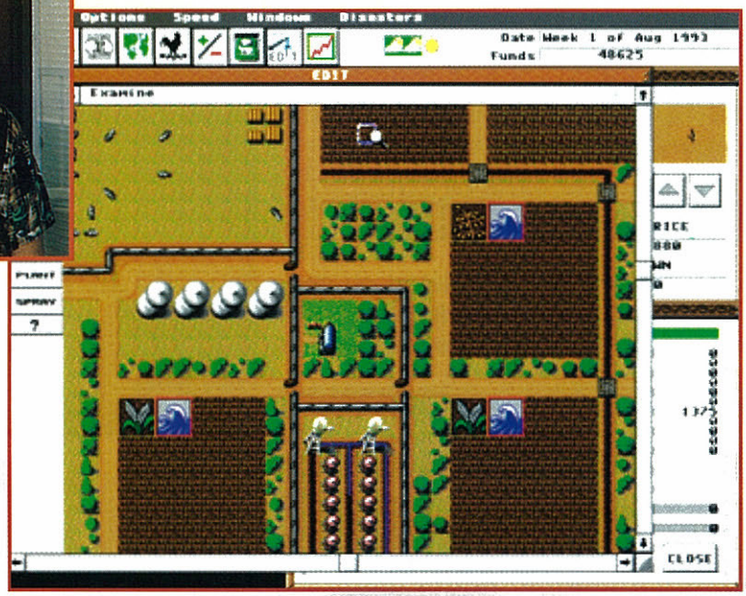
Cette fenêtre, comme son nom l'indique, est une évaluation de votre exploitation. Elle vous conseille, en outre, sur les cultures à planter la saison suivante.

Michel s'est ramené 107 fois !

SIMFARM



Interview express de Eric Albers, le créateur de SimFarm par Andrew Burgess



Comment avez-vous rencontré Maxis?

Quand je travaillais à Silent, j'avais vu une version de Sky Chase sur Amiga, qui était l'un des premiers jeux que Maxis a édités, bien avant SimCity. Je l'adorais, je ne pouvais pas m'en décrocher. J'ai donc décidé de participé à sa conversion pour PC. J'ai appelé Maxis et j'ai discuté avec Jeff Braun. C'était en 1988. Avec le recul, je pense que Maxis ne consistait qu'en Jeff et Will Wright. Je suis allé les voir. Le programmeur de Sky Chase travaillait en fait déjà sur la version PC, mais ils m'ont montré SimCity et m'ont demandé d'en faire la version PC. Je pensais qu'ils étaient cinglés et que ce jeu ne se vendrait qu'auprès des "urbanistes", et j'ai décliné leur offre.

Un an plus tard, j'étais de retour sur la Côte Est, et SimCity faisait un malheur partout. J'aurais dû le faire, je serais millionnaire maintenant. Bien sûr, avec le succès de SimCity, Maxis a commencé à se développer et Jeff recherchait de nouveaux programmeurs. J'ai passé l'année suivante sur le développement de Mysterium, un shoot-em-up qui a été publié par Asmik.

Et la conception de SimFarm, d'où vient cette idée ?

Après Mysterium, j'étais au chômage technique. Un jour, je conduisais sur la Highway 24 avec Sally (une collègue de Maxis), et nous avons discuté de ce qui faisait de SimCity un bon jeu. Nous traversions des champs de blé, des vignes tout en discutant. Ce fut le déclic : pourquoi ne ferions-nous pas la même chose avec une ferme ? L'intérêt de ce genre de soft est que chacun se dit : "moi aussi, je peux le faire". J'aimais bien aussi l'aspect éducatif. C'était, bien sûr, avant tout un jeu où l'on s'amuse, mais je voulais le rendre le plus réaliste possible. J'ai été beaucoup aidé par d'autres personnes, des collègues, des amis et des parents. Nous avons commencé à rassembler toutes les idées et il y en avait tellement qu'il fallait bien sélectionner les meilleures. J'ai réécrit les grandes parties du programme quatre ou cinq fois avant d'essayer de les assembler. Nous avions formé un petit groupe au début de la phase de développement, pour rassembler les avis, conseils, etc. Ensuite, il y a eu toutes sortes de testeurs, même des gens qui ne connaissaient pas les ordinateurs. En regardant les gens jouer, j'ai réalisé que nous devions simplifier certaines choses, et particulièrement l'interface utilisateur. Elle a changé plusieurs fois. A un moment, elle comportait jusqu'à 60 boutons de contrôle. Will Wright est génial pour résoudre ce genre de problèmes, et les graphistes également, car ils pensent plus au côté visuel.



Vous ne venez pas du milieu paysan. Avez-vous fait des recherches avant de commencer à développer ?

C'est exact. J'ai grandi à la ville. Nous avons donc effectivement dû effectuer beaucoup de recherches, Nous avons acheté des piles de bouquins, nous avons contacté le ministère de l'Agriculture, et nous avons également visité quelques fermes - une toute petite, et un vignoble-. C'était marrant, et nous avons pris beaucoup de photos que les graphistes ont utilisées par la suite.

Combien de temps cela a-t-il duré, et que préparez-vous pour l'avenir ?

Cela a duré deux ans. J'ai soumis une proposition de concept à Jeff Braun en août 1991. Et nous avons fini il y a trois semaines. C'est dur de finir. Il y a toujours quelque chose que l'on veut améliorer. On se dit "qu'est-ce que je vais faire maintenant ?". En fait, j'avais déjà créé un éditeur de cultures pour SimFarm, mais je ne suis pas sûr qu'il sera édité. Je voudrais rester avec Maxis, et sans vouloir être égoïste, continuer sur des projets originaux. En fait, j'ai déjà planché sur des idées pour un autre jeu de la même veine que SimCity ou SimFarm, mais cette fois-ci, il s'agira de zoo. Ce sont, en quelque sorte, les arches de Noé des temps modernes !



Acheter notre album Panono: *BOU

The Patrician

The Patrician est une simulation historique exceptionnelle de l'Europe médiévale du XVème siècle.

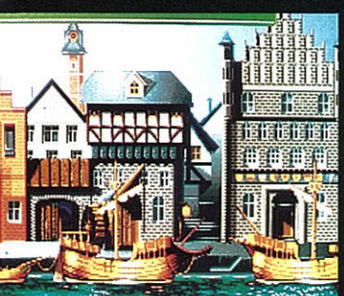
36.15 SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV. JEUX PRIMÉS
COMMANDES

Fidèle dans ses moindres détails au contexte historique, comprenant des graphismes de toute beauté et grâce à une ergonomic intuitive, THE PATRICIAN s'impose comme un jeu passionnant, convivial et hyperréaliste. Vu le grand nombre de paramètres pris en compte, une partie ne sera jamais identique à une autre. Tous les thèmes sont réunis pour en faire un environnement complet:
- simulation commerciale: commerce entre les villes, constitution de flotte marchande, recrutement d'équipages...
- simulation économique: gestion des finances, emprunts, donations...
- simulation stratégique: batailles navales, sièges, espionnage, piraterie...
- simulation politique: élections, alliances, corruptions, chantages...
- simulation sociale: religion, festivités, mariages, adhésion aux Guildes...

La possibilité de jouer à plusieurs joueurs vous permettra de multiplier les combinaisons et de vivre encore plus profondément cette quête de richesse, de puissance et de popularité.
Jeu et manuel entièrement en francais.
Disponible sur: PC et compatibles, Atari ST, Amiga et PC-CDROM.



Distribué par: Silmarils
Tel: (1) 64.80.04.40







ASCON

AMIGA

COMPATIBLE AMIGA 600 • 1200



EDITEUR RENEGADE



GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	11
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	14
ORIGINALITE	11
GLOBAL	80%

UP & DOWN

▲ Les niveaux sont très gros, et les décors changent du tout au tout quand on passe de l'un à l'autre.

▲ Les bruitages sont excellents : explosions, tirs et voix digits qui décrivent les objets que vous ramassez.

▼ Les musiques ne sont pas terribles, les mélodies niaises et sans originalité.

▼ Dommage que certains décors, notamment les premiers, soient de qualité largement inférieure aux niveaux suivants.

TURRIC

Beaucoup d'action et des décors



Développé en Allemagne par l'équipe de Factor 5, ce troisième épisode de Turrican sera distribué par Renegade qui, décidément, n'en finit plus de s'entourer de programmeurs différents. Le troisième épisode est largement aussi violent que ses prédécesseurs.

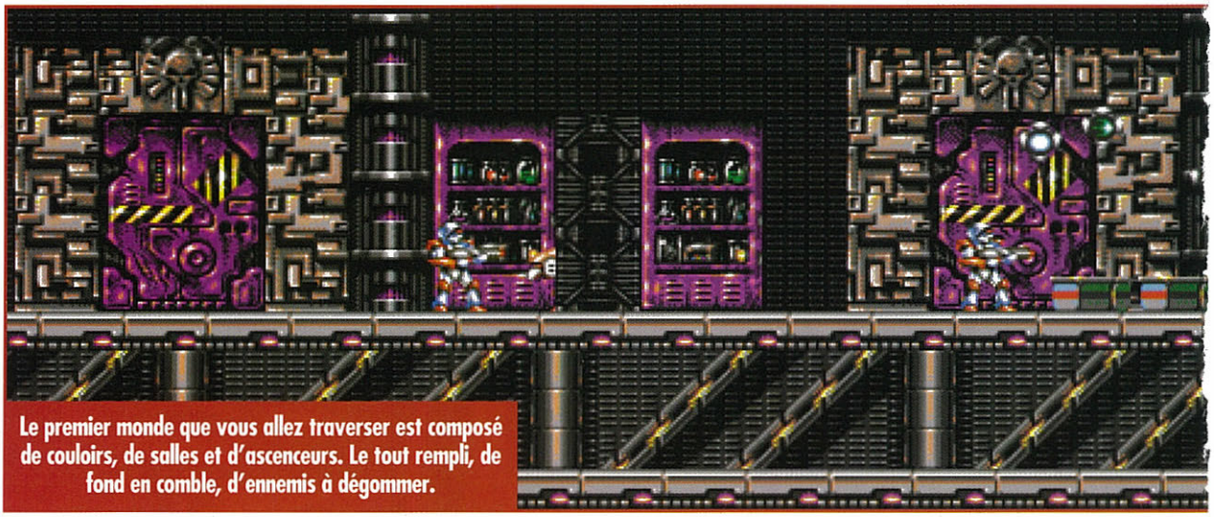
Le scénario du jeu pourrait être résumé sur un ticket de métro, tant il est simpliste et superficiel, ce qui n'est pas vraiment important : dans ce genre de jeu ce qui compte, c'est la baston. Sachez tout de même que le héros de Turrican, un guerrier courageux entièrement recouvert de métal et armé jusqu'aux dents, est en route pour sauver la galaxie d'une invasion de monstres mécaniques.

TUEZ, TUEZ, TUEZ-LES TOUS !

Dans Turrican 3, la moralité est sauve, le joueur passera en effet son temps à tirer dans tous les sens, à massacrer et à détruire, mais il ne versera pas une seule goutte de sang : tous ses ennemis sont des robots, des machines, ou des monstres aliens.

Tout au long des 15 niveaux qui composent le jeu, vous traverserez des régions différentes. Vous évoluerez au cœur d'un énorme complexe industriel, dans des sous-sols remplis de tuyaux, sous l'eau, dans les airs, debout sur des poutres suspendues à des chasseurs de l'espace, ou encore dans des contrées étranges pleines de sculptures inquiétantes.

Turrican court, saute et tire sur tout ce qui bouge, tout cela à l'aide du joystick. Si vous branchez un joypad Megadrive sur votre Amiga, vous pourrez utiliser les deux boutons de tir, le second servant à déclencher l'explosion d'une bombe qui tue tous les ennemis présents à l'écran. En laissant le bouton de feu enfoncé, le joueur peut lancer une sorte de grappin extensible. Turrican s'accroche à certaines parois, grimpe, ou se balance pour atteindre des plates-formes autrement impossibles à atteindre.



Le premier monde que vous allez traverser est composé de couloirs, de salles et d'ascenceurs. Le tout rempli, de fond en comble, d'ennemis à dégommer.

Tefal s'est connecté 1416 fois !

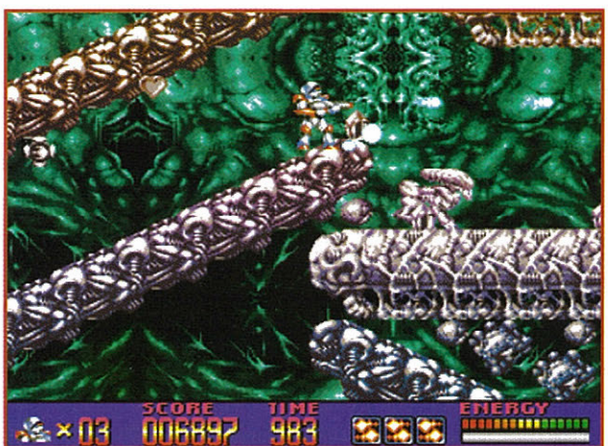
CAN 3

s variés.

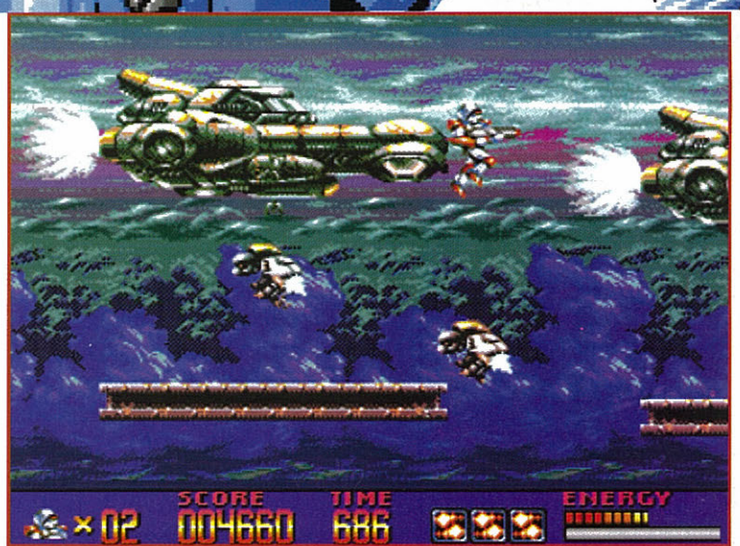
UN PEU DE TECHNIQUE AVANT DE CRIER DANS LA NUIT

Techniquement parlant, Turrican 3 est plutôt réussi. L'action est rapide, les animations fluides, les scrollings multi-directionnels sont irréprochables, avec des tas de différentiels, et le personnage est tout à fait maniable. Les graphismes auraient pu être plus beaux, certains niveaux sont beaucoup moins réussis que d'autres, les couleurs sont un peu tristos, les décors parfois fouillis.

Côté son, il convient de bien différencier bruitages et musiques. Autant les bruitages sont très bons, avec des voix digits qui hurlent les noms des armes, et des bonus que vous ramassez ; autant les musiques sont plutôt moyennes. Ce n'est pas la qualité sonore qui dérange, la qualité et la variété des sons choisis, mais bien les compositions elles-mêmes qui ressemblent souvent à du sous-Jarre. Déjà que Jarre a souvent tendance à faire du sous-lui-même... Pourtant, une routine d'effet Surround était présente dans le soft, pour la première fois sur Amiga. Une vingtaine de musiques différentes accompagnent toutes les phases-clé du jeu, ainsi que chaque niveau.



Les décors de ce niveau ne sont pas sans rappeler les ambiances des tableaux de Giger. Le clin d'œil est encore plus évident quand les ennemis, style "Alien" (le film), apparaissent.

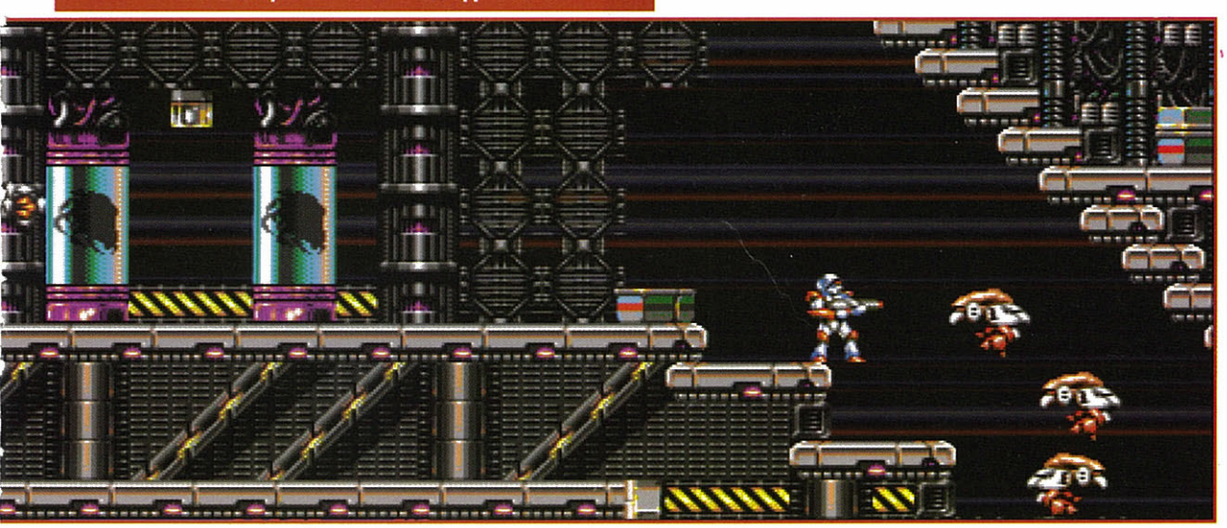


Turrican vous envoie vous battre absolument partout. Ici, vous sauterez de poutre en poutre, dans les airs, au milieu de cette escadrille de chasseurs.

Mais ce qui fait de Turrican 3 un très bon jeu, c'est, d'une part, la grande taille des tableaux, surtout quand on arrive vers la fin du jeu ; et la variété de ses niveaux et de l'action à déployer. Ici vous partez dans toutes les directions, là vous foncez à la verticale, là encore vous avancez rapidement, poussé par un scrolling continu.

Globalement, Turrican 3 est donc tout à fait efficace, amusant, prenant et stressant à souhait. Sans doute la meilleure version de cette série qui a encore de beaux jours devant elle. La séquence de fin du jeu laisse entendre que Turrican pourrait bien débarquer une quatrième fois parmi nous.

Seb.



80%

PC

PREVU SUR AMIGA



EDITEUR ADVENTURE SOFT

AVENTURE	BÊTA	1 JOUEUR
6,5 MO	3 DISQUETTES	SOURIS
VGA	CARTE SON	S.BLASTER S.BLASTER PRO AD LIB ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME	18
BRUITAGE	BÊTA
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
ERGONOMIE	13
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	14
GLOBAL	85%

UP & DOWN

▲ Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce n'est pas un jeu triste : les gags visuels abondent et les dialogues sont à se tordre par terre.

▲ Les écrans sont tous à tomber par terre : les décors sont somptueux, les personnages superbes et l'animation très correcte. Que vouloir de plus ?

▼ Les thèmes musicaux sont variés et participent bien à l'ambiance.

▼ Malgré l'humour, ça reste un jeu d'aventure bien classique (on est encore loin de Day of the Tentacle).

VERSION BOUTIQUE EN FRANÇAIS INTÉGRAL CONFIG. MINI: 386 DX 33

MEGASTAR joystick

Simon t

Un sérieux concurrent à la lé

Après des jeux au thème bien gore comme Elvira et Waxworks, Aventure Soft -anciennement Horror Soft- se lance dans le jeu d'aventure graphique "grand public" à la Sierra et Lucas, ou encore -et c'est certainement le jeu auquel il se rapprocherait le plus- la Légende de Kyrandia de Westwoods. L'intrigue d'abord est particulièrement intéressante. Vous incarnez un garçon de 14 ans qui rêve de devenir magicien, et qui se retrouve téléporté vers un monde médiéval-fantastique. Incroyable, non ? A peine débarqué, vous lisez une lettre -ou plutôt un parchemin- du magicien Calypso, qui vous demande de l'aide. Il a, en effet, été capturé par Sordid -sic !-, un méchant sorcier pas gentil du tout. Allons bon, vous qui vouliez sortir de la morosité de votre train-train quotidien, il s'agit maintenant de faire vos preuves. D'autant plus que Calypso vous a laissé son livre de sortilèges... A vous potions magiques, fire balls et autres métamorphoses. Le problème est qu'il faut être magicien pour pouvoir vous en servir. Bien que Simon The Sorcerer soit un jeu d'aventure graphique pur et dur, il est loin d'être linéaire et gnangan. Vous rencontrerez de nombreux personnages tous plus étranges les uns que les autres, qui vous confieront à tour de rôle des quêtes à accomplir. Ici, un bûcheron à la recherche d'une hache en mithril (ah, ha), là, des vers affamés de bois... L'humour est omniprésent, grâce à l'emploi fréquent d'anachronismes comme le détecteur de métal, la machine à sous, la signalisation de travaux publics, etc. Mais les gags ne sont pas que visuels, les dialogues sont également des occasions de se plier en quatre. L'interface utilisée a un air de déjà-vu, puisqu'elle est largement inspirée de celle des LucasArts, utilisation du bouton droit de la souris en



Les dialogues, présentés de la même façon que dans les LucasArts, sont d'excellentes occasions pour "lancer les vannes" et être plié en quatre, tant ils sont parfois tordus.

Le grand costaud que voilà -c'est tout de même un Barbare, avec un grand B-, s'est fait bobo. Une épine, ça fait toujours mal, surtout aux colosses aux pieds d'argile.





Eh ben oui, parfois, faudra se résoudre à rebrousser chemin... en attendant de trouver le moyen de traverser ce magnifique écran.

the Sorcerer

gende de Kyrandia.

moins. Les verbes d'action d'un côté, les icônes d'objets de l'autre, et pour les dialogues, des "réponses à choix multiples". Ils ont même poussé le vice jusqu'à utiliser la même police de caractères pour les descriptions et les textes des dialogues. Une "option" particulièrement pratique ajoute un peu de piment à la sauce. Il s'agit tout simplement d'une carte où apparaissent les lieux importants que vous traversez, qui vous permet d'aller d'un endroit à un autre sans devoir repasser quinze mille fois par les mêmes écrans. Simple, mais efficace, et extrêmement bienvenu. Visuellement, Simon est,



Indiana Jones a dû passer par là... les anachronismes ne manquent pas dans Simon. Attendez-vous à tout, et surtout à l'inattendu.



What a beautiful world...

Autour de la petite hutte que vous habitez temporairement, se trouvent des milliards de choses très intéressantes. Le tour du propriétaire.



Ne défiez pas la sorcière, à moins d'y être préparé. Devenez d'abord magicien avant de jouter de sortilèges avec elle.



Pas très loin de chez vous, le village où vous trouverez de nombreux marchands qui ne demandent qu'à dépenser votre argent. Le problème étant que vous n'avez pas un seul rond.



Trouvez un moyen de nourrir le troll et il vous laissera passer. En attendant, il brandit fièrement une pancarte en faisant la grève (de la faim ?).

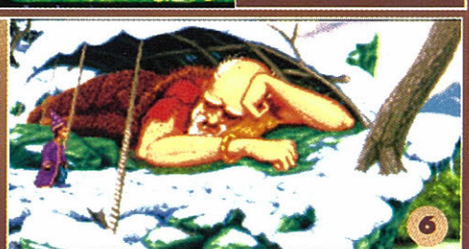


Au centre de la forêt, se trouve l'entrée de la mine des nains barbus. Pour y pénétrer, il vous faudra vous déguiser (vous savez, un nain, c'est souvent barbu) et trouver le mot de passe.



Cet arbre abrite un allié précieux et vous y reviendrez souvent. Monsieur le Hibou vous donnera en effet des indices pour vous aider à progresser dans vos quêtes.

Réveillez ce bon géant et il vous aidera à traverser le précipice. Essayez donc de faire du bruit.



Simon the Sorcerer





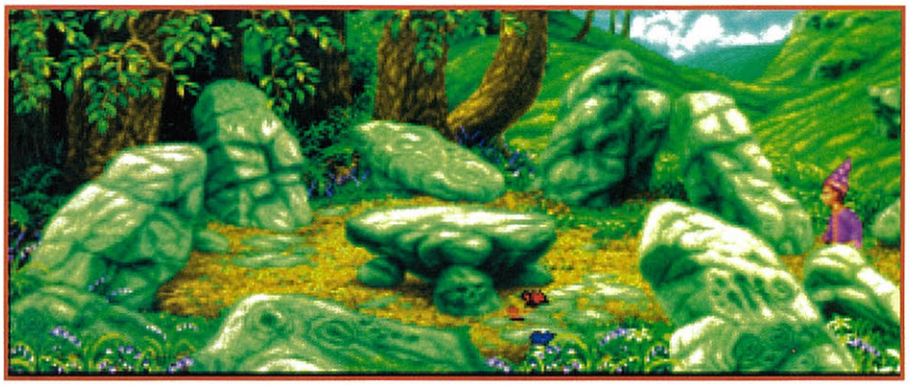


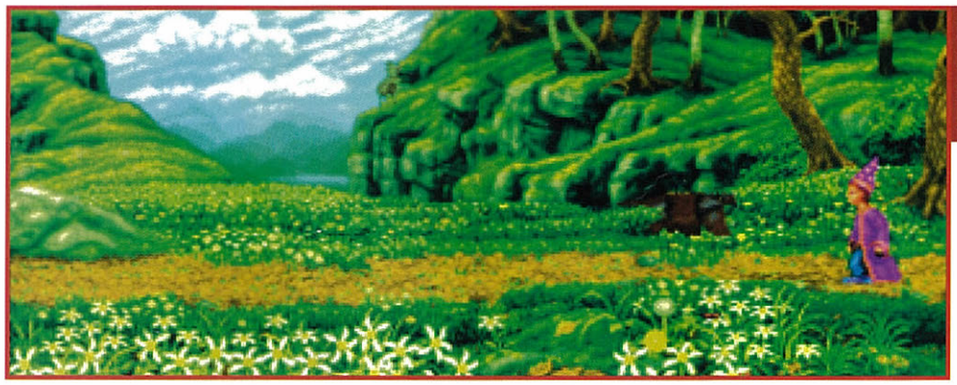
Quand je vous disais que c'était beau... que dis-je d'ailleurs, "beau", "splendide" oui !

n'ayons pas peur des mots, impressionnant. Le style des graphismes est très proche de celui de Kyrandia. Certains écrans, comme ceux présentant le magnifique spectacle de la nature, ressemblent d'ailleurs à s'y méprendre à ceux du jeu de Westwoods. Et ce qui ne gâte rien, tout ça est extrêmement bien animé. Aucun écran n'est fixe, il y a toujours quelque chose qui bouge en arrière ou au premier plan. Les personnages que vous rencontrez sont particulièrement bien dépeints, tantôt effrayants, tantôt pittoresques, voire "fendards".

Les attitudes de chacun sont fidèlement reproduites -il faut voir cette pauvre bestiole des marécages, baisser la tête et verser une larme parce que personne ne lui rend jamais visite... Le héros, Simon, possède une vaste panoplie de gestures et positions particulièrement réalistes. Enfin, un petit mot sur l'environnement sonore même : si la version bêta testée ne comportait pas encore de bruitages, les musiques sont superbes et très variées, traduisant parfaitement l'am-biance de chaque écran. Non, y'a pas à dire, ça fait plaisir de voir que la qualité est désormais au rendez-vous chez tous les éditeurs. D'autant plus que Simon sortira en français. C'était donc pas sorcier !

CALOR





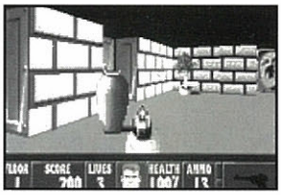
Les nains, c'est bien connu, sont des buveurs impénitents. C'est d'ailleurs un excellent moyen de les détourner de leur tâche.

85%

SELECTION OCTOBRE

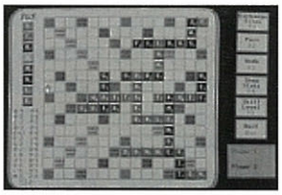
PC 30 francs par disquette PC

PC 1
Écran VGA, micro 286,386, 486.
SPEAR OF DESTINY (version shareware) : Tout le monde connaît le superbe jeu WOLFENSTEIN. Et bien voici la suite, c'est encore plus beau et encore plus dur. Votre héros est toujours prisonnier dans une forteresse remplie de gardes armés.



PC 2
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
LAMMERS (version complète) : Si vous en avez mare de sauver les Lemmings, défoulez vous en tuant les Lammers. En effet, il s'agit d'éliminer ces petits personnages en utilisant des bombes, des mines, une mitrailleuse ou un fusil, délirant.

PC 3
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
CYRUS (version complète) : Un des meilleurs jeux d'échecs sur ordinateur. Ses graphismes en 3D sont très agréables et il vous propose de multiples niveaux.
SCRAMBLE (version complète) : Enfin, voici un superbe jeu de Scrabble qui dispose d'une bibliothèque de plusieurs milliers de mots français. Vous pourrez donc jouer contre l'ordinateur dans notre bonne vieille langue.



PC 4
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
SUPERRETRIS(version complète) Si vous avez les nerfs fragiles, je ne vous conseille pas ce jeu. Il adopte le principe du Tétris mais avec une variante importante, il faut éliminer le carré qui clignote sur l'écran. Ce carré peut se trouver en haut de la pile comme il peut être sous un amoncellement de pièces dans un désordre total, bonne chance.

PC 6
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
HEXXAGON (version complète en français) : Le jeu de réflexion le plus réussi du moment, avec de suberbes graphismes et animations. Son principe rappelle le jeu de Go, il faut prendre les pions adverses en se plaçant à coté d'eux.

PC 8
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
SOLITAIRE (version complète en français) : Ce jeu est le plus connu des casse-tête. C'est le jeux ou il faut retirer, une par une, toutes les billes du support.
SIMON (version complète en français) : Encore une adaptation d'un jeu très connu, il faut reconstituer une séquence musicale en cliquant sur les quatre boutons.

PC 9
Écran VGA, micro 286,386,486.
STARFIRE I (version complète) Vous pilotez un engin spatial et vous attaquez des positions ennemies défendues par des astronefs et des batteries de missiles. Les graphismes sont superbe et la jouabilité est à la mesure des jeux similaires sur consoles.

PC 12
Écran VGA, micro 286,386,486.
ELFLAND I (version complète) : Un jeu dans le plus pur style de WonderBoy. Il fait aussi penser aux Schtroumphs car la mission du petit Elf (gentil lutin) est de rejoindre le château d'un alchimiste et d'y trouver une potion magique.

PC 13
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
SAND STORM (version complète) La guerre du Golfe a laissé des traces mêmes dans les jeux. En voici un qui vous entraînera à défendre des bases alliées contre des missiles ou à guider les votre sur les usines chimiques ennemies. Il est très bien réalisé et propose une vingtaine de missions.



PC 15
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
MANDY : Mandy est restée longtemps seule. Alors maintenant qu'elle a trouvé un copain, elle le gâte. Cette disquette présente des scènes pornographiques. Elle est donc réservée aux adultes.

PC 16
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
DEEP THROAT DEMO : C'est une démo pornographique qui me rappelle une chanson de Serge Gainsbourg. Ca parlait d'anis je crois. Cette disquette est réservée aux adultes.

PC 17
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
JADE SUCK : Une charmante jeune fille nous prouve que les asiatiques sont les spécialistes des massages (buccaux).
TWOTIMER : Encore une animation X à ne pas laisser traîner entre toutes les mains.

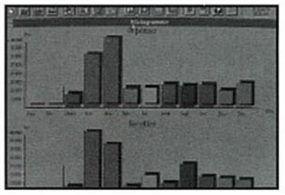
PC 18
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
SWETT SARAH : Une autre démo pornographique relatant quelques faits marquants de la vie de la délicieuse Sarah. Cette disquette est réservée aux adultes

PC 19
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
GIF-GIRLS : Une disquette pleine d'images de très jolies jeunes filles qui nous dévoilent tous leurs secrets. Ces images sont au format GIF. Rassurez vous, La disquette contient également le programme qui permettra de voir les images. Cette disquette est réservée aux adultes.



PC 20
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
FUNNY FACE (version complète) Ce programme est trop marrant, il permet de faire des portraits robots en puisant dans les nombreuses options (nez, yeux, bouches, cheveux, barbes, etc...) qu'il vous propose.
BERT DINOSAURS (version complète) : En ce moment, c'est la folie des dinosaures, alors voici un programme qui permet de dessiner une bonne dizaine d'animaux préhistoriques dans des décors du passé. On peut ensuite les colorier. C'est un excellent programme pour les enfants.

PC 22
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
GESTION FINANCIERE (version complète en français) : Ce programme permet une analyse complète d'un prêt. Il permet de calculer les remboursements mensuels en fonction du capital et du taux, il permet d'imprimer des tableaux d'amortissement, etc... Il est d'une utilisation très facile, accessible à tous.
GESTION BANCAIRE (version complète en français) : Ce programme fonctionne sous Windows et permet de suivre parfaitement votre compte bancaire et d'analyser vos dépenses. Il dispose de fonctions très pratiques comme une calculatrice, un bloc-note et surtout d'une aide entièrement en français.



PC 23
Écran VGA, EGA,
micro 286, 386, 486.
ASTROLOGIE (version complète en français) : Voici un logiciel qui va vous permettre d'étudier votre thème natal, les révolutions solaires ou lunaires, de comparer des thèmes, les directions symboliques, les projections, etc... Ce programme est entièrement en français alors profitez en.

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

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

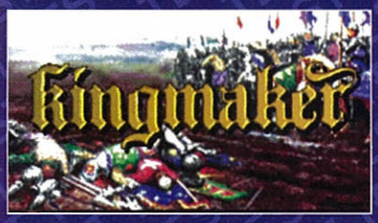
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : .....
○ MANDAT Numéro de carte : .....
Date d'expiration : ..... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES : .....

○ Je souhaite recevoir votre logiciel de téléchargement gratuit.	0 frs
○ Je commande ..... disquettes au prix de 30 francs chacune. (135 frs les 5 - 250 frs les 10)	frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs

PC

PREVU SUR :
ST AMIGA



EDITEUR US GOLD

STRATEGIE | BETA VERSION | 1 JOUEUR

5 MO | 3 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

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

GRAPHISME	13
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
ERGONOMIE	13
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	13
GLOBAL	70%

UP & DOWN

▲ C'est une excellente adaptation du jeu de plateau de Avalon Hill. Peut-être un peu trop fidèle, mais les puristes apprécieront.

▲ De nombreuses options de configurations et de niveaux de jeu garantissent une longue durée de vie.

▲ Entendre Shakespeare narrer la Guerre des Roses est un plaisir si rare, qu'on ne peut qu'apprécier.

▼ La réalisation est quelconque. Pas moche, mais pas extraordinaire non plus.

▼ L'interface est assez hermétique, et on est souvent plongé dans le manuel lors des premières parties.

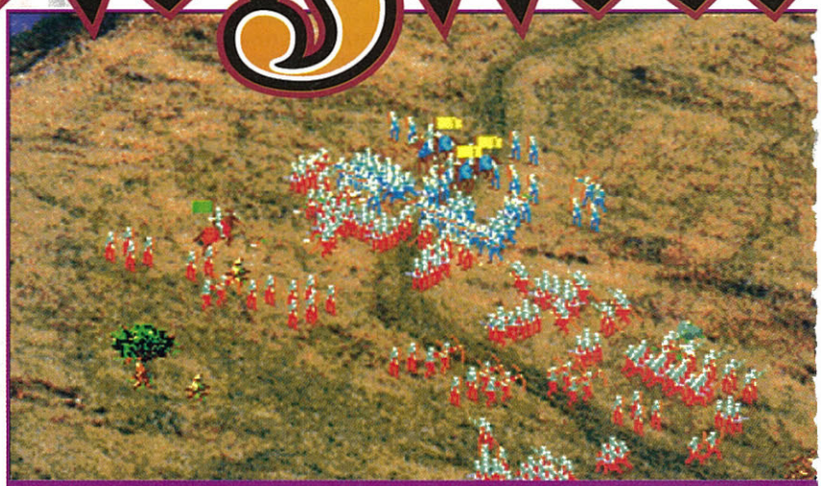
▼ Dommage qu'on ne puisse pas y jouer à plusieurs.

TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS
CONFIG. MINI: 386 SX 640 KO

TESTS

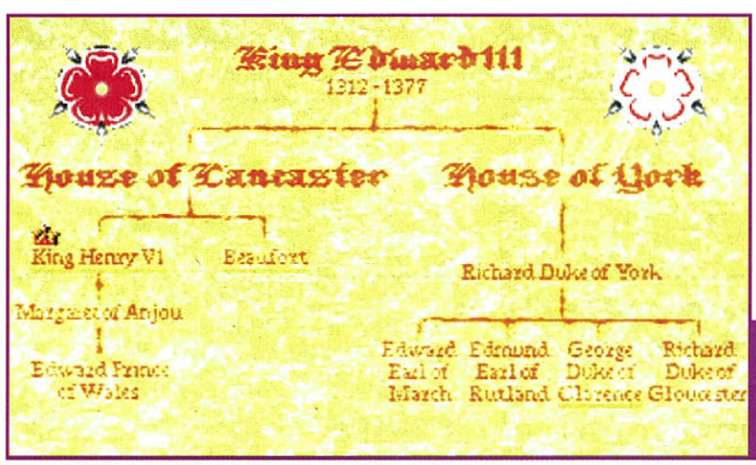
Rien d'extraordinaire dans cette guerre des roses!

Kingma



Les combats peuvent être résolus par le jeu, mais si vous vous sentez une âme de stratège, on n'est jamais mieux servi que par soi-même, et vous pourrez également mettre la main à la pâte.

Grâce à cette adaptation du jeu de plateau de Avalon Hill, vous voilà plongés au coeur de la célèbre Guerre des Roses qui eut lieu au XVe siècle en Grande-Bretagne. Dans ce conflit, vous contrôlez une faction de nobles assoiffés de pouvoir, dont l'objectif est de contrôler le dernier héritier du trône et de le faire couronner roi d'Angleterre. En d'autres termes, vous n'essaierez pas de devenir roi vous-même, mais d'être la "force de l'ombre". A cette fin, vous devez capturer et contrôler un héritier royal, éliminer tous ses rivaux, et le faire couronner dans une ville sainte par un archevêque ou deux évêques. En plus des nobles de votre faction, vous contrôlez également des Actifs, tels que les Offices de la Couronne (les archevêques et autres trésoriers par exemple), des mercenaires et des navires. En cours de partie, d'autres nobles peuvent se joindre à votre camp et d'autres Actifs acquis. Evidemment, vous n'êtes pas le seul sur la place, et des factions adverses, contrôlées par le jeu, tenteront de faire la même chose en même temps. Le jeu se déroule par "tour", comme le jeu de plateau. Chaque tour peut comporter jusqu'à six phases de jeu, selon la situation. Tout commence avec la phase Evénements, qui conditionne vos actions : si le temps est orageux, vos déplacements maritimes en seront ralentis ; par contre, si vous disposez de "nouveaux" chevaux, vos troupes se déplaceront plus vite. Vient donc ensuite la phase de Déplacement, où vous contrôlez vos troupes. Selon vos ordres, et le terrain traversé, vous dépenserez plus ou moins de points de déplacement. Si l'une de vos troupes rencontre une faction adverse, ou entre dans une ville hostile, vous devrez procéder à la phase de Combat. Vous disposez de deux modes de "résolution" de combat : la première, automatique, est effectuée par le jeu, selon les règles de probabilité de victoire/défaite liées aux forces en place ; la seconde vous permet de contrôler vous-même le plan tactique de la bataille. Vous verrez, dès lors, les deux factions sur un écran en 3D isométrique, avec les différentes troupes auxquelles vous donnez les ordres. Les deux modes de combat permettent aussi bien aux débutants, qu'aux experts, de profiter pleinement des possibilités du jeu. En cas de victoire, plusieurs cas peuvent se présenter. Si vous avez capturé un noble, vous pouvez demander une rançon, l'exécuter, ou faire preuve de clémence en le relâchant (c'est parfois une bonne "tactique" dans la mesure où certains se joignent à votre camp). C'est ainsi que



L'arbre généalogique royal permet de savoir où l'on en est (les héritiers éliminés, ceux qui sont encore en place, ceux que vous contrôlez, etc.), histoire de ne pas tuer les alliés.

Te frotter à un quizz spécial Monty Python: *SPAM

ker



Les graphismes de Kingmaker ne sont pas moches, ils sont juste quelconques. On attendait beaucoup mieux de cette adaptation de jeu de plateau.

vous "gagnez" des Actifs supplémentaires sous forme de soldats, de titres ou d'offices, qui renforceront vos pouvoirs. Si vous capturez un héritier royal, vous pouvez l'exécuter ou le soutenir. Vous devez, dès lors, atteindre une cathédrale avec votre archevêque ou vos évêques, pour le faire couronner. Néanmoins, la victoire est encore bien loin puisque vous devez éliminer tous les prétendants à la couronne, jusqu'au roi lui-même. Si les premières parties (avec une seule faction adverse) sont relativement faciles à maîtriser et à remporter, aux niveaux avancés (avec cinq factions adverse), la tâche devient carrément compliquée, voire impossible. De nombreuses options permettent, à ce propos, de configurer la difficulté du jeu : aléas météo, épidémie de peste, etc., et d'assurer une fort longue durée de vie à Kingmaker. Et heureusement, car côté réalisation, on pouvait s'attendre à beaucoup mieux. Non que les graphismes soient moches ou l'ambiance sonore exécrable, non, que nenni ! Au contraire, certains écrans sont plutôt jolis et les voix digits de Sir William Shakespeare sont plutôt impressionnantes. Il y a juste que rien n'est vraiment extraordinaire. On n'est pas là, à tomber par terre.

Les fanions héraldiques sont on ne peut plus communs, la carte est on ne peut plus "correcte"... On s'étonne d'ailleurs que Kingmaker n'ait pas été réalisé en Super-VGA, le format graphique indispensable à ce genre de soft (cf. Warlords 2, testé dans ce numéro). Ca lui aurait peut-être donné un peu plus de pêche. D'autant plus que l'interface utilisée ne facilite pas l'approche de Kingmaker, par ceux qui ne connaissent pas le jeu de plateau. Même si elle utilise la souris, on est souvent le nez plongé dans le manuel, lors des premières parties. Kingmaker est une excellente adaptation, et par là-même, risque de faire un malheur auprès des fans du jeu de plateau. Mais combien sont-ils à jouer sur micro ?

CALOR



Des options permettent de configurer le niveau de difficulté de jeu. L'option "météo" par exemple, influencera la vitesse de déplacement de vos troupes.

La zone de jeu

1. Ville
2. Ville fortifiée
3. Ville non fortifiée
4. Port
5. Cathédrale
6. Château royal
7. Château noble
8. Fanion de faction
9. Route
10. Rivière
11. Forêt
12. Frontières
13. Manche
14. Nobles
15. Navire
16. Héritier royal



Kingmaker

70%

Ishar

Le roi Ishar est revenu

A 1200 | FALCON

EDITEUR SILMARILS

AMIGA 1200

AVENTURE | NOTICE VF:12 | 1 JOUEUR | NON | 4 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	13
GLOBAL	84%

FALCON

AVENTURE | NOTICE VF: 12 | 1 JOUEUR | NON | 2 DISQUETTES | SOURIS/CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	13
GLOBAL	86%

UP & DOWN

AMIGA 1200

▲ La musique est de bonne qualité.
▲ Les déplacements sont assez rapides.
▼ Les chargements sont longs.
▼ Le graphisme n'exploite pas à fond la machine.
▼ Les bruitages sont un peut simplets.

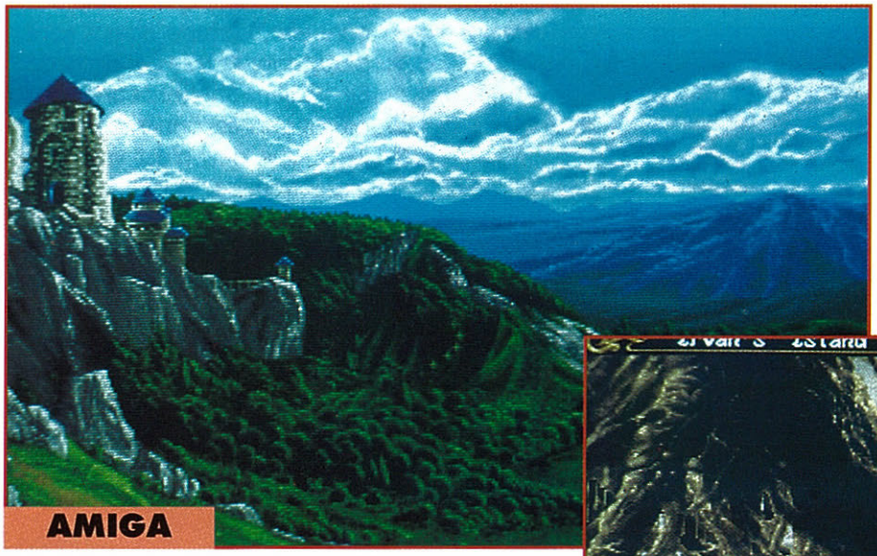
FALCON

▲ Le graphisme est d'excellente qualité.
▲ La musique et les bruitages utilisent bien la machine.
▼ La souris ne semble pas réagir au quart de tour.

Après le succès remporté, à juste titre, par Ishar1, voici venir le petit dernier de la série, déjà décliné sur PC et ST. Place aux jeunes avec ces versions pour Falcon et A 1200.
Dans Ishar 1, un groupe d'aventuriers particulièrement astucieux et courageux avait réussi à vaincre le terrible Krogh, fils de Morgoth et de Morgula. Rien qu'en voyant les noms de ces deux-là, on se rend compte tout de suite que le Krogh en question ne devait pas être un humaniste. Enfin tout cela est du passé, et après les aventures de nos héros, le royaume de Kyrand... euh, de Kendoria bénéficia d'une longue période de paix. Les habitants vivaient heureux, sans se soucier du lendemain, et en ayant une pensée émue pour les compagnons de Jarel qui, déjà, avaient jadis libéré le pays (j'vous parle de ça, à l'époque de Crystal of Arborea).



AMIGA


AMIGA



AMIGA

Bref, tout allait bien donc, lorsqu'un messager vint de toute urgence au palais afin d'y rencontrer le roi Zubaran, le tirant de son sommeil. De ce qui se put dire à cette matinale entrevue, je ne révèlerai mie, mais sachez cependant qu'au terme de la discussion, on décida à la parfin d'envoyer un aventurier dénouer l'écheveau d'une histoire fort emmêlée ma foi. Lorsque commence la partie, vous voici marchant par monts et vaux, en possession d'un fragment de carte, et fort occupé à retrouver les autres morceaux d'icelle. Pour cela, vous devrez faire preuve de courage et d'astuce, mais surtout vous adjoindre des personnages sachant manier l'épée ou la hache. Eh oui, on aura compris que le jeu se passe dans un Moyen Age de pacotille,

A 1200

Cette version en quatre disquettes a le défaut de ses qualités, car les chargements sont assez lents, lors du passage d'une disquette à l'autre. De plus, le résulat n'est pas excellent en ce qui concerne le graphisme, ou du moins, pas tel que ce qu'on serait en droit d'attendre d'une machine pourtant réputée pour la qualité de son affichage.
Si les bruitages sont parfois un peu frustes, la musique est, en revanche, agréable. Afin d'accélérer un peu les choses, il est du reste possible de ne pas utiliser cette dernière. Côté animation, rien à redire, c'est plutôt rapide et les commandes réagissent avec promptitude.

DISPO SUR: PC ,ST

Moulinex est resté 29 heures sur le serveur !

Ishar II



FALCON

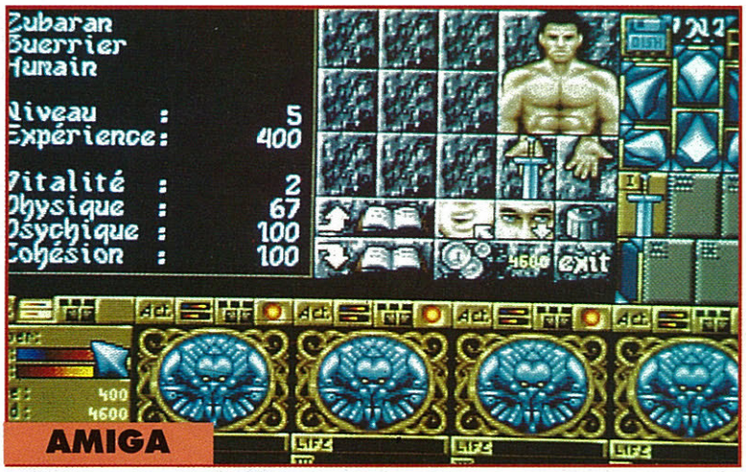

FALCON

digne de l'ambiance de "Dungeon et Dragons", c'est-à-dire mélangeant combats et magie, explorations et intrigues.

ENCORE UN CRI DANS LA NUIT

L'équipe, gérée encore plus finement que dans Ishar1, peut être modifiée au gré des rencontres. Il suffit pour cela que la personne soit d'accord pour être engagée, et c'est parti. Enfin, c'est parti, oui, mais pour des tonnes d'ennuis, car dorénavant chaque personnage dispose de points de "sympathie". Il faudra donc, à chaque fois qu'on souhaite engager un personnage, que les autres membres de l'équipe soient d'accord. Pire, si l'on est à la tête d'une équipe complète (5 héros), et que l'on souhaite se débarrasser de l'un d'eux afin d'engager un personnage plus intéressant (plus fort par exemple), il faudra parfois se résoudre à assassiner celui qui est en trop. Et là, ça risque de tourner au vinaigre, car la suspicion ne va pas tarder à régner dans le groupe. Si l'on assassine un nain, les autres nains vont penser que c'est un elfe, par exemple, qui a fait le coup. Bref, en croyant engager un personnage, on peut plonger en pleine vendetta et dans la pire extrêmité, assister à des réglements de compte en séries et se retrouver seul. En plus de cet aspect assez amusant de la gestion des ressources humaines, l'équipe dispose de caractéristiques habituelles au genre : on peut ramasser des objets, les échanger entre personnages, se soigner, etc. Mieux encore, on peut utiliser directement des objets sur certains tableaux. Nouveauté aussi, des images intermédiaires apparaissent parfois en plein écran. En plus des points de "sympathie", on retrouve, de même, les caractéristiques habituelles aux jeux de rôles : vitalité, physique, etc. Dans le jeu, on rencontre de nombreux monstres, généralement d'un assez bon niveau. Les décors, variés, mêlent scènes extérieures et sous-terrains, avec parfois des pièges redoutables. Bon plan, une énigme basée sur une comptine dont on apprend des bribes en cours de partie, rend le jeu encore plus original. Enfin, les villes, superbes, comportent des banques qu'il est possible de piller (bon courage !), ou dans lesquelles on peut déposer son argent. On le voit, Ishar 2 comporte tout ce qu'un joueur passionné de JdR médiéval-fantastique peut rêver, et même plus.

Moulinex



AMIGA

FALCON

Excellente surprise, en dépit du faible nombre de disquettes, le jeu bénéficie d'un graphisme particulièrement impressionnant. Les couleurs sont franches et mettent bien en valeur le style du jeu. Le son, lui aussi, exploite bien le Falcon, machine réputée, il est vrai, pour ses capacités dans ce domaine. Comme dans la version A 1200, on peut cependant choisir de ne pas l'utiliser. Seul défaut (qui sera probablement corrigé dans la version finale), la souris est parfois un peu lente à la détente.



FALCON

AMIGA 1200	FALCON
84%	86%





GRAND JEU

fnac

joystick
LE MAGAZINE DES JEUX VIDÉO

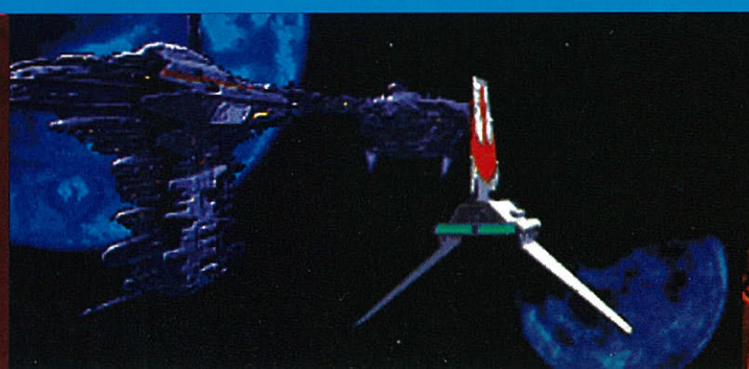
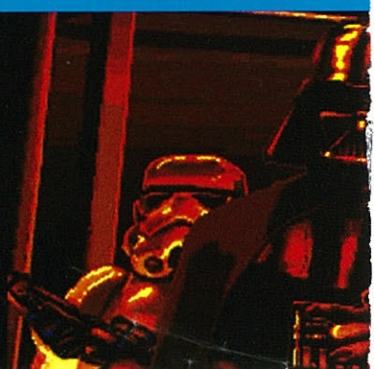
1ER PRIX :
un CD photo Kodak.
(valeur 3000F)

2ÈME ET 3ÈME PRIX :
une carte cinéma UGC pour 2 personnes.
(valeur 300F)

4ÈME AU 10ÈME PRIX :
un superbe tee shirt SAM & MAX,
série limitée.
(valeur 200F)

Le tirage au sort de ce concours aura lieu
mercredi 3 novembre à la Fnac Micro.
Retrouvez l'univers LucasArts® dans le numéro de novembre de Joystick pour un nouveau jeu-concours qui vous réserve 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 1er décembre à la Fnac Micro
71, Bd St Germain Paris 5ème.

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



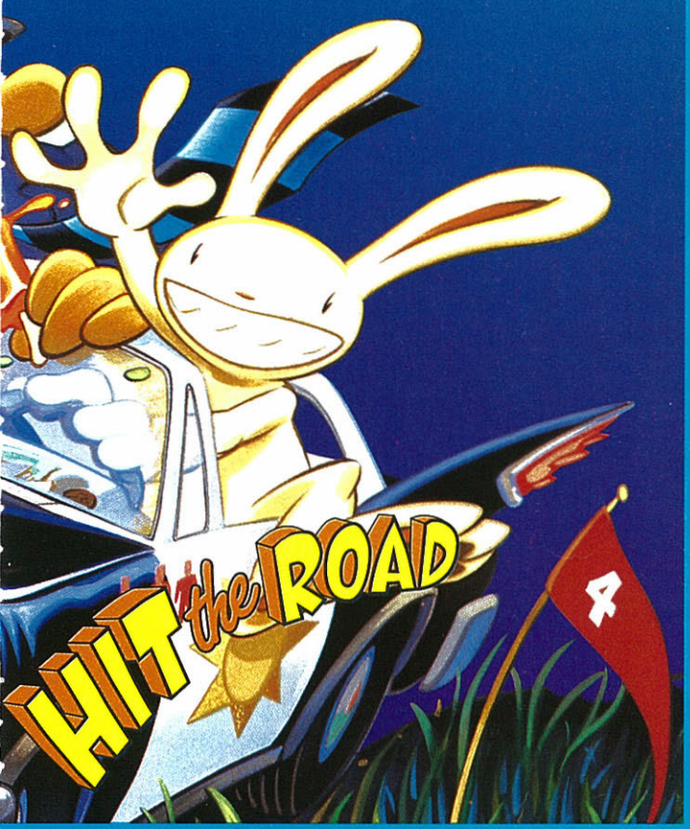




CONCOURS

UBI SOFT

LUCAS Arts



QUESTIONS

1) Dans quel pays se déroule l'aventure de SAM & MAX Hit the Road™ ?
a. En Europe b. Aux Etats Unis
c. En Australie

2) SAM & MAX Hit the Road™ est tiré ?
a. D'un film b. D'un livre
c. D'une bande dessinée

3) Quelle est la profession de SAM & MAX™ ?
a. Détective privé b. Aventurier
c. Journaliste

Vous pourrez trouver des indices dans Joystick n° 40 (Juillet-Août 93), dossier LucasArts.

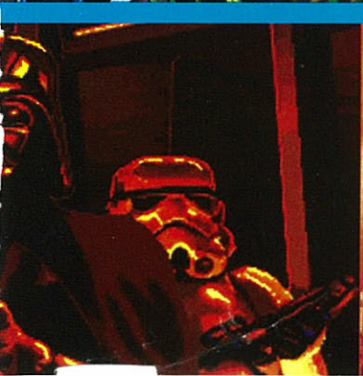
Bulletin réponse

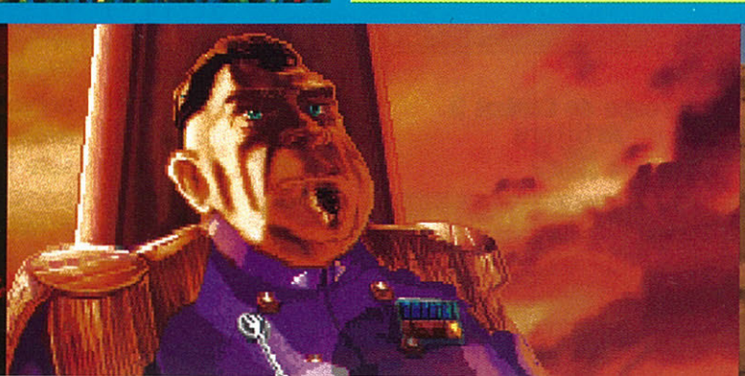
A retourner à Joystick avant le 31.10.93 (le cachet de la poste faisant foi).
JOYSTICK - Concours Ubi Soft / SAM & MAX™
103, Bd. Mac Donald 75019 Paris.

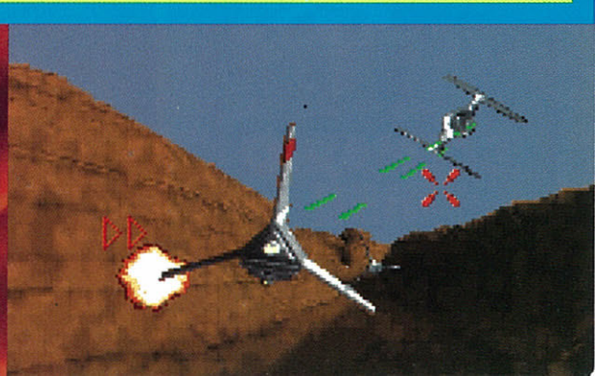
Réponse :				
	1)	a ☐	b ☐	c ☐
	2)	a ☐	b ☐	c ☐
	3)	a ☐	b ☐	c ☐

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :

Extraits du réglement :
1/ UBI SOFT et JOYSTICK, en collaboration avec la Fnac organisent un concours qui sera clos le 31.10.93 à minuit.
2/ La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres d' 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 LucasArts. 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.







ST

DISPO SUR :
AMIGA
PC



EDITEUR
EMPIRE



GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	-
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	13
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	14
GLOBAL	82%

UP & DOWN

- ▲ Prés d'une trentaine de terrains supplémentaires.
- ▲ La diversité des missions proposées.
- ▲ Manuel détaillant chaque mission.
- ▲ La diversité des engins de guerre est époustouflante.
- ▼ L'ambiance son ore n'y est pas.



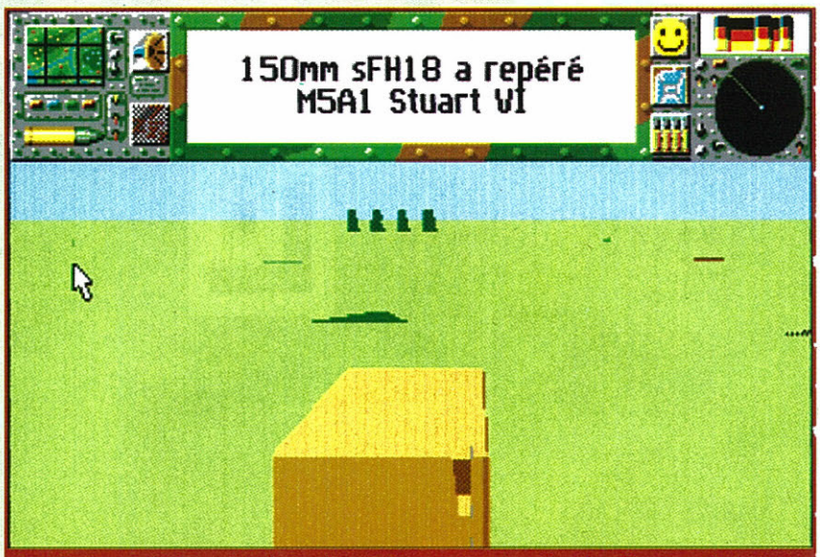
SCENARIO DISK
NECESSITANT LE LOGICIEL CAMPAIGN

MEGASTAR joystick

Campa

Enfin un wargame complet sur ST!

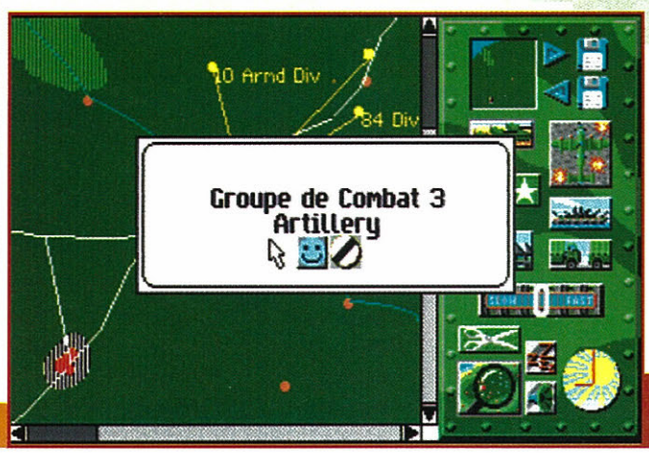
S'il est un genre qui a mis pas mal de temps à évoluer, c'est bien celui du wargame. Heureusement, un soft tel que celui-ci est un véritable miracle, comme nous le confirme la sortie d'un nouveau data disk. Sans aller jusqu'à dire que ceux qui détestent les jeux de ce type se trouveront subitement chamboulés, il y a fort à parier que Campaign bouleversera pour beaucoup la vision qu'ils avaient du genre. Finis les terrains arides et les combats auxquels on a du mal à s'identifier. Ici en effet, on se trouve tour à tour grand stratège, et simple soldat. "Tour à tour" n'est d'ailleurs pas l'expression adéquate, puisque c'est à tout moment qu'on peut changer de rôle pendant la bataille. Ceci tient au fait que le logiciel utilise un système de commande très impressionnant, qui permet une grande souplesse. Lorsqu'on donne un ordre, par exemple de déplacement d'une colonne de chars, on peut le faire selon divers protocoles : l'ordre peut porter sur toute l'unité, sur un groupe de véhicules ou seulement sur un engin. Dans le cas de déplacements unitaires, on peut accéder à une fenêtre 3D et là, miracle, le wargame prend des allures de Pacific Island : évoluant au milieu d'un décor relativement complexe, l'engin avance, tourne, recule et l'on tire "à la main" sur les cibles. Comme il serait assez fastidieux de déplacer ses engins de la sorte en permancence, on peut aussi attribuer aux unités de son choix, un mode automatique.



Grand moment de Campaign, la conduite 3D est vraiment un plus dans l'univers du wargame. Il est ainsi possible d'y conduire plusieurs types de véhicules, et même de s'occuper des canons mobiles (transport, recharge, etc.).

TERRE, AIR, MER

Vous trouvez tout cela complexe ? Pourtant, vous n'avez encore rien vu (je vous rassure en passant, le jeu est complet, pas compliqué). On sait que les déplacements des unités de chars peuvent se faire de différentes façons, mais comme il n'y aurait pas de guerre sans diversité, sachez qu'on peut aussi diriger l'aviation ou encore les forces navales, et ce de la même manière. Eh oui, ces nouvelles batailles (près d'une trentaine) permettent de livrer des combats dans de nombreux coins du globes pendant la Seconde Guerre mondiale. Mieux encore (rhaaa ! fait le lecteur submergé par autant de choix), il existe au sein de chaque arme, différents appareils (chars Shermans de divers types, avions Mosquito de Haviland et Spitfire, camions, etc.). Mieux encore encore (Argh ! fait le lecteur emporté par une avalanche superlative), le jeu permet aussi de gérer l'armement au fur et à mesure de la progression de la partie. Au fil des combats, on va naturellement perdre du matériel ou le casser. Heureusement, une îcone "usine" permet de construire du matériel. Bien entendu, cela ne se fait pas de façon immédiate. Aussi, faut-il prévoir à l'avance (par exemple avant une opération que l'on sait être risquée), ou bien consulter fréquemment les écrans, afin de savoir dans quel état se trouve le matos. Mieux



Lorsqu'on clique sur la carte, on ouvre une fenêtre comportant des informations sur l'unité sélectionnée

...ign

From North Africa to Nortern Europe DATA-DISK



encore encore (Plaf ! fait le lecteur qui s'écrase au sol, terrassé de bonheur), on peut éditer ses propres terrains, et surtout modifier à tout moment (c'est-à-dire au beau milieu d'une partie) la carte, et même -je n'ose l'avouer de peur de vous perdre tous-, changer de camp à tout moment !

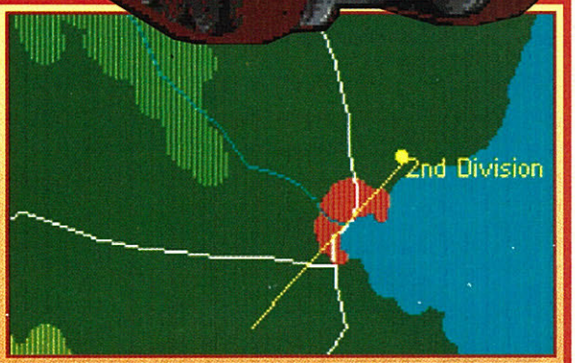
DIEU, QUE LA GUERRE EST JOLIE

L'intérêt de l'informatique, c'est que la guerre y est esthétique. Certes, on pourra regretter que les sons soient un peu simplets, mais l'aspect graphique de l'ensemble, ainsi que l'interface, rachètent le reste. Une fois que l'on s'est familiarisé avec les commandes, on profite d'un affichage tout à fait lisible, et surtout de déplacements, lors des séquences 3D, d'une fluidité tout à fait remarquable. En prime, le produit dispose d'un mode d'emploi en français, ainsi que de textes français à l'écran. Et puisqu'on en est aux bonnes nouvelles, sachez aussi que le jeu se contente de peu pour tourner : 520 Ko de RAM. Pour un jeu de cette qualité, c'est plus que raisonnable.

Moulinex

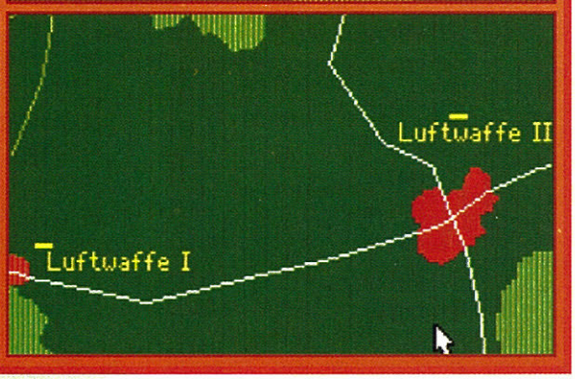
DE NOUVELLES CAMPAGNES

De l'Afrique du Nord à l'Europe, 25 cartes vont vous offrir l'occasion de vous dérouiller les chenilles, les ailes et les gouvernails dans des batailles célèbres. Sans toutes les détailler, citons la chute de Berlin (Avril 45), l'attaque de Leningrad (1er septembre 1941), la conquête de la Sicile (1943). Outre la grande diversité de problèmes que posent ces nouvelles batailles, ce qui vous obligera à essayer de nombreuses tactiques pour vaincre, ces batailles on la particularité de proposer de nouveaux décors, la Tunisie n'utilisant pas les mêmes ingrédients graphiques que, par exemple, un coin de Meuse ou de Russie.



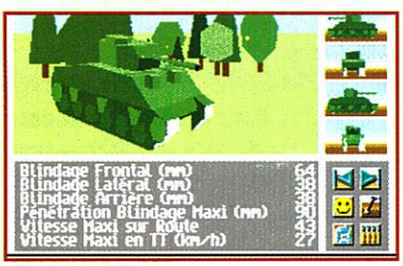


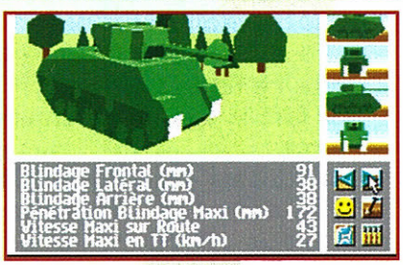


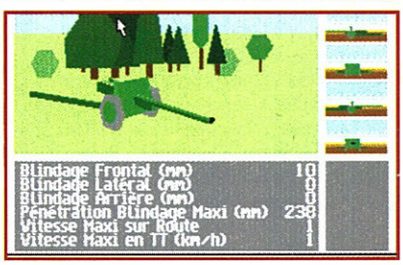


300 VEHICULES!

Après hésitation, j'ai finalement décidé de ne pas vous montrer les 3 000 véhicules qu'il est possible de piloter dans ce wargame très particulier. En cliquant sur les différentes îcones, on accède à des informations portant sur l'état du matériel (carburant, munitions, etc.).











82%

AMIGA



EDITEUR RENEGADE



GRAPHISME	17
BRUITAGE	--
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	--
GLOBAL	85%

UP & DOWN

▲ Les graphismes sont parmi les plus fins, les plus détaillés du monde des jeux sur Amiga. Les couleurs sont bien choisies, très belles, et changent agréablement d'un niveau à l'autre.

▲ Au niveau technique pure, Uridium donne une sacrée leçon. Les scrollings sont rapides et fluides, même quand de nombreux sprites se baladent à l'écran.

▲ Les musiques apportent ce qu'il faut d'ambiance, sans trop s'imposer et prendre la tête au joueur.

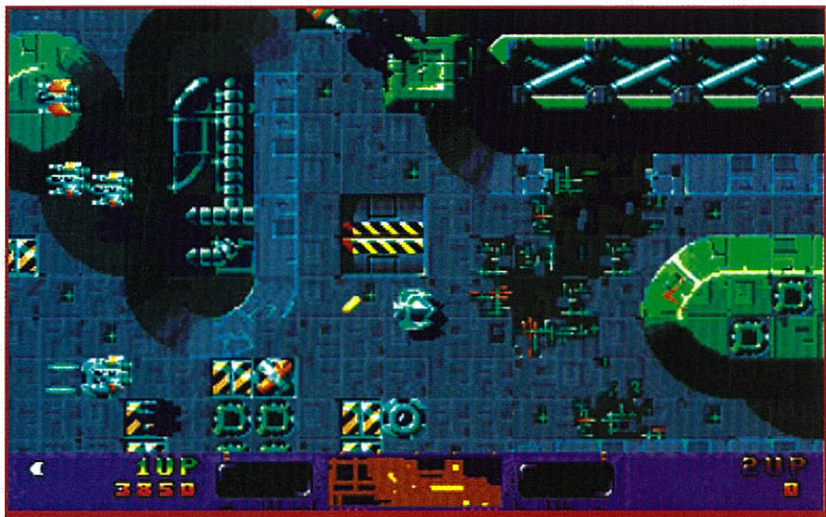
▼Réservez dès maintenant votre place dans une maison de repos, vous allez sacrément morfler avec Uridium 2. Le niveau est vraiment élevé.

MEGASTAR joystick

URI

Un shoot'em up très difficile.

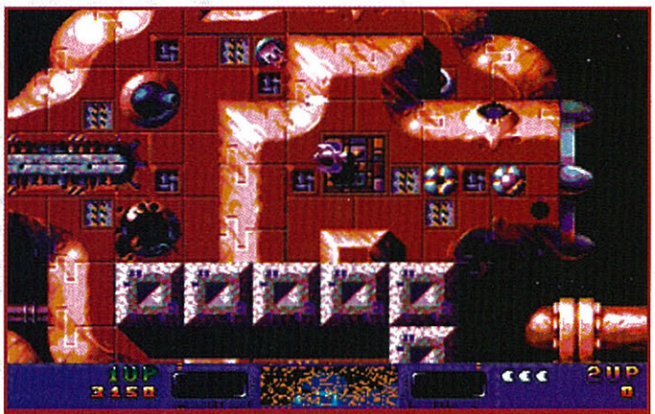
Ce soft, vous le connaissez déjà un peu pour l'avoir découvert à travers les six épisodes d'un "work in progress" publié dans Joystick. Andrew Braybrook, programmeur et concepteur du jeu, tête pensante de la société de développement Graftgold, était déjà l'auteur d'Uridium sur C64, jeu culte sorti il y a de nombreuses années. Uridium 2 se réserve apparemment la même brillante carrière.



Comme c'est beau, admirez la richesse des graphismes, la finesse et le nombre de détails qu'il y a partout sur la surface de chaque vaisseau.

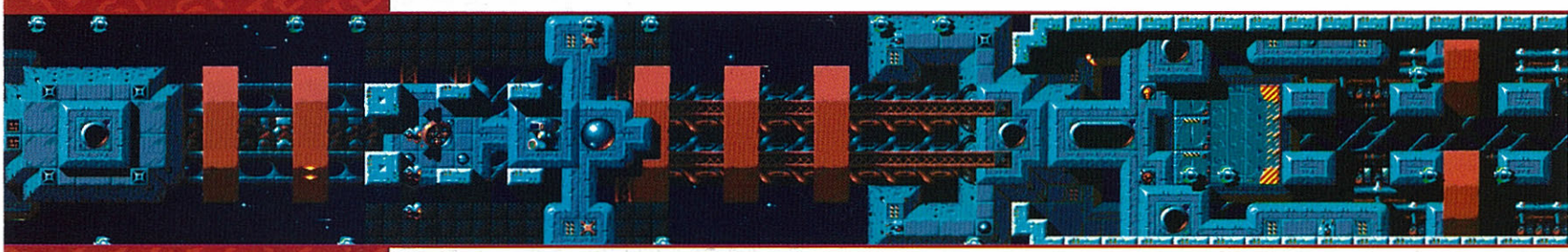
TIRS EN RASE-MOTTES ET DESTRUCTION TOTALE

Pas une seconde de répit ne vous sera accordée dans Uridium 2, quittez l'écran des yeux une seule seconde et paf, votre vaisseau vole en éclats, touché par un missile. Uridium 2 est le shoot'em up le plus rapide et le plus stressant qu'il nous ait été donné de voir. Du coup, la barre de la difficulté est placée très haut, on meurt sans arrêt au début, vous ne risquez pas de faire le tour du jeu en une soirée.



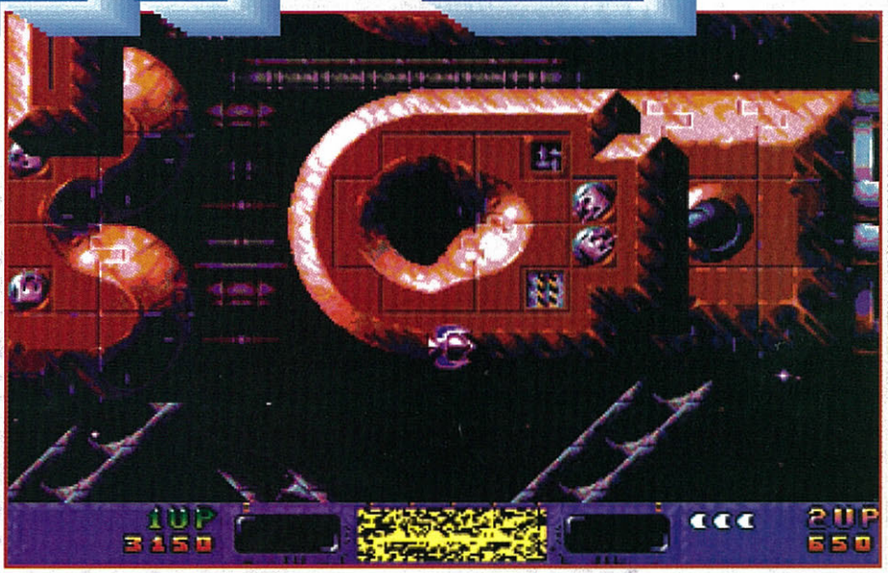
De niveau en niveau, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, les vaisseaux à ravager seront de plus en plus grands. Au début la zone de jeu, ne défilez qu'horizontalement ; par la suite, vous irez faire des détours dans les hauteurs de l'écran.

Le principe est assez simple, vous dirigez un chasseur de combat futuriste, un vaisseau armé, au départ, de deux lasers à tirs rapides. Vous êtes envoyé un peu partout dans l'espace pour combattre et éliminer d'énormes vaisseaux de combats, de véritables bases, des machines de guerre qui passeront leur temps à vous lacher des tonnes de missiles, des kilomètres de laser et des vagues de crétins armés qui vous poursuivront sans cesse. L'action est vue d'au-dessus, et votre vaisseau fonce grâce à de superbes scrollings d'une fluidité exemplaire et d'une rapidité exceptionnelle.

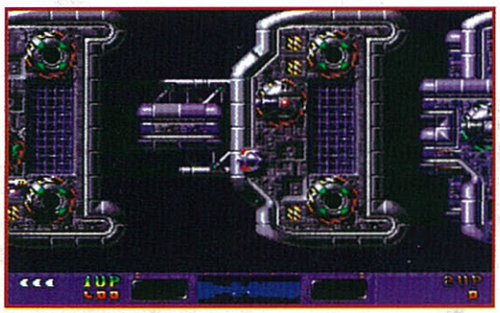


CONFIG. MINI: 386 DX 33

idium 2



La plupart des shoot'em up se contentent de vous envoyer des ennemis, tandis que vous les canardez avec votre vaisseau. Uridium 2 est beaucoup plus riche et intense que cela, le jeu est bourré, rempli jusqu'à la gueule, de petites animations. Les missiles décollent, la vue change totalement, et dans la peau métallique d'un robot, armé d'un laser et tenu dans les airs par des rétrofusées, vous devez vous acharner sur le réacteur de l'énorme station. Au moment critique, juste avant la grande explosion, vous rejoindrez votre vaisseau pour repartir vers d'autres combats.

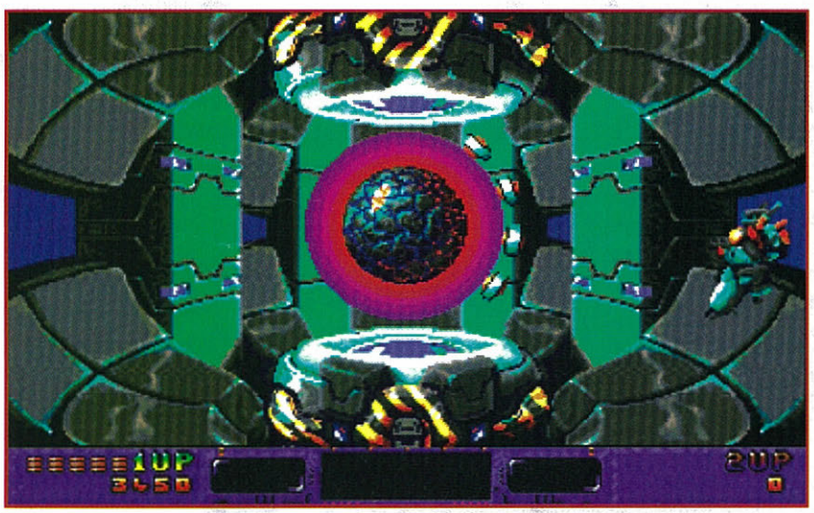


UNE BELLE DEMONSTRATION TECHNIQUE

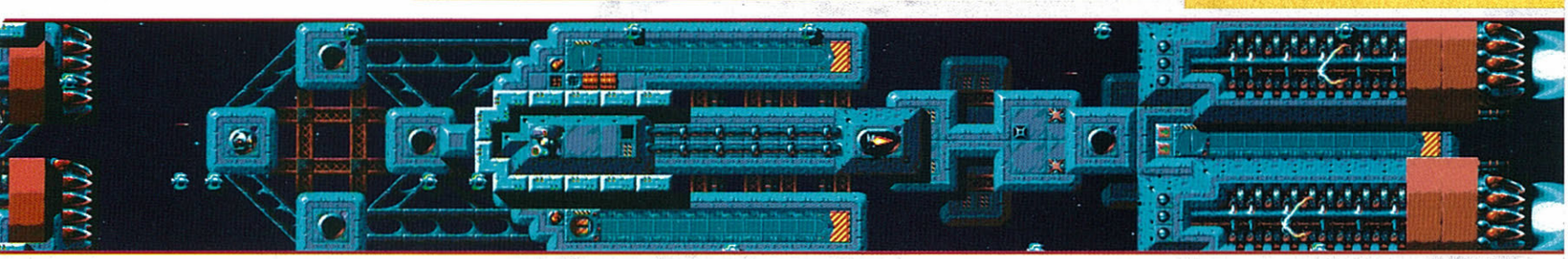
Vous avez sûrement remarqué qu'il n'y avait pas de note de bruitage dans le bloc technique de ce test. La version d'Uridium 2 qui nous a été envoyée n'était pas terminée à 100 %, il manquait justement quelques effets sonores. Ceux que nous avons pu entendre étaient, déjà, absolument excellents, avec voix digits, explosions et toute la clique. Les musiques qui accompagnent le jeu sont de bonne qualité, les compositions sont intelligentes et intéressantes, ce qui est rarement le cas dans le monde des jeux.

Qu'on le regarde sous n'importe quel angle, Uridium 2 est excellent : beau, avec des graphismes fins et variés, ultra-rapide, ultra-fluide et parfaitement maniable. Dommage que le jeu soit si difficile, il faut vraiment s'accrocher, se concentrer à mort pour passer les niveaux. Le joueur frise la crise de nerfs à chaque fois qu'il s'écrabouille contre un mur un peu trop haut, ou à chaque fois qu'il se fait surprendre par les missiles de l'adversaire.

Seb.



85%

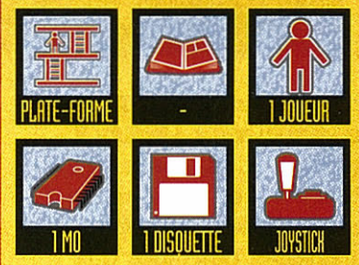


AMIGA

COMPATIBLE SUR :
AMIGA 600 • 1200

ALFRED CHICKEN

EDITEUR
MINDSCAPE



GRAPHISME	10
BRUITAGE	09
MUSIQUE	13
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	13
ORIGINALITE	12
GLOBAL	76%

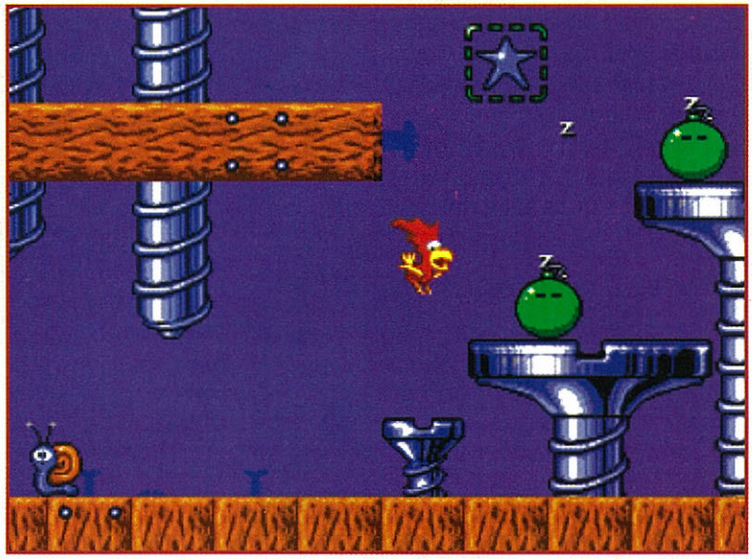
UP & DOWN

▲ Le principe du jeu, et le personnage principal Alfred le poulet, sont tout à fait dignes d'intérêt. Le jeu vous amusera, et Alfred avec sa tronche de crétin, vous fera rire.
▲ L'agencement des tableaux et des pièges est bien conçu, la progression de la difficulté est réussie.
▼ Vraiment, les graphismes font penser à des vieux jeux sur machines 8 bits, l'Amiga a prouvé qu'il savait faire beaucoup mieux.
▼ Les bruitages sont quasi-inexistants, on aurait aimé entendre plus de cris de poulets.

ALFRED

Un poulet amusant enrobé d'une

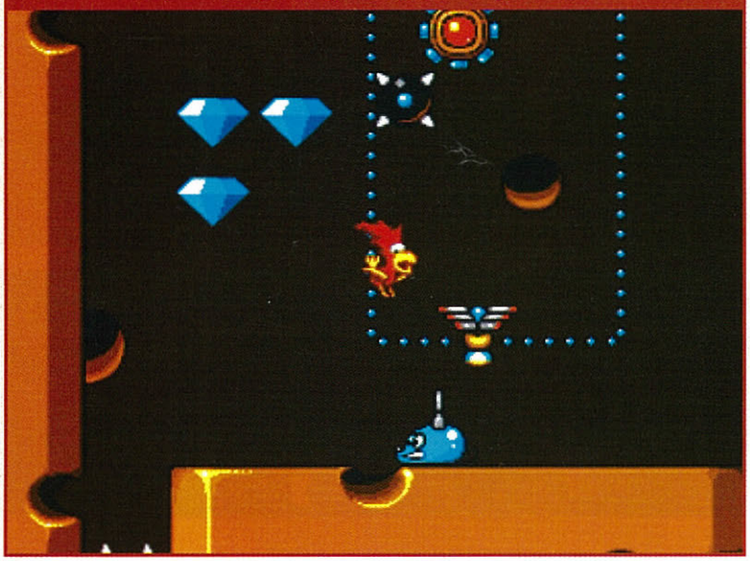
Alfred le poulet n'a rien d'un roi de la basse-cour. Son allure ridicule n'impose rien, ses plumes ne brillent pas, il a tout du looser. Pourtant, Alfred va faire preuve d'un grand courage. Du haut de ses frêles petites pattes, il va parcourir de nombreuses régions, affronter toutes sortes de dangers et d'ennemis pour délivrer des poulettes kidnappées par les forces maléfiques de la campagne.



SAUTE POULET, SAUTE !

Alfred Chicken est divisé en plusieurs mondes différents, eux-mêmes divisés en plusieurs tableaux. Chaque monde dispose de ses propres décors aux ambiances variées, mais toujours un peu tarées, car surdimensionnées. A moins qu'Alfred Chicken ne soit un poulet nain, microscopique même. Notre héros crétin bondira et tentera de voleter au milieu des verres et des pailles, des jouets d'enfant, des livres, de montagnes de fromage, ou encore dans des décors pleins d'engrenages et de machines étranges.
Les graphismes du jeu, aussi bien pour les décors que pour les sprites, sont simplistes à l'extrême. Les couleurs sont criardes et chaque objet n'en contient qu'un petit nombre. Le résultat visuel est assez déroutant, à l'heure où les jeux sont tous de plus en plus beaux. Mindscape, apparemment, a fait le choix de privilégier le concept du jeu et son intérêt, plutôt que de s'attarder sur la création de graphismes poussés. Alfred Chicken, pourtant, n'en aurait été que plus intéressant.
Dans chaque tableau, Alfred doit découvrir et détacher un certain nombre de ballons planqués un peu partout pour passer au niveau suivant. Il devra bondir d'une plate-forme à l'autre, rebondir sur des ressorts pour monter encore plus haut, agir sur des interrupteurs pour ouvrir des passages ou pour faire apparaître des blocs qui lui permettront d'aller toujours plus loin. Bien sûr, chaque niveau grouille de monstres, de sales bêtes qui tuent Alfred au moindre contact. De nombreux pièges sont là également pour stopper le poulet dans sa glorieuse quête : pics qui sortent du sol, bombes, murs qui se déplacent et autres boules toutes de pointes vêtues.

Le monde des fromages, milieu insolite pour un poulet, même pour Alfred Chicken. Pour atteindre certains points du niveau, Alfred devra sauter sur des plates-formes mobiles, en visant pour ne pas tomber sur des pointes mortelles.

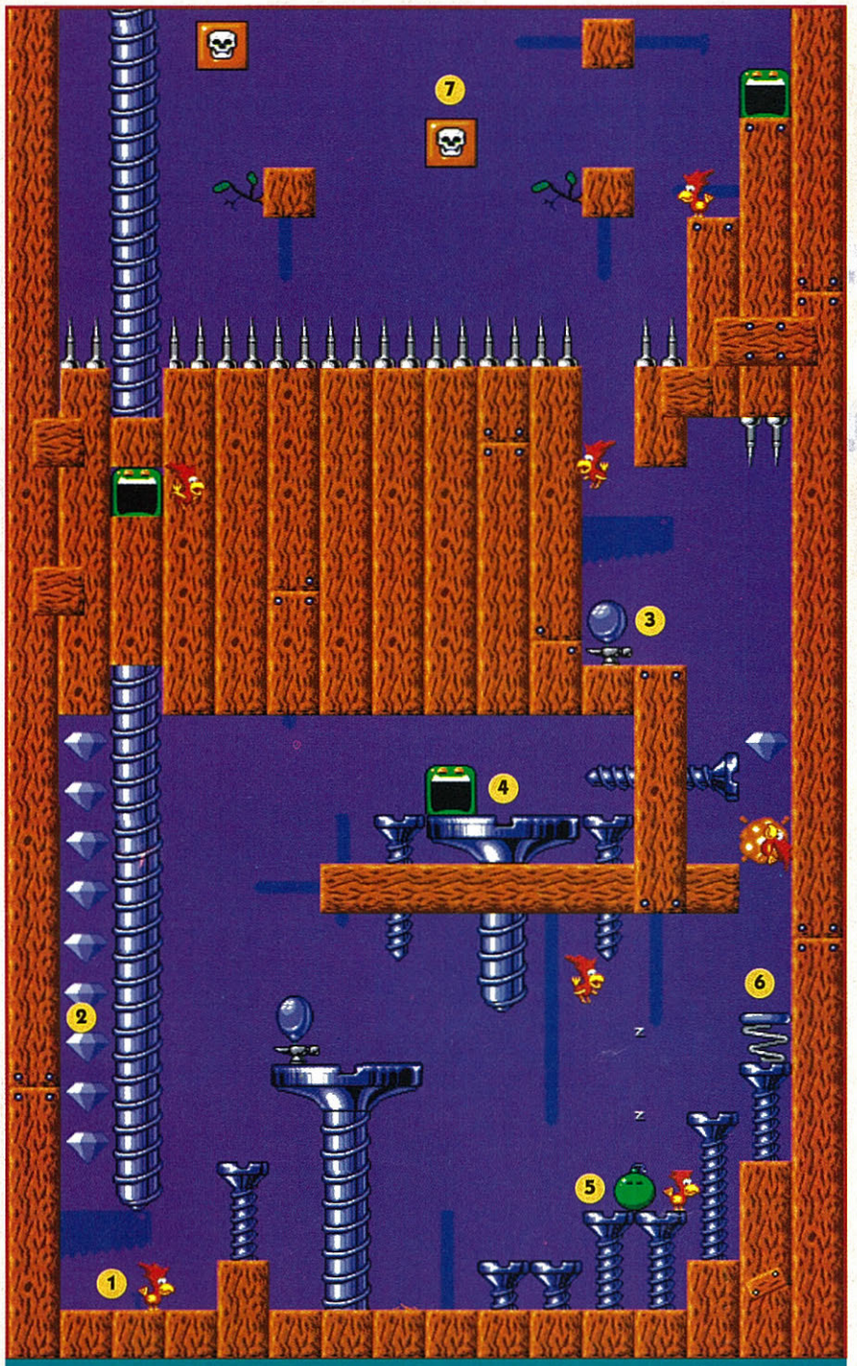


Lord Casque Noir est resté 4 heures !

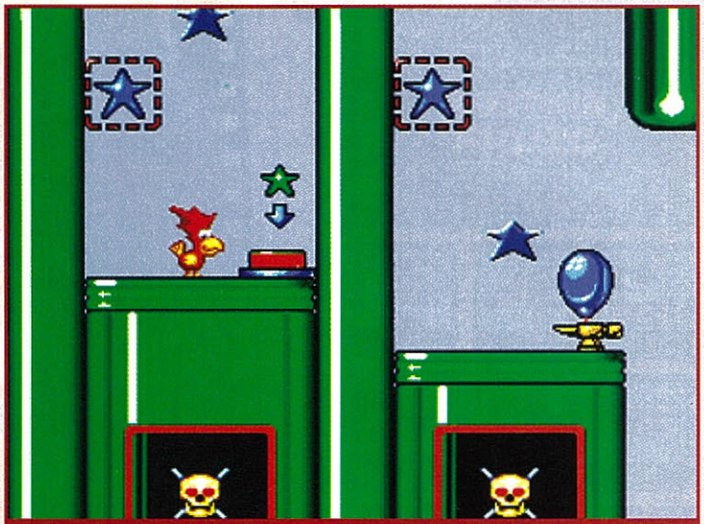
CHICKEN



: sauce aux graphismes très moyens.



1: Le voilà, c'est lui, Alfred le poulet. Il a l'air crétin, n'est-ce-pas ?
2: Récupérez un max de diamants pour amasser les points bonus à la fin du niveau.
3: Pour passer au niveau suivant, Alfred doit détacher un certain nombre de ces ballons.
4: Hop, entrez là-dedans et vous serez téléporté ailleurs dans le niveau.
5: Ces bombes à retardement se déclenchent quand vous approchez un peu trop.
6: Pour atteindre les plates-formes un peu trop haut perchées, Alfred doit rebondir sur les ressorts.
7: Bien fourbe, ce bloc disparaît dès que vous posez le pied dessus. Les pointes vous attendent juste en dessous.



Le gros bouton poussoir active des cubes jusqu'alors affichés en pointillés. Vous pourrez ainsi accéder à de nouvelles plates-formes.

Rapidement, les tableaux se transforment en de véritables labyrinthes, le joueur doit mémoriser par où il est passé, où il doit se rendre ensuite, jongler avec les passages secrets et les boutons poussoirs qui ouvrent des routes, mais en ferment d'autres. Cela tourne au casse-tête, c'est justement ce qui tient le joueur accroché au joystick.

UN CRI DE POULET DANS LA NUIT DE LA BASSE-COUR

Malgré son aspect ringard et vieillot, Alfred Chicken est absolument efficace, et passionne rapidement : l'envie de découvrir les nouveaux tableaux et les autres mondes se fait forte. Techniquement, Alfred Chicken est assez faiblard, hormis les scrollings qui sont suffisamment fluides et rapides. Les graphismes ne sont pas terribles, les sons inintéressants, les musiques variables mais dans l'ensemble tout à fait acceptables ; reste la maniabilité qui est irréprochable, et l'intérêt du jeu, donc, qui surprend agréablement.

De toutes façons, les fans de jeux de plates-formes apprécieront, Alfred Chicken a tous les ingrédients qu'il faut pour contenter ceux qui ne ratent aucun jeu du genre. Loin d'être un soft essentiel à posséder absolument, Alfred Chicken mérite tout de même sa place au milieu de vos plus belles boîtes de jeux.

Seb.

76%

PC



EDITEUR
ORIGIN



GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	10
GLOBAL	92%

UP & DOWN

▲ Le mélange action et commerce est bien dosé.
▲ L'univers du jeu est une fois de plus riche et complexe.
▲ Grande durée de vie.
▼ Le principe est intégralement pompé sur Elite.
▼ Les premiers combats sont difficiles.

CONFIG. MINI:
486 SX 25 VGA

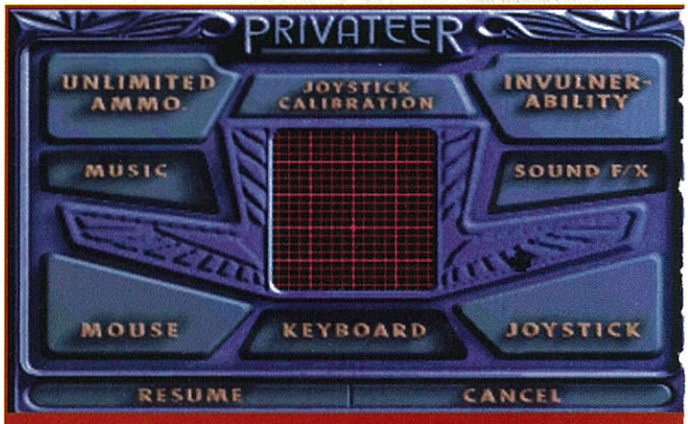
MEGASTAR joystick

Wing Com

Combats et co



La séquence d'introduction permet d'entendre des voix digitalisées, si l'on est équipé d'une carte Sound Blaster ou compatible. Bien que montrant des vaisseaux très esthétiques, cette séquence est décevante par rapport à ce qu'Origin fait d'habitude.



L'écran de configuration permet de choisir d'être invincible et de disposer de munitions à volonté. Pratique pour s'entraîner, mais si vous enclenchez l'un des deux modes pendant une mission, celle-ci ne vous rapportera pas un "Kopeck" (enfin... un "crédit").

Nous sommes en 2669 dans le sytème de Troy. Situé en bordure de la zone frontière qui jouxte l'espace Kilrathien, Troy est composée d'une planète agricole et de deux bases minières. Cà et là, des points répertoriés sur les cartes stellaires permettent d'effectuer un saut dans d'autres galaxies. Il paraît qu'on y trouve des bases de loisirs, des raffineries et quelques bases pirates. Enfin, c'est ce que le type du bar m'a dit, l'autre soir. Je ne sais plus trop pourquoi je suis venu sur Achiles. Sans doute l'attrait de l'aventure et de l'argent, comme pas mal d'autres types dans mon genre. Oh, ce n'est pas que cette structure métallique accrochée à un bout de rocher me sorte déjà par les yeux, mais j'avoue que j'aimerais bien voir un peu plus de pays. Enfin, pour le moment, je n'ai pas à me plaindre, j'ai un vaisseau à peu près en état de marche, hérité de mon grand-père. Ca me fera sûrement tout drôle de le vendre, mais les engins du magasin ont vraiment l'air superbes. Il va me falloir gagner 200 000 crédits et me tirer en vitesse de ce trou...".

De son vrai nom "Wing Commander Privateer", le petit dernier d'Origin se déroule dans le même contexte que Wing, mais dans des endroits différents. Ici, loin de la guerre qu'un autre vous-même livre aux Kilrathiens, vous arrivez au moment où commence le jeu, sur la base minière d'Achiles, avec peu d'argent et beaucoup d'espoir. On reprochait à Wing Commander son manque de souplesse ?

Cet ordinateur personnel vous permet de sauver et charger des parties, mais aussi de consulter votre compte en banque ou l'avancement de vos missions.



Isabelle n'est restée que 48 minutes !

mander Privateer

mmerces



1 • La guilde des mercenaires.
2 • La guilde des marchands.
3 • Achat de vaisseaux et armes.
4 • Aire de lancement.
5 • Le bar.
6 • Ordinateur des missions.
7 • Achat de fret.

Comme je le disais, en réalité, chaque écran est un menu. Ici, on accède aux différents endroits de la base : achat de matériel et de fret, visites aux différentes guildes, etc. Là aussi, de nombreuses animations donnent un peu de vie à l'ensemble : un tracteur passe dans un hangar ; ailleurs, des piétons empruntent des passerelles, etc. Dans le jeu, plusieurs lieux de ce type peuvent être visités.

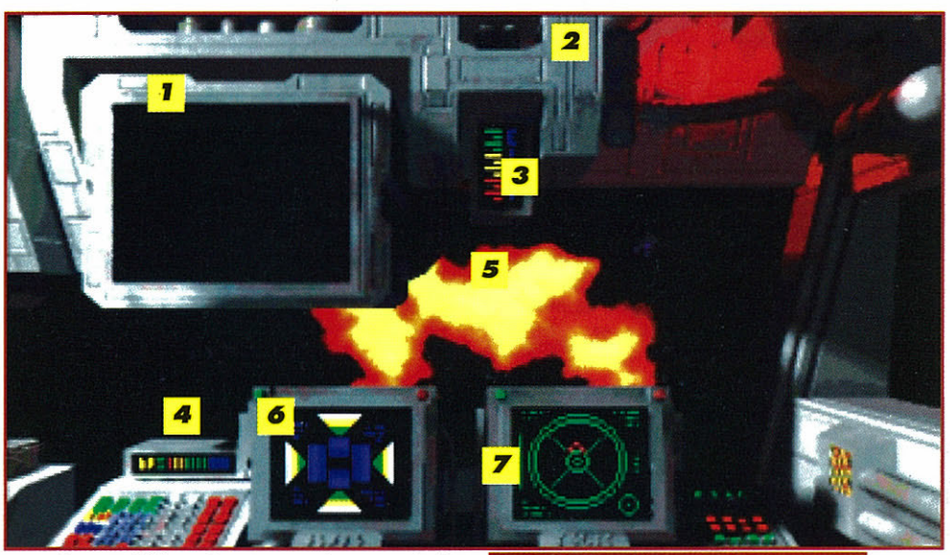


Qu'importe, Origin a créé un jeu dans lequel vous voilà libre d'aller où bon vous semble, d'effectuer les missions de votre choix, et d'acheter de quoi transformer votre piteux vaisseau en cuirassé de l'espace, un peu comme dans Elite. Un peu beaucoup, même : si vous connaissiez ce superbe jeu et l'avez aimé, vous ne serez pas déçu par celui-ci. Comme on va le voir, le principe est le même, quelques améliorations mises à part.

DES ORDINATEURS PARTOUT

Dans Privateer, vous allez évoluer dans un monde gigantesque et devrez y gagner votre vie. Comme la chose se passe dans l'espace (mais si !) et que le coin est infesté de tas de crapules, gagner sa vie va surtout consister à la garder. Pour cela, il va falloir que vous soyez équipé d'un vaisseau armé, blindé, et d'une manière générale, doté d'un maximum de gadgets. Problème, ça coûte des sous, beaucoup de sous, même. Voilà, vous avez compris le principe -vu mille fois déjà-, mais on ne s'en lasse pas : il va falloir apprendre à gérer la réalité et vos désirs, sachant que les deux interagissent de manière beaucoup plus marquée que dans la vie (c'est du reste pourquoi on joue). Commencez donc par aller voir l'ordinateur de la base, et choisissez une mission. Pour l'instant, contentez-vous de choisir un truc pépère, genre exploration. De toute façon, votre engin n'est pas assez armé pour affronter les pirates, et encore moins les Kilrathiens. Et puis, de toute façon, vous n'êtes pas encore équipé pour faire un saut dans une autre galaxie. Voilà, le temps de décoller, et après une scène interactive où l'on vous voit quitter Achiles, vous voilà aux commandes. Première surprise, la fenêtre de votre cockpit est bien petite. Il paraît que c'est le design du vaisseau qui veut ça, mais à mon avis, il doit aussi s'agir d'une question de vitesse d'affichage. Qu'importe, c'est tellement beau ! Tout autour de votre "pare-brise", des ordinateurs, partout ! Ils servent à afficher des tas de trucs ; à ce niveau, déjà, Privateer est plus complexe que Wing en dépit d'une ressemblance évidente. Disons que tous les bidules qui étaient là pour faire joli dans la cabine de votre Ferret ou Sabre, servent ici réellement.

On retrouve la carte Nav, qui permet de choisir le point où l'on souhaite se rendre, et la touche "automatique" qui vous envoie vers ledit point et vous largue en cours de route si d'aventure vous croisez un autre vaisseau. Aïe ! c'est justement ce qui vient de se passer, et c'est un pirate. Si l'on dispose du Speech Accessory, on l'entend lancer ses insultes ; dans le cas contraire, le texte s'inscrit en bas de l'écran. Dans les deux cas, il faut réagir. Là, pas de surprise, c'est comme Wing Commander, mais les adversaires sont plus coriaces. Autre différence, le temps de recharge des canons et du bouclier de protection dépend de la vitesse. "Bon, dès que j'aurai les moyens, j'achèterai une alimentation supplémentaire". Au terme d'un combat sans merci, nous



1 • Ecran multifonction (communications, dégâts, visualisation cibles, etc.).
2 • Carburant.
3 • Indicateur d'énergie.
4 • Vitesse de croisière.
5 • Feu !
6 • Etat bouclier et blindages.
7 • Radar

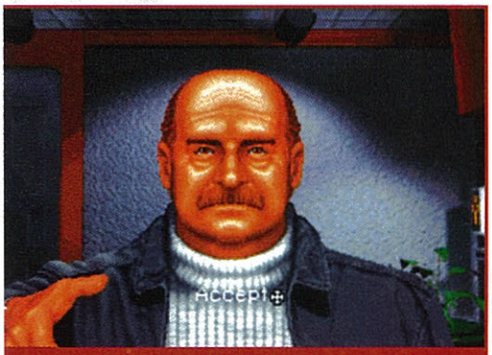
Wing Commander Privateer

voilà sauvés, et comme la mission est remplie, le compte en banque est automatiquement crédité.

SI J'ETAIS RICHE...

"Près de 1 800 crédits ! Pas mal pour une première sortie. Dix balades du genre, et je pourrai changer de vaisseau. Ca s'est pas trop mal passé, et en plus, c'était beau, en 256 couleurs, et à peine saccadé sur 486 33. Une fois arrivé à destination, il faut se précipiter dans le magasin et acheter, par exemple, du bois. J'ai la vague idée que sur la colonie minière d'Achiles, ils en on besoin pour étayer leurs galeries, et que je devrais en tirer un bénéfice. Pendant que j'y suis, je passe au magasin acheter un canon plus puissant et des missiles. Et c'est reparti vers l'ordinateur. Autant choisir une mission qui me rapproche de Achiles, mais rien ne m'empêche de repartir directement de mon plein gré. Allez, tiens, je vais même faire mieux et m'inscrire à la "guilde des marchands". Ils me confieront des missions et me garantiront, en cas d'attaque, la protection d'autres membres de la guilde croisant dans les parages. Ou alors, je vais trafiquer de la drogue extra-terrestre, du Brilliance qu'ils appellent ça, et essayer d'échapper aux miliciens qui contrôlent la cargaison. Au pire, je largue tout dans l'espace en cas de fouille, je pourrai toujours tenter de récupérer la came après, à l'aide de mon rayon tracteur. Ou alors, je vais continuer mon commerce pépère, et quand j'en aurai les moyens, je m'inscrirai à la "guilde des mercenaires". Et j'achèterai des tas de trucs, des cartes électroniques, des boucliers hyper balaises, des canons à plasma et puis, et puis..."

Moulinex



Comme dans Strike Commander, on doit parfois prendre des décisions binaires. Alors, vous vous engagez dans la guilde des marchands, oui ou non ?



Sur l'air de lancement, on peut partir dans l'espace intersidéraaal ou se rendre dans la base. Comme c'est souvent le cas dans la série des Commander (Wing, Strike), chaque écran est un menu caché. Naturellement, c'est animé (le phare tourne, des vaisseaux traversent le ciel, etc).

Pendant le jeu, on rencontre une galerie impressionnante de personnages.. Ces derniers sont mieux dessinés que dans Strike Commander, mais certains d'entre eux ressemblent trop à des caricatures d'acteurs nourris au beurre de cacahuète. Et une caricature de caricature, ça donne un physique improbable, voire impossible.

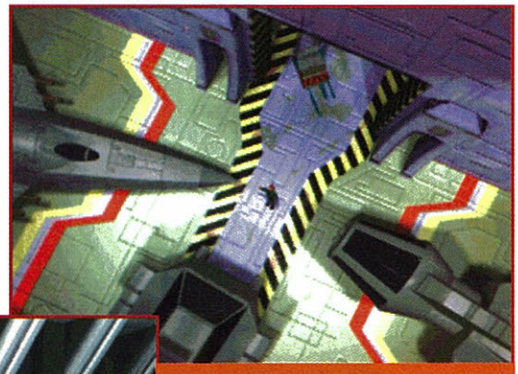














LES ACHATS

Simulation économique oblige, il faudra, en cours de jeu, acheter de nombreux objets. Ces écrans permettent d'améliorer son propre vaisseau, de le réparer, d'en acheter un neuf, mais aussi d'acquérir des cartes de l'espace, obligatoires pour changer de système solaire. C'est sur des écrans de ce type que l'on se livrera aux joies du commerce en se procurant si possible du fret à bas prix, pour le revendre au plus offrant.

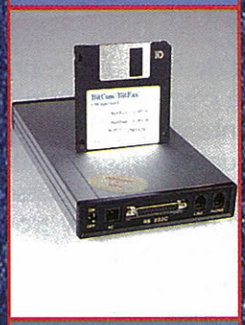


92%

NEOCOM SIMULATION

TEL : (1) 49 59 88 89 — Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 19h00 — FAX : (1) 49 59 86 32

MODEM TARGET



Fax modem Target
14 400 bauds
(externe)
V.21/V.22/V.22 bis/V.23
V.32/V.42/V.42 bis.
2490 FF

GAMME FLIGHT LINK ™



YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF



Module H1
7990 FF



Palonnier
1990 FF

GAMME THRUSMASTER ™



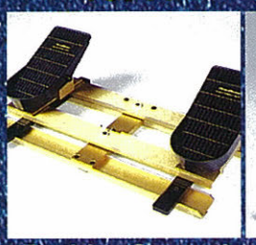
Flight Control System
700 FF



Flight Control System Pro
1190 FF



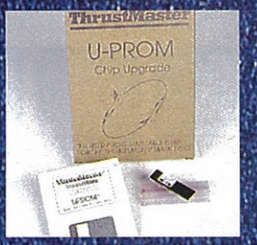
W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF



Carte Jeu A.C.M
340 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF

ECRANS SAMPO ™



KDM 1566 15"
3290 FF

KDM 1766 17"
5790 FF

KDM 2055 20"
7690 FF

LECTEUR CD ROM ORCHID



Double vitesse (307,2 Ko/s) Multisession, compatible CD photo Kodak, CD-XA, CD-I et HIGH SIERRA. Compatible multimedia PC.
1890 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT 590 FF

LOGICIELS DU MOIS

ANTILLES (extension Flight Simulator 4.0)	290 FF
Aircraft & Adventure Factory	350 FF
Falcon 3.0	290 FF
Falcon 3.0 missions (Fighting Tiger)	210 FF
MIG 29 (Extension Falcon 3.0)	290 FF
A.T.P.	450 FF
Harrier Jump Jet	290 FF
F15 Strike Eagle 3	320 FF
Tornado	320 FF
Dogfight	290 FF

CARTES SOUND BLASTER ™



SOUND BLASTER 2.0	690 FF
SOUND BLASTER PRO	1090 FF
SOUND BLASTER 16	1450 FF
SOUND BLASTER 16 ASP	1790 FF

NEOCOM SIMULATION - 11 / 13 rue Baudin
94200 IVRY SUR SEINE

Offre valable jusqu'au 31/10/93 dans la limite des stocks disponibles

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces Prix s'entendent TTC et Port compris		Total TTC	

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... Code.Post : .....

Téléphone : .....

Règlement : ☐ Mandat ☐ Chèque (chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)

☐ Carte Bancaire N° : .....

DATE EXPIRATION : .....

DATE : SIGNATURE :

AMIGA

PREVU SUR : PC



EDITEUR OCEAN



GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	11
GLOBAL	68%

UP & DOWN

▲ L'idée de choisir soi-même sa route n'est pas dénuée d'intérêt.
▲ On peut améliorer sa voiture dans pas mal de domaines.
▲ L'intro est franchement géniale avec un clip de Techno et pleins de trucs psychés.
▼ Malgré la bonne impression de vitesse, l'animation n'est pas très fluide.
▼ La maniabilité laisse vraiment à désirer. Le moindre coup de joystick ou de souris se traduit par un écart brutal du véhicule.
▼ Aux embranchements, les voitures qui vous croisent vous foncent dessus sans que vous puissiez les éviter

COMPATIBLE : AMIGA 1200

BURNING RUBBER

Un air de déja-vu !



En fonction du chemin que vous avez choisi, une flèche vous indique la direction à prendre. Les virages sont à 90° et doivent être pris au ralenti. Attention, car sinon vous pourriez rallonger votre périple !

L'amiga doit être, sans aucun doute, l'ordinateur possédant le plus de jeux de voitures à ce jour. Eh bien ce n'est pas terminé, la liste s'agrandit aujourd'hui avec Burning Rubber.

Bien que ça n'ait pas le moindre rapport avec le jeu lui-même, cela est suffisamment rare pour être signalé ; vous aurez droit à une intro d'enfer : un clip psychédélique sur une musique Techno. Bref, parlons peu, mais parlons du jeu. Il débute avec le choix de la voiture que vous désirez piloter. Pour une fois, il ne s'agit pas de monstres italiens ni même de formules 1, mais tout simplement de 205 GTI, de R5 Turbo, de Golf 16S... un total de 6 voitures connues. Lorsque c'est chose faite, une charmante créature vous proposera de dépenser vos 4000 $ dans son magasin d'accessoires auto. Vous pourrez y trouver des turbos, de la nitro, des roues, des freins... ou économiser votre argent.

Vous voilà prêt à affronter le goudron. Définissez votre parcours, et installez-vous au volant. Vous n'avez plus qu'à faire vos preuves, en essayant d'arriver le plus vite possible. Lorsqu'un embranchement se présente, une flèche vous indique la direction à prendre. Attention, car les voitures déboulent à donf de tous les côtés....

Au bout de quelques minutes de jeu, il faut se rendre à l'évidence : l'animation est saccadée et la maniabilité plus que délicate. Il faut vraiment y aller à la cool pour ne pas se bouffer les bordures. Côté musique, c'est correct, tout comme les bruitages d'ailleurs.



Attention de ne pas vous faire gauler !

En fait, Burning Fight n'innove pas assez pour sortir du lot, et seuls les fous furieux de courses automobiles y trouveront leur compte.

LORD CASQUE NOIR

Nous sommes en Ecosse, et je vous rappelle que, là-bas, ils conduisent à gauche. N'oubliez donc pas de vous rabattre, afin d'éviter de prendre dans la tronche une bagnole débouchant en sens inverse.



68%

Danboss a passé 31 heures sur le serveur !

ENFANTS

France - Croatie - Bosnie

Microfolie's



AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LA LISTE
PAGE SUIVANTE ET ENVOIE
DES 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 !

* 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 un franc pour chaque achat par correspondance ou en boutiques.

Photo H. Crouzier - Conception ARCHETYPE 30 30 11 22

POINTS DE DEMONSTRATIONS

Microfolie's

L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX

A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

CDI • CD ROM

DANS NOS BOUTIQUES

13, rue des Louviers 78100 SAINT-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

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES A DES PRIX...

PC

SAIL SIMU

Nouvelle vague



EDITEUR
STENTEC



GRAPHISME	08
BRUITAGE	BÊTA
MUSIQUE	--
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	12
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	20
GLOBAL	82%

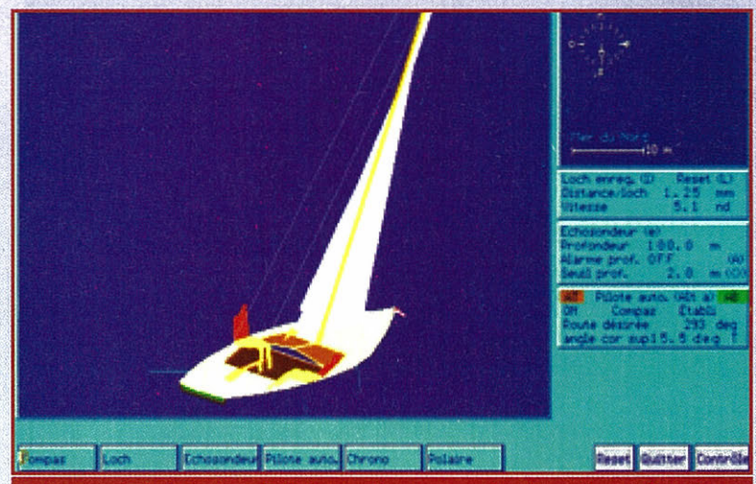
UP & DOWN

▲ C'est le seul du genre.
▲ Les commandes sont très variées.
▲ La simulation est particulièrement réaliste.

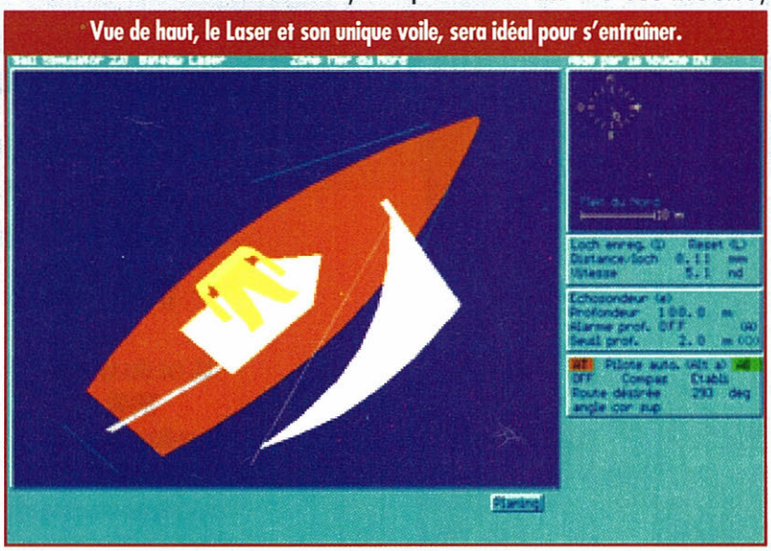
▼ Le graphisme est catastrophique.
▼ Le son est pire qu'inexistant.
▼ Les commandes sont étranges.

CONFIG. MINI:
386 DX 33

La dernière fois que j'ai testé une simulation de voile, c'était dans le numéro 159 d'Hebdogiciel du 31 octobre 86. Il s'agissait de Regate sur MSX, édité par Philips, et pour tout dire, j'en avait fait le logiciel du mois. Sept ans plus tard, voilà donc la concurrence qui pointe le bout de son nez. Faut croire que certains produits sont, plus que d'autres, sensibles au sens du vent, et vu le délai, celui-ci devait l'avoir justement dans le nez. Vent debout qu'on appelle ça, chez nous les marins. Cela dit, même si, graphiquement, la chose laisse à désirer -désirer que ça ressemble par exemple à Flight Simulator 5, et non pas à une version étanche du 4, comme c'est actuellement le cas-, Sail Simulator est tout à fait intéressant. Pour commencer, le produit est livré avec une manette de jeu spécialement conçue pour piloter. L'engin comporte une barre, destinée à manoeuvrer celle du safran (gouvernail) de votre esquif, et une tirette à potentiomètre sert à border (tendre) ou choquer (détendre) la voile. Enfin, deux boutons destinés à faire changer l'équipage de bord, afin de faire contrepoids, complète le tout. Après avoir configuré l'engin, on se retrouve sur un menu comme on ne voudrait plus en voir : c'est moche, digne d'un freeware, et en plus peu pratique. Seule consolation, c'est en français à l'écran. Vaille que vaille, on finit par pouvoir configurer le logiciel : choix du bateau, du petit voilier type 421 (pour 4 mètres 21) au Flying Dutchman de 10 mètres. En tout, 4 engins à voile et 1 à moteur. Ensuite, on choisit le poids de l'équipage. Ca peut paraître un peu tiré par les cheveux, mais je vous garantis que sur un petit dériveur, les choses ne se passent pas du tout de la même façon suivant que votre co-équipier pèse 50 ou 100 kilos : trop léger, il aura du mal à faire contrepoids, et en cas de rafale, vous risquez de dessaler (vous retourner) ; trop lourd, il sera difficile de manoeuvrer. On va y revenir.



La vue générale permet d'admirer un Dragon en action. Notez le grand nombre d'informations sur le côté de l'écran.



Vue de haut, le Laser et son unique voile, sera idéal pour s'entraîner.

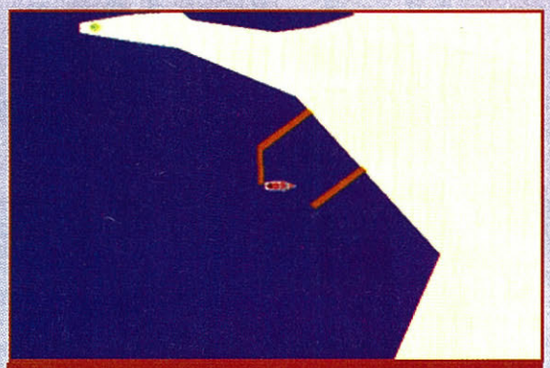
DE NOMBREUSES OPTIONS

Outre le bateau et l'équipage, le logiciel permet de choisir le lieu dans lequel on ira barboter : Mer du Nord, la Barbade, îles d'entraînement. Mieux encore, il est possible, à l'aide d'un éditeur faisant partie du logiciel, de créer ses propres scenarii." Piloter un bateau sur ordinateur, ça ne doit pas être très facile", êtes-vous en train de penser, et c'est exactement ce que s'est dit l'éditeur. Du coup, le logiciel gère également la souris, ce que l'on voit rarement puisque les trois boutons peuvent être utilisés. En dépit d'un affichage

Big Boss totalise 1482 heures ! Record absolu !

ULATOR

un peu simplet, le produit est réellement très puissant, et rien ne semble avoir été oublié. Mis à part les noeuds marins qui ne sont pas gérés, tout a été prévu. Procédons par ordre : on commence à remonter l'ancre, puis, sur les engins qui ne sont pas munis d'une quille, on descend la dérive. Ensuite, grand voile et foc (c'est la petite voile devant) peuvent être hissés. Comme sur un véritable voilier, on peut ariser, c'est-à-dire prendre des ris. Ah oui, pardon, tous les lecteurs n'ont peut-être pas fait l'école des Glénans : prendre des ris consiste simplement à réduire la surface de la voile. Naturellement, le Spinaker peut être sorti (c'est une grande voile arrondie se plaçant devant le foc). Ne vous inquiétez pas, le manuel d'utilisation en français est particulièrement bien conçu, et un lexique de fin permet de s'y retrouver dans tous les termes de marine. Un truc en passant pour vous rappeler que babord, c'est gauche, et tribord, droite : imaginez le sens de lecture du mot "batterie" : on lit de gauche à droite, donc, babord, c'est gauche.



Ce pêche-promenade de 12 mètres attend sagement à la Barbade.

GRAPHISME LISIBLE

Une fois la voile sortie, on doit commencer à avancer. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous êtes face au vent. Lorsque cela se produit, on voit la voile faseyer (temblioter). En dépit d'un affichage un peu simplet, l'ensemble, en SVGA, est particulièrement fin. Comme dans Flight Sim, il est possible de tourner autour du bateau afin de choisir une vue convenable. De même, le bateau peut être, suivant la puissance de sa machine, affiché en fil de fer ou en 3D. Si je parle de FS, c'est que l'éditeur de Sail Simulator est bien décidé à faire de son produit un logiciel d'aussi grande envergure. On devrait ainsi, au fil des mois, voir paraître des disquettes de données comprenant de nouveaux lieux et bateaux (Optimiste, Vaurien, Star, Hobie 16, 420, 570 et les ports de La Rochelle, la Corse, Quiberon, le lac Léman, Iles Normandes, etc.). Si l'interface est corrigée dans la version 2.1 -celle qui sera commercialisée-, il se pourrait bien que Sail Simulator devienne effectivement un standard. Cette version comportera un catamaran, un son revu, un affichage 256 couleurs et une meilleure visualisation des vagues. Mine de rien, toutes les commandes se retrouvent : sondeur, GPS (Ground Positionning System), qui permet de se diriger par satellite ; pompe de cale, etc. Et la simulation est d'un réalisme total. La possibilité de jouer à deux (un barreur et un équipier) rajoute au plaisir de naviguer.

Moulinex ar mor



Le Dauphin est un bon engin pour passer à la vitesse supérieure. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous filerez vos 7 noeuds.

82%

Moulinex s'est connecté 58 fois !

AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

SUPER NES

Jurassik Park	575	Super Mario Bros	~~517~~ 399
Street Fighter 2 Turbo	549	Super Ghouls	~~447~~ 349
Final Fight 2	395	Zelda 3	~~447~~ 349
Mortal Kombat	549	F. Zero	~~447~~ 349

MEGA DRIVE

Bubsy	449	Global Gladiator	319
Jurassik Park	475	Another World	~~395~~ 319
Shinobi 3	449	Thunder Force 4	~~395~~ 319
Mortal Kombat	495	Atomic Runner	~~395~~ 319
		Rolo to the Rescue	~~395~~ 319

GAME BOY

Mortal Kombat	269	Radar Mission	~~226~~ 169
A Boy and his Blob	228	Docteur Mario	~~226~~ 169
Chessmaster	230	Kid Icarus	~~226~~ 169
Gargoyles Quest	172	Boulder Dash	~~226~~ 169
		R. Type	~~226~~ 169

GAME GEAR

Mortal Kombat	269	Alien 3	~~280~~ 199
Prince of Persia	269	Ax Battler	~~280~~ 199
Sonic 2	269	Lemmings	~~269~~ 199
Wonder Boy the Dragon	269		

PC 3.1/2

Mario a disparu	299		
Mario à l'école	299	Godfather	199
Entity	329	Le Temps des Héros	179
Genesia	349		
Privateer	449		

LIVRES "TRUCS ET ASTUCES"

GAME BOY	29
NINTENDO NES Vol. 1	29
NINTENDO NES Vol. 2	29
SUPER NINTENDO	29
MASTER SYSTEM	29
MEGA DRIVE	29
Tiny toon et Castelvania	35
Ecco the Dolphin	35
Street Fighter 2	35
Sonic 1 et 2	35

AMIGA

Genesia	349
WWF	159
Simulation Best	179

ATARI

Capcom Collection	199
Mega Twins	159
Babby Jo	159
Stun Runner	129
Ishar (FALCON)	299
Shadow of the Best (LYNX)	299

Ces prix s'entendent, dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix sont indiqués TTC Catalogue de prix a votre disposition. N'hésitez pas à le demander

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

Désignation	Machine	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Jurassik Park	SUPER NES	1	575	575
Participation aux frais de port				
TOTAL				

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

☐ Paiement par mandat-poste ☐ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution

☐ Paiement par carte bleue N° Carte Bleue

Date d'expiration

Signature (des parents pour les mineurs) :

Nom Prénom

Adresse

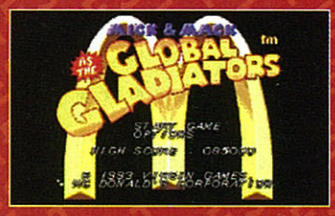
Code postal Ville

Téléphone Date de naissance

8 10 93

AMIGA

PREVU SUR :
ST • PC



EDITEUR VIRGIN

PLATE-FORME | NOTICE VF: 10 | 1 JOUEUR

1 MO | 2 DISQUETTES | JOYSTICK

GRAPHISME	11
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	13
ORIGINALITE	13
GLOBAL	78%

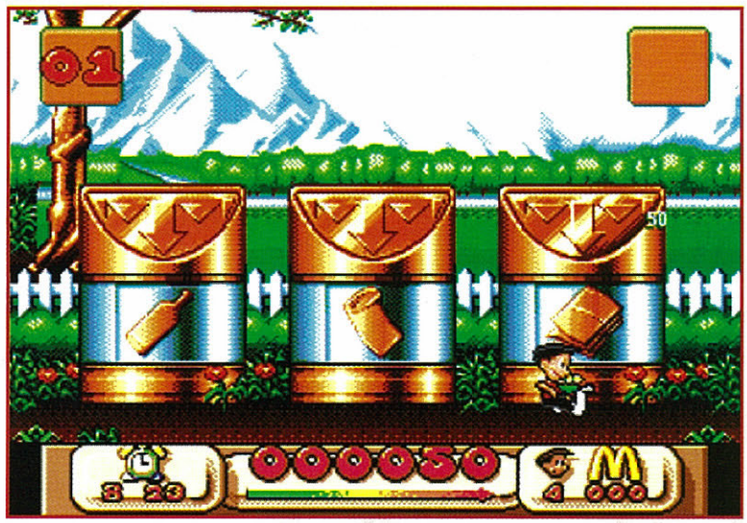


UP & DOWN

- ▲ L'animation du personnage principal est remplie d'humour.
- ▲ Les bruitages sont de qualité et la bande musicale, variée.
- ▲ Malgré un concept qui n'est pas nouveau, la bonne réalisation générale du soft rend Global Gladiators très amusant.
- ▼ Les graphismes statiques ne sont pas très beaux.
- ▼ L'action, bien que très plaisante au départ, devient lassante et répétitive.
- ▼ Le durée de vie du programme est assez limitée.

AMIGA 500/600
COMPATIBLE 1200

GLOBAL GLADIAT

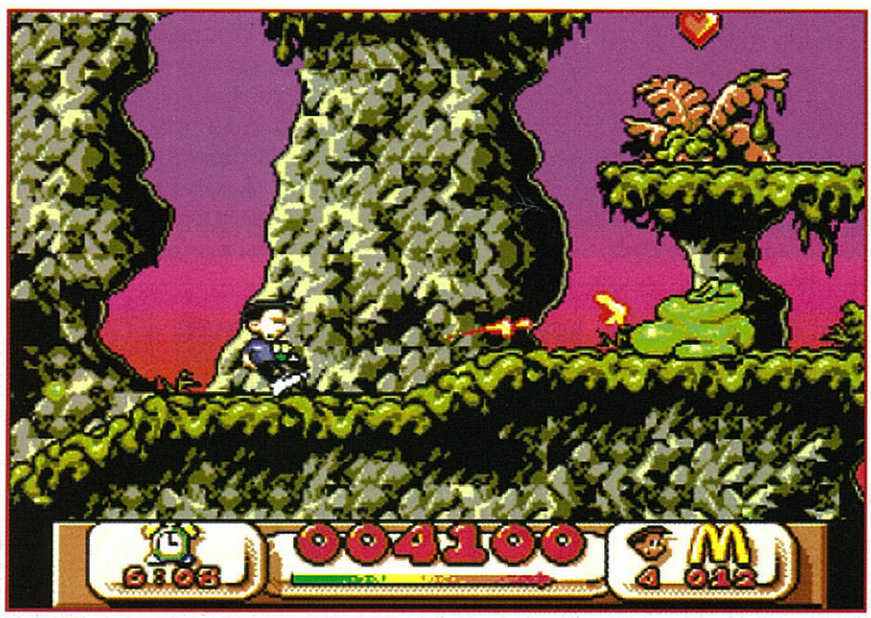


Aussi inséparables que les deux steacks. 100% pur boeuf du Big Mac, Mick et Mack s'en vont à la chasse aux détritus qui, faute d'une certaine vigilance de notre part (sauf de la mienne évidemment), ont fini par envahir le monde, jusque dans le moindre recoin. A vous de remédier au problème en débarrassant notre pauvre terre de ces immondices. Mais au fait, Virgin n'essaierait-il pas de nous faire la morale ? En tous cas, ça y ressemble fortement !

BLACK MICK MACK

Dans un premier temps, je vous conseille vivement d'allez faire un petit tour dans le menu d'option, ne serait-ce que pour ajuster le niveau de difficulté, choisir le personnage avec lequel vous allez jouer, ou encore essayer le petit jeu accessible uniquement par ce sous-menu. Il s'agit d'une séquence rappelant fortement le type de soft que l'on pouvait trouver sur les machines à cristaux liquides (des déchets tombent à toute vitesse et vous devez les ramasser pour les dispatcher dans l'un des vide-ordures correspondant à la nature de l'objet). Décidément, Virgin nous prend vraiment pour des porcs !

M'enfin, revenons plutôt à nos moutons ! Nos deux compères débarquent donc au départ du Slim World, un monde bourré de bestioles, constitué uniquement de Slim, pâte visqueuse mais ô combien rigolote. Ca n'a pas l'air d'être l'avis de Mack, qui a bien du mal à progresser dans ce milieu très hostile. En effet, chaque monstre vous crache sans cesse de gros glaviots tout verts dans la tronche, et c'est pas toujours de très bon goût. Remarquez, vous n'êtes pas obligé de tous vous les manger. Votre pistolet gerbeur (c'est en tout cas l'impression qu'il me donne, ce pétard. Il ne tire pas, il dégueule !) sert non seulement à éliminer les adversaires, mais aussi à contrer leurs tirs. Néanmoins, gare au recul ! Ce flingue bizarre est si puissant que chaque coup vous déplace de



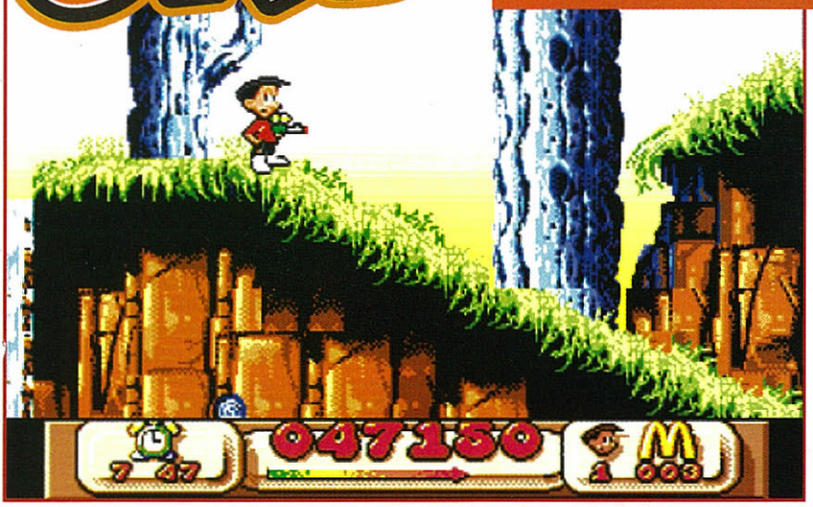
Tefal totalise 748 heures de présence !

Virgin nous prend pour des porcs!

GLOBAL GLADIATORS



1 : L'horloge vous indique en permanence le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau. Quelques niveaux vous proposent de repousser cette limite, en récoltant une pendule.
2 : Le Score (intéressant, non ?)
3 : L'indicateur d'état de santé du personnage. Chaque choc avec un antagoniste ou un projectile vous affaiblit. Pour faire le plein d'énergie, vous devez dénicher les coeurs, souvent cachés en haut de plateformes invisibles.
4 : Le nombre de personnages en réserve. Bien qu'ils soient très rares, il existe quelques icônes de vie supplémentaires. Croyez moi, vous en aurez bien besoin !
5 : Il faut récolter entre 30 et 40 "arches", avant de pouvoir sortir d'un niveau. Si tel n'est pas le cas, Ronald Mac Donald vous demandera de rebrousser chemin et de revenir plus tard. Quel enfoiré ce Ronald !



quelques millimètres en arrière, et il n'est pas rare de tomber de la plate-forme sur laquelle on se trouvait et d'atterrir, comme par hasard, dans un lac de slim répugnante et meutrière. En revanche, il suffit de toucher une seule fois l'ennemi pour le détruire, mais il faut s'en approcher de très près, le jet puant de votre arme étant de faible portée. Comme je vous l'explique depuis tout à l'heure, votre principale mission consiste à nettoyer la terre. Mais ce n'est pas tout. Eh non, vous devez profiter de votre reposante balade pour ramasser les "arches" disposées un peu partout dans chaque tableau. Ces "arches" ne sont ni plus ni moins que le M de Mer...



Pardon, de Mac Donald, et un minimum de 30 arches est obligatoire si l'on désire sortir du tableau.

Global Gladiators se décompose en 4 mondes de 3 niveaux, soit 4 x 3 = 12 tableaux (sauf erreur). Le Slim World est immédiatement suivi de "Mystical World", les monstres verts laissant place à des écureuils, des serpents ou des singes rebelles qui vous balourdent les déchets laissés par ces saligots de piqueniqueurs du dimanche. Ah, les enfoirés ! Ah, les ordures ! Souiller un si beau tableau, cette splendeur de Dame Nature. Ah, les cons ! Vient ensuite un immense chantier avec ses grues, ses engins et toutes les conneries qui vont avec. Là encore, c'est un boxon pas croyable, et mieux vaut faire le ménage avant que le patron ne revienne. Enfin, l'histoire se termine au fin fond de l'Antarctique, qui, pour l'occasion, se voit menacé d'une redoutable marée noire. Bref, un scénario qui aurait pu être écrit par Brice Lalonde lui-même !



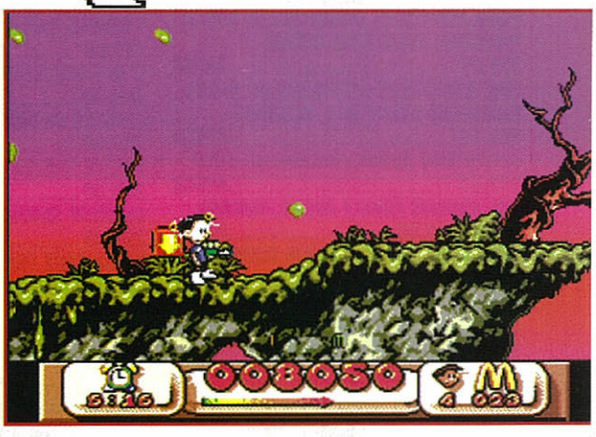
INTÉRESSANT, MAIS PAS BEAU.

La réalisation de Global Gladiators n'a pas vraiment grand chose à envier à la version tournant sur console. Le scrolling est fluide, avec, en prime, quelques dégradés en arrière-plan. Malheureusement, il faut reconnaître que le choix des couleurs laisse franchement à désirer ; c'est vraiment pas beau, voire carrément moche sur certains niveaux. Par contre, la jouabilité est excellente et les sprites sont souvent nombreux à l'écran, sans pour autant occasionner le moindre ralentissement. De plus, ces derniers sont bien animés, avec une multitude de mouvements. Votre personnage freine, dérape, perd l'équilibre... Un vrai dessin animé. Il subsiste, malgré tout, un petit défaut concernant la maniabilité : lorsque Mick (ou Mack) se met à courir, puis s'arrête brusquement, il n'est pas rare de constater que le moindre mouvement de la manette suivant cet arrêt d'urgence engendre, par là même, un "dérapage" du personnage, alors que l'on désirait simplement qu'il se déplace de quelques pixels. Une dernière note concernant la musique, Do. Ou plutôt Mac Do, devrais-je dire ! Il y en a pour tous les goûts avec un superbe morceau de techno pour les amateurs.

En guise de conclusion, Global Gladiators m'a laissé un peu sur ma faim. La sauce n'est pas nouvelle, et l'action, bien que très intense, devient rapidement répétitive (impression d'autant plus vérifiée, qu'il n'existe pas de code de sauvegarde, et qu'il faut tout se retaper depuis le début). Notons que les amateurs y trouveront, néanmoins, une réalisation très soignée et une animation plaisante. Un bon soft quand même.

MAC CASQUE NOIR







78%

Danboss s'est pointé 187 fois !

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 SIMULATIONS 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

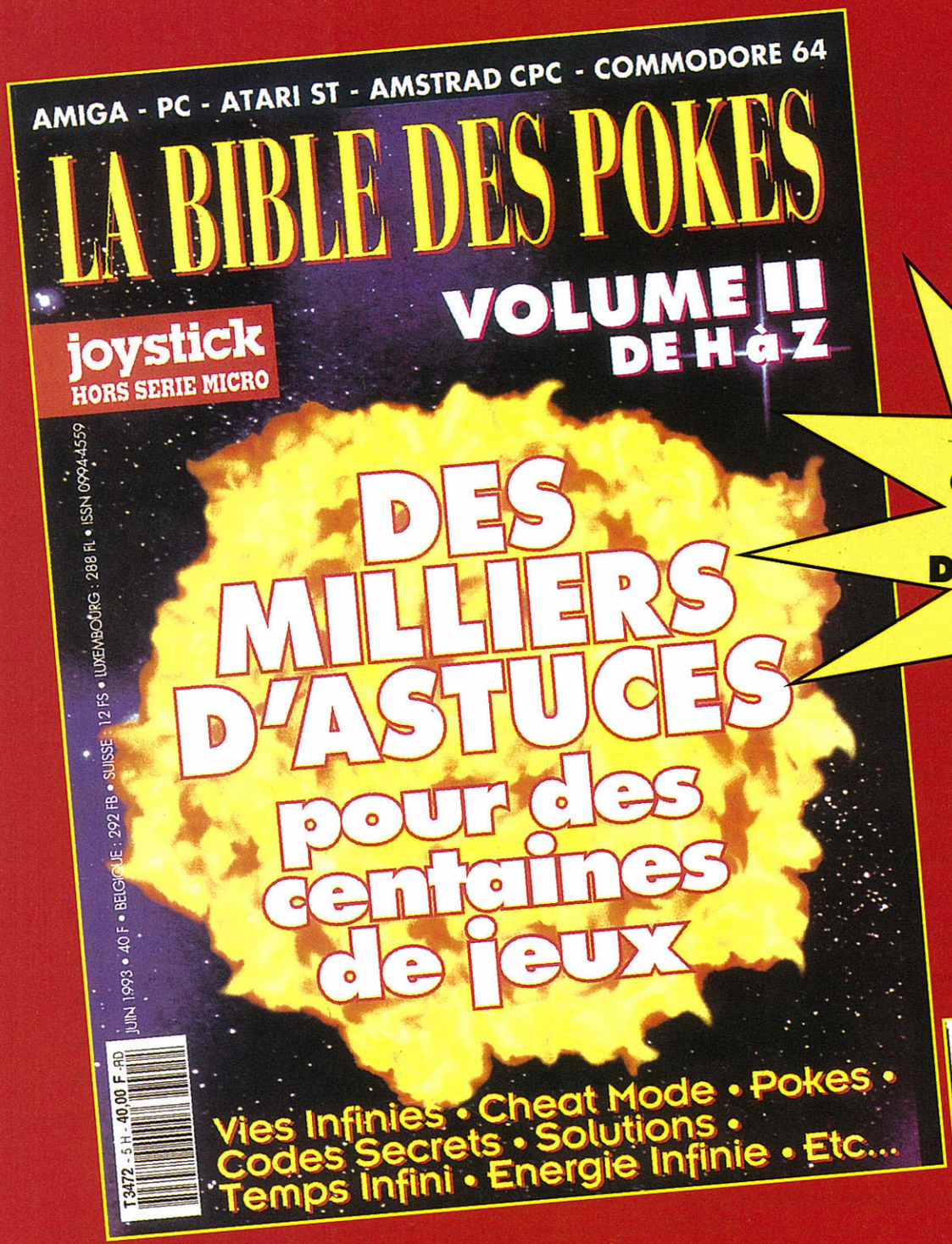
A RETOURNER accompagné de votre chèque cadeau à JOYSTICK CHEQUE CADÔ - 103 BD MAC DONALD 75019 PARIS
NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....CODE POSTAL.....
VILLE.....PAYS.....
JE DESIRE PROFITER DE CETTE OFFRE ET COMMANDER LE(S) JEU(X) SUIVANT(S) :

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 PAI(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

2

CD ROM NEWS

• CD ROM NEWS • N°2 • OCTOBRE 1993 •

CD ROM MAC

cd rom PC

3DO

Philips CD-i

AMIGA CD32

TESTS

LORD OF THE RINGS
OSCAR-DIGGER-PINBALL
KING QUEST VI
L'ANGE ET LE DÉMON

EXCLUSIF!

LA LASER ACTIVE
LA BEAUTE TOTALE
L'INTERET MINIMAL



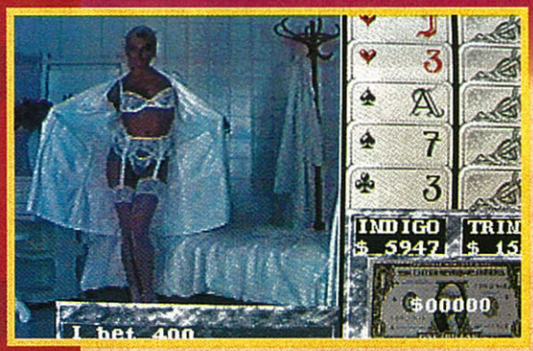
LES PREVIEWS...

RISE OF THE ROBOTS
SPACESHIP WARLOCK
RETURN TO ZORK

Supplément gratuit

CD ROM NEWS

NUDGE NUDGE



You see what I mean ? On Line annonce la sortie sur PC de Cover Girls, un Streap Poker ayant l'immense avantage de présenter de forts attrayantes minettes digitalisées comme dans un rêve. Hum, j'envie le type qui a procédé à l'opération, surtout s'il opérait avec un scanner à main. Say no more!

PC

UNE COMPIL' COMME ON LES AIME

PC

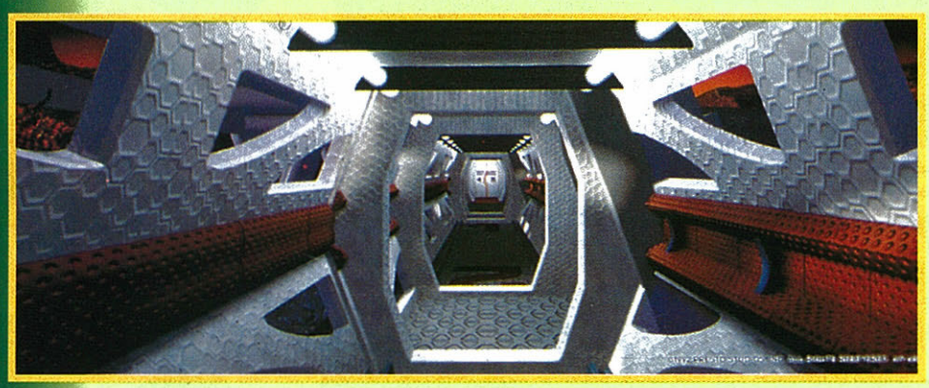
En dépit de son nom, Golden 7 n'est pas une compilation pour Macintosh, mais pour PC. En revanche, ce qui est certain dans cette affaire, c'est que "7" signifie que 7 jeux sont présent sur le CD. Eh oui, la compilation se met au goût du jour. Résultat, les jeux proposés sont pour le moins sidérants : Red Baron, Leisure Suit Larry 5, Hearth of China, King Quest 5, Shanghaï 2 pour les hits et, même s'il s'agit de bons jeux, Sargon V et Great Courts 2, histoire de remplir. Prévue vers la mi-octobre, la compilation coûtera moins de 500 francs.

VOYAGE VOYAGE

PC



Précédemment testé sur Macintosh, Journeyman Project est annoncé sur PC-CD ROM. Ce jeu, au graphisme somptueux, est une création de Presto Studio fort originale. L'ambiance y est très particulière, et même si l'ensemble s'apparente plus au film interactif qu'à un véritable jeu, il est toujours agréable de voir débouler des produits d'une telle qualité. Au menu, musiques et sons digitalisés de qualité, et, surtout, 30 minutes de full motion vidéo, le tout au standard MPC, c'est-à-dire prévu pour tourner sous l'ineffable Windows. Sortie prévue en janvier.



MUSIQUE ORIGIN...ALE

Si vous êtes fana des jeux Origin, il est certain que vous devez être sensible aux musiques qui les accompagnent. Histoire de vous offrir l'opportunité de pouvoir profiter du son tout en faisant autre chose, Origin lance Origin Soundtrack Series, une collection de CD audio reprenant les musiques divers hits : Ultima, Strike Commander et Compagnie. Les morceaux, enregistrés en stu-



dio sur MT 32, sont d'une bonne qualité technique et excellents d'un point de vue musical. Le CD est en vente par correspondance chez Electronic Arts, pour moins de 100 francs.

SIERRA CD

Bien que la parution des titres vedettes de l'éditeur sur CD ROM semble pour le moment un peu ralentie, Sierra annonce la sortie, vers la mi-octobre, d'une compilation regroupant sur un seul beau CD tout brillant, les versions disquette de Leisure Suit Larry 5, Hearth of China et King Quest 5. Vendue moins de 300 francs, cette superbe compilation vous permettra, si ce n'est déjà fait, de découvrir trois excellents jeux pour le prix d'un.

PC

GUEST STAR

MAC

Après avoir rencontré un immense succès sur PC, et en attendant la version CDI, très prometteuse (voir preview), The Seventh Guest est annoncé sur Macintosh. Décidément, le marché micro est en pleine évolution, et l'on ne sait plus trop faire la différence entre machines de jeux et machines "sérieuses".

A TIROIR



Conjointement à l'annonce de la carte son Sound Wave 32, Orchid, décidément très dynamique depuis peu, annonce la sortie du CDS 3110. Pas de panique, CDS n'est pas un nouveau parti politique, mais un lecteur de CD ROM pour PC. PC, c'est Personal Computer (et non un ancien parti politique). Trève de plaisanterie, ce lecteur multi-session, bénéficiant d'une vitesse de transfert de 307 Kb/s, dispose d'un chargement frontal comme les lecteurs de CD son. Ce plus indéniable n'est, du reste, pas le seul rapport existant entre ce lecteur et ceux de salons, puisqu'il dispose également d'un bouton "play", d'une avance rapide, et d'un volume, ce qui permet d'écouter les pistes audio directement, sans passer par un logiciel, comme il en existe sous Windows. C'est pas bête du tout, et l'on s'étonne que personne n'y ait pensé avant. Compatible CD Kodak, CD XA, Hight Sierra, MPC 1 et 2. Bref, pour moins de 2 000 francs HT, voilà l'engin idéal pour ceux qui souhaitent tirer partie des nouveautés à venir, en matière de multimédia, et elles seront nombreuses dans les mois à venir.

PC

NIOUZETROIDÉO

La 3D0 Compagnie annonce la sortie, pour fin octobre, de Mad Dog McCree et de Who Shot Johnny Rock (American Laser Game). Suivront en novembre : Stellar Seven (Dynamix), Twisted (Electronic Arts) et autres Zombies World. Bon, je ne vais pas vous faire la liste complète, puisqu'il serait fastidieux d'énoncer une page de nouveautés alléchantes pour une machine qui, aux dernières nouvelles, n'est toujours pas disponible et ne le sera pas avant le début de l'année, à cause, paraît-il, d'un problème de décompression de données. Remarquez, on a connu des machines sans softs (Archimedes) de par le passé. Afin de coller à son image de précurseur, la 3DO Compagnie sera-t-elle la première collection de softs sans machine ?

3DO

ORIGIN FRAPPE!

Strike Commander est annoncé sur CD ROM d'ici peu. Ouf ! il ne sera plus obligatoire de disposer d'un disque dur de grande capacité, pour profiter de ce jeu envoûtant qui fut l'un des hits de cette année 93. Quand on vous dit que ça démarre, le CD ROM !

TELEX TELEX TELEX TELEX

Gamtech annonce Humans I, et le data disk Jurassic Level sur CD ROM. Ce jeu de réflexion à la Lemmings vous permettra de diriger des petits personnages de tableau en tableau, en vous aidant de nombreux objets.

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



Un walkman Sony,
36 68 21 01

36 68 21 01
Des CD Michael Jacckson





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 Fpar minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

Laser oui, mais Active... j'en doute!

Décidément, Shoot Again fait vraiment très fort. Après nous avoir cordialement prêté l'unique console Marty disponible en France, voilà qu'ils nous ramènent une incroyable machine du Japon : le Laser Active de Pioneer. Il faut dire que pour ce qui est de l'exclusivité, ils assurent un max, les bougres !



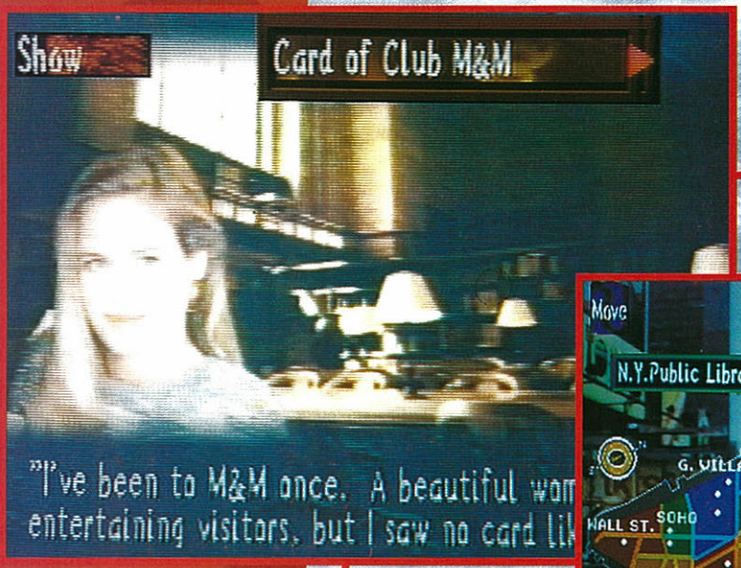


LE BOITIER SEGA

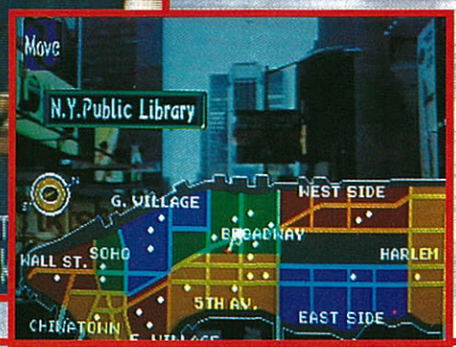


LE BOITIER NEC

Le monstre se présente sous la forme d'un gros boîtier noir de 42 centimètres de large, 39 de profondeur et 15 de haut. Ca, pour être gros, c'est gros ! C'est même lourd : 7,8 kg. Après deux heures d'observation acharnées, nous arrivons à la conclusion qu'il s'agit bien d'un lecteur Laser Vidéo (CDV) dans lequel s'enfichent deux boîtiers de même taille, l'un étant une simple Megadrive, et l'autre une PC Engine de NEC. Nous voilà donc en face d'un énorme CDI piloté par une console. Bien entendu, la machine lit les CD audio et vidéo de toutes les tailles, pourvu qu'ils soient en NTSC. Au niveau des boîtiers console, chacun d'entre eux est équipé d'un port cartouche et est entièrement compatible avec le Mega CD japonais et le Super CD ROM2 de la Nec, en passant par le lecteur de la Pioneer. Hélas, les Mega CD français et américains ne sont pas reconnus. À l'instar de ces derniers, les jeux de la Laser Active sont, eux aussi, sur CD, mais de 33 cm cette fois-ci. La technique utilisée est ultra-simple : les sprites, les menus et autres affichages nécessitant une mise à jour constante, sont affichés par la console en incrustation, et les séquences vidéo par le CDV. C'est exactement le principe de Dragon's Lair où les animations préenregistrées sur le vidéo disc s'enchaînent de façon différente en fonction de vos actions.
L'idée est absolument géniale et totalement hors de prix (sauf si vous êtes très riche et que vous avez une carte bancaire Premier), d'autant plus qu'il n'y a pas plus de cinq jeux à l'heure actuelle.



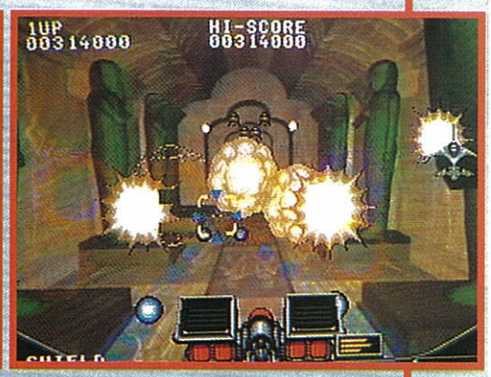
MANHATTAN REQUIEM



Vous voilà dans la peau d'un détective privé enquêtant en plein coeur de New York. Fonctionnant un peu comme Sherlock Holmes sur CD-ROM, vous interrogez les témoins, consultez la carte de New York, jouez au casino... Bref, un vrai film interactif. Bien qu'ennuyeux à la longue, Manhattan Requiem est largement le plus intéressant des trois jeux.

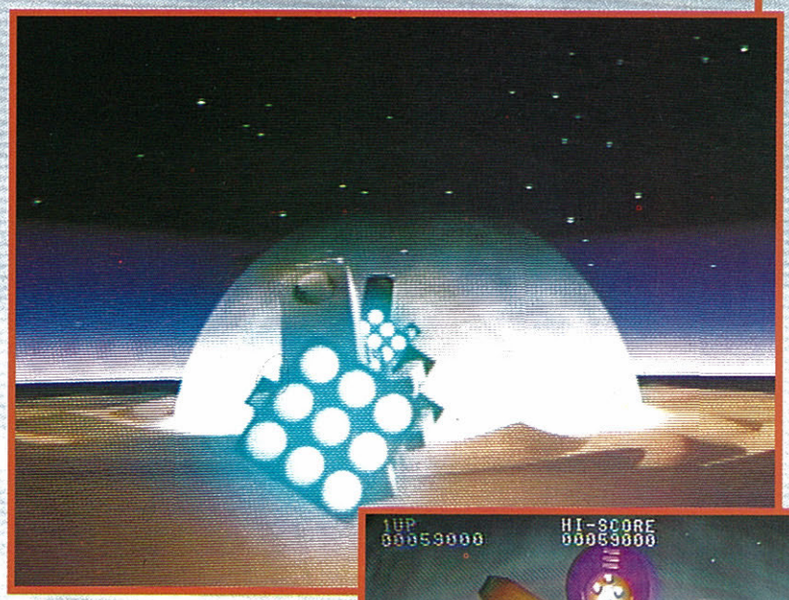


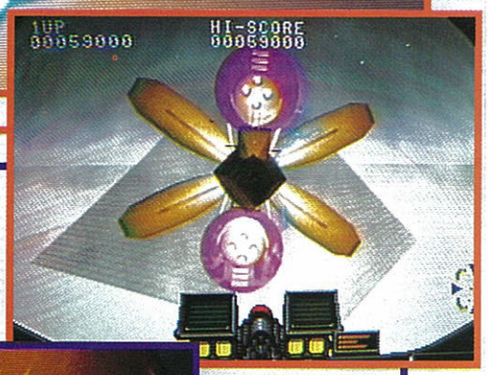




PYRAMID PATROL

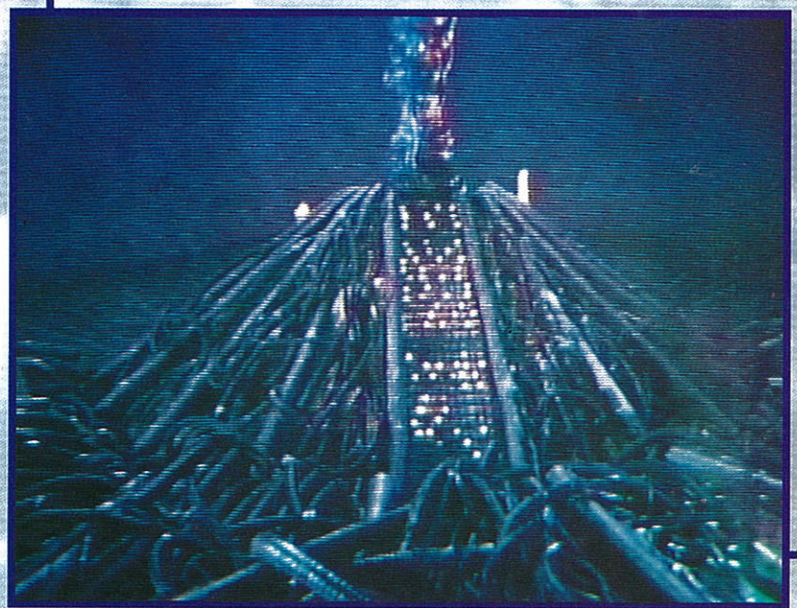
Vous évoluez sur un décor entièrement composé d'images de synthèse, sans pouvoir diriger autre chose que le curseur à l'écran. Des Aliens générés par la Mégadrive vous foncent dessus en vous ballourdant des missiles. Détruisez-en un maximum, et préservez votre énergie. C'est tellement beau qu'on se croirait à Imagina... Pour ce qui est de l'intérêt, c'est carrément nul.





MAGIC DEVIL

Après avoir choisi un thème complètement abruti (charcuterie, volcanisme, soudure...), vous entrez dans l'antre d'un magicien qui va vous poser tout un tas de questions à la con auxquelles vous n'avez même pas à répondre. Les réponses, c'est lui qui vous les donne. Il n'y a aucun but précis, si ce n'est que l'on veut vous initier aux forces du mal, à la méchanceté pure... Ils sont fous, ces nippons !

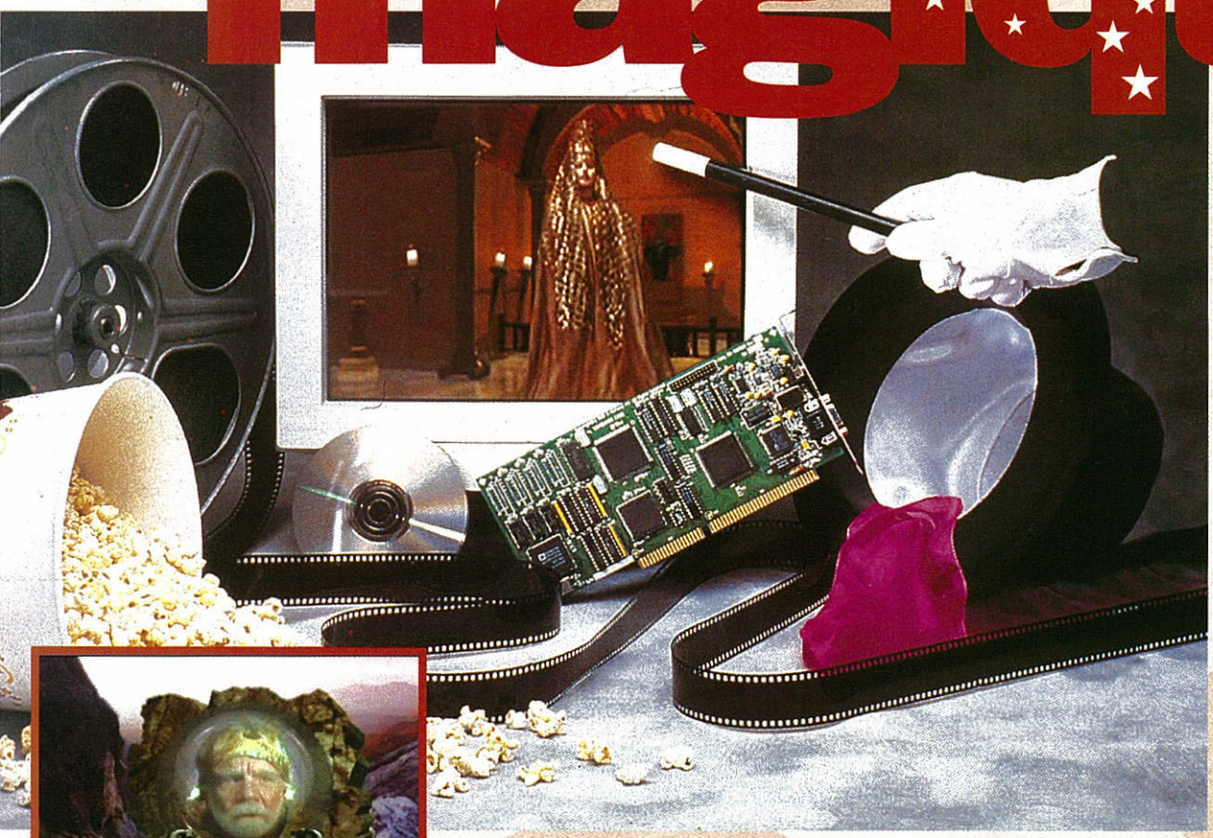




SHOOT AGAIN

Si vous êtes intéressé par le Laser Active, un seul numéro : (1) 47.34.92.16 Vous pouvez y aller de notre part, ils sont hyper cools !

vraiment magique





Dans les mois à venir, les images digitalisées et animées vont envahir nos jeux sur PC. Hélas, en dépit de l'existence de normes de type Vidéo Windows, il faut bien admettre que le résultat est trop souvent tributaire de la qualité de la carte vidéo. Et même équipées d'une machine Local Bus rapide, les images sont de petite taille et très saccadées. Heureusement, la carte Reelmagic va vous permettre de profiter d'un affichage Full Motion Video plein écran à 30 images/seconde, en 32 768 couleurs 1024 x 768, et ce, même si l'on est équipé d'une carte vidéo qui n'en affiche que 16 ! Créée par Sigma Design, la carte est, de plus, équipée d'un chip compatible Soundblaster afin de profiter d'un son de qualité CD échantillonné à 44.1 Khz. Guillemot International, qui annonce un prix de vente de 3 990 francs dans un package comprenant carte, enceintes et Return to Zork, s'occupera de la distribution du produit. La Reelmagic est compatible avec le standard Video CD mis en place par Sony, JVC, Mastsushita, Goldstar et Samsung. Devraient donc paraître des films (74 minutes par CD) au format CD-I. Pourtant, c'est surtout au niveau des jeux, que la carte (qu'on espère devenir un standard) va changer les choses. De nombreux éditeurs, parmi lesquels Activision, Interplay, Access, Psygnosis, Sierra, Readysoft et autres Trylobite, ont déjà acquis les droits d'utiliser le produit. Lors de la présentation, nous avons pu voir Dragon's Lair, directement repris sur le disque de la version arcade, Return to Zork, qui mêle acteurs et décors en images de synthèse, et quelques clips musicaux. Le résultat est proprement hallucinant et l'on croit voir un film. Tournant sous Windows, le logiciel exploitant cette carte est à tel point puissant, qu'on peut afficher un film plein écran comme papier peint ! Lancement de la carte fin octobre, et d'ici noël 93 devraient paraître une douzaine de titres, dont The Seven Guest, Lord of the Rings et Microcosme.





LA NORME MPEG.

Connu sous les initiales MPEG, le Moving Picture Expert Groupe, de son vrai nom ISO/IEC Draft CD 11172, est un standard de compression sur lequel les constructeurs se sont entendus le 6 décembre 1991. Je n'ai pas l'heure exacte. On pense, souvent à tort, que le MPEG (prononcer "aimpaig") ne vise à compresser que des images. En réalité, le MPEG est beaucoup plus que cela, puisqu'il compresse images, donc, mais aussi sons, informations multimédia, et lie le tout par un encodage permettant au PC de retrouver ses petits, une fois effectuée la décompression. Avec un taux de compression pouvant varier de1/2 à 1 bit par pixel, le MPEG est surtout intéressant de par la rapidité avec laquelle il effectue le codage. A 150 Ko/s, une résolution de 352 x 288 peut être utilisée à 30 images/seconde. En pratique, le résultat obtenu est comparable à du VHS comportant des images à peine plus floues, et dotées de couleurs extrêmement fidèles.

FUTUR VISION INFORMATIQUE

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	: 299/279	**Pirats Gold**	: 289/275
Body Blows	: 245/239	Prince of Persia 2	: 249/219
Blue Force	: 299/289	**Privateer**	: 299/289
Cobra Mission	: 399/389	Speech Privateer	: NC
Comanche	: 319/299	Return of phantom	: 279/250
Cyberace	: NC	**Seven Cities**	: 279/250
Day of the Tentacle	: 319/299	Seal Team	: 299/289
Dune 2	: 279/269	Serpent Isle	: 279/250
E.O.B 3 Vf	: 279/269	Shadow Comet	: 299/289
Eight Ball Deluxe	: 299/289	Silver Seed	: 125/115
F-15 Strike III	: 289/275	Sierra Award	: 299/275
Fields of Glory	: 289/275	**Shadow Caster**	: 299/289
Flashback	: 219/209	Space Quest V	: 279/250
Flight Simulator 5	: NC	Space Hulk	: 279/250
Freddy Pharkas	: 279/250	Spear of Destiny	: 279/250
Goblins 3	: NC	Strike Commander	: 279/250
GP Formula One	: 289/275	Stronghold	: 299/289
Ishar 2	: 249/219	Speech Strike	: 130/125
Lands of Lore	: 360/349	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
Pinball Dreams	: 245/230	Wing Commander A	: 249/225

CD-ROM

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

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 DX - 33	486 DX2-66
256 Ko Cache	256 Ko Cache
4 Mo Ram 70 ns	4 Mo Ram 70 ns
CarteSVGA1MoVLB	CarteSVGA1MoVLB
Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"
Contrôleur VLB	Contrôleur VLB
Floppy 3"1/2	Floppy 3"1/2
Disque Dur 250	Disque Dur 250
Boîtier Mini-Tour	Boîtier Mini-Tour
Clavier étendu	Clavier étendu
Souris	Souris
9.580 Frs TTC	**11.195 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

3DO

ACCESSOIRES

Sound Blaster 2.0 + Compilation	:	690 F
Sound Blaster Pro + Compilation	:	990 F
Sound Blaster 16: + Indy 4	:	1490 F
Sound Blaster 16 ASP + Indy 4	:	1690 F
CD-Rom 150 Ko/s + 7Guest	:	**1400 F**
CD-Rom 300 Ko/s + 7Guest	:	**2300 F**
Joystick	:	135 F
JoyPad	:	125 F
Thrustmaster	:	649 F
Weapon Control System MKII	:	NC
ROLAND-YAMAHA	:	Tél

COMMANDER MAINTENANT AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD !!!!

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.

WORK IN PROGRESS

LAWNMOWER MAN



EDITEUR: SALES CURVE

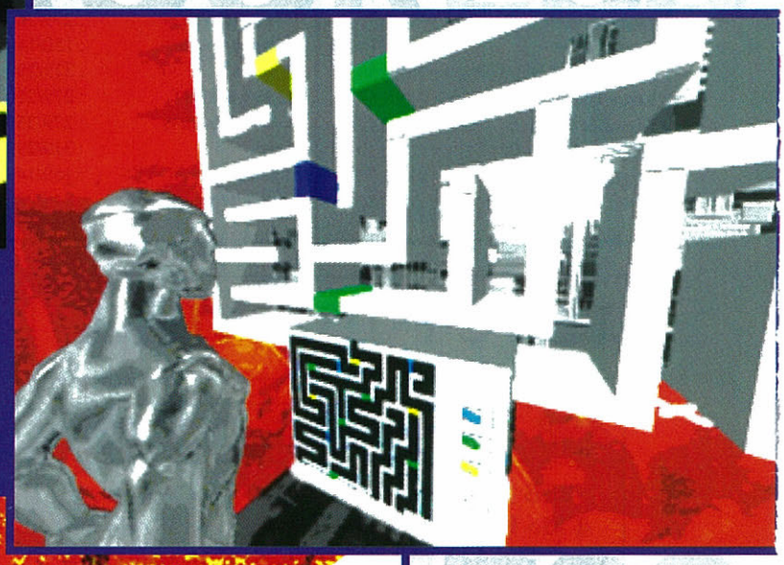
SORTIE PREVUE:PC NOVEMBRE /CD JANVIER 94

3ème PARTIE - STANDARDS : PC/ TOUS LES FORMATS CD ROM

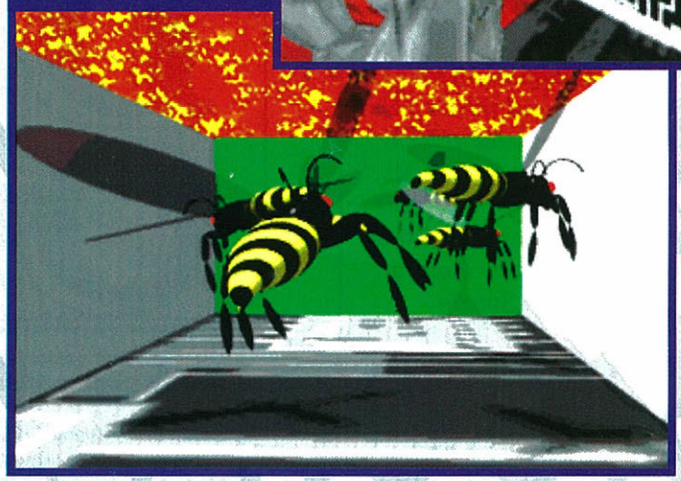
Lawnmower Man est l'un des jeux CD en développement qui affiche les graphismes les plus impressionnants, c'est beau à mourir. Mais, en plus, Sales Curve n'ayant pas envie de s'entendre rabâcher, à la sortie du jeu, que le soft est joli mais complètement inintéressant, l'équipe de développement passe énormément de temps sur le principe du jeu lui-même, sur l'intérêt et «le gameplay».

Plusieurs parties sont déjà définies, 6 jeux plus ou moins de réflexion, accompagnés de nombreuses séquences bonus. Le tout devra être résolu plusieurs fois de suite, la difficulté croissant méchamment chaque tour.

Le scénario du jeu pourrait être la suite de ce que vous avez pu voir dans le premier film, avec des scènes tirées de ce dernier mais également du prochain, Lawnmower Man 2, qui sortira dans les salles françaises avant la fin de l'année. L'une des séquences du jeu, par exemple, vous collera le personnage principal entre les mains, vous le dirigerez le plus rapidement possible à travers couloirs et labyrinthes étouffants entièrement en 3D. Vous ne devez pas toucher les parois, vous devez éviter tous les objets qui risquent de se mettre sur votre chemin. Cette course, vous ne l'exécutez pas contre la montre, mais vous êtes poursuivi par Big Red, la mauvaise conscience du jeu, la méchanceté qui traîne dans les mondes virtuels. S'il vous rattrape, ç'en est fini de vous et de votre image.

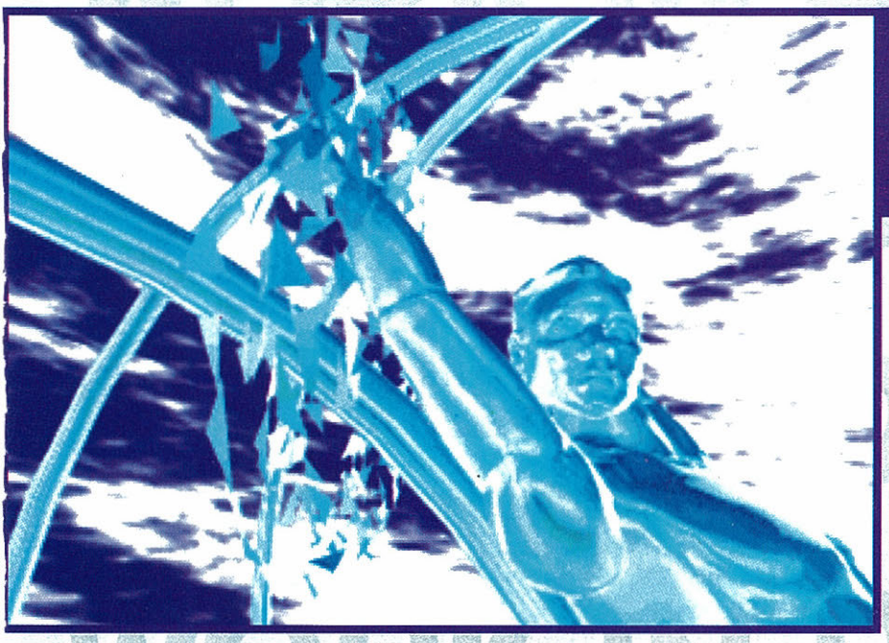


L'une des séquences du jeu vous balance dans un labyrinthe, poursuivi par des abeilles tueuses, pour un mélange de jeu de mémorisation et de réflexes.

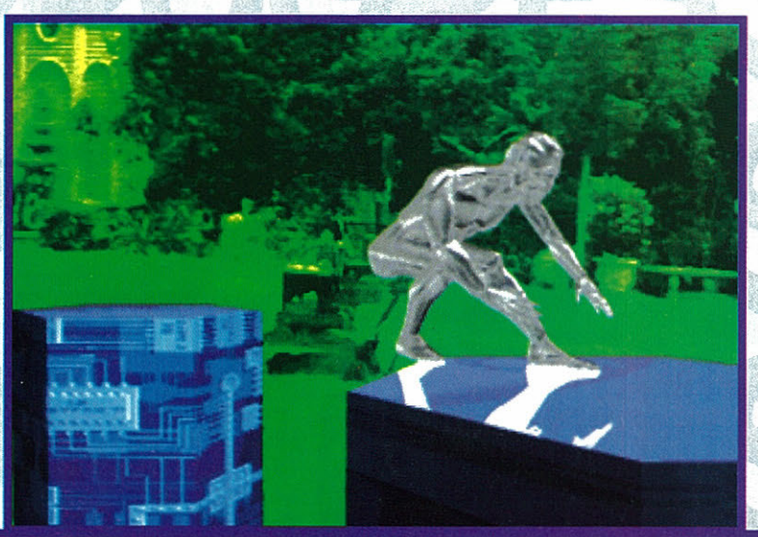


D'autres séquences, d'autres petits jeux seront plus dans le style plate-formes. Vous vous retrouverez dans des pièces à sauter de muret en muret, cherchant le plus court chemin pour atteindre la sortie. Adresse, réflexe et concentration deviendront vos principales préoccupations.

Plus axé réflexion, cette autre partie où vous devez résoudre une énigme affichée sous la forme de circuits électroniques à



Pas décevant le petit père Lawnmower Man, le développement avance et les graphismes sont de plus en plus beaux. On retrouve ici l'un des personnages attaché aux arceaux de cette magnifique boule que vous avez pu voir dans le film.



réparer. Si vous connaissez Dr Brain de Sierra, vous avez alors un avant goût de ce que pourront être ces séquences de Lawnmower Man. Bien évidemment, le jeu sera de plus en plus dur, chaque tableau résolu marquera un cran dans le niveau de prise de tête qu'atteindra le programme.

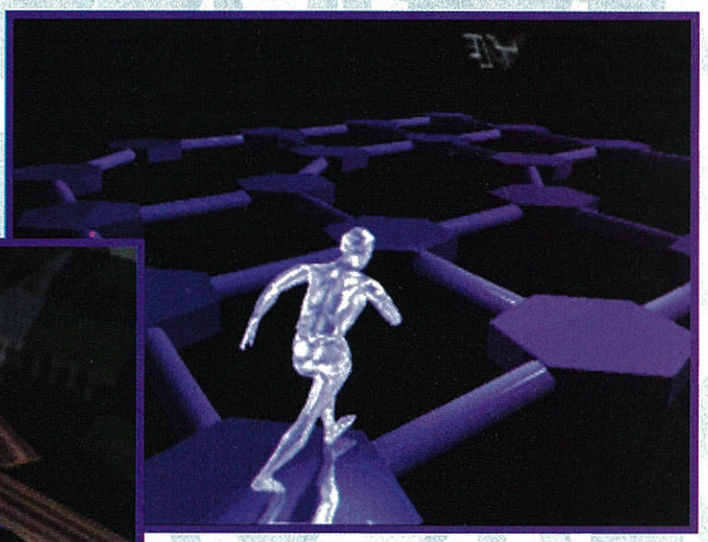
Tout cela peut paraître un peu simpliste, mais il n'en est rien, ces séquences sont efficaces, déjà amusantes alors que le jeu est encore en développement, et les graphismes sont toujours magnifiques, de la 3D surfacée et pré-calculée tout ce quil y a de somptueuse et exemplaire. Sans oublier que quelques séquences purement arcade où vous devrez cartonner tout ce qui bouge, sont là pour faire monter votre taux d'adrénaline, entre deux moments "prise de tête".



Vous vous rappelez du jeu électronique Simon ? Bip - Pup - Bop, les notes qui s'enchaînaient, aléatoirement, et qu'il fallait reproduire en appuyant sur les bonnes touches. Lawnmower a, lui aussi, sa séquence à la Simon, mais en super 3D -évolution oblige- ou CD oblige, comme dirait Moulinex.

Dans une poignée de mois, une toute petite, nous vous présenterons une grosse preview bien complète, avec un maximum de photos renversantes, et toutes informations sur les nouveaux ingrédients qui auront intégré le jeu. Nous attendons pour l'instant que tous les réglages soient effectués, notamment pour la cohérence du jeu et le dosage des difficultés. Pour l'instant, le tout est un peu anarchique, on se retrouve avec un tableau infernal juste après un niveau ultra-simple. Nous vous présenterons le jeu de façon chronologique, en suivant l'évolution du scénario telle qu'elle apparaîtra au joueur. Encore une fois, patience !

Derek dela Fuente.

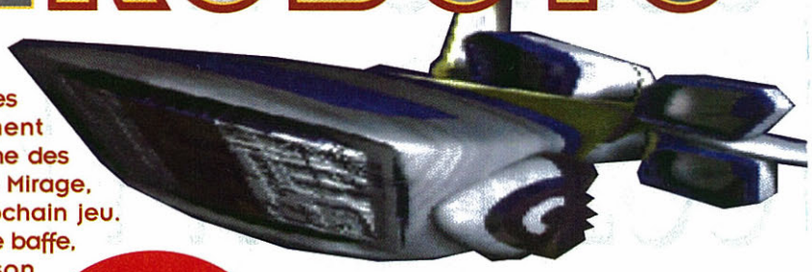




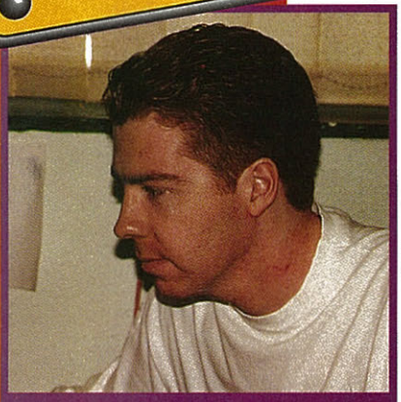
Editeur : MIRAGE
Sortie prévue : DECEMBRE

RISE OF THE ROBOTS

WORK IN PROGRESS



Sean Griffiths, ancien membre des Bitmap Brothers et actuellement grand chef d'Instinct Design, l'une des équipes de développement de Mirage, nous a laissé entrevoir son prochain jeu. Rise of the Robots nous a mis une baffe, tant ses premières images son magnifiques. Vivement la suite !



Sean Griffiths, ancien membre des Bitmap, bien concentré, en plein boulot sur Rise of the Robots qu'il dirige d'une main professionnelle.

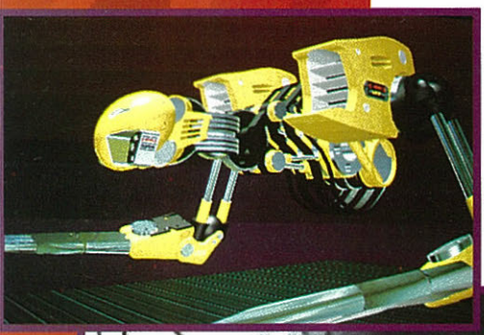
1ere PARTIE - PHOTOS : PC STANDARDS : MAC/A 1200 PC CD

Prévu pour le mois de décembre, Rise of the Robots s'annonce comme un des produits forts de la grande féria de Noël. Le principe du jeu est simple, déjà archi-vu, mais sacrément efficace puisqu'il s'agit d'un jeu de baston à la Street Fighter II. Attention, pas une copie de SF II, pas l'ombre d'un bipède de chair et d'os, pas de Ryu, pas de Blanka ou tout autre roi du coup de pied retourné lanceur de boules de feu ; Rise of the Robots met en scène, comme son nom le laisse supposer, des robots de métal, bourrés de puces électroniques et de capteurs en tous genres. Ces monstres mécaniques seront les protagonistes de combats acharnés -non pas sanglants, mais huileux et étincelants-.

Point fort à la limite de l'assommant, de Rise of the Robots : la qualité des graphismes. Les robots, entièrement en 3D précalculée, avec surfaces, textures et effets de lumières, sont absolument somptueux. La qualité d'images, présente dans les effets spéciaux cinéma, semble enfin pointer le bout de son nez sur nos micros. Il était temps !

Les images présentées dans ce premier volet d'un work in progress qui en comporte deux, sont tirées du PC, mais Sean Griffiths nous a promis que sur Amiga 1200 les graphismes seront de qualité égale. Va-t-on enfin voir des produits vraiment étonnant sur A1200 ? Patience !...

Le scénario du jeu laisse la place aux robots, rien qu'aux robots. Sur Metropolis 4, il n'y a pas un seul être humain, aussi nain et inodore puisse-t-il être ; l'immense complexe sert à fabriquer des machines de métal, les ouvriers sont des robots, les ingénieurs sont des robots, et le tout est dirigé par The Supervisor, un super-robot programmé spécialement pour commander. Un virus spécialement "gonflement d'ego" a atteint The Supervisor, ce dernier à complètement pété les plombs et s'amuse avec les robots de la sécurité, leur ordonnant de tout casser. La compagnie, malheureuse propriétaire de Metropolis 4, se voit alors obligée d'envoyer un Cyborg pour aller calmer tout ce petit monde métallique et pour remettre le père Supervisor à sa place.



Bien évidemment, le joueur dirige le Cyborg, et part se bastonner avec toutes les sortes de robots qui traînent dans Metropolis 4, jusqu'à atteindre The Supervisor lui-même.

Pour l'instant, nous n'avons que quelques écrans, admirez-les, et quelques animations ; le résultat est étonnant et colle assez rapidement la bave aux lèvres d'envie. Le mois prochain, nous vous présenterons plus d'éléments du jeu, et nous ferons le point avec les membres de l'équipe de développement.

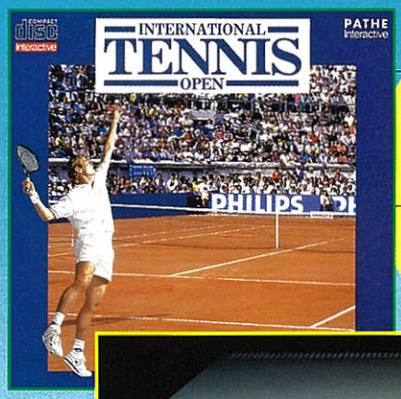
Derek dela Fuente





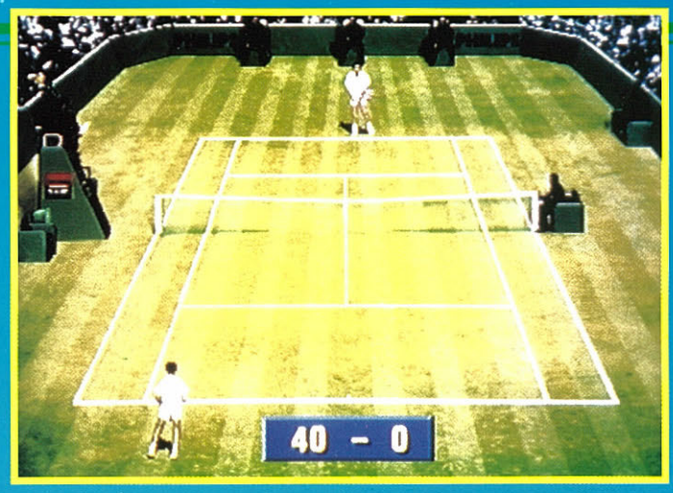
Chaque Robot, avant d'être réalisé sur ordinateur, a été conçu sur papier. Admirez le résultat, c'est tout simplement magnifique. La 3D, les surfaces, tout est parfaitement maîtrisé.

JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !



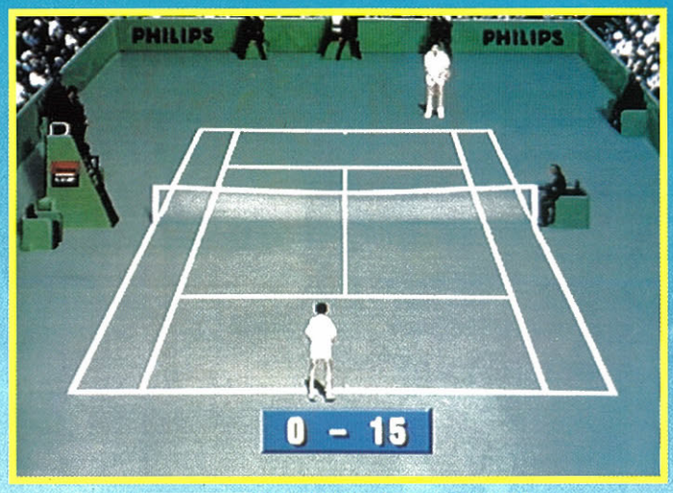
INTERNATIONAL TENNIS OPEN
SUR
CD-INTERACTIF PHILIPS





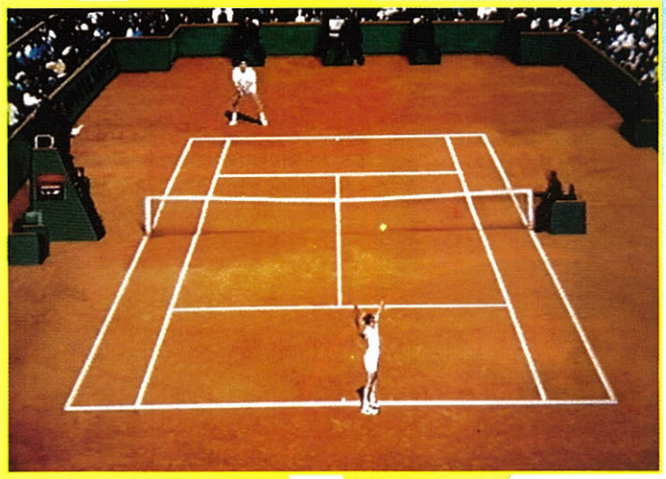
CD-i L'HYPER-REALISME

Terre battue, gazon, ciment... Londres, New York, Paris... Jimenez, Ullman, Garett... la puissance du CD-Interactif permet de simuler à volonté toutes les surfaces, tous les coups, tous les joueurs. Le CD-I premier joueur mondial ? Le défi est lancé !



CD-i L'HYPER-SON

Son laser, commentaires live de George Eddy lui-même, International Tennis Open recrée totalement l'ambiance des matchs les plus prestigieux. Bye bye les "poc poc" et les "clap, clap, clap" artificiels...



CD-i L'HYPER-FUN

Services canons, balles tendues meurtrières, montées au filet fulgurantes, International Tennis Open va vite, très vite et frappe fort, très fort. Et comme, en plus, c'est un maître-tacticien, on espère vraiment que vous avez les nerfs solides !

CD-INTERACTIF PHILIPS CD-i

L'HYPER-PUISSANCE

Graphismes inouïs, animations jamais vues, simulation parfaite de tous les coups possibles, International Tennis Open renvoie tous les tennis sur micros ou consoles aux jeux pour enfants.
VOUS ETES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

MONTEZ AU FUTUR...TOUT DE SUITE

PHILIPS

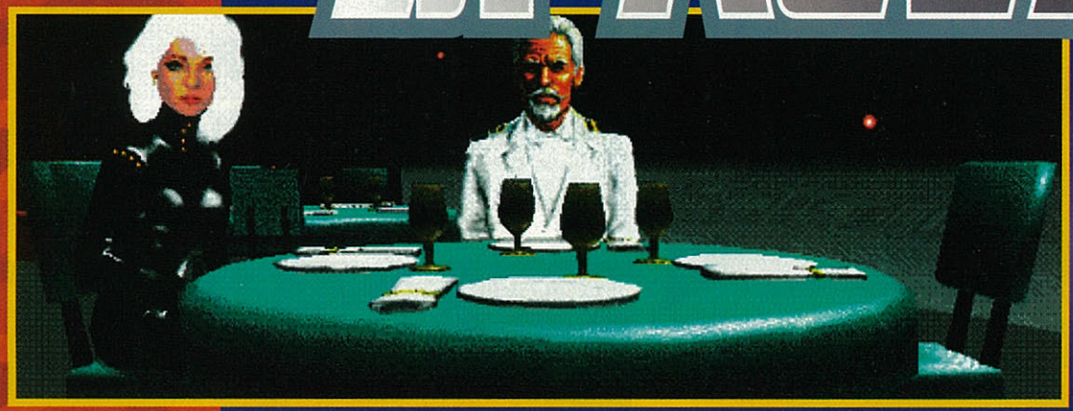
REACTOR

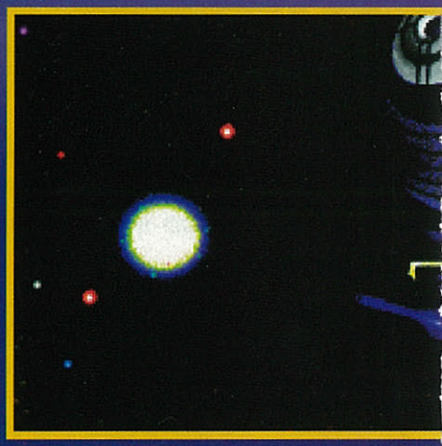
SPACESHIP



cd rom PC

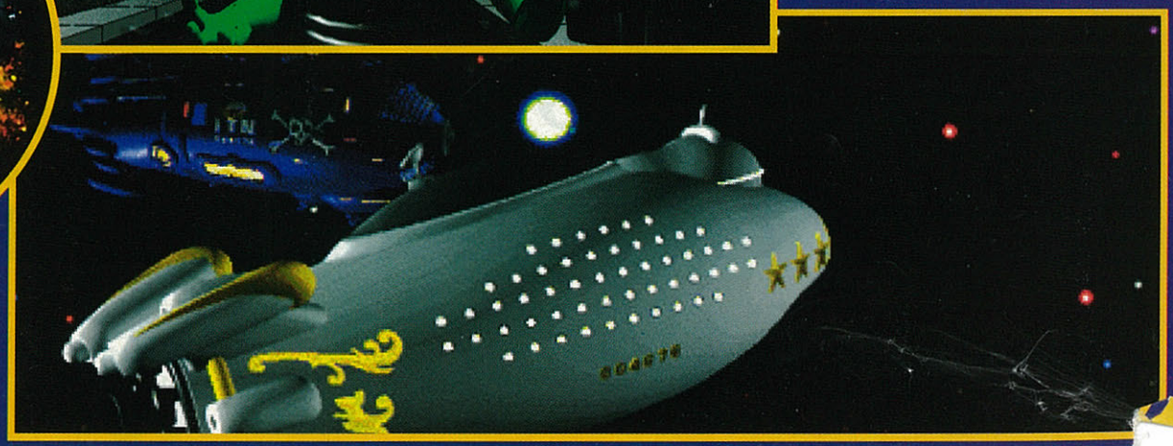
Encensé par la presse internationale et sacré "meilleur jeu sur CD ROM Macintosh" lors du Macworld 1991, Spaceship Warlock arrive sur PC CD ROM avec quelques temps de retard mais comme il est bien connu que "tout vient à point à qui sait attendre", ça valait le coup, d'attendre, justement. Comme vous le voyez dans ces merveilleuses pages si colorées, cette version n'a rien à envier à celle d'origine. Il faut dire que la résolution utilisée, le SVGA 640 x 480 en 256 couleurs, va permettre de retrouver l'ambiance toute particulière de ce film interactif d'un genre à part. Dans Spaceship Warlock, vous incarnez un anti-héros se retrouvant, malgré lui, dans une guerre intergalactique. Parti en croisière sur le Pogo, vous vous retrouvez bientôt hôte forcé des pirates de l'espace ayant attaqué votre appareil. Chaque écran, qui bénéficie d'animations extraordinaires, est bourré de dé-

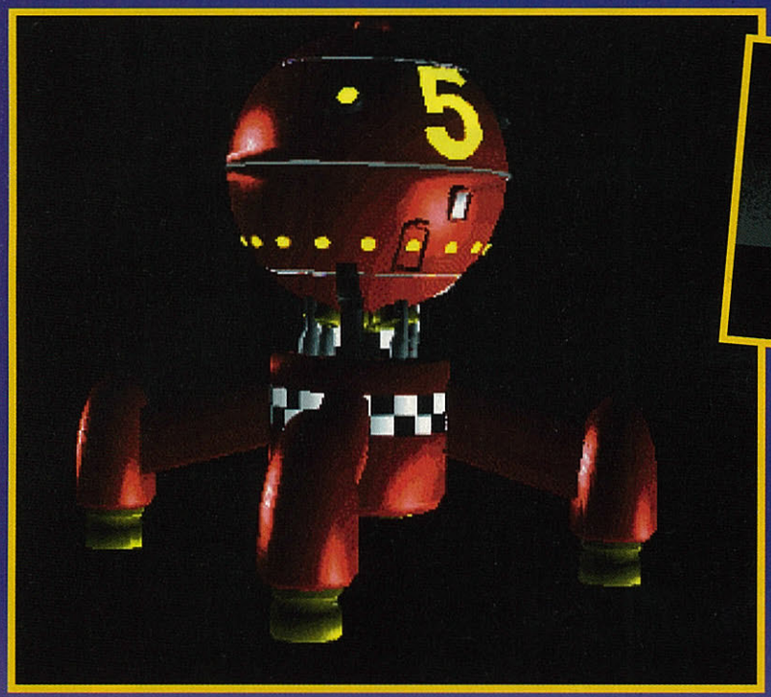


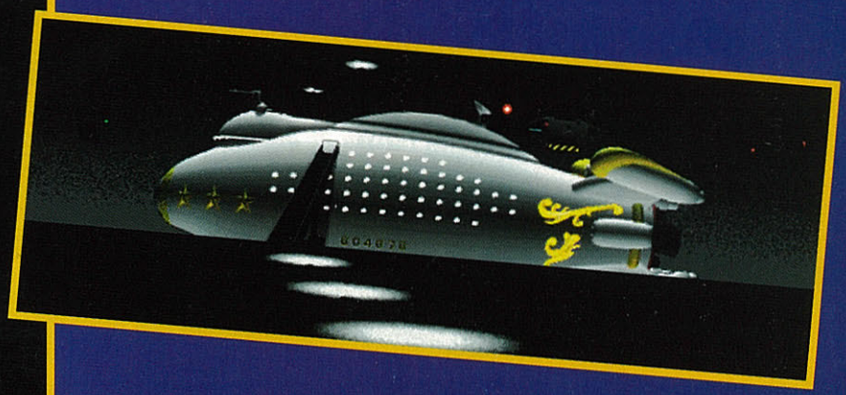




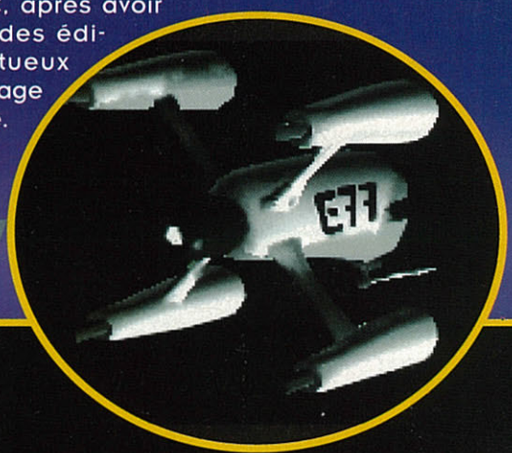








tor, qui a aussi annoncé Virtual Valerie, et travaille actuellement à la suite de Spaceship, fait donc une entrée remarquée dans l'univers du PC, après avoir été longtemps l'un des éditeurs les plus talentueux sur Macintosh. Décollage prévu courant octobre.
MOULINEX

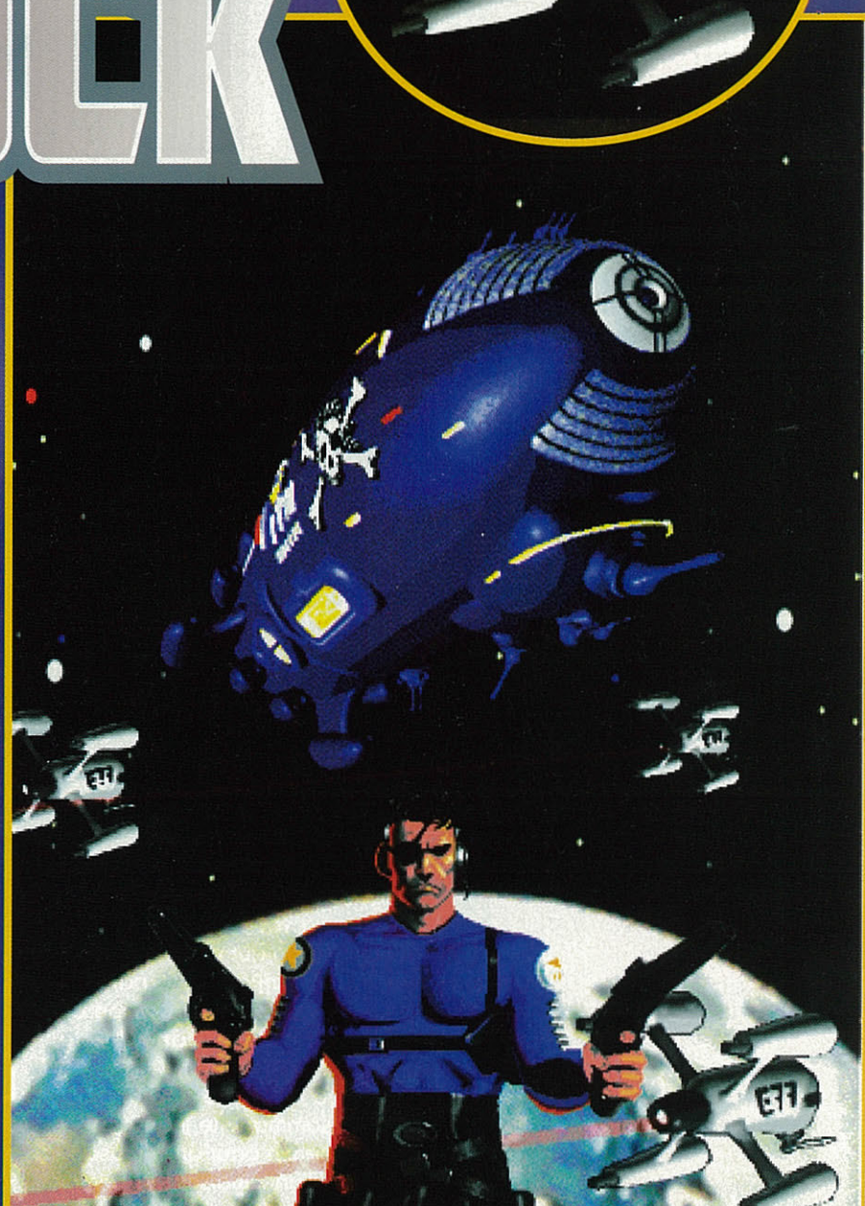


WARLOCK

tails dignes d'un film de SF à grand spectacle et dans le même état d'esprit, le suspense est au rendez-vous. Même si la partie est un peu rapide à terminer, l'ensemble est à tel point esthétique, qu'on reste sans voix. Ce n'est heureuse-



ment pas le cas de Spaceship qui, lui, bénéficie de sons digitalisés de qualité cinématographique. Les voix sont toutes retravaillées et le moindre bruitage est trafiqué par les effets habituels : echo, flanger, vocoder,
etc. Le jeu, qui nécessitera au minimum un PC 386, tournera sous Windows. Pour l'avoir vu tourner lors du CES de Londres, nous affirmons que ce CD sera l'un des grands chocs de la rentrée. Le jeu permet d'admirer des écrans s'enchainant les uns les autres. De temps à autre, des animations viennent entre deux scènes. L'interface, qui utilise pleinement la souris, permet de cliquer directement sur l'image, les menus n'étant là que pour sauvegarder une partie et régler deux trois détails (son, vitesse, etc.). Bref, Reac-



ACTIVISION





RETURN TO ZORK

cd rom PC

Non, vous n'êtes pas fou, vous avez effectivement vu Return to Zork dans les previews de ce même numéro, tout va bien. Notre ami Moulinex vous parlait joyeusement de la version PC disquettes, dans les previews ; mais deux autres versions CD sont prévues, pour PC.

Si Return to Zork sur CD propose la même histoire, le même scénario, et le même principe de jeu qu'en disquettes, ses graphismes, eux ,ont grandement été améliorés, CD oblige. De nombreuses animations de personnages sont maintenant présentes dans le jeu, et, en plus, ils parlent. Plus d'une heure de dialogues sont ainsi inscrits sur le CD. La qualité sonore est évidemment irréprochable. Des acteurs professionnels ont été filmés, et ça se sent, le joueur n'a pas l'impression de se trouver face au programmeur, à son fils et à leur concierge qu'on aurait casés de force devant la caméra. Les voix sont malheureusement en langue anglaise, mais la version française qui sortira à la mi-novembre, affichera des sous-titres dans notre belle langue. Un peu partout dans le jeu, quand vous vous déplacerez d'un lieu à un autre assez proche, l'ordinateur affichera le parcours qui les sépare, comme si une caméra se baladait dans les décors, un peu comme dans 7th Guest. Le résultat est tout simplement assommant, le joueur fonce sur un chemin pour arriver jusqu'à la porte d'une maison ; il grimpe sur une échelle, passe d'une pièce à l'autre, le tout en images 3D surfacées de très grande qualité.



STANDARDS

PC CD ROM • CD MPEG • MAC •

SORTIES PRÉVUES

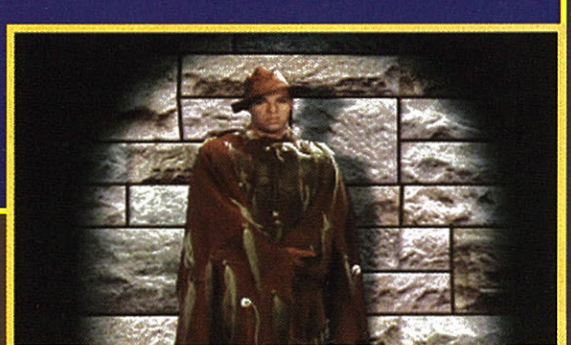
PC CDROM OCTOBRE • CD ET MPEG NOVEMBRE • MAC JUIN 94



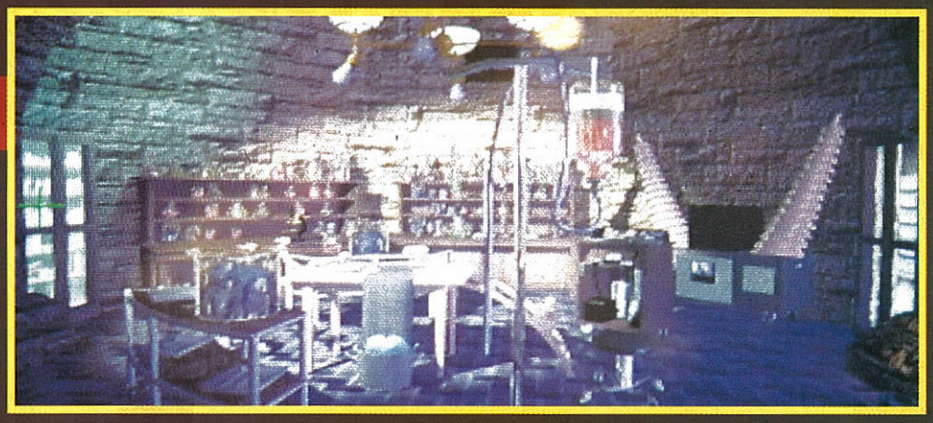
LA VERSION MPEG

Les développeurs de Return to Zork ont décidément l'intention de nous achever. Outre cette version PC-CD ROM, une version PC-CD ROM MPEG sortira à la mi-novembre. Pour ceux qui ne le savent pas encore, MPEG est un format de compression d'images très puissant, en passe de devenir un standard. Plusieurs cartes sont déjà disponibles sur le marché, à des prix élevés. Heureusement, Sygma Designs a pensé à ceux qui ne peuvent verser des sommes astronomiques pour l'acquisition d'une carte graphique : sa carte Reel Magic, compatible au format MPEG, sortira en France très bientôt, et son prix devrait osciller entre 2 000 et 2 500 francs. Vous trouverez un article complet sur cette carte dans ce numéro de Joystick.

Grâce à ce format de compression, les graphismes de Return to Zork ont pu encore être améliorés, ils sont maintenant en haute résolution. C'est beau, c'est magnifique. Mais la grande surprise, celle qui fait de Return to Zork MPEG le prophète des jeux du futur, c'est l'intégration de véritables films vidéo pour les animations des personnages. Attention, pas dans une fenêtre incrustée dans les décors ; les personnages font partie intégrante des lieux, ils bougent, parlent, agissent sur les objets ; on y croit, c'est renversant.



PHILIPS



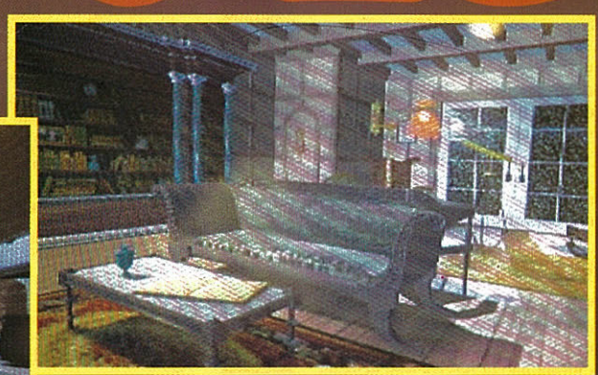
THE 7TH GUEST

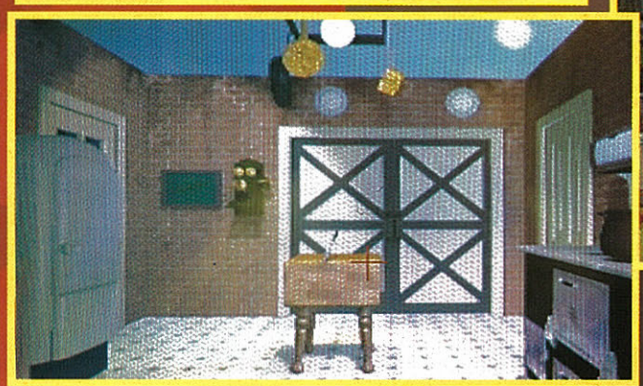
Philips CD-i

Attention les yeux !... L'un des jeux les plus attendus de l'année 93 sur PC était indéniablement The 7th Guest. Et pour cause, c'est le premier soft à exploiter enfin, vraiment, les capacités du CD ROM. Il arrive sur CDI et, avouons-le, largue la version PC-CD ROM (presque) aux oubliettes. Est-il encore besoin de vous parler du jeu, proprement dit ?... On me dit que oui. Bon, d'accord. The 7th Guest est davantage un jeu non-interactif qu'un vrai jeu. Le scénario prétexte vous place dans une maison hantée d'où vous devez vous échapper. En fait, la maison entière est truffée de pièges, d'énigmes en tout genre. Pour pouvoir visiter la demeure dans son intégralité et donc découvrir les magnifiques pièces, il vous faut résoudre ces énigmes, qui font purement appel à la réflexion. Et les salles sont tellement somptueuses, qu'il est impossible de résister. C'est la première fois que tout un jeu est réalisé avec de véritables images de synthèse dignes d'Imagina, mêlées à de longues séquences vidéo (quand on rencontre les esprits et autres fantômes qui rôdent). La beauté de chaque objet laisse sans voix... Réalisées avec le logiciel Autodesk 3D Studio, les textures de chaque élément sont d'un réalisme époustouflant. Les murs en crépi sont d'un tel relief, qu'on a envie de traverser l'écran pour les toucher. Les miroirs reflètent rigoureusement la pièce où ils se trouvent. Le bois a l'aspect du bois, le marbre, du marbre, etc. (je pourrais vous citer des milliards de matières, mais bon... vous m'avez comprise). Mais tout ça était déjà sur la version PC, alors quoi de neuf, doc ? Avec le module Digital Video, contrairement à la version sur PC, les déplacements sont incroyablement fluides et rapides. Il n'y a plus d'accès au CD, tout se fait "naturellement". Il n'y a qu'un pas pour crier au génie. Et j'ose : la version CDI (+ Digital Video) de 7th Guest est LA meilleure version de 7th Guest. D'ailleurs, c'est bien simple, à la base, le concept du jeu était déjà très indiqué pour le CDI qui se veut familial. Bref, que dire de plus devant une telle merveille ?...

CALOR









STANDARDS
CDI
SORTIE PRÉVUE
FIN DÉCEMBRE 93

SELECTION OCTOBRE

AMIGA 30 Frs par disquette

Les plus funs

AM 30

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
HURRICAN COMMANDO : Un trés bon jeu d'arcade pour les fanas d'exploits guerriers. Vous pilotez un char futuriste et vous affrontez une multitude d'ennemis sur terre et dans les airs.



AM 31

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
CROSSFIRE : Vous êtes repéré par un système d'alarme trés perfectionné. Essayez de prendre tous les objets de l'écran sans vous faire toucher par les projectiles envoyés par les sondes qui vous suivent du coté de l'écran.

AM 32

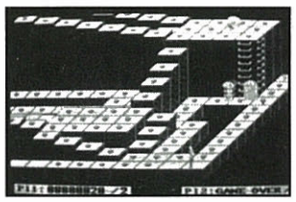
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+, 600,1200.
WERNER FLASHBIER : Il faut aider un sympathique buveur de bière à retrouver sa bouteille en évitant les membres de la ligue anti-alcoolique. Ce jeu est basé sur le principe de BoulderDash, c'est un gage de qualité.

AM 33

AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
COLORIS : Un jeu dans le style de Tétris, Le but est un peu différent car il s'agit de placer correctement des pièces de différentes couleurs pour les faire disparaître.

AM 34

AMIGA 500 uniquement.
THE JAR : Un superbe jeu de labyrinthe en 3D basé sur le principe du PacMan. Il faut prendre toutes les pastilles et éviter les monstres pour passer au niveau suivant



AM 35

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
YELP : Un excellent jeu de réflexion, vous devez parcourrir entèrement un labyrinthe en évitant les monstres qui s'y trouvent et en récupérant tous les bonus. Ce jeu ressemble beaucoup à Dripgame qui était dans notre sélection de septembre.

AM 36

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
ROLLERPEDE : Si vous aimez tirer sur tout ce qui bouge, voilà un jeu pour vous. Vous devrez tuer toutes sortes d'insectes sans vous faire toucher. Au début, tout va bien, mais au bout de quelques minutes, ils arrivent par dizaines et de tous les cotés. Alors c'est la panique totale.

AM 37

AMIGA 500
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
SEVEN TILES : Un superbe jeu de football futuriste, tous les coups sont permis pour s'emparer du ballon. Les graphismes sont superbes. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs.



AM 38

POUR ADULTES
AMIGA 500
Avec AM 24, AMIGA 500+, 600.
THE SEXMACHINE : Ce jeu présente de nombreuses scènes pornographiques. Il va mettre à l'épreuve les muscles de vos bras car vous devrez activer les personnages avec le joystick. La particularité de ce jeu est que tous les graphismes sont des dessins trés bien réalisés et dignes des meilleurs BD érotiques.

AM 39

POUR ADULTES
AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
DIRTY MOVES : Cette disquette est la même que la précédentes mais les scènes pornographiques sont extraites de films.

Les plus belles

AM 40

AMIGA 500, 1200.
Avec AM24, AMIGA 500+, 600.
REFLECT SOUND VISION : Cette démo est tout simplement superbe. Elle commence par des choses habituelles et elle enchaine sur de superbes fractales animées, des déplacement 3D, etc... Elle termine enfin par des réalisations aléatoires de paysages fractales d'une trés grande fluidité.

AM 41

AMIGA 500 uniquement.
COMPLEX DELIRIOUS : Cette démo porte trés bien son nom car elle est délirante et elle n'a pas du être facile à faire. C'est une véritable leçon d'animations d'objets qui nous est donnée.

AM 42

AMIGA 500
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
JEAN-MICHEL JARRE : Cette disquette contient 10 morceaux superbes de J.M. JARRE. Vous y trouverez Oxygène, Rendez-vous, Révolution, etc... Tous ces morceaux sont trés bien orchéstrés, si vous branchez votre Amiga sur une chaine Hifi, vous vous croirez à un de ses concerts.

AM 43

POUR ADULTES.
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
PORNO PARADISE : Cette disquette contient une dizaine de photos pornographiques. Elle est reservée aux adultes.

AM 44

POUR ADULTES.
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
MORE LOVE : Celle-ci contient des animations pornographiques extraites de films.

AM 45

POUR ADULTES.
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
GIRLS GIRLS GIRLS : Cette disquettte est la plus sage de la série, rien que de l'érotisme.



Les indispensables

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 pour pouvoir utiliser une grande partie des logiciels qui étaient jusqu'aujourd'hui incompatibles avec votre machine. En fait, c'est un émulateur qui fait démarrer un Amiga 500+, 600 ou 1200 comme un Amiga 500. Ce qui permet à de nombreux logiciels de fonctionner avec votre ordinateur alors qu'ils étaient imcompatibles auparavant.

AM 25

Amiga 500, 1 Mega de mémoire.
KICKSTART 2.0 : La même que la précédente mais pour faire démarrer votre Amiga 500 comme 500+ ou un 600.

AM 26

Amiga 1200 uniquement.
VIEWTECK 1.03 : Avec l'arrivée de l'Amiga 1200 et son chipset AA, la nécessité de pouvoir importer et visualiser les images GIF et JPEG du monde PC s'est faite ressentir. C'est ce que permet ce programme, et en HAM8 (262144 couleurs à l'écran) s'il vous plait. De plus, 5 images HiRes sont présentes sur cette disquette.

AM 28

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
GINA 2.0 : Ce programme est génial, c'est une horloge parlante avec une voix trés humaine, masculine ou féminine. Elle propose plusieurs types d'alarme (Rendez vous, Debout là dedans, etc...)

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

AMIGA CD32™

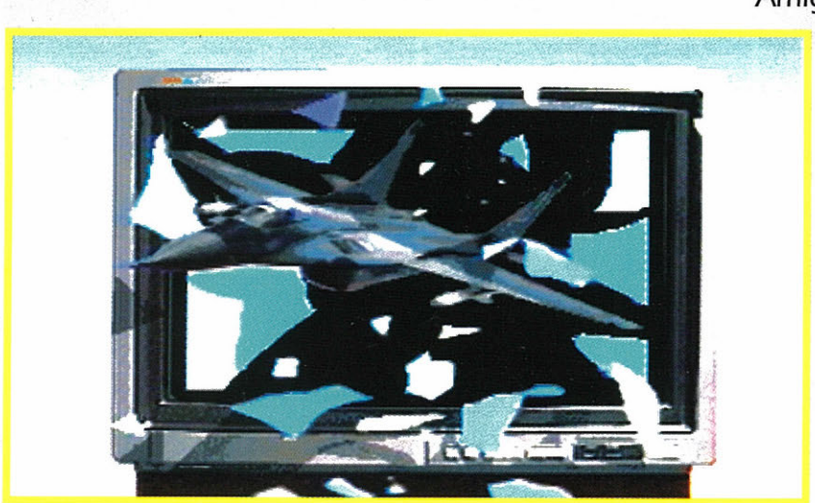




Commodore, CDéjà demain

PAR LORD CASQUE NOIR*

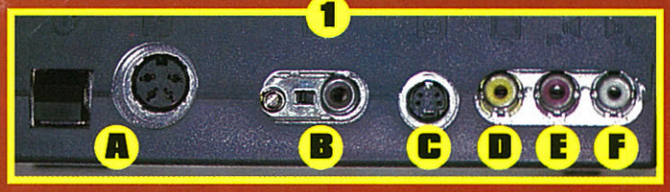
De par la conjoncture économique difficile, et l'avancée sans cesse grandissante du parc de PC, des sociétés telles qu'Atari ou Commodore, leaders incontestés de la micro familiale, se sont subitement retrouvées avec un couteau sous la gorge. L'inventeur de la machine à calculer de poche a aujourd'hui tranché en arrêtant sa production de compatibles, pour se consacrer uniquement à la gamme Amiga, et par là-même sortir son dernier bébé : le CD32.

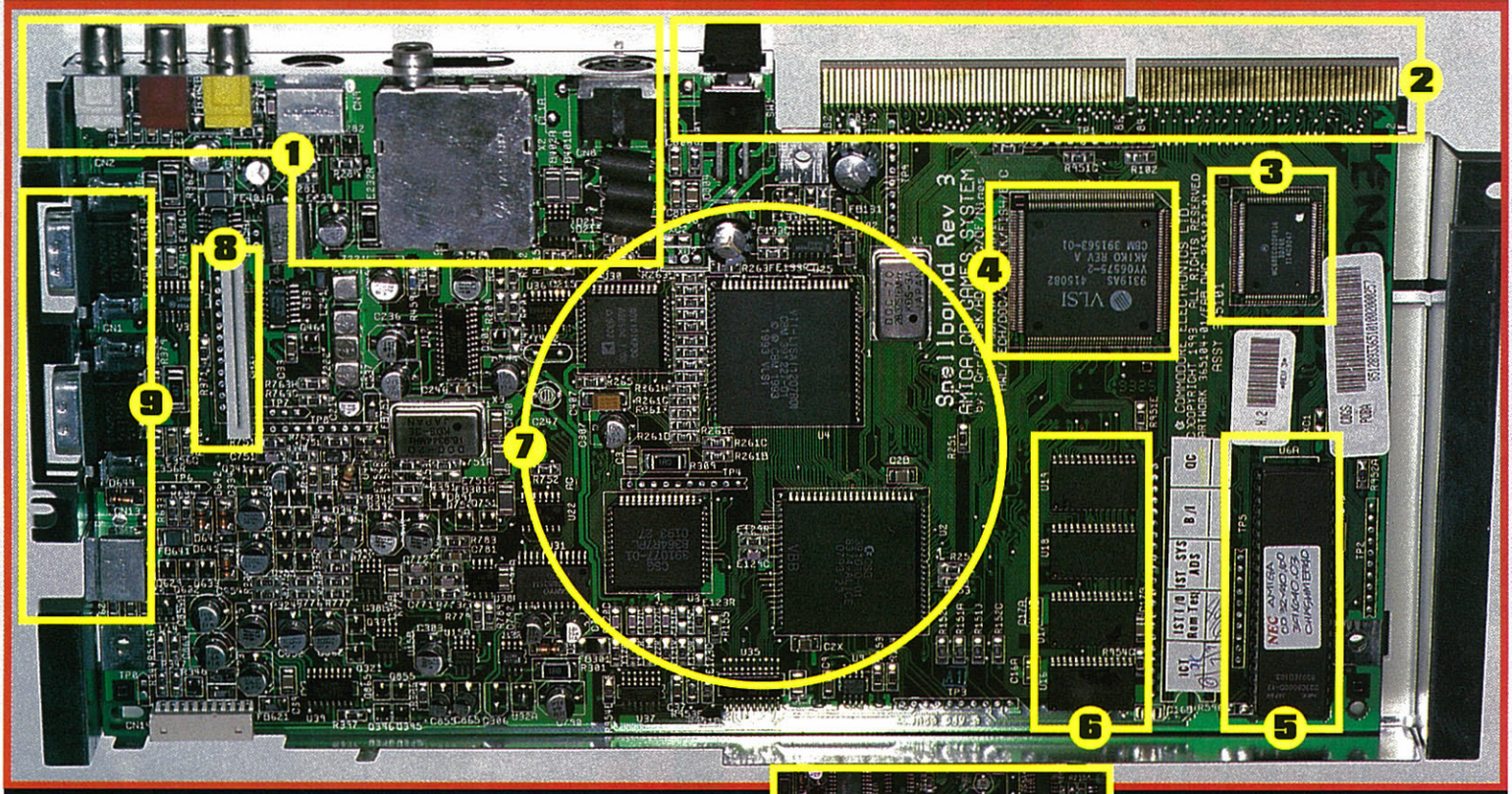


Nous avions déjà consacré quelques-unes de nos pages du numéro précédent à cette nouvelle console, mais devant le nombre impressionnant de questions qui nous ont été posées et la disponibilité imminente de la machine (le CD32 devrait être en magasin à l'heure où vous lirez Joy), nous avons décidé d'approfondir le sujet. Vous pourrez donc découvrir, au fil de ces lignes, tout sur la partie "hard" de la bécane, y compris la nouvelle carte MPEG, pas moins de quatre tests, et des tonnes de previews. Si avec ça vous n'êtes pas content, je me jette aux lions... Euh non, aux poules plutôt. Oui c'est ça... Poooool !

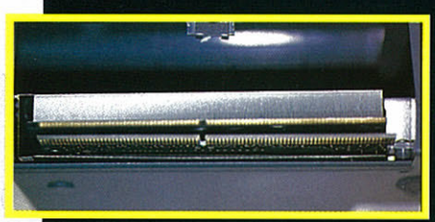
* QUEL PSEUDO RIDICULE!!!

LA CARTE MERE





1-A) Bien que l'alimentation soit externe, l'interrupteur se trouve sur la console. L'alimentation est suffisamment puissante pour alimenter le lecteur CD et les futures extensions.
1-B) La sortie UHF permet d'utiliser n'importe quel téléviseur par la prise antenne, pourvu qu'il supporte la norme PAL.
1-C) Le modèle qui nous a été prêté était équipé d'une sortie Y/C. La version vendue en France est équipée d'une sortie péritel, et supporte tous les téléviseurs.
1-D) La sortie du signal composite permet la connection via un simple câble Cinch. Encore faut-il que votre moniteur possède ce type d'entrée.
1-E) Vous pourrez, par l'intermédiaire de ces deux prises RCA, relier le son à votre chaîne Hi-Fi et profiter ainsi de la qualité du son laser, notamment lors d'une utilisation en CD audio ou CD vidéo.



2- Il faut retirer la trappe située à l'arrière de la machine, pour libérer le port d'extension. Ce bus 32 bits permettra, dans un avenir proche, de raccorder la carte MPEG (Full Motion Video) et d'enficher la console sur une station d'accueil. D'autres idées de périphériques sont à l'étude.

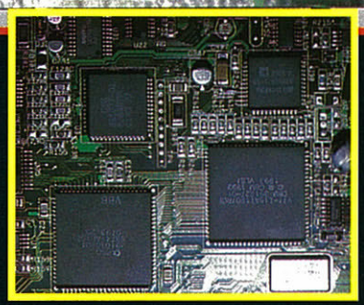
3- Le processeur est un 68EC020 de Motorola, version du 68020 sans co-processeur mathématique.

4- Cette puce se charge des transferts de données et des manipulations graphiques, comme la conversion d'images bitmaps par exemple.

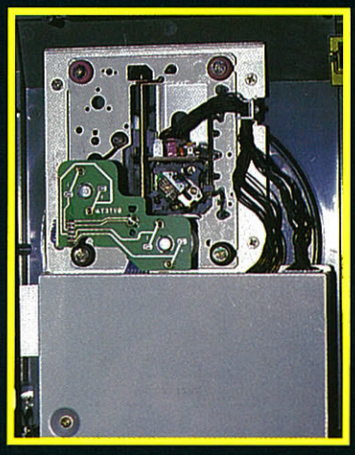
5- Tous les chemins mènent à la ROM. Celle-ci inclut le noyau du système d'exploitation, ainsi que le programme de démarrage affichant le logo, et l'interface permettant de lire les CD audio.

6- Le CD32 est équipé de 2 Mo de RAM, ce qui reste plus que suffisant pour ce qui concerne les jeux. En revanche, l'emplacement des puces ne permet pas d'entendre celle-ci.

7- Les quatre pavés noirs sont à l'origine des capacités graphiques de la machine. Il s'agit,

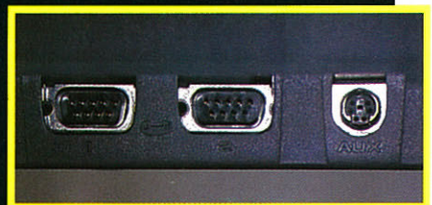


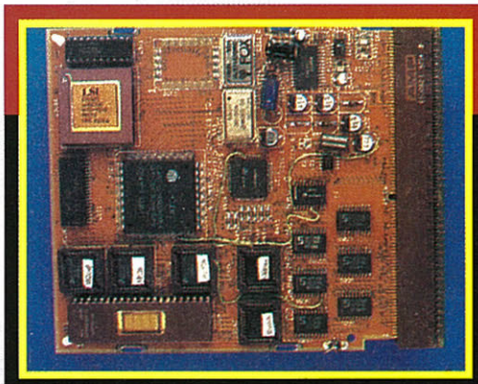
bien évidemment, de l'AGA capable d'afficher 256 000 couleurs parmi 16 millions, entièrement compatible avec celui de l'Amiga 1200.
Le rectangle argenté n'est autre que l'oscillateur de la bécane, cadencé à 25 Mhz.



8- Un câble en nappe relie la console au lecteur de CD, facilitant ainsi le démontage de l'ensemble. Ce dernier est à base d'une mécanique Sony, la partie électronique étant manufacturée par Chinon (l'un des leaders en ce domaine). Sa vitesse de 307 Ko/s et son temps d'accès de 280 m/s, le placent parmi les plus rapides du marché.

9- Bien que la manette d'origine possède la bagatelle de sept boutons (sans compter les huits directions), les deux prises du CD32 acceptent les joysticks standard, sauf si le programme nécessite l'utilisation des autres boutons.
La prise "AUX" devrait autoriser la connection de plusieurs consoles entre elles. De nombreux développeurs se disent très intéressés par cette option, ça promet !





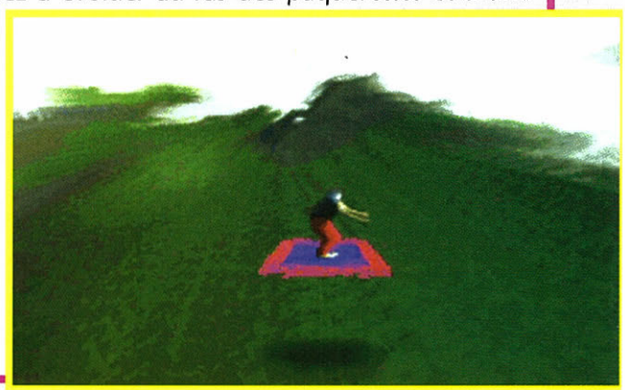
LE FULL MOTION VIDEO

Déjà compatible Kodak Photo CD, CD audio, CD+G et CDTV (à 50 %), le CD32 devient également lecteur de CD video par l'adjonction d'une carte de décompression d'image en temps réel. Ce nouveau standard, qui commence à faire parler de lui, permet de stocker plus de 70 minutes de film en utilisant une méthode de compression MPEG (Motion Picture Expertise Group). Les algorithmes de compression reposant sur des calculs complexes, le seul processeur de la machine ne suffirait pas à décompresser 25 images plein écran (+ son) en une seconde. Pour cela, on fait appel à une carte spécialisée capable d'accomplir le travail avec une perte de qualité minimum et une vitesse d'environ 30 images/s. En effet, si le MPEG permet de diviser la taille d'une image par 30 ou 40, il subsiste une perte de qualité plus ou moins importante en fonction de la nature de l'image. La qualité du CD video n'est donc pas aussi bonne que celle du laser disk, mais reste supérieure à celle du VHS. L'architecture de la carte s'appuie sur deux processeurs, un C-Cube pour la vidéo et un LSI pour le son, et sa conception permet de mélanger graphisme CD32 et vidéo, ce qui laisse entrevoir moultes possibilités (voir dossier sur le LaserActive de Pioneer). Signalons enfin la sortie des premiers titres CD video pour la fin de l'année, parmi eux : Top Gun, Star Trek, Blade Runner... Le prix de la carte devrait se situer aux alentours de1 500 francs. En admettant qu'il en soit ainsi, le CD32 sera la seule machine capable de lire tous les standards du marché pour moins de 4 000 Francs TTC !



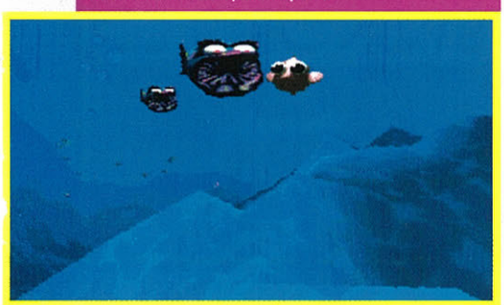
MAGIC CARPET (BULLFROG)

Si vous êtes du genre speedé, Magic Carpet est fait pour vous. Vous êtes tranquillement assis sur un tapis volant et vous vous amusez à évoluer au ras des paquerettes et à une vitesse foudroyante. Là encore, la technique utilisée ressemble fort à celle de Comanche Maximum Overkill (sur compatible), à la différence près que les pixels sont deux fois plus fins et que l'animation est bien plus rapide ! On nous promet que Magic Carpet sera aussi rapide que sur PC, machine qui aura servi pour le développement du programme. Sortie prévue au cours de l'été 94. Patience... Ah oui, j'oubliais, à moins que vous ne l'ayez déjà remarqué, un dossier Bullfrog se trouve en début de magazine.



CREATION (BULLFROG)

Ce jeu de stratégie, qui se déroule dans les fonds marins, fait appel aux techniques 3D les plus évoluées. Un système de génération de terrain fractale a spécialement été développée en tenant compte de paramètres propres aux roches sub-aquatiques, afin que l'impression de profondeur soit la plus parfaite possible. Le soft étant programmé sur PC, la version CD32 profitera des graphismes VGA, et la rapidité devrait rester la même... ou presque.



THEME PARK (BULLFROG)

Décidément, l'équipe de Bullfrog s'en donne à coeur joie. Leur dernière idée, plutôt loufoque, n'est pas dénuée d'intérêt. Votre mission consiste cette fois-ci à rentabiliser un parc d'attraction. Oui, oui, vous avez bien lu ! Créer de nouveaux manèges, amuser les enfants, telle est votre destinée. L'animation est à mourir de bonheur. Les gosses gerbent partout lorsqu'ils sont malades, ils foutent les frites en l'air, hurlent de joie quand ça leur plait... C'est absolument dément. Malheureusement, il faut attendre le début de l'année prochaine avant de pouvoir en profiter.





SYNDICATE (BULLFROG)

Les utilisateurs d'Amiga connaissent déjà ce jeu sorti récemment sur le 500/600. Le Syndicate, une organisation voulant régner sur le monde, vous confie un groupe de Cyborgs. Armé de quelques armes redoutables, vous devez prendre le commandement de la ville. La version CD32 de Syndicate proposera de nombreuses améliorations, dont l'exploitation de l'AGA, des rotations de perspectives (pour voir les bâtiments sous différents angles), des bruitages d'enfer et probablement l'ajout du data disk (permettant à huits joueurs de s'affronter en réseau !) sur le CD. Voilà qui promet de fabuleuses heures en perspective (c'est le cas de le dire).



F1 GRAND PRIX (MICROPROSE)

Microprose entend adapter petit à petit ses meilleurs softs sur la nouvelle bécane de Commodore. Malheureusement, mis à part quelques améliorations mineures, F1 Grand Prix ne devrait pas beaucoup innover. En revanche, la rapidité accrue du processeur devrait apporter un réel plus, concernant l'animation.

GENESIS (FLAIR)

Le premier programme de Flair spécialement développé pour le CD32. Prévu pour le mois de décembre, Genesis est entièrement basé sur des techniques vidéo. Les séquences sont si nombreuses, qu'il serait de toute façon impossible de produire le jeu sur disquette.

URIDIUM 2 (RENEGADE)

Depuis le temps que l'on vous en parle ! Cette suite du fameux shoot'em up tournant sur C64 profitera des mêmes extensions que la version 1200 : plus de sprites, plus de couleurs et peut être un scrolling suplémentaire, mais ce n'est pas sûr. Pour le moment, le programmeur ne pense pas ajouter d'autres extras, comme de la musique audio par exemple.



MICROCOSM (PSYGNOSIS)



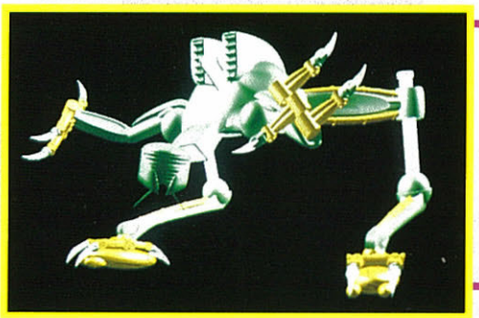
Nous sommes dans un futur lointain, et la terre n'est plus contrôlée que par d'immenses multinationales qui se font une concurrence terrible. La Cybertech Corporation parvient à mettre au point tout un système de miniaturisation qu'elle décide d'employer à mauvais escient. La cible choisie par le chef des scientifiques de la firme n'est autre que son propre président, qu'il compte bien manipuler. Pour ce faire, il injecte des vaisseaux à l'intérieur de son corps, vaisseaux capables de prendre le contrôle de toutes les parties vitales. Le directeur d'Axiom, rival éternel de la Cybetech voit ici une occasion idéale pour anéantir son concurrent. Heureusement, les gentils s'aperçoivent du subterfuge et injectent, à leur tour, un vaisseau partant à l'encontre des belligérants, accompagné de mini-bases aux endroits clés du corps. Ah, ces gentils, ils vont tout faire rater. Comme vous pouvez le deviner, vous êtes le gentil susnommé et vous pilotez le vaisseau. L'action reste très passive puisque vous vous contentez de tirer sur tout ce qui bouge et de choisir une direction de temps à autre. That's all folks ! En revanche, ce sera l'occasion de vous en prendre plein la tête pour pas un rond. Plus de 500 mégas d'images de synthèse à tomber par terre. Vous évoluez dans les vaisseaux sanguins et des sprites déboulent à toute vitesse devant vous. Vient ensuite une balade dans les poumons, où une poursuite infernale s'engage avec les engins adverses... jusqu'à ce que vous puissiez atteindre le cerveau. Rien à dire, c'est vraiment du grand art. Il suffit de voir les séquences intermédiaires, comme celles où l'on s'approche des bases, pour ne plus avoir envie de jouer à autre chose. Les graphismes sont bien évidemment en 256 couleurs et la bande sonore sort tout droit d'un film de science-fiction. Ah oui, j'oubliais ! Une présentation fabuleuse vous plonge dans l'histoire pendant plus de cinq minutes. Psygnosis nous offre, à travers ce titre, l'un des premiers programmes à utiliser au mieux le support laser. Sortie prévue pour noël.





SABRE TEAM (KRISALIS)

Vous dirigez un commando de choc luttant contre les organisations terroristes. Sabre Team se déroule sur un terrain isométrique. La version CD32 comprendra deux fois plus de niveaux, des graphismes nettement retravaillés, ainsi qu'une multitude de bruitages et de musiques fabuleuses. A noter que des séquences video trouveront leur place devant chaque début de stage.



RISE OF THE ROBOTS (MIRAGE)

Le building de l'Electrocop Corporation, spécialisé dans la fabrication robotique, est entièrement contrôlé par un androïde qui finit pas péter les plombs. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, consiste à en reprendre le contrôle en envoyant, à votre tour, un robot en remplacement du premier. Le programme utilise des images de synthèse, et bien qu'il ne m'ait pas été donné de voir tourner le soft, les seules images disponibles sont impressionnantes. La version définitive devrait voir le jour en février de l'année prochaine.



BODY BLOWS 2 (TEAM 17)

Ce clone de Street Fighter connaît bien plus d'un adepte. Ca, pour se défoncer la tronche, tout le monde est partant ! Comme en témoignent les photos, la version CD32 jouit (oh oui !) de graphismes en 256 couleurs. Pour ce qui est de ce qui ne se voit pas, sachez que le son est nettement meilleur et que l'animation est largement plus fluide, 68020 oblige. Vivement le début de l'année prochaine. Eh oui, les meilleurs se font attendre.

ALFRED CHICKEN (MINDSCAPE)

Notre poulet préféré reprend du service à travers une version toute spéciale de ce programme destiné à la console de Commodore. Plus de personnages, plus de couleurs, Alfred Chicken devrait sortir pour les fêtes de noël.

SUPERFROG (TEAM 17)

Considéré longtemps comme le meilleur jeu de plate-formes sur Amiga, la grenouille va encore faire parler d'elle à travers son adaptation sur CD32. Certes, les améliorations ne seront visiblement pas nombreuses, mais sa sortie ne devrait plus tarder et un bon jeu reste un bon jeu.

DUNE CD (VIRGIN)



Déjà disponible sur PC et PC CD ROM la version CD de ce jeu d'aventure/wargame a été grandement modifiée afin de profiter au maximum des 500 mégas en ligne. Plus de 20 minutes de film (sous la forme d'extraits), des séquences en images de synthèse, un système de synchronisation des lèvres avec la parole (plus d'une heure de blabla...) sans parler de l'intérêt génial de ce soft. La version CD32 offrira les mêmes agréments. La date de sortie correspond à celle des fêtes de fin d'année, si tout se passe comme prévu.

RYDER CUP GOLF (OCEAN)

International Open Golf Championship est à peine disponible qu'Ocean annonce déjà Ryder Cup Golf, simulation bien supérieure selon eux. Voilà qui devrait ravir tous les acquéreurs du premier titre. Quoiqu'il en soit, l'action se déroule à la manière de LeaderBoard, tout en restant dans le style d'animations 3D du premier. Les programmeurs nous promettent une merveille de rapidité et une exploitation maximum du CD.

THE CHAOS ENGINE (RENEGADE)

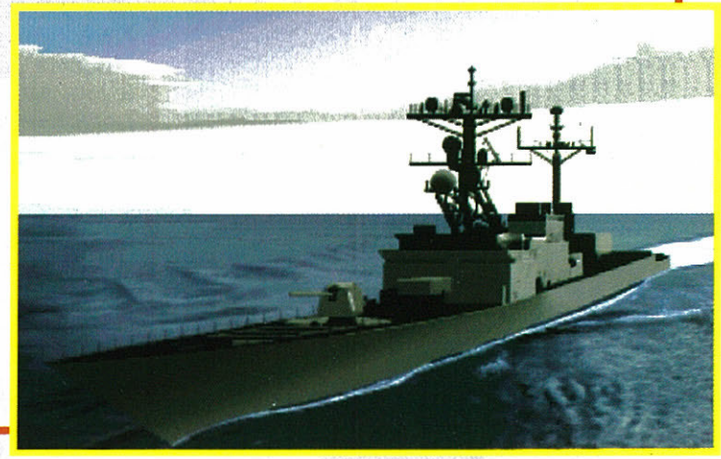
Le dernier grand hit des frères point sur la carte, Bitmap Brothers en anglais. Contrairement à la plupart des éditeurs, Renegade ne se contente pas de retranscrire le soft sur CD. Eh non, puisque cette version comprendra, entre autres, des graphismes en 256 couleurs, des tonnes de voix et de bruits digits ainsi qu'une intro. beaucoup plus longue, question de remplir un peu le support. Bien entendu, il sera toujours possible de jouer à deux simultanément.

JAMES POND 3 (MILLENIUM)

Le deuxième volet vient à peine de sortir, que Millenium nous annonce la suite des aventures de l'agent secret qui n'hésite plus à se mouiller. La version CD 32 inclura les mêmes avantages que celle du 1200 (scrollings supplémentaires, 256 couleurs, animations sophistiquées...) avec une bande sonore de meilleure qualité et une présentation de notre héros aquatique sous la forme d'un dessin animé (comme dans le 2).

T.F.X. (OCEAN)

Dans la lignée des simulateurs de vol, T.F.X. s'annonce comme étant l'un des plus fabuleux programmes réalisés à ce jour. La technique tridimensionnelle utilisée permet d'obtenir une infinité d'angles de vision tous aussi impressionnants les uns que les autres. Il est par exemple possible de regarder à l'intérieur du cockpit comme si vous y étiez, en bougeant la tête dans n'importe quel sens, et apercevoir ainsi une partie de vos jambes (par exemple). Avec plus de deux cents missions, T.F.X. risque de vous donner du fil à retordre. Les graphismes seront identiques à la version PC, mais il m'est impossible de vous dire si la bande sonore profitera de la présence du CD.

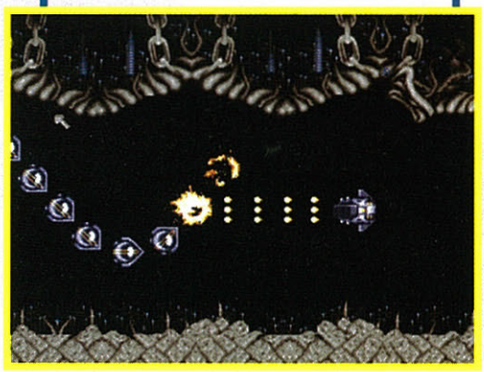


BURNING RUBBER (OCEAN)

La version CD32 devrait profiter de la rapidité du processeur et proposer par là-même une animation fluide et rapide.

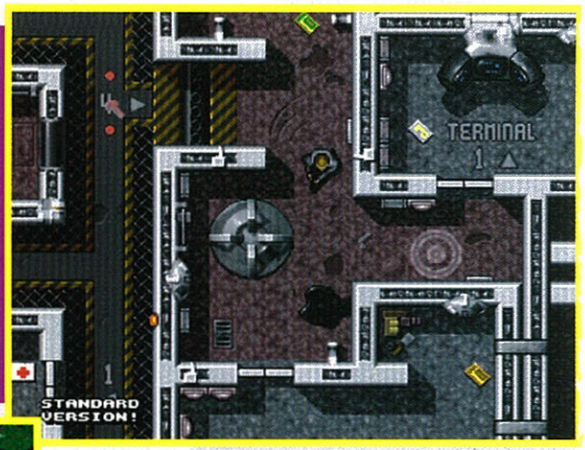
CARDIAXX (TEAM 17)

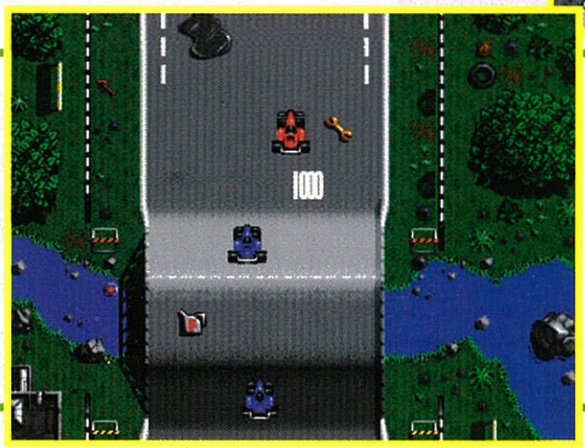
Un clone de R-type avec des sprites énormes et une animation à la Team 17. Ce programme, qui comprend de nombreuses options, des graphismes AGA et un son d'enfer, ne sera disponible qu'en début d'année prochaine.



ALIEN BREED 2 (TEAM 17)

Basé sur le thème d'Alien (le film), vous partez zigouiller les infâmes stremon qui ne pensent qu'à bouyaver tout ce qu'ils trouvent sur leur passage. L'action se déroule en vue satellite et les graphismes sont très réussis. CD oblige, les sons seront plus évolués et les graphismes en 256 couleurs. Un excellent programme, comme tous les softs de Team 17 d'ailleurs (non non, ils ne me payent pas !).





OVERDRIVE (TEAM 17)

Ce programme sortira en deux versions, dont une faite uniquement dans l'optique d'utiliser au maximum la puissance de la console. L'équipe de Team 17 a ajouté de nouvelles courses et une vue aérienne tout simplement géniale. La taille des sprites est spectaculaire.

INFOS • INFOS • IN FOS • INFO • INFO

Hop, joie, bonheur, ce n'est pas tout, d'autres sorties sont prévues pour le CD32: Civilization (Microprose), Lotus Turbo Esprit Challenge (Gremlin) et Sensible Soccer (Renegade)

DRACULA (PSYGNOSIS)

Le film de Francis Ford Coppola a fait couler beaucoup de sang, à tel point que Psygnosis a décidé d'en sortir une adaptation informatique. Le résultat est hallucinant : un CD rempli d'images de synthèse de la mort et d'animations époustouflantes. Vous évoluez dans un environnement synthétique, au rythme d'une vingtaine d'images seconde, un peu comme dans Guest pour ceux qui connaissent un tant soit peu le PC. Heureusement, l'intrigue est autrement plus intéressante et au vu des premières démonstrations, ça cartonne dur.

GENESIS (FLAIR)

Le premier programme de Flair spécialement développé pour le CD32. Prévu pour le mois de décembre, Genesis est entièrement basé sur des techniques vidéo. Les séquences sont si nombreuses, qu'il serait de toute façon impossible de produire le jeu sur disquette.

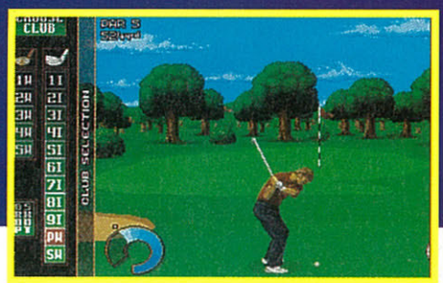
PUTTY 2 (SUPERVISION)

Une version AGA est en cours de préparation avec des images entièrement retravaillées et une bande sonore qui devrait, espérons le, exploiter la qualité audio du CD.



NICK FALDO GOLF (GRANDSLAM)

La version de Nick Faldo en CD comprendra une bande sonore de qualité laser, des voix digits et des graphismes en 256 couleurs. Un bon programme qui souffrait justement de la pauvreté de ses graphismes. Voilà qui tombe bien !



AKIRA (ICE)

Non, vous ne rêvez pas. Le chef-d'oeuvre du dessin animé nippon verra le jour sur CD32. Le soft comprendra de nombreuses séquences du film et une action reprenant les moments forts : course de motos, poursuite avec les flics... et c'est prévu pour début 94.



ZOOL2 (GREMLIN)



Cette incroyable fourmi s'est sortie indemne de sa première mésaventure. Qu'à cela ne tienne, voilà qu'elle recommence de plus belle avec ce deuxième volet, dont une version sera spécialement développée pour le 1200 et le CD32. A suivre de très près.

AMIGA CD32™

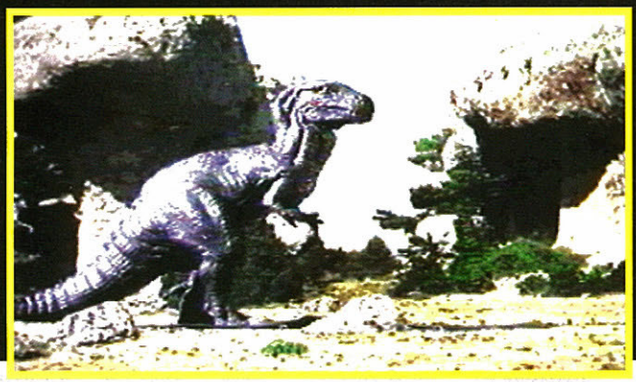
3-QUELQUES EXEMPLES

... DE CE QUE SAIT FAIRE LA MACHINE.

Cette séquence est tirée du CD de démonstration vendu avec la machine. Le décor qui défile est précalculé et vous ne faites que diriger le curseur sur les ennemis. Il faut tout de même noter que ça fonctionne sans la carte Full Motion.



Un exemple d'animation en images de synthèse. C'est superbe et le son qui accompagne donne une idée du genre de softs qui nous attend.









INFOS • INFOS • INFOS

UN CD ROM POUR L'AMIGA 1200

"Attends demain, mon gars. Demain sera un autre jour et CD ROM pour ton ordinateur il y aura. Pour la modique somme de 1990 F TTC (Glups) tu pourra t'amuser comme un fou." Bien qu'il ne s'agisse que d'une information à prendre au conditionnel, ce CD ROM pourrait inclure la carte de compression vidéo en standard. La disponibilité est annoncée pour la fin du mois de novembre.

INFOS • INFOS • INFOS

AMIGA CD32™

4-LES TESTS

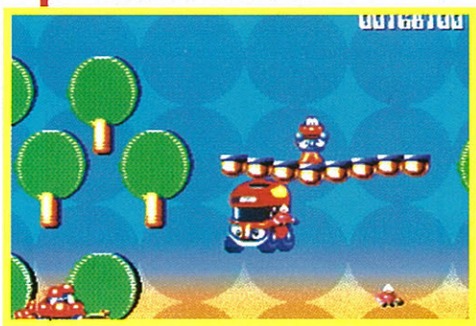
ZOOL



Cette version de Zool étant pratiquement identique à la version étendue tournant sur le 1200, nous limitons volontairement ce test à cette demie page. Pour un résumé complet, vous pouvez vous reporter au numéro 37 de joystick.
C'est l'histoire d'une fourmi spatiale qui, à la suite d'une embrouille mortelle, se retrouve projetée dans un monde totalement inconnu. Vous voilà donc prisonnier des 18 niveaux de ce programme à succès. Ces niveaux sont en fait constitués de six stages comprenant chacun trois levels aux décors identiques. Tout d'abord, le scrolling est absolument irréprochable. Secondo, la rapidité de l'animation et le nombre de sprites affiché simultanément à l'écran n'a rien à envier à ce qui se fait de mieux dans le monde de la console. Enfin, la jouabilité est presque parfaite, avec une souplesse dans le déplacement sans précédent.
Des bonus permettent d'améliorer les performances de notre héros masqué et des passages secrets débouchent sur des jeux de tir du style de Defender. Par rapport à la version originale, Zool apporte un second scrolling parallaxe, une présence musicale renforcée et un plus grand nombre de couleurs. La version CD offre un bonus supplémentaire : une introduction en dessin animé. Voilà donc une nouvelle occasion de découvrir, ou de redécouvrir l'un des meilleurs softs du genre.

87%

JAMES POND 2



L'agent secret le plus zarebi de la galaxie ramène ses nageoires dans ce nouvelle épisode aux allures de jeu de plate-forme. Effectivement, après réunion de la rédaction, il s'agirait effectivement d'un jeu de plate-forme dans lequel vous incarnez James. James comment déjà ? Ah oui, Pond... James Pond.
Ce curieux personnage possède la faculté de s'allonger comme un chewing-gum et de s'agripper sous les plate-formes qu'il rencontre. La version CD32 de ce jeu existant sur toutes les consoles du marché, est largement la plus réussie de toutes. Les scrolling différenciels sont parfaits et le nombre de couleurs témoigne de l'utilisation de l'AGA. Sans vouloir défendre le dernier né de Commodore, je dois reconnaître que c'est quand même un gage de qualité, tout du moins en ce qui concerne les capacités d'animation de la machine. Les autres améliorations comme la présence d'une intro., d'un dessin animé de cinq minutes (en vidéo) et d'une bande sonore de qualité audio, sont uniquement dues à la capacité du support. Quand on pense qu'une cartouche coûte entre 350 et 500 balles et que le jeu est moins bon, on a vite fait de faire un choix.
Pour un test complet du soft, vous pouvez vous reporter à Joystick N°40.

77%

Un conte de fées numérique!

The Lord of the Rings

cd rom PC

On ne le dira jamais assez, l'univers du jeu sur micro doit beaucoup à l'oeuvre de Tolkien, et plus particulièrement à "Lord of the Rings", roman qui a jeté les bases du genre "Faery", voir "Heroïc Fantasy". Pour les deux ou trois lecteurs qui n'auraient jamais entendu parlé de l'oeuvre, résumons. Il y a de cela fort longtemps, des anneaux magiques, donnant un immense pouvoir, furent forgés pour les hommes, les nains et les elfes habitant la Terre du Milieu. Hélas, le pouvoir corrompt, et l'âme de ceux qui n'étaient pas assez sains fut entraînée par l'anneau, vers des chemins obscures. Un anneau en particulier, appelé "l'unique", prit possession de ceux qui croyaient le posséder. Cet anneau, après avoir connu divers propriétaires, fut un jour trouvé par deux amis qui pêchaient : Deagol et Smeagol. Ce dernier, dont l'âme, déjà impure, n'attendait qu'un tel objet pour se révéler dans toute sa noirceur, étrangla Deagol afin de lui subtiliser l'anneau. A la suite d'un hasard (ou par la volonté de l'anneau), l'unique échut finalement à Bilbo. L'aventure est racontée dans le livre "Bilbo le Hobbit". Parce qu'il était pur et finalement peu intéressé par le pouvoir, Bilbo put garder l'anneau sans en ressentir trop de désagrément. Lorsque commence le jeu, c'est Frodo Saquet, neveu de Bilbo, qui à son tour, a la garde de l'anneau. Gandalf le magicien s'est rendu compte du danger que représentait la possession d'un tel objet, aussi convainc-t-il Frodo de se rendre chez Elrond, afin de participer à une grande réunion qui statuera sur le sort de l'anneau.





UN ENVIRONNEMENT DE JEU OUVERT

Correspondant au premier des trois volumes du livre "Le Seigneur des Anneaux", ce jeu va vous permettre de diriger Frodo et ses amis dans des décors "vue de haut". Le paysage, qui scrolle au fur et à mesure des déplacements, est gigantesque (plusieurs centaines d'écrans). Lorsque commence la partie, on ne dirige que Frodo, mais il lui suffit d'enrôler les personnages se trouvant à ses côtés pour que l'équipe soit formée. En cours de jeu, on pourra ainsi, au fil des ren-

Emprunté au volume 2 sur disquette, la nouvelle interface permet aisément de passer d'un personnage à l'autre, ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent.



- ▲ Il est toujours agréable de retrouver les personnages de Tolkien.
- ▲ La musique CD est de toute beauté.
- ▲ La nouvelle interface est plus pratique.
- ▲ La présence d'extraits du dessin animé rajoute à l'ensemble.
- ▼ Les déplacements de groupes sont toujours chaotiques.
- ▼ Les bruitages sont très moyens.
- ▼ C'est très long et parfois un peu morne.

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 15
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS
EXTENSION MEMOIRE : 1MO
SON : ADLIB SOUNDBLASTER S.BLASTER PRO
VIDEO : VGA

GRAPHISME...15
BRUITAGE.....13
MUSIQUE 16
ANIMATION ...14
MANIABILITÉ.15
DURÉE DE VIE18
ORIGINALITÉ .10
ADAPTATION.15

82%

CONFIGURATION MINMUM : CD 150 KB/S 386 33

Les plus de la version CD ROM







La grande différence entre la version disquette et celle-ci réside surtout dans la présence d'extraits du dessin animé de Ralph Bakshi. Ces extraits, en vidéo digitalisée, apparaissent en début de jeu, remplaçant l'ancienne présentation animée, ainsi qu'en cours de partie, comme contrepoint des passages cruciaux. Présentés comme d'habitude dans une fenêtre comportant des commandes de type magnétoscope, les films peuvent être mis en pause. Toutefois, contrairement à Dune par exemple, il n'est pas possible de revoir à loisir un extrait déjà passé. Afin de bénéficier d'un affichage correct des extraits digitalisés, il faudra être équipé d'un lecteur de CD ROM disposant d'une vitesse de transfert d'au moins 150 Kb/s.
Bien entendu, le son va de pair avec l'image ; ce dernier, d'excellente qualité, nécessitera que la sortie audio du CD soit connectée à la carte (ou à ses propres enceintes), car le jeu propose conjointement sons CD et sons digitalisés. Bref, sans être totalement révolutionnaire, voilà une version CD tirant partie des capacités du support. Cela dit, un problème se pose : comment Interplay va procéder pour les volume 2 et 3 de la saga, sachant que ce dessin animé n'eût jamais de suite !

En plus des films, Lord of the Ring CD ROM comporte un mode d'emploi sur CD ROM. Ce dernier, constitué de tableaux fixes, permet de prendre connaissance du fonctionnement du jeu, sous la houlette (enfin, le bâton de magicien !) de Gandalf. Ce dernier parle pendant le "tutorial" en son CD, d'excellente qualité là aussi.



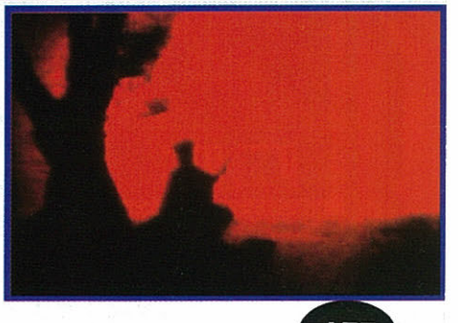
contres, enrôler de nombreux personnages et même des poneys pouvant porter leur part de matériel. L'un des points positifs de ce jeu est qu'il plaira autant à ceux qui connaissent le livre sur le bout des yeux, qu'aux néophytes. En effet, Lord of the Rings -le jeu-, s'il suit la trame générale du roman, propose aussi des péripéties nouvelles. Par exemple, pour sortir du village et se rendre au bac de Bree (afin d'y rejoindre Merry), on devra remplir différentes missions qui ne font pas partie du livre : retrouver des enfants perdus, ramener un chien à son maître, aller chercher un guérisseur pour un fermier, etc. Cela dit, la lecture du bouquin vous aidera grandement dans le jeu et puis, franchement, ce serait dommage de passer à côté d'un livre aussi passionnant. Vous n'aimez pas lire ? Ne dites pas de bêtise : dites plutôt qu'on ne vous a pas encore conseillé le bon bouquin et essayez donc celui-ci. J'insiste. Ne jamais lire parce que l'école



Lorsque survient un événement important pendant vos périgrinations, un message s'affiche à l'écran. Parfois, on vous demande une confirmation.



Dans la version disquette, les décors étaient mignons comme tout. Ici, ils sont mignons comme tout. Normal, ce sont strictement les mêmes.



vous les brise souvent avec des livres poussiéreux, ce serait aussi débile que de refuser de courir de toute votre vie, sous le prétexte qu'un de vos prof. de gym était un crétin. Mais je m'égare, aussi est-il temps de rejoindre la Terre du Milieu (afin, naturellement, d'y recentrer le débat).



Sur cet écran, on voit notre équipe prête à se débarrasser du "Witch King". Je ne vous montrerai pas la fin, mais sachez cependant que les parties sauvegardées avec la version sont compatibles avec cette version (il suffit de recopier les fichiers comportant l'extension. BIN dans la directory GAME).

ROLE ET AVENTURE

Dans ce jeu, on découvre, au jour le jour, les diverses quêtes à accomplir, lesquelles s'imbriquent les unes dans les autres. Parfois, on croit devoir se rendre simplement dans tel ou tel lieu pour y rencontrer un personnage ou y trouver un objet, et paf ! on se rend compte, en cours de route, qu'il faudra faire autre chose avant de reprendre la bonne route. Pour cela, le jeu permet de diriger une équipe et d'utiliser les capacités de chaque personnage, au moyen de menus. On peut prendre ou poser des objets, les utiliser, les échanger avec d'autres personnages. On peut aussi, et ça c'est une particularité du logiciel, utiliser l'aptitude particulière d'un membre de l'équipe : nager, marcher sans bruit, escalader, etc. Pendant la progression de la partie, les personnages acquièrent de nouvelles capacités. Le jeu permet aussi d'utiliser la magie. Celle-ci est symbolisée par des mots de pouvoir que l'on apprend d'autres personnages rencontrés. Naturellement, tout cela se fait à l'aide de la souris.



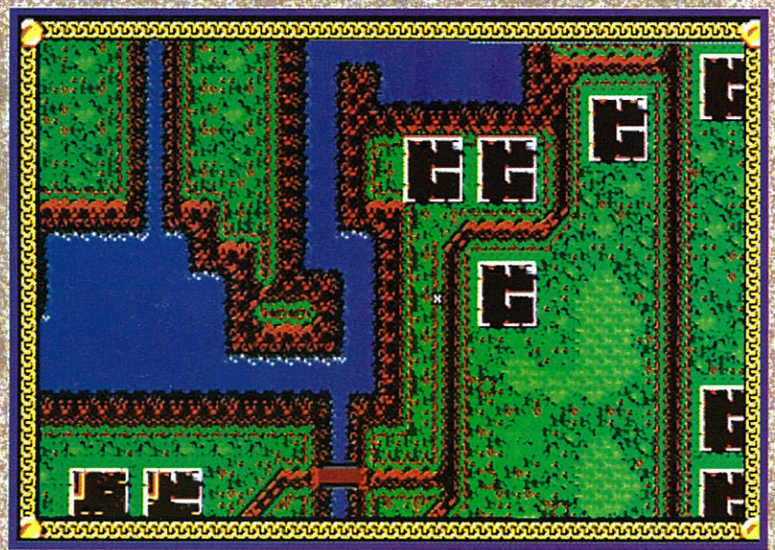


Contrairement à la version disquette, qui n'était pas un modèle d'ergonomie, Lord of the Rings sur CD bénéficie d'une interface plus pratique permettant, entre autres, de passer facilement d'un personnage à l'autre, lorsqu'on ouvre un menu. C'est très pratique pour échanger des objets, entre autres.

DES AMELIORATIONS

Au rayon nouveautés, on trouve aussi un automaping (carte automatiques) là aussi repris du volume 2. Enfin, les dialogues apparaissant dans la doc ont disparu. On se souvient en effet que dans le jeu original, on demandait parfois au joueur de consulter sa documentation, afin d'y lire un dialogue ou un descriptif. Ca donnait des trucs du genre : "Galadriel look friendly at you and say : see number 42". Manque de pot, il n'y avait pas de chapitre 42 et on ne comprenait plus rien. Techniquement, le jeu reste identique, mis à part la musique maintenant jouée par de véritables instruments, et lue directement sur le CD. Certes, lorsque le programme décide de charger des données et de jouer en même temps, ça ralentit un peu les déplacements, mais rien de bien méchant. On conclura de tout cela que les possesseurs de la version précédente pourront survivre sans celle sur CD (sauf les fanatiques de Tolkien), mais que ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu passionnant auront tout à y gagner.

Moulinex



La Carte

Comme dans le volume 2 de la saga existant pour le moment exclusivement sur disquettes (The Two Towers), cette version CD comporte un système d'automaping qui dessine les cartes automatiquement au fur et à mesure de la progression des personnages. Vu la complexité et la taille du territoire à explorer, cette option est fort bienvenue.



the LORD of the RINGS

VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

PINBALL FANTASIES

Le premier flipper sur CD ROM

EDITEUR : 21 ST CENTURY
GENRE : FLIPPER

NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 8
CONTROLE : STICK

GRAPHISME...18
BRUITAGE.....16
MUSIQUE 19
ANIMATION ...17
MANIABILITÉ.16
DURÉE DE VIE 19
ORIGINALITÉ .13

86%

PARTY LAND



AMIGA CD32

21st CENTURY, récidive avec son mémorable Pinball Fantasies en version CD ROM.
Tout d'abord, le graphisme est maintenant en 256 couleurs. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça pète carrément à la gueule. Deuxièmement, les musiques ont été intégralement refaites afin de bénéficier d'une qualité accrue. Certains morceaux, comme celui de la présentation, sont même directement lus sur le CD, c'est vous dire si ça décoiffe.
Enfin, quelques petits défauts ont été corrigés. Il est maintenant possible de bouger l'engin, et les trajectoires des balles sont bien plus réalistes qu'avant. De même, la présence du 68020 se fait grandement ressentir, avec une souplesse de jeu bien plus grande. La balle glisse littéralement sur le plateau et le scrolling est d'une fluidité déconcertante. Bien entendu, ça ne ralentit jamais, bien au contraire.
Si l'on fait abstraction du nombre supplémentaire de couleurs, les dessins des plateaux n'ont pas évolué. Ce qui n'est franchement pas un problème, dans la mesure où ceux-ci ne souffraient d'aucun défaut majeur. Plutôt bien équilibrée dans l'ensemble, la balle ne se trouve jamais bloquée et les couloirs sont bien agencés. Le programme permet de sélectionner 8 joueurs. Côté possibilités, il n'y a strictement rien à redire avec la présence quasi-obligatoire de "l'extra ball", du "jackpot", des couloirs multiplicateurs, des targets lumineuses... Rien n'a été oublié, pas même la loterie finale.

LORD CASQUE NOIR

SPEED DEVILS



▲ Malgré l'utilisation d'un scrolling, l'affichage reste clair et l'on n'est pas surpris lorsque la balle revient à toute vitesse.
▲ Le graphisme est remarquable, et la bande sonore enregistrée sur le laser est une véritable merveille.
▼ De nouveaux flippers auraient été les bienvenus.

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

COMPATIBLE AVEC TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS!
"Le meilleur rapport qualité/prix!" -Joystick
"Un hit en matière de carte!" -Gén 4

Revendeurs Bienvenus !

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.

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.

MEGASTAR joystick

Géant, fantastique, grandiose,fabuleux



OSCAR



AMIGA CD32

Il y a de cela quelques mois déjà, vous aviez pu découvrir l'un des premiers grands jeux de plates-formes sur Amiga. Un jeu où tout était trop beau pour être vrai, un jeu digne de ses homologues tournant sur ces trucs ripoux appelés... comment déjà ? Ah oui, consoles. Puis vint une pléiade de softs reprenant tous le principe de Mario ou de Sonic, en essayant de l'améliorer de maintes façons différentes. Le dernier en date, Super Frog, était même parvenu à déclencher une sorte de crise épileptique chez notre ami Seb, qui se baladait partout en clignant des yeux et en hurlant dans les oreilles de chacun qu'il s'agissait là, "du meilleur soft du monde". Il faut dire que c'est un habitué, et dès qu'il reçoit un programme plutôt chouette, il devient automatiquement, dans les minutes qui suivent, "le meilleur soft du monde". Une fois n'est pas coutume, je lui repique son expression favorite pour proclamer haut et fort que Oscar est "le meilleur soft du monde". Eh oui, c'est sûrement exagéré, mais je dois vous avouer que ma surprise fut immense. De mémoire vive, je n'avais jamais rien vu d'aussi beau après le Grand Prix de ce week-end (et dire que Prost aurait pu être champion du monde, fait chier !).

PREVU SUR AMIGA

EDITEUR : FLAIR
GENRE : PLATE-FORME
NOTICE : 17
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK

GRAPHISME...19
BRUITAGE.....18
MUSIQUE 19
ANIMATION ...19
MANIABILITÉ.18
DURÉE DE VIE 17
ORIGINALITÉ .14

91%

LE PROGRAMME EST VENDU AVEC LA CONSOLE

Les balanciers ne présentent pas de difficulté majeure, pourvu que l'on synchronise un temps soit peu leurs mouvements. Malgré la taille de certains sprites, l'animation ne ralentit jamais



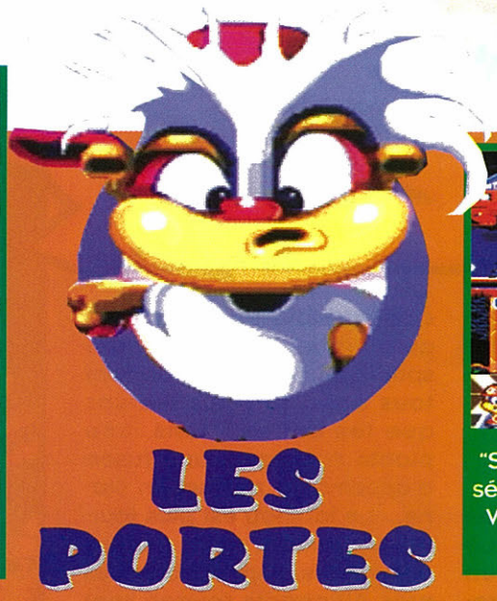
LA REMISE DES OSCARS

Vous incarnez un Troll exerçant le métier très envié de metteur en scène. Ce roi de la pellicule, de renommée mondiale, devient, au fil de ses films, le maître suprême du cinéma

▲ Jamais un jeu de plate-forme ne m'a paru aussi beau. Des graphismes hauts en couleurs et des décors somptueux propulsent Oscar nettement au-dessus du lot. Une merveille !
▲ La musique n'est pas toujours de qualité audio, mais qu'importe, elle est carrément d'enfer.
▲ Forte de l'expérience de Trolls, la maniabilité d'Oscar a été améliorée.
▲ De part le nombre considérable de niveaux, le joueur ne devrait pas se lasser trop rapidement.
▼ La Nasa n'arrête pas de paumer ses sondes. C'est vraiment trop con.



mondial. Ce succès foudroyant est d'ailleurs récompensé, puisque notre héros raffle toutes les récompenses à la cérémonie des Oscars, d'où le nom !
Mais voilà, ce dernier se fait littéralement plumer, à sa sortie, par une bande de voyous qui part sur le champ cacher les précieuses statuettes. Dégoûté devant tant de haine, Oscar prend son courage à deux mains et fonce à la recherche de ces trophées tant mérités. Il pénètre dans les studios et débute sa quête en fouillant la première salle de cinéma. Comme il s'agit d'un jeu, ce n'est en fait pas la salle que vous devez retourner de fond en comble (ce serait vite chiant),



LES PORTES



"SPACE LEVEL". Vous voilà propulsé au centre d'un complexe spatial. Votre première mission consiste à retrouver 13 oscars.



"HORROR LEVEL". Cet énergumène a les dents longues. L'un des niveaux les plus détaillés, graphiquement parlant.



"CARTOON LEVEL". L'atmosphère du dessin animé est bien rendue, avec notamment un style de graphisme très particulier.



"WESTERN LEVEL". Voilà qu'Oscar se prend maintenant pour un indien ?! Evitez les mineurs et leurs wagons...



"GAME SHOW". Que diriez-vous de participer à un jeu télévisé ? Vous évoluez dans un studio aménagé spécialement pour l'occasion.



"WAR LEVEL". C'est le stage le moins beau de tous. En revanche, l'animation y est grandiose, et l'action, très dense.



"PREHISTORIC LEVEL". Certainement le plus réussi des levels, avec l'Horror. Les mammouths sont de retour parmi nous !

Date : Octobre

Montant chèque :
700 F

Objet :
*Offre valable sur l'opération JOY "Chèque Cadô" voir p.150

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 :** Octobre 19 93

Joystick

joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick joystick

OSCAR



mais carrément le film projeté. Vous ramenez donc votre bobine dans le "Space Level".

DIEU, QUE C'EST BEAU !

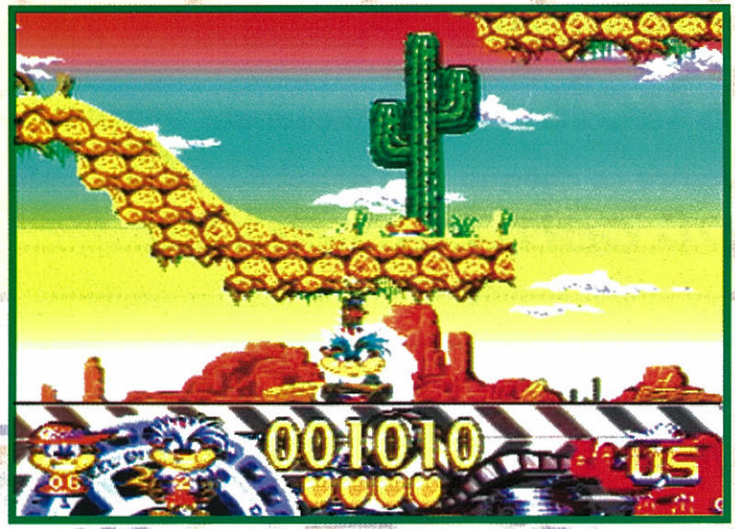
C'est à ce moment précis que survient un choc terrible. Le décor, accompagné d'un scrolling parallaxe d'arrière-plan d'une beauté inouïe, est si sompteux, que j'en ai les yeux qui sortent de leur orbite. C'est carrément planant. Je suis tellement impressionné, que j'ai la sensation de flotter aux côtés d'Oscar... Lui n'a pas véritablement l'air de réaliser. D'ailleurs, il court déjà pour ramasser la première figurine se trouvant à proximité. Ah, vraiment, ces toons !

Si les décors ont immensément évolué depuis l'épisode précédent, le principe, quant à lui, n'a pas changé. Vous devez visiter chaque niveau de A à Z, ramasser le plus possible de bonus, récolter tous les Oscars et éviter tant que possible tous ces êtres qui vous veulent du mal. Les sprites affichés à l'écran sont tous aussi farfelus les uns que les autres. Tiens, une plante cosmique, une fusée d'appoint, un zquizurt en titane... Le tableau est plus fourni que jamais, et la finesse des sprites, impeccable. Les gros éléphants rouges sont également de la partie, et se souviennent toujours de votre dernière position, vous évitant ainsi de recommencer chaque stage depuis le début.

Pour clore un Level, vous devez parcourir ses trois "sous-niveaux" et vous rendre ensuite au tableau de Bonus qui s'y rattache. Ce sera l'occasion pour vous de remplir vos poches d'une tonne de conneries, et de marquer un maximum de points. Parmi les bonus disponibles, nous retrouvons les fameuses "Speed up boot", genre de godasses à réaction, un bouclier vous protégeant pendant un laps de temps très court, les boulets et leurs chaînes ralentissant considérablement votre progression, les pompes à ressort... Si avec tout ça vous ne parvenez pas à nettoyer l'espace, c'est à ne rien y comprendre.

La seconde salle est nettement moins réjouissante, puisque l'on y joue un remake du célèbre "Je suce, de sang froid", le "Horror Level". Deuxième choc terrifiant, Oscar se déguise en fonction de l'endroit où il se trouve. Présentement, le voilà vêtu de la cape du comte Dracula, et ses deux canines se sont allongées d'une bonne dizaine de centimètres. Il en est de même en ce qui concerne les autres niveaux. Par exemple, vous pourrez apercevoir Oscar avec des plumes d'indien (western level), un casque lourd et un treillis de combat (war level)... C'est vraiment génial.





OSCAR TOON

Puisque nous en sommes à parler du personnage principal, sachez que le nombre de sprites composant l'animation a presque doublé, et que les mimiques sont tordantes. Pour ce qui est de la maniabilité, elle est quasi-parfaite. La moindre impulsion sur le Joypad (le prochain numéro sort bientôt) se traduit à l'écran par un mouvement net et sans bavure. Idem en ce qui concerne la fluidité des scrollings. Ca bouge merveilleusement bien, à tel point que l'on se demande si l'écran n'est pas monté sur roulement à billes. Mais les programmeurs ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. Oh ben, ça non, alors ! Découvrant, au fur et à mesure, les capacités cachées du CD32, ils ont cru bon d'ajouter quelques effets d'optique, et quels effets, mes aïeux ! On peut observer le reflet du paysage dans une étendue d'eau, décors d'arrière-plan avec gestion de profondeur compris. Néanmoins, si vous décidez de faire un brin de trempette, la surface miroitante s'efface au profit d'une vue en coupe des fonds marins, ondulations aquatiques en prime. C'est bien simple, il faut le voir pour le croire.

Bien que le CD soit expert dans la manipulation de son audio, le jeu de Flair ne profite pas toujours de cet avantage. Certes, certaines musiques sont de qualité laser, mais la plupart d'entres elles restent générées par la puce spécialisée. Mais qu'importe, la différence est pratiquement imperceptible et cela ne gâche en rien le plaisir de jouer, d'autant plus que les bruitages, excellents au demeurant, finissent pas couvrir la bande son.

Pour conclure, je n'irai pas par quatre chemins : Oscar est, à ce jour, "le meilleur soft du monde"... tout au moins dans le genre.

LORD CASQUE NOIR

4 OFFRES EXCEPTIONNELLES AVEC SOUND BLASTER, LE STANDARD MONDIAL DU SON SUR PC !

FUN Radio
LA COMPIL MICRO 3

QUATRE JEUX SENSATIONNELS REUNIS DANS UN SEUL PACK !

- **THE SECRET OF MONKEY ISLAND®** : *le jeu d'aventure pour retourner dans le monde mystérieux des pirates, à travers humour, action et dans une ambiance musicale tropicale.*
- **INDIANA JONES® AND THE LAST CRUSADE™** : *retrouvez le héros dans sa dernière croisade à la recherche du Graal. Un mystère agrémenté de nombreux effets sonores et des célèbres musiques du film !*
- **THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN®** : *revivez la célèbre bataille d'Angleterre en devenant un des plus prestigieux pilotes. Un simulateur de vol de qualité !*
- **BATTLEHAWKS 1942®** : *replongez dans les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale. Un simulateur de vol riche en détails historiques dans des décors réalistes.*

1.



Sound BLASTER Deluxe

LE STANDARD SONORE POUR DES CENTAINES D'APPLICATIONS LUDIQUES, EDUCATIVES, MUSICALES ...

Carte sonore 8 bits avec tous ses logiciels sous DOS et WINDOWS, dont les jeux LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

\+



= **666 F HT !** 790 F TTC

2.



Sound BLASTER Pro Deluxe

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 8 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 8 bits avec interface CD-ROM, accompagnée de plus de 10 logiciels sous DOS et WINDOWS, dont LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

\+



= **999 F HT !** 1 190 F TTC

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

LA REFERENCE EN MATIERE DE JEU D'AVENTURE SUR PC !

Avec Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide (version française), plongez dans un univers saisissant de réalité, grâce à la dimension des graphismes, des animations, et des musiques tirées des films précédents. Devenez le plus grand aventurier de tous les temps !

3.



Sound BLASTER 16

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 16 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 16 bits de qualité CD, avec interface CD-ROM, accompagnée de toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

\+



= **1 425 F HT !** 1 690 F TTC

4.

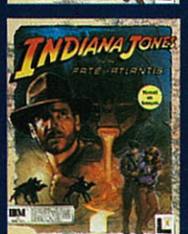


Sound BLASTER 16 A.S.P.

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec interface CD-ROM, munie d'un processeur de compression en temps réel (ASP*) et livrée avec toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

\+



= **1 678 F HT !** 1 990 F TTC

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP : Advanced Signal Processing

Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Advanced Signal Processing sont des marques déposées de Creative Technology Ltd (Singapour)

LucasArts™ ©1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones® Indy® are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. - Used under authorization - Made in USA. Trademarks are acknowledged as the property of their respective owners. The Secret of Monkey Island©, Their Finest Hour, The Battle of Britain® and Battlehawks 1942© ™ and © LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones and The Fate of Atlantis© 1992 LucasArts Entertainment Company. Used under authorization

GUILLEMOT INTERNATIONAL

OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur :

☐ Sound Blaster ☐ Sound Blaster 16
☐ Sound Blaster Pro ☐ Sound Blaster 16 ASP

Nom..... Prénom.....
Société.....
Adresse.....
.....CP.....
Ville..... TEL.....

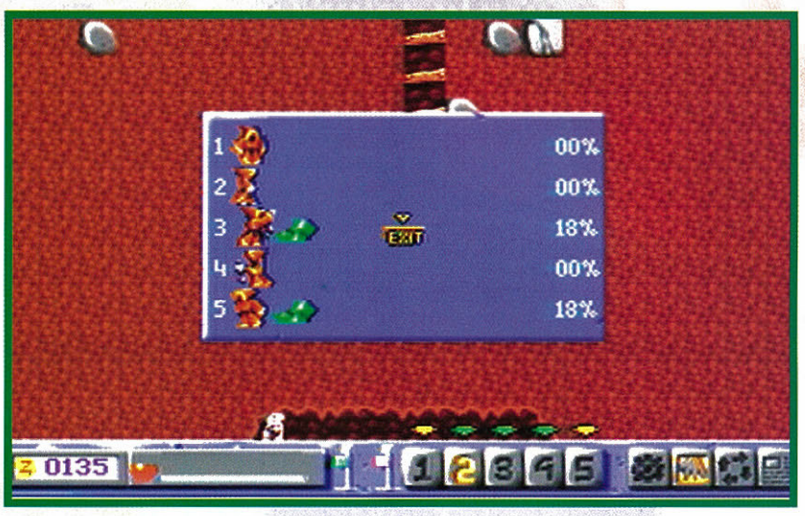
Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

Un jeu de stratégie génial mais un peu lent

AMIGA CD32

Basé sur un concept original, Diggers vous invite à partager un rêve aussi vieux que l'humanité : la conquête de l'or.

L'histoire débute sur le planète Zarg, astre mystique aux sous-sols fabuleusement riches en métaux précieux. L'exploitation des minerais a, jusque là, été un échec cuisant, ne serait-ce que par la faute d'un sous-sol rendu instable par d'incessantes éruptions volcaniques. Pourtant, depuis le début des temps, de nombreuses races



DIGGERS

de mineurs alléchés par cette gigantesque mine d'or, s'affrontent régulièrement dans les galeries en espérant pouvoir tirer profit des découvertes de leurs adversaires. Ces mineurs viennent si nombreux, que le gouvernement de Zarg s'est trouvé dans l'obligation d'interdire tout chantier pendant les 17 premiers mois de l'année et d'établir des règles strictes. Mais le métier de taupe n'est pas si simple. La nature du sous-sol de Zarg varie beaucoup en fonction de l'endroit où vous creusez. Les sables mouvants augmentent les risques d'éboulement. De même, les tunnels percés dans la glace sont menacés d'inondation. Vous devrez également prendre gare aux animaux et autres plantes carnivores composant la faune et la flore de cette étrange planète.

Le jeu débute devant le centre de commerce de Zarg. Vous devez vous diriger vers le bureau du contrôleur et sélectionner votre première zone d'exploration en cliquant sur la carte affichée au mur. Lorsque c'est chose faite, le contrôleur vous conseillera dans l'achat de votre équipe de mineurs.

Vous voici dans le bureau du contrôleur. Après lui avoir indiqué le nom du terrain que vous projetez d'exploiter, ce dernier vous conseille sur la race de mineurs que vous devriez choisir.



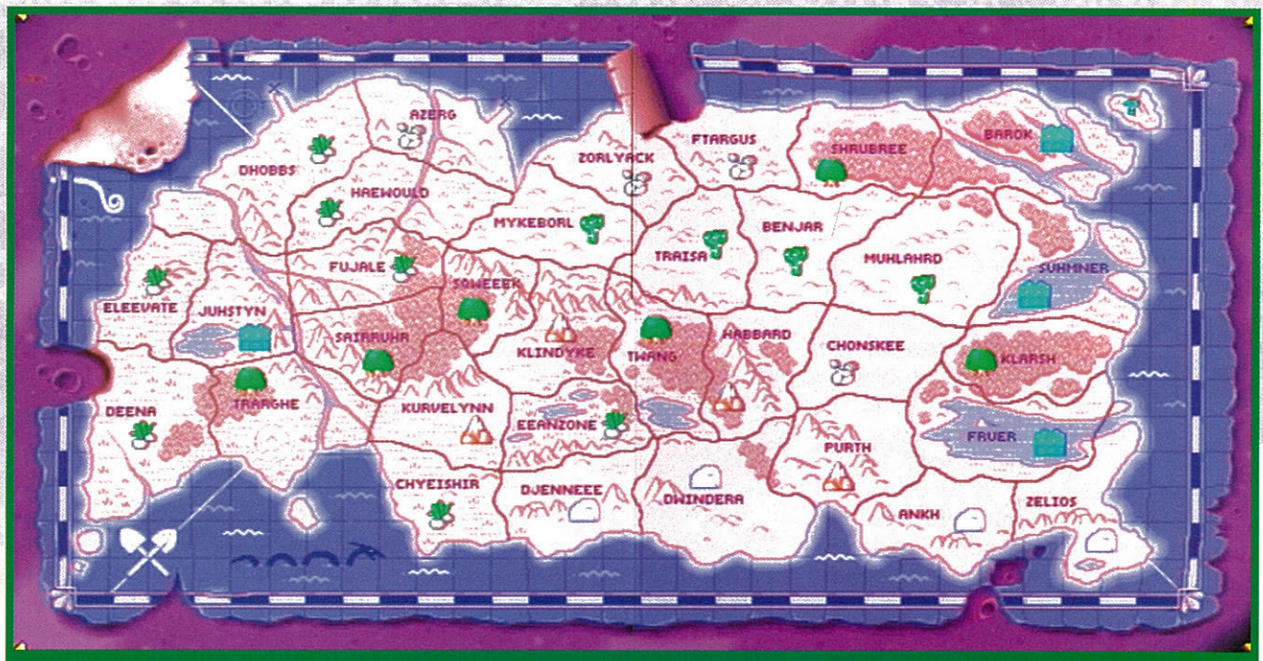
▲ Les règles de ce soft passionnant, mais complexe, donne une irrésistible envie d'en venir à bout. Malheureusement, je crains fort que ce soit impossible.
▲ CD oblige, la musique est de qualité irréprochable.
▲ La langue du jeu est sélectionnée automatiquement en rapport avec celle dans laquelle vous utilisez votre machine. A ce propos, la traduction est excellente.
▼ Il faut beaucoup de temps devant soi. Pour vous donner un ordre d'idée, il m'a fallu plus de deux heures pour terminer le niveau 5 !
▼ La convivialité du programme laisse à désirer

EDITEUR : MILLENIUM
GENRE : REFLEXIONS
NOTICE VF : 19
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK

GRAPHISME ... 15
BRUITAGE 12
MUSIQUE 19
ANIMATION ... 12
MANIABILITÉ . 11
DURÉE DE VIE 18
ORIGINALITÉ . 19

85%

LE JEU EST EN FRANCAIS



La carte comprend 33 sites inexplorés. Lorsque vous débutez une nouvelle partie, seuls DHOBBS et AZERG vous sont autorisés. Pour étendre la prospection, vous devez mener à bien le chantier précédent, ou détruire la totalité des ennemis.



Diggers rappelle beaucoup les Lemmings sur certains aspects. Les tunnels peuvent être creusés soit en diagonale, soit en ligne droite.

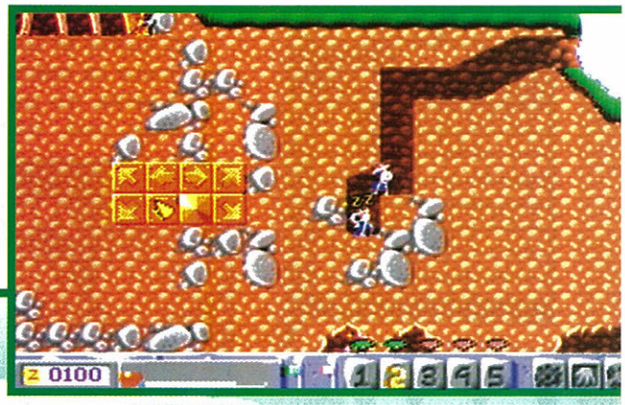
LE JEU

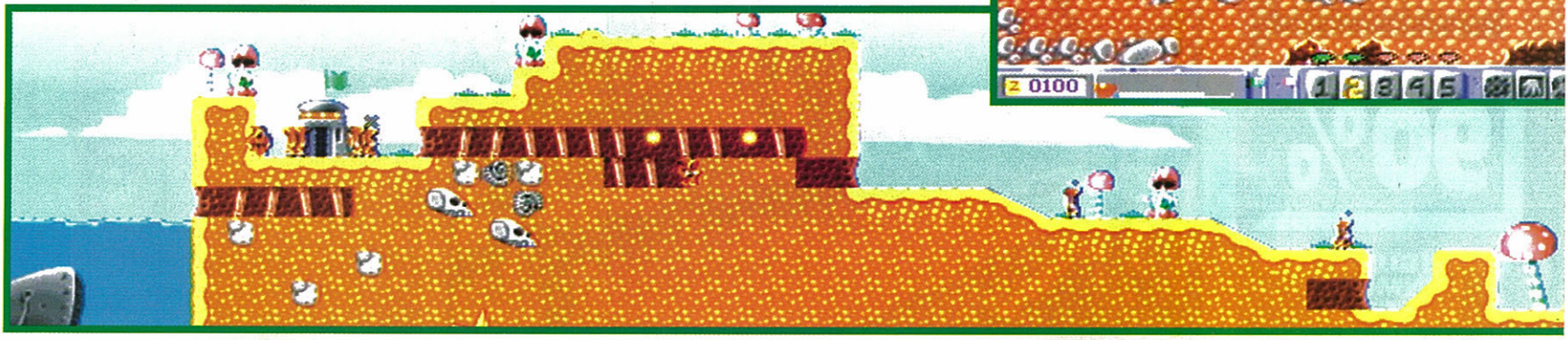
Vous voilà fin prêt à arpenter les couloirs lugubres des galeries souterraines. Votre mission consiste soit à zigouiller vos adversaires, soit à récolter la somme indiquée au départ. Vous dirigez un seul personnage à la fois. Pour ce faire, un menu agrémenté d'une panoplie d'icônes surgit à côté de l'individu en question, et vous n'avez qu'à cliquer dessus pour sélectionner l'action à accomplir. C'est là où ça se gâte. Les icônes étant disposés de façon incohérente, il faut jongler sans cesse avec la manette avant de trouver la solution à votre problème. Par exemple, le menu de déplacement comprend toutes les directions (courir à droite ou à gauche, sauter...) sauf la marche vers la gauche. Autrement dit, et en admettant que le sprite se dirige vers la droite, vous ne pourrez lui ordonner un changement de direction (vers la gauche en marchant) qu'après avoir déroulé un second groupe contenant l'icône en question. Bien évidemment, il n'est pas possible d'afficher deux fenêtres à la fois. Mis à part ce désagrément, la quête continue de plus belle. Demandez donc à un deuxième personnage de creuser la verticale. Dès qu'il trouvera un joli caillou, il vous le signalera en émettant un bruit. Ramassez-le et emmenez-le de ce pas à la banque. Si par mégarde deux tunnels ennemis venaient à se croiser, vous pourriez aller vous battre avec vos rivaux! Dans les niveaux plus avancés, il sera indispensable d'aménager les galeries avec des portes étanches, des wagons...

Hélas, l'action se déroule ultra-lentement et il faut disposer de beaucoup de temps devant soi. A titre d'exemple, il m'aura fallu plus de 43 minutes de jeu, pour trouver la modique somme de 600 brouzouf, dont 35 à rien foutre. Cela dit, le soft devient réellement intéressant dès les niveaux supérieurs.

Devant une telle idée et une réalisation dans l'ensemble très correcte, il est regrettable que les programmeurs n'aient pas soigné d'avantage la rapidité et l'inbouffable système d'icônes. Dommage, car Diggers est le plus chouette soft de réflexion qu'il m'est été donné de voir depuis bien longtemps.

LORD CASQUE NOIR





DÉJA TESTÉ SUR PC DANS JOY 32

EDITEUR : SIERRA
GENRE : AVENTURE
NOTICE VF : 16
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER JOYSTICK SOURIS
EXTENSION MEMOIRE : 1MO
SON : ADLIB SOUNDBLASTER S.BLASTER PRO ROLAND MT 32 GENERAL MIDI SOUND SOURCE PRO AUDIO SPECTRUM 16 MICROSOFT SOUND SYSTEM
VIDEO : VGA/SVGA

GRAPHISME...19
BRUITAGE.....19
MUSIQUE 19
ANIMATION ...16
ERGONOMIE...17
DURÉE DE VIE 15
ORIGINALITÉ .12
ADAPTATION.15

90%

CONFIGURATION MINMUM : 386 SX 25 VGA

La saga trouve son sixième souffle!

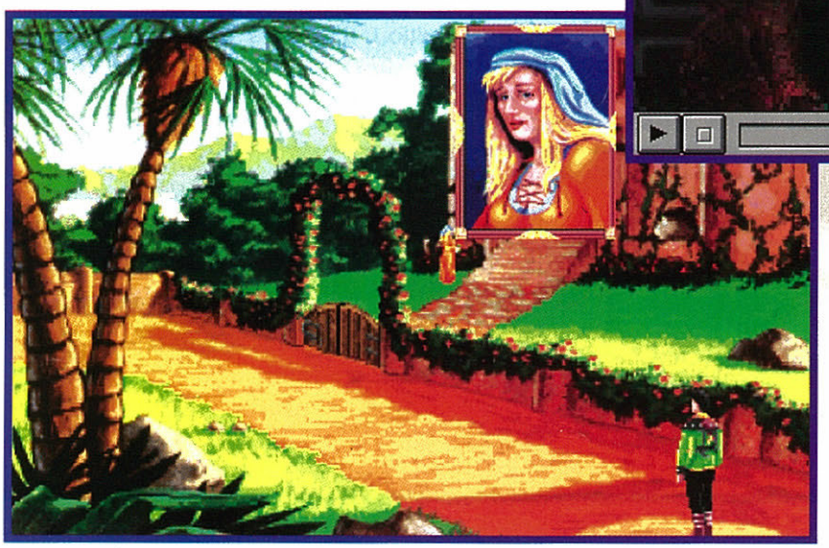


King Quest VI

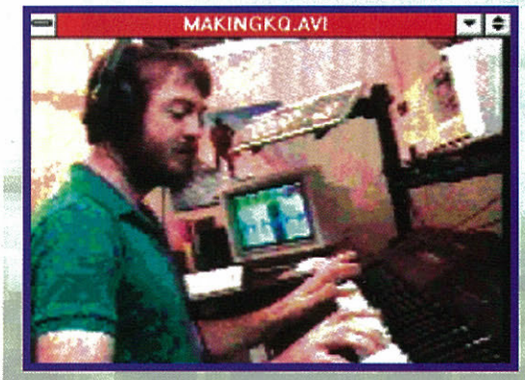
cd rom PC

Si le géant du jeu d'aventure prend tout son temps pour adapter ses ancien hits sur CD ROM, le Prince Alexander ne perd rien pour attendre. Voilà qui doit sûrement cacher quelque chose ! Bien vu, l'aveugle, plus qu'un simple portage d'un support à l'autre, KQ6 CD nous réserve quelques bonnes surprises que l'on n'est pas prêt d'oublier.
Alexander repart donc à la recherche de Cassima, sa dulcinée. Malheureusement pour notre homme, la belle, en deuil de ses parents, vient de se fiancer avec le Sultant, qui n'est autre que le meutrier... Taratata... Ça commence bien ! Le jeu débute par une présentation belle à mourir. Eh bien, cette sublime présentation a été rallongée de quelque 50 mégas avec moultes scènes supplémentaires, et chaque personnage se voit doté d'une voix suave et sensuelle (un peu comme la mienne, lorsque je m'éveille au petit matin, une jambe, nue, dépassant érotiquement de la couette chaleureuse... Hum, pardon !), mais comme vous vous en doutez, c'est en anglais et sans sous titre. Toutefois, une option permet de supprimer les paroles pour récupérer les fenêtres de texte. Mais ce n'est pas tout ! Oh ben, non alors ! Une "voix off" commente tout vos faits et gestes. Par exemple, lorsque Alexander ramasse la bague sur la plage, vous avez droit à une phrase du style : "Le Prince se penche en avant et découvre dans le sable chaud et humide une superbe bague frappée d'un L, comme Légionnaire", ou quelque chose comme ça. De plus, Sierra ayant amélioré son interface pour Windows, les graphismes sont maintenant plein écran, les timbres dans lesquels apparaissent les personnages





- Autant King's quest 5 était ennuyeux, autant ce dernier épisode réserve plein de bonnes surprises.
- Des graphismes de plus en plus travaillés et une excellente exploitation du SVGA sous Windows.
- Plus de 350 mégas de sons fabuleux.
- Le CD est entièrement rempli de démos et d'animations vidéo avec, en prime, un track audio !



sont en SVGA, et le mouvement des lèvres est parfaitement synchronisé ! Et oui, on y arrive ! Enfin et troisièmement, le CD inclut un "making of" vidéo du jeu ! Le film qui s'éxécute dans une fenêtre (vidéo for Windows) comprend, entre autres, une interview de Roberta Williams, un rapide coup d'oeil sur les méthodes de réalisation, une interview des graphistes, musiciens... Une idée vraiment géniale. Allez, on ne va pas se quitter comme ça ! Pour la peine, on vous fait cadeau du track audio de King's Quest, de toutes les images du jeu mises bout à bout dans un fichier AVI , d'un soft de communication pour vous connecter à Sierra US (sans intérêt pour nous), et quelques démos de leurs futurs jeux... Ouf ! Si tous les prochains CD de cette boîte sont comme celui-là, le CD ROM a vraiment de beaux jours devant lui!

LORD CASQUE NOIR VI





VERSION DISK VS VERSION CD

Sierra nous avait habitués à des adaptations plutôt simplistes de ses jeux. Devant l'effort incontestable qui a été fait au sein de cette dernière, il est indéniable que la version CD apporte un plus sans précédent. King's Quest 6 est donc une excellente évolution du soft, sans pour autant être une révolution.
NOTE D'ADAPTATION.....15

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	
Billard Américain	285
Eight Ball Deluxe	245
El-Fish	250
Pinball Dreams	245
Tristan	310
JEUX PC Action-Aventure	
Another World	245
FlashBack	250
Inca	290
Mercenarie	250
Prince of Persia II	245
Robocop 3	210
Spear of Destiny	265
Space Hulk	275
Wing Commander Academy	270
Wing Com. deluxe + Sec Mis. 1/2	415
X-Wing	315
X-Wing Imperial Pursuit (20 mis.)	180
XenoBots	240
JEUX PC Arcade	
Body Blows	225
Bunny bricks	200
Fox collection	300
Joe et Mac	265
Lotus III	210
Nicky Boom 2	240
One Step Beyond	150
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
Croisière pour un cadavre	245
Curse of enchantia	255
Daughter of serpents	300
Day of the Tentacle	315
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
Monkey Island II	340
Planete Aventure	275
Planete Aventure II	335
Quest for Glory III	295
Return of the Phantom	290
Rex Nebular	275
Shadow of the comet	325
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	260
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	295
Eye of the beholder III	250
Ishar	200
Ishar 2	270
Lands of Lore	345
Might & Magic III	290
Might & Magic IV	270
Might & Magic V	290
The Legacy	275
The Legends of Valour	265
The Magic candle III	250
Ultima 7 - Serpent of Isles	265
Ultima 7 - Silver Seed	130
Ultima 7 - La porte noire	295
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
Comanche	315
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
Silent Service II	270
Strike Commander	280
Strike Commander Speech Pack	115
Stunt Island	395
Tornado	365
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 : the Belfry	170
Links 386 Pro : Hyatt	145
Links 386 Pro : Innisbrook	175
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
Railroad Tycoon Deluxe NF	295
Sim city Deluxe	295
Sim Life	340
Syndicate VF	275
Task force 1942	290
JEUX PC War Game	
Dominium	230
Dune II	275
High Command Europe	290
History Line	335
Patriot	305
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
The Perfect General NF	360
V for Victory II	245
V for Victory III	280
V for Victory IV	295
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
Blue Force (Aventure) CD-ROM	285
Day of Tentacle VF CD-ROM	335
Dune VF CD-ROM	330
Eye of the Beholder III CD-ROM	330
Goblins CD-ROM	285
Inca CD-ROM	375
Indy IV CD-ROM	310
King Quest V CD-ROM	465
King Quest VI CD-ROM	350
Loom CD-ROM	435
M1 Tank Platoon CD-ROM	305
Mad Dog Mc Cree Western CD-ROM	350
Midwinter & Gunship Coll. Mic.	375
Monkey Island CD-ROM	325
Motor Star CD-ROM	415
Railroad Tycoon CD-ROM	305
Space Quest IV CD-ROM	390
Secret Weapons of the luftwa.	325
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
Ultima Underworld 1/2 CD-ROM	330
Wing Commander I CD-ROM	600
WW2 Pack CD-ROM	460
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
Guiness CD-ROM	455
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
Reel Clips (vidéo clips)	305
Wild Places CD-ROM	290
DOMAINE PUBLIC PC sur CD-ROM	
Shareware Selection CD-ROM	415

Press' Communication (1) 30 15 09 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

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. ❒ Je paie par Euro-Chèque (Ajoutez 40 FF) et je compléte les lignes ci-dessous :

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

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

Désignation	Total TTC

Jeux VEU sc ap pi im ak es !

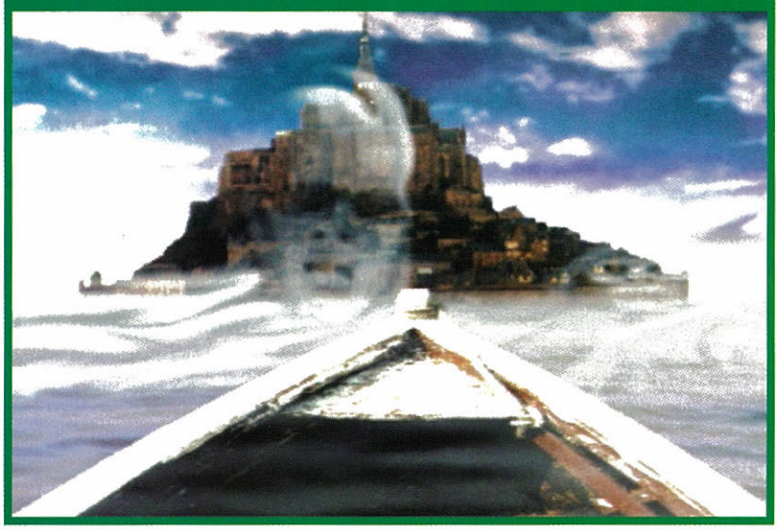
L'ANGE ET LE DEMON

Philips CD-i

Un soft adapté à la machine

Une légende dit qu'aux environs de l'an 960, l'archange saint Michel enferma, grâce à l'épée de l'ange, une terrible créature pour 1000 ans. Mais voilà, le chiffre fatidique vient de tomber et le monstre est à nouveau libre. Il existe pourtant un moyen de le stopper : retrouver l'épée de l'Archange et renvoyer la bête dans sa tanière. Tout serait si simple si une secte satanique ne s'était pas emparée de l'épée, vous empêchant ainsi de combattre le démon. Votre quête débute donc au pied du Mont-Saint-Michel pour vous emmener finalement en haut du clocher, lieu où repose la lame si précieuse.

La séquence de présentation vous résume l'histoire, à l'aide d'une suite d'images absolument superbes. Le monstre s'apprête à se rendre sur l'île... Bonjour les pépettes ! La musique est si prenante, qu'on la croirait tirée d'un film de Cecil B. De Mille.



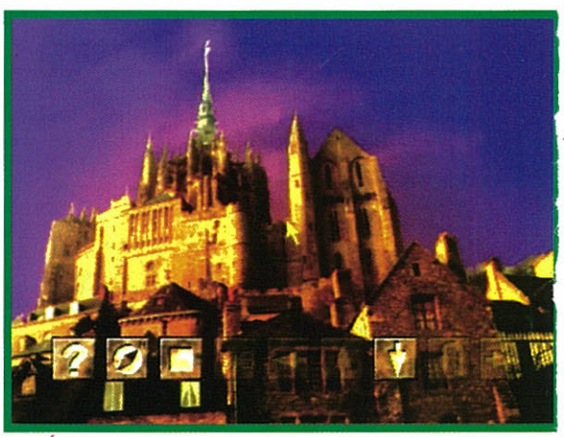
▲ Un programme immense qui comprend pas moins de 2 000 photos du Mont-Saint-Michel.
▲ La musique d'intro. est fantastique. Elle vous prend les tripes et vous plonge dans la terrifiante légende.
▲ Une interface utilisable par tous et une difficulté croissante. Toute séquence est interruptible sur simple pression du bouton.
▼ Les animations, à base de fondu vidéo, sont trop lentes, et on finit par s'ennuyer.
▼ Malgré la possibilité de sauvegarde par mot clé, il faut se retaper tout le niveau lorsque l'on perd.

UN PRINCIPE DE JEU ULTRA-SIMPLE.

Votre mission se divise en sept chapitres d'une difficulté très progressive. Le principe de base repose sur un jeu d'indices qu'il faut découvrir pour pouvoir progresser dans la ville. Il vous faudra, par exemple, vous emparer d'une croix qui, une fois trempée dans une eau peu catholique, se transformera en clef. Bien entendu, il s'agit de la clef débloquant la grille du Mont. Si les indices apparaissent de façon voyante dans les trois premiers chapitres, il faut se creuser le crâne pour trouver les suivants et bien écouter les personnages qui vous parlent. Les seules actions que vous pouvez accomplir se résument aux déplacements dans les quatres directions, à la saisie d'un objet, ou encore à la consultation de la carte des lieux. Le déplacement est également obtenu en cliquant sur l'endroit où vous désirez vous rendre sur la photo. La notion d'inventaire n'existe pas puique, lorsque vous ramassez un objet, celui-ci est automatiquement utilisé, dès lors que vous rencontrerez une situation nécessitant son utilisation.

C'EST BEAU MAIS C'EST LENT.

Chaque déplacement se traduit à l'écran par une suite d'images s'enchaînant en fondu vidéo. Si celles-ci sont d'une splendeur admirable, la lenteur de l'ensemble devient vite insoutenable. Conscient du problème, les programmeurs ont inclus la possibilité de couper n'importe quelle scène, sur simple demande. Lorsqu'un monstre se met en travers de votre passage, ce dernier apparaît, lui aussi, en surimpression.
Plus qu'un simple jeu banal, l'Ange et le Démon peut vous servir de guide pour ce lieu touristique. Pas moins de 2 000 photographies et 7 000 dessins d'objets composent l'ensemble du programme.





Si vous possédez le modèle portable de CDI, vous pourrez même revivre l'aventure en direct. C'est pas génial, ça ?
LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : AVENTURE
NOTICE VF : BETA
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS

GRAPHISME...18
BRUITAGE.....17
MUSIQUE 19
ANIMATION ...10
MANIABILITÉ.15
DURÉE DE VIE13
ORIGINALITÉ .15

81%

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

Une vraie mine d'or pour votre AMIGA



DISQUETTE AM 650
SIEGE OF THE BEAST : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devez disposez vos soldats sur un échiquier de manière à encercler le serpent qui y rôde, en évitant ses attaques.

DISQUETTE AM 651
BOUNDER : un excellent jeu de plateformes. Vous devez gravir les différents étages en vous jetant dans les trous mouvants.

DISQUETTE AM 652
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur.

DISQUETTE AM 653
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis snt micro-processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins.

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive à destnation. Un grand classique.

DISQUETTE AM 656
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi.

DISQUETTE AM 657
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnele pour du shareware. A possèder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : clasique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires.

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais.

DISQUETTE AM 661
EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais.

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II.

DISQUETTE AM 663
SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé où vous pourrez jouer à plusieurs joueurs.

DISQUETTE AM 664
N.U : un excellent shoot em up en scrolling vertical très bien réalisé. A voir.

DISQUETTE AM 665
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides.

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriga plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans.

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins.

DISQUETTE AM 668A et 668B
18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficvultés que sur un vrai térrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes.

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français.

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français.

DISQUETTE AM 672
CRAOKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres.

DISQUETTE AM 673
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires.

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc...

DISQUETTE AM 675
DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs simultanément.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres.

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu.

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A possèder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000.

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

ATTENTION :
Les logiciels présentés ci-avant ont été testés et fonctionnent sur A500, A500+, A600 et A1200.

Avis aux auteurs

Vous êtes passionnés de programmation, mais ne savez pas comment distribuer vos oeuvres... Dès aujourd'hui, dites vous qu'IFA est là pour vous aider... Nous vous proposons de distribuer vos créations soit en Freeware, soit en Shareware, soit en édition traditionnelle sous le label SOFTIFA. Vos logiciels seront ainsi prposés à des milliers d'utilisateurs AMIGA. Les Freewares et Sharewares seront proposés par le biais de notre catalogue tandis que les logiciels en édition sous le label SOFTIFA seront agrémentés d'un package professinnel et seront décrits sur nos parutions publicitaires dans les différents magazines dédiés AMIGA.

Matériel

Multikickstart pour A500	280 F
Multickickstart pour A600	350 F
Rom 1.3 ou 2.0	Nous contacter
Home Music Kit	450 F
Midi Interface	160 F
Souris Turbo	90 F
Alfamouse souris optique	350 F
Lecteur externe	595 F
Lecteur externe avec Blitz et antivirus	770 F
Lecteur interne	540 F
Lecteur externe HD	1250 F
Extension 1,5Mo A500	900 F
Extens. Thruport 1Mo A500..	499 F
Extension 512Ko A500	270 F
Extension 1Mo A600	490 F
Extension 4Mo A1200	1990 F
Scanner 64 n.g.	1290 F
Horloge A1200	190 F
Alimentation	450 F
Autres produits	Nous contacter

25 Francs la disquette

6 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, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :

.....

.....

.....

.....

Disquettes Domaine Public AMIGA : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel :40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Amiga O PC et Comp. O Atari 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 avec photo (contre 10 Frs en timbres)

JOYOCT93

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

Psygnosis

Ce n'est pas vraiment le scoop du siècle mais Psygnosis vient d'être racheté par Sony qui pèse tout de même quelque 30 milliards de dollars (environ 200 milliards de francs, mais à ce niveau-là, on n'est plus à un milliard près). La méga-corpo japonaise affirme ainsi sa volonté d'englober tous les secteurs de loisirs actuels après les investissements misés sur le cinéma (Columbia). Jusqu'où s'arrêteront-ils ?

Quoiqu'il en soit, à l'heure où les doutes assaillent les acteurs du marché des jeux micro, preuve en est qu'on a encore de bien beaux jours devant soi. Psygnosis risque donc fort, dans les prochains mois, de faire exploser littéralement les productions. D'autant plus que, forts de leur maîtrise des jeux consoles et des jeux micro floppy, les papas des Lemmings s'attaquent dur au marché CD ROM. Et aucun standard n'a été oublié, du traditionnel PC CD ROM à la futuriste 3DO, en passant par le récent Amiga CD 32. Le CD, on en avait rêvé... et ça va arriver.

DEREK DELA FUENTE



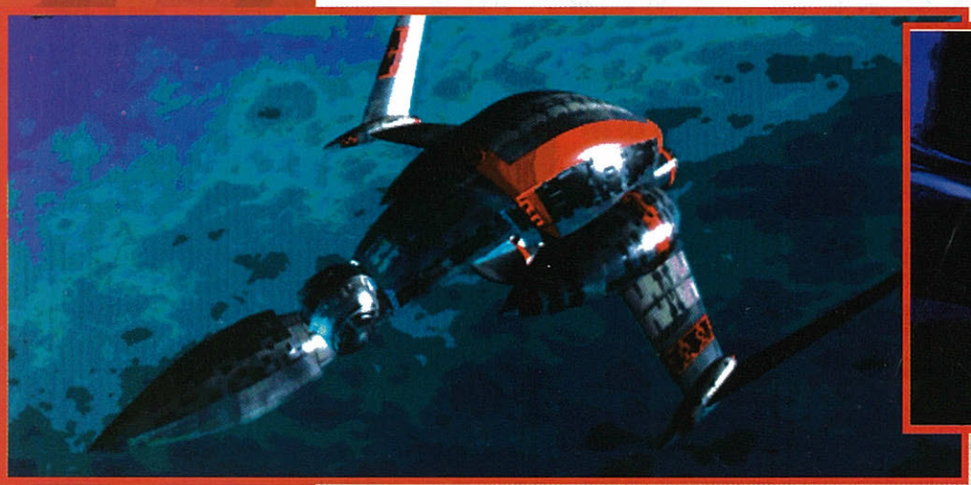
L'équipe de Microcosm au complet, leur jour d'entraînement au tir aux canettes. (cf. moniteur au fond à droite).

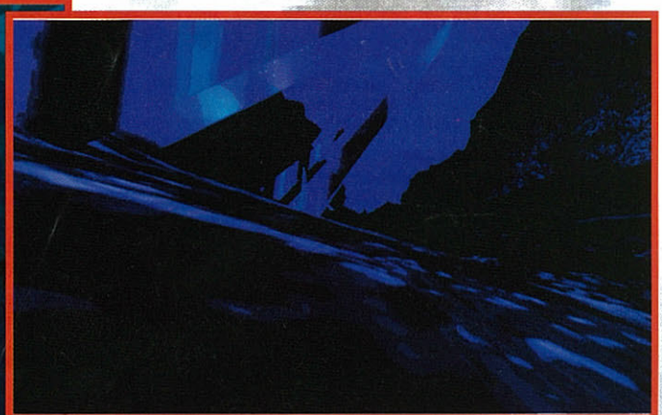


Paul et Andrew, qui travaillent sur Last Action Hero, sont mondialement connus pour leur humour et leur fameuse blague de Toto (regardez-moi ces tronches gais lurons !...).

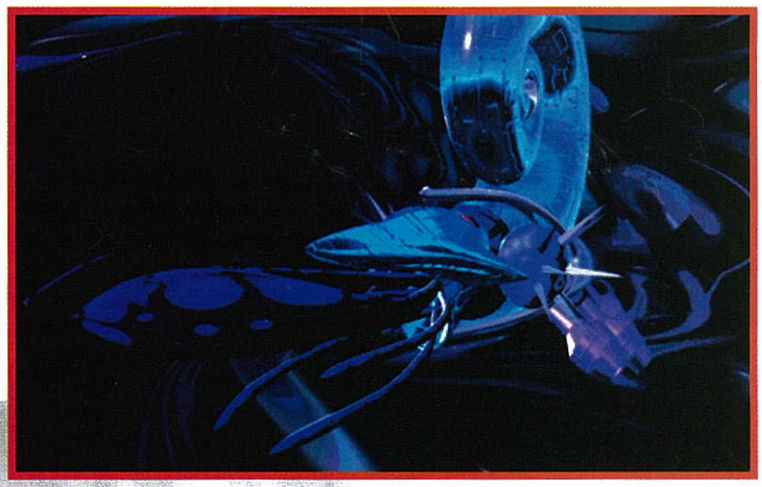
SCAVENGER

STANDARDS: PC CD ROM, 3DO, CDI, AMIGA CD 32
PHOTOS: PC CD ROM

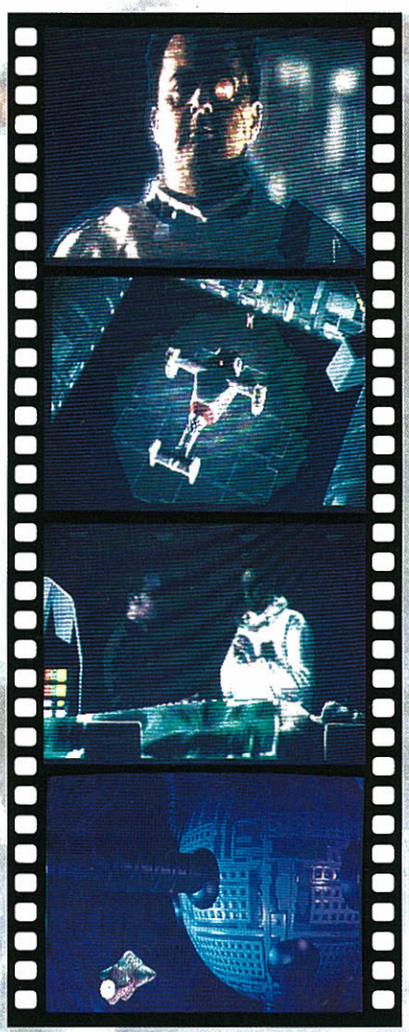




Si vous avez flashé sur Microcosm, attendez de voir Scavenger qui se pose, en quelque sorte comme la suite. Le scénario n'a pas grand chose à avoir puisqu'il s'agit ici d'un shoot-em-up spatial, mais les programmateurs ont utilisé les mêmes routines, garant de fluidité et de rapidité. Initialement prévu en vue subjective à la première personne, Scavenger présentera finalement une perspective à la troisième personne (vous voyez votre propre vaisseau). Contrairement à son précédesseur, Scavenger ne comporte qu'une seul mais gigantesque niveau. Les décors sont finement "texturés", assurant un rendu quasiment photo-



MICROCOSM



grahique. Les paysages traversés comprennent notamment un environnement neigeux des plus réalistes. Une nouvelle technique "grand écran" à l'instar de ce qui se fait déjà au cinéma a été employée. On en aura donc plein les mirettes. D'autant plus que de superbes séquences animées, réalisées par Psygnosis même, s'intercaleront entre les phases d'action. Vous allez me dire, ben on voit pas tout ça sur les photos. Certes, vous aurez raison, mais Scavenger n'en est qu'à ses débuts et c'est à coup d'enveloppes remplies à ras bord qu'on a réussi à les obtenir. Alors en attendant mieux...

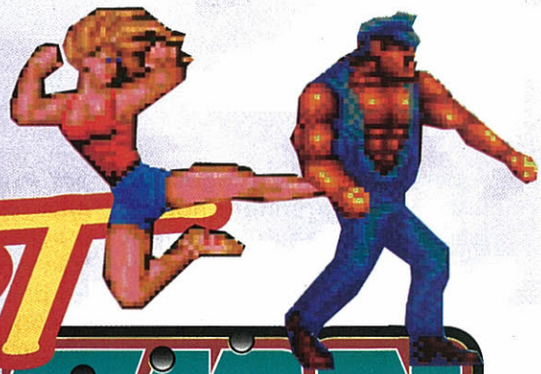
STANDARDS: AMIGA CD 32, CDI, 3DO, PC CDROM
PHOTOS: PC CDROM

Dès que vous aurez chargé ce jeu, vous verrez ce que vous réserve le CD. Microcosm exploite le moteur fractal de Psygnosis et des techniques d'animation hors du commun. Si vous avez vu Le Voyage Fantastique (un film des années 60) ou beaucoup plus récemment L'Aventure Intérieure, vous ne serez nullement dépaysé. Microcosm vous transporte en effet à l'intérieur d'un corps humain, dans un vaisseau "spatial", pour détruire des tumeurs malignes. Et vous avez intérêt à réussir car il ne s'agit pas moins que du corps du Président qui a été empoisonné. Vous devez donc vous frayer un petit chemin entre tripes, foie, poumons, etc. pour repérer les tumeurs tout en essayant de combattre les anticorps naturels. Heureusement, votre vaisseau est doté d'un sonar sophistiqué de dernier cri qui vous permettront ne de pas confondre les cellules avec les microbes. Certaines séquences, comme le slalom entre les organes ou le voyage dans les vaisseaux sanguins, vous demanderont une dextérité hors pair. Si vous percutez les bords d'un veine ou les organes vitaux, le pauvre Président en aura pour ses frais. Et je vous rappelle que le but est quand même de le sauver. selon les zones corporels que vous explorez, vous pouvez changer d'appareil (ben oui, on visite pas les tissus musculaires comme on le ferait pour les cavités osseuses). Mais tout ça n'est que "gnognotte" parce que le choc, c'est quand vous voyez Microcosm tourner. L'introduction d'abord, vous laissera pantois, bouche bée, par terre, agonisant devant une telle claque. Un vrai film... au look très Blade-Runner. De longues séquences vidéos ont en effet été digitalisées et assemblées pour donner une présentation d'une durée incroyable. Mais le reste du jeu, contrairement à ce que l'on voit d'habitude, est à la hauteur de cette somptueuse intro et vous achèvera définitivement. Les graphismes sont tout simplement époustouflants, dans une 3D particulièrement fine et réaliste. On se croirait vraiment en train de tirer sur un globule blanc. L'animation est incroyable de précision puisqu'elle ne subit jamais de variation de vitesse, à moins que vous ne percutiez un obstacle. La vitesse est telle que dans certaines séquences, les sensations sont les mêmes que dans une course automobile. De même, votre appareil réagit très bien face aux turbulences que cause la circulation du sang. La vitesse et la maniabilité du vaisseau dépend ainsi de l'endroit où vous vous trouvez. C'est d'autant plus important que c'est généralement aux "embranchements" que vous devrez faire attention. Si vous ratez une "sortie", vous devrez trouver un moyen d'accéder à votre destination. De nombreuses animations vous interromperont dans votre tâche. Et pas des petites anims, non de longues séquences en images de synthèse incroyables mais vraies. Comment résister... Un petit mot sur la verision CDI qui est absolument à tomber par terre. C'est sans doute la meilleure version de Microcosm tant le jeu est à l'aise sur la machine de Philips. La fluidité de l'animation est incomparable -quand on voit déjà comment c'est, sur les autres standards...-. Même si l'intérêt du jeu risque d'être relativement limité aux goûts de certains - l'action est plutôt répétitive-, il n'en demeure pas moins que Microcosm marque une nouvelle étape en matière de jeu. Et des étapes comme cela, on en voudrait tous les jours.





Psygnosis LAST ACTION HERO



CD DOSSIER

STANDARD: AMIGA CD 32
PHOTOS: AMIGA

Les gros bras sont de retour et voici un jeu de baston qu'apprécieront les amateurs. Pour un jeu adapté d'un film de Schwarzie, c'était quand même la moindre des choses. Il s'agit d'un beat-em-up à un ou deux joueurs avec trois niveaux de difficulté. Au début du jeu, vous sélectionnez l'un des trois personnages principaux, chacun avec des caractéristiques propres: Jack-Arnie-Slater est un loulou des bacs à sables doués dans toutes les formes de combat, Cat est un excellent catcheur grâce à sa force phénoménale, et Whitney est imbattable en maière d'arts matiaux. Le jeu se déroule sur plusieurs niveaux où les adversaires sont de plus en plus coriaces. Au niveau 1 par exemple, Slater doit rejoindre un entrepôt à partir de l'endroit où il s'est garé. Sur son chemin, il croisera la route d'une bande de Skins dont il doit se débarrasser. Les scènes sont pour une fois, interactives. Je m'explique, si vous balancez un mec sur un mur, vous en verrez les conséquences, aussi sur le type en question et sur le mur. Il y a ainsi des milliards d'objets (j'exagère un peu, c'est vrai) sur chaque niveau, qui garderont la trace de votre passage: voiture de police, camionnettes, poubelles, etc. A la fin de chaque niveau, une séquence vidéo vous tiendra en haleine jusqu'au prochain. Les programmeurs (la même équipe que Microcosm et Dracula) ont tenu à respecter le scénario du film. Ils ont travaillé à partir du laser disk du film ainsi que de croquis des personnages. Des images ont été digitalisées et incorporées dans le soft. Columbia s'est évidemment investi dans le projet puisque que Sony US et l'agent de Schwarzenegger -qui est, au passage, l'acteur le mieux payé du monde- ont des droits de regard sur le produit final. Une sorte de "final cut" comme au cinoche. La combinaison d'images digitalisées, des écrans en 3D "texturés", de la vidéo et des dernières innovations techniques garantit un rendu sans pareil. De même la bande-son est tirée de la bande originale du film, ce qui ne peut que ravir les fans. He'll be back!



© COLUMBIA PICTURES PHOTO : ZADE ROSENTHAL







LAST ACTION HERO, LE BIDE DE L'ANNEE?

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, malgré la méga campagne de pub, Last Action Hero est en passe de devenir le bide de l'année. C'est pas bien grave pour Arnold qui n'en verra pas d'influence sur sa carrière, mais en attendant, il reste 30 millions de dollars à éponger. Jack Slater est le héros incontesté d'une série de film d'action à succès qui, par un beau jour de printemps, se retrouve avec un gosse dans les bras. N'y voyez pas un remake de Trois Hommes et Un Couffin. Le gosse en question vient de la réalité et s'est retrouvé "dans" le film grâce à un ticket de ciné magique. Le problème est que le ticket en quesion sera dérobé par le méchant de l'histoire, ce qui lui permettra de sortir du film et de hanter le monde réel. Les deux compères doivent donc se débrouiller pour que ça finisse bien -parce que ça finit bien, forcément-. Le scénario n'est bie sûr prétexte qu'à de somptueuses séquences de cascades et à des combats titanesques. En même temps, et c'est peut-être à cause de cela que Last Action n'a pas marché, du moins aux States, le film est hilarant. C'est une parodie des films d'action. Et voir Arnold se vanner lui-même est bien irrésistible.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 13
Recherche pour Amiga : Tanglewood, Ultima 6, Mind Winter 1. Contacter Marc Medard, 2 chemin des 2 portes, 13500 Martigues.

Département 60
Ach. jx sur A600 à prix resonable. Contacter Guillorel Christophe, 12 rue du Moulin à vent, 60510 Bresles.

Département 74
Ach. pour A500+ : Apydia. Contacter Nicolas, au (16) 50 71 28 11.

Département 84
Ach. A500 + moniteur couleur + joy + souris sans jx : 1000 Frs. Contacter Parisi Baptiste, au (16) 90 74 05 66.

Département 93
Ach. jx, utils, sur A1200 uniquement, et recherche surtout Pgrs spécifique A1200. Contacter Fournier Stéphane, 11 bis rue de l'église, 93410 Vaujour.

Département 99
Ach. Sysquest 80 Mo et cherche contacts sur A1200 ou 500. Contacter BP 27, 6200 Charelet, Belgique.

Contact

Département 6
Cherche contacts sur A500, pour news et oldies. Vds. comptatible portable Olivetti : 3000 Frs à débattre. Contacter Johann, le soir, au (16) 93 09 92 08.

Département 11
Cherche contact sur A1200/500, pour échange de jx et utils, cherche True Paint. Contacter Depland Arnaud, 41 les Hts de la Clape, 11110 Armissan, ou au (16)68 45 38 77.

Département 13
Cherche contact sur Amiga, pour échange simulateur de vol. Contacyter Jean Sanchez, Clos St Jacques, 32 Ave Philippe Solari, 13090 Aix en Provence, ou au (16) 42 21 48 36.

Département 13
Cherche contact sérieux et durable sur A1200 pour échange de jx ou autres. Contacter Mounier Gerard, 12 rue Alber St Jerome, 13013 Marseille.

Département 15
Cherche contacts sympa, durable, sur A500 + 1 Mo, Fan de Sim, action, Wargames. Contacter Frédéric Couagne, les cotes St victor, 15240 le Monteil, ou le week end, au (16) 71 40 66 50.

Département 17
Cherche contact A500/1200 dans le 17 uniquement. Contacter Laurent, au (16) 46 49 43 60.

Département 21
Cherche contacts à Dijon ou autres pour échanges de jx, démos... Contacter Bourais Mourad, 11 rue Henri Matisse, 21800 Quetigny, ou après 18h, au (16) 80 71 96 61.

Département 25
Cherche passionné de wargames pour échange ou vente sur A500. Contacter Berge Stéfane, 12 allée des Troenes, 95150 Taverny.

Département 29
A500 cherche contacts pour échane de jx. Contacter Vyers Thibaud, 14 allee de L iroise, 29280 Plouzane.

Département 30
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange de jx et démos. Contacter Cedric Crespo, Ch du viger la colline 4, 30340 St Privat des Vieux.

Département 33
Cherche contacts sérieux sur A500/1200. Contacter Siegried Mounissens, 319 cemin de pavin, 33140 Cadaujac.

Département 34
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx. Contacter Duffaud Adrien, Avenue du 8 mai 1945, 34660 Courronterral.

Département 54
Organise coupe Player Manager, organisation très sérieuse et récompense aux gagnants. Contacter Boulanger Michael, 7 allée des lilas, 54200 Dommartin les Toul.

Département 54
Ech. ou Vds. jx sur A500. Contacter Hevessy Julien, 56 bis rue de Mareiville, 54520 Laxou.

Département 54
Coder débutant sur Amiga, cherche coder dans les environs de Nancy. Contacter Seb, au (16) 83 40 47 53.

Département 56
Cherche contact sur A500 (possède Nbrx jx, utils et démox). Contacter Jerome Le Hebel, Ty Douar Langombrach, 56690 Landaul, ou le week end au (16) 97 24 57 13.

Département 57
Cherche contacts sur Amiga, posséde Nbrs news, achats et ventes possible. Contacter Schmidt Pascal, 45 Ave de Lorraine, 57800 Merlebach, ou au (16) 87 04 89 11.

Département 57
Ech. ou Vds. news sur A500/1200. Contacter Renato Melis, 33 rue du puits Simon, 57350 Stiring.

Département 59
A1200 cherche contacts sérieux et durables. Contacter Thierry, ou Ludovic Figoureux, 31 rue E Verhaeren, 59470 Wormhout.

Département 59
Cherche contact Amiga dans le région de Valenciennes, ou du Quesnoy, pour échange de jx. Contacte Mathieur, au (16) 27 27 11 66.

Département 59
Vds. Ech. news à bas prix sur A1200/500. Contacter Christian, au (16) 20 33 45 60.

Département 59
Vds. Ech. news à bas prix sur A1200 et 500. Contacter Karine, au (16) 20 33 45 60.

Département 59
Vds. Ech. news à bas prix sur A1200 et 500. Contacter Christian Fournier, 28 D 17 rue Etienne Dollet, 59260 Hellemmes Lille.

Département 59
Cherche contacts sur A500/600/1200. Ech. Vds. de jx et utils. Contacter Yoann, 152 rue Faidherbe, 59260 Hellennes.

Département 65
Cherche contact sérieux et durable sur Amiga, posséde Nbrx news. Contacter Bacquerie Axl, 9 rue d Aurat, 65000 Tarbes, ou au (16) 62 36 47 62.

Département 67
Cherche contact sur A500, rapide et durable, posséde Nbrx jx. Contacter Olivier Carriere, 8 rue Principale, 67270 Scherlenheim.

Département 69
Cherche contacts sur Amiga, posséde A1200. Contacter Alban Violet, 120 rue Sully, 69006 Lyon.

Département 77
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx et utils. Contacter Renato, seulement dans le 77, au (16) 64 31 71 10.

Département 77
Cherche contacts rapides et sérieux sur Amiga dans le 77. Contacter Jeremy, au (16) 60 44 00 29.

Département 77
A1200 cherche contact sympa. Contacter Guy, de 18 à 20h, sur le 77 de préférence, au (16) 64 04 13 03.

Département 79
Cherche contacts A500/1200, posséde news. Contacter Georges, au (16) 49 81 07 58.

Département 82
Vds. Ech. news et oldies sur A500, si possible dans le 82. Contr-acter Barthere Pascal, 110 Bd Blaise Doumerc, 82000 Montauban, ou après 18h, au (16) 63 66 53 20.

Département 93
Vds. Ech. Nbrx jx. Contacter David pour A500/1200, au (1) 43 83 61 95.

Département 94
Recherche graphiste pour creation jeu heroic Fantasy sur A1200. Téléphoner après 19h, au (1) 45 90 69 50.

Département 99
Recherche contact sur A500/1200. Contacter BP 1590, 6000 Charleroi, Belgique.

Département 757
Recherche contacts cools sur A500/600, pour échange de news et oldies. Contacter Maisonneuve Gerald, 26 rue du chateau Landon, 75010 Paris.

Vente

Département 3
Club Amiga vends DP 5 ou 9 Frs (envoyer 1 timbre à 4,40 Frs pour liste). Comtacter Computer's Dom Pubs Club, le smarechaux du Sud, 03340 Neuilly le Real, ou au (16) 70 43 82 00.

Département 11
Vds. A500 1 Mo + jx + revues : 2000 FRs. Téléphoner au (16) 66 41 51 41.

Département 13
Vds. A1200 garantie 6 mois + HD 80 Mo + 2 Mo + emballage origine + docs : 4500 Frs. Téélphoner au (16) 42 72 32 60.

Département 13
Vds. CDTV + clavier + lecteur + souris + Nbrx disks + nbrx jx + 7 CD : prix interessant. Contacter J Francois, au (16) 91 96 20 46.

Département 13
Vds. Goal sur Amiga : 200 Frs port compris, ou contre Player Manager. Contacter Guillaume, au (16) 90 92 12 38.

Département 13
Vds. A600 + joy + Nbrx jx + moniteur couleur 36 Cm + souris + tapis + DPaint 4 + lecteur Ext + manuels et utils : 3600 Frs. Téléphoner au (16) 90 55 32 14.

Département 13
Vds. jx à bas prix tous styles et achéte lecteur externe à prix raisonnable. Contacter Thierry, au (16) 91 02 48 28.

Département 13
Vds. news à bas prix sur Amiga. Contacter Broucke Jimmy, 5 Ave J Moulin, 13580 La Fare les oliviers.

Département 13
Vds. A500 1 Mo + écran couleur + cartouche MK 3 + duplicateur + joystick + Nbrx disks : 3200 Frs. Téléphoner au (16) 42 95 09 01.

Département 14
Vds. A500 1 Mo + lecteur Ext + moniteur + 2 joysticks + souris optique + Nbrx jx + Btes de rangement + livres et docs : 4000 Frs. Contacter Jean, le soir, au (16) 31 80 79 63.

Département 17
Vds. news A1200/500. Contacter Vidal David, 404 chemin du Coteau des cazes, 12400 St Affrique.

Département 22
Vds. jx A1200/500 + jx S Nintendo à bas prix. Contacter Olivier au (16) 96 71 04 21.

Département 25
Vds. DCTV Pal 16 millions digitaliseur pour Amiga : 1800 Frs. Téléphoner le soir, ou midi, au (16) 81 43 75 80.

Département 27
Vds. A500 + Ext 1 Mo + manuels et cables + Prgs de lancement + souris + jx + disks : 1990 Frs. Téléphoner au (16) 32 53 42 03.

Département 28
Vds. CDTV + clavier + télécommande + souris + lecteur Ext 3" + 11 CD + 1 comil + jx + Elvira 1 en français : 4500 Frs, sur la région de Chartres. Téléphoner au (16) 37 31 21 26.

Département 31
Vds. pour A500 à trés bas prix, news et oldies. Contacter Philippe Dieuzaide, 7 rue J Giono, 31170 Tournefeuille, ou au (16) 61 30 24 58.

Département 32
Vds. jx A500 à prix interessant. Contacter Diant David, 8 rue C Debusssy, 34410 Serignan.

Département 33
Vds. A1200 neuf dans emballage, sous garantie : 2100 Frs, valeur 3100 Frs et vends ou échange jx, utils, démos... Contacter Dan, au (16) 56 74 74 12.

Département 34
Vds. CDTV + 6 CD +- clavier + lecteur disks + manette infra rouge : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 67 87 50 47.

Département 35
Vds. ou Ech. news sur Amiga. Contacter David, au (16) 99 50 69 52.

Département 36
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + 2 joys + souris + Nbrx jx + Bte de Rgt + docs + 3 livres sur l Amiga : 2600 Frs. Contacter Terry, au (16) 54 07 45 18.

Département 37
Amigafans des news, oldies, utils etc... à prix déments. Contacter BAlle C, BP 03, 37530 Nazelles Negron.

Département 39
Vds. news Amiga à bas prix, et jx S Nes, SFC, S Nintendo à bas prix. Contacter Johann Viard, 115 rue des Perosey, 39000 Lons le Saunier, ou au (16) 84 47 32 58.

Département 44
Vds. A500+, carte MK 3, Nbrx disks, Btes 50D, 2 joys, livres, Btes origine : 5700 Frs, vendu 4000 Frs. Contacter Philippe, au (16) 40 01 87 46.

Département 44
Vds. piéces détachées A500 (processeurs, Rom, circuits imprimés, Ram). Faire offre, le soir, au (16) 40 59 67 56.

Département 46
Vds. A500 1 Mo + écran Philip's couleur + lecteur externe + 2 joysticks + Nbrx jx et utils. Contacter Julien, au (16) 65 22 58 91.

Département 51
Vds. pour A500, Nbrx jx + 2 manettes + Btes de Rgt : 1000 Frs. Contacter Brice, au (16) 26 09 56 86.

Département 51
Vds. A600, 2 Mo Ram, HD 80 Mo, souris, + de 35 jx, Nbrx disks, manuels, 1 manette : valeur 5520 Frs, vendu : 3000 Frs. Contacter Laurent, au (16) 26 57 54 50.

Département 56
Vds. A500 + 2 lecteur + peritel + news + joystick + souris + Ext 1 Mo + docs : 2750 Frs. Contacter Manu, au (16) 97 67 11 44.+

Département 57
Vds. ou Ech. jx sur A500 à bas prix. Contacter Micelli Guy, 14 impasse des Pinsons, 57690 Crehange.

Département 57
Vds. jx pour A500. Contacter Pytkienicz John, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St Julien les Metz.

Département 58
Vds. news pour A500/1200, jx sur S Nintendo. Contacter Modoux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 58
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur + lecteur + 4 joys + souris + Nbrx jx et utils : 4400 Frs. Téléphoner le xweek end, après 19h, au (16) 86 59 38 67.

Département 59
Vds. Nbrx jx sur A500/600/1200, dont news et oldies. Contacter Antonio Clauw, 22 rue de Lille Armentiere, ou après 17h30, au (16) 20 77 66 82.

Département 59
Vds. A500+ 1 Mo, 2 joys, 1 souris, Nbrx jx. Contacter Stéphane Moutier, au (16) 20 52 58 09.

Département 59
Vds. A1200 + DD 80 Mo + moniteur 1085S + Nbrx jx : 7000 Frs à débattre. Contacter Manu ou Antoine, au (16) 20 35 69 02.

Département 60
Vds. A500 + souris + Ext + Nbrx jx : 2000 Frs, S Nintendo + Adapt. + 5 jx : 2300 Frs. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 44 26 75 85.

Département 62
Vds. A500 + moniteur couleur 1083S + Ext 512 Ko + souris et tapis + peritel + Nbrx jx + joy + Btes de Rgt + livres : 3000 Frs. Contacter Pascal, au (16) 21 82 32 36.

Département 62
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur stereo + souris + Nbrx disks et jx. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 21 69 66 37.

Département 62
Vds. A2000/ 2.0 + Rom 1.3 + lecteur externe + DD SCSI 52 Mo + 3 Mo de Ram + Nbrx jx + joy + souris : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 21 39 22 55.

Département 66
Vds. Nbrx jx sur A500/600 à trés bas prix. Contacter B Bouvier, 16 rue des Albere, 66140 Canet en Roussillon.

Département 67
Vds. original de Prowrite : 400 Frs. Contacter J Marc, au (16) 88 78 63 81, le week end de 18 à 19h.

Département 67
Vds. Nbrx jx et utils sur A500. Contacter Morel Laurent, 1 rue des cigognes, 67270 Hochfelden, ou au (16) 88 91 97 76.

Département 69
Vds. A500 1 Mo + jx + souris + joy : 1300 Frs. Contacter Billard Eric, 3 rue de la Combe, 69390 Vourles, ou au (16) 78 05 56 11.

Département 69
Vds. A1200 + télé couleur 66 Cm + joy + Nbrx jx : 3500 Frs, Imprimante Epson 990 Frs, Imp. couleur 24 aiguille Citizen : 1800 Frs à débattre. Contacter Albert, au (16) 78 03 84 10.

Département 73
Vds. A500+, souris + joy + Nbrx jx, utils, DP + Emul Rom 1,3 (A500) : 2000 Frs, valeur : 4500 Frs. Contacter Alex, au (16) 79 34 91 80.

Département 73
Vds. pour Amiga news et oldies à trés bas prix. Contacter Delliaux Domminique, Bat le mont Fauge N° 11, 73390 Chamoux sur gellon, ou au (16) 79 36 44 85.

Département 74
Vds. A500 + DD 170 Mo + lecteur Ext : 3500 Frs + Ext mémoire 4 Mo pour A1200 : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 39 72 46 04.

Département 74
A1200 vds. Ach. Ech. jx, utils; éducatifs. Contacter Mantel Ghislain, 427 rue P Corbin, 74190 Passy, ou au (16) 50 78 05 26.

Département 74
Vds. news entre 140 et 160 Frs pce et cherche contacts dans le 74. Téléphoner au (16) 50 70 17 06.

Département 75
Vds. A500 1 Mo + souris + joystick + revues + Nbrx jx + imprimante + peritel : 2000 Frs. Contacter Yan, après 18h, au (1) 40 33 98 22.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + peritel + Bte de Rgt + jx : 1700 Frs. Téléphoner au (1) 40 60 05 61.

Département 75
Vds. unite centrale Amiga 4000/040 + DD 120 Mo, sous garantie (factures) : 14000 Frs avec excellence 3.0 offert. Téléphoner en journée, au (1) 64 34 12 59.

Département 75
Vds. news et oldies sur Amiga à bas prix. Contacter Soc, au (1) 43 58 49 02.

Département 75
Vds. imprimante matriciel Citizen 224, 24 aiguille, couleur + print manager Amiga : 1800 Frs. Contacter LAurent, au (1) 45 39 54 37.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 10 originaux + digitaliseur se son + lecteur externe + souris + moniteur Commodore 1084 + joy + peritel : 3000 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (1) 45 22 75 22.

Département 75
Vds. A600 + écran + joy + jx : 1200 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 47 63 39 92 le soir et au (1) 41 06 31 28 le matin.

Département 77
Vds. A1200 + moniteur 1085S + lecteur Ext + Nbrx jx et utils + Btes de Rgt + 3 joys, sous garantie : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 60 20 09 74.

Département 77
Vds. livre de la Video : 100 Frs, Bien débuter : 50 Frs, livre des meilleurs DP : 70 Frs. Contacter Coutellier Christian, au (16) 60 65 53 58.

Département 77
Vds. CDTV + pad infra rouge + lecteur 3" + 6 CD + CD Demo + manuels + disks + boitier + souris et tapis : 3000 Frs. Contacter Baptiste, jusqu'à 22h, au (16) 60 02 71 96.

Département 77
Vds. A500 + 1 mo + 5 jx : 1500 Frs, GG + 4 jx + pochette de transport (sans transfo) : 1000 Frs. Contacter J E, après 19h30, au (16) 64 27 54 12.

Département 77
Vds. pour A500 Nbrx jx à bas prix. Contacter Anthony, ua (16) 60 03 20 70.

Département 77
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 lecteurs externes + 1 manette + Nbrx disks avec boite + moniteur couleur : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 68.

Département 78
Vds. A500 1 Mo + moniteur 1083S + Nbrx jx et orih-ginaux + peritel + joys + souris + revues + Btes de Rgt + cable Amiga/console : 4500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 68 19 48.

Département 78
Vds. A500 sous garantie + souris, diskd, utils, Ext 512 ko, horloge interne : 1100 Frs. Téléphoner au (1) 34 62 48 22.

Département 78
Vds. A500 + Ext + 2 joys + souris + péritel + Nbrx jx : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 39 71 01 46.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + moniteur 1083S + jx + souris + joy + manuels : 2000 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 34 84 61 81.

Département 78
Vds. A500 1 Mo + Nbrx jx + souris + tapis + Bte de rangements + cable peritel + manuel : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 30 65 08 21.

Département 78
Vds. A500+, Nbrx jx + utils + 2 joys + souris + docs : 1500 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 39 69 19 57.

Département 78
Vds. A600 + souris + joystick + 55 jx : sous garantie : 1600 Frs. Contacter Hermann, après 20h, au (1) 30 93 35 16.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur + trés Nbrx jx + MK 3 + souris + joys : 4500 Frs. Contacter Yann, après 19h, au (1) 34 75 62 01.

Département 83
Vds. A500 1 Mo + 2 drives + moniteur 1084 + souris + jx + disks : 3200 Frs, ou contre moniteur 1960, ou 1942 (sous garantie) + DPAGA. Contacter Sébastien Mouren, après 18h, au (16) 94 59 00 96.

Département 84
Vds. news A500 à bas prix + S Probotector sur S Nintendo + A500 1 Mo et 1 joy + souris + jx et utils : 3500 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 90 32 48 99.

Département 91
Vds. DD 80 Mo 2,5" IDE, idéal pour A1200 : 1490 Frs, écran 1084S : 500 Frs. Contacter Mathias, au (16) 60 14 01 87.

Département 91
Vds. A1000 + jx + écran + souris + tapis + notice + 1 joystick + Bte de rangement : 2500 Frs. Contacter Remi, au (16) 69 04 24 53.

Département 91
Vds. A600 + 1 souris + 1 joy + Workbench + manuel + Nbrx jx : 1700 Frs. Dans l'Essonne uniquement. Télphoner au (16) 64 56 48 44.

Département 92
Vds. jx Amiga à bas prix et CGX + 7 jx : 700 Frs à débattre. Contacter Stéphane, le soir, au (1) 46 05 35 35.

Département 92
Vds. A500+, Rom V1.3 + lecteur Ext. + jx + joys + revues + housse + 1 Mo Ram : 2500 Frs. Contacter Yannick, le soir, au (1) 47 99 55 36.

Département 93
Vds. A500 1Mo + 3 jx + moniteur couleur + joy et souris : 3600 Frs. Contacter Samy, au (1) 43 85 22 19.

Département 93
Vds. jx sur Amiga. Contacter Cayeman JN, 21 Ave Mont D'Est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. jx à bas prix sur A500 et Pc. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Nelly sur Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. A2000 + 2 éme lecteur interne + écran 1084S + 2 joystick + souris + Nbrx js-x et utils : 4000 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 48 39 14 52.

Département 93
Vds. A500 + Ext 512 Ko + jopystick + souris + manuels s'utilisation + jx : prix à débattre : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 48 67 85 94.

Département 94
Vds. pour A1200 DD 80 mo : 1335 Frs, 120 Mo : 1752 Frs, jx pour A500/1200. Contacter Laurent Boumet, 7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 St Mande, ou au (1) 43 74 23 66.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko : 1500 Frs, DD 40 Mo et carte controleur : 2000 Frs, et Ext Pc 503 1 Mo pour A500 : 500 Frs. Contacter Philippe, au (1) 39 59 44 67.

Département 95
Vds. A500 + 1 Mo + 1083S + souris + 2 joys + Workbench : 2500 Frs à débattre. Contacter Henri, au (1) 34 68 93 07.

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) 43

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 95
Vds. CDTV 1000 + joy infra rouge + souris optique + Lemmings CD sous garantie , vaaleur : 3680 Frs, vendu : 2000 Frs, GG + 4 jx + adaptateur MS et secteur : 1350 Frs, ou contre MD + 3 jx. Téléphoner après 18h, au (16) 34 17 03 96.

Département 97
Vds. Devpacs3 : 500 DeFrs (valeur 800 Frs). Contacter Perie Laurent, 17 rue Lamartine, 97200 Fort de France, Martinique.

Département 99
Vds. pour A500/1200, Nbrx jx à prix sympas. Contacter BP 23, 6200 Chatelet, Belgique.

Département 99
Vds. pour Amiga, news et oldies à bas prix. Contacter BP. 17, 7390 Quaregnon, Belgique.

Département 559
Vds. jx à très bas prix : Dune 2, Yo Joe, Ishar 2, Goal, Nicky 2... sur A500. Contacter Benoit, après 18h, au (16) 20 90 10 30.

Atari

Achat

Département 59
Ach. jx et utils pour 520 ST. Contacter Mr Meuriche, 145 rue Pasteur, 59287 Lewarde.

Contact

Département 6
Débutant cherche à faire partie d'un groupe réalisant des démos. Contacter Alexandre Cattoen, 2 Rte d'Auribeau, 06130 Grasse.

Département 50
Cherche contacts sympas sur ST, pour échange sérieux mais rapide, de news, oldies et autres, posséde Nbrx news. Contacter J Marc, au (16) 33 07 18 71.

Département 57
Cherche contact ST sympa, durable, pour échange rapides, possède news (SF 2, Vroom 2...) Contacter frederic Lux, 9 rue de Souren, 57740 Longeville les St Avold, ou au (16) 87 92 84 23.

Département 75
Enfin un vrai catalogue de DP sur Atari, envoyer nous un disk + 4,40 Frs en timbres à : Gamme NBC, 49 rue de la Goutte d'or, 75018 Paris.

Département 80
Cherche contact ST, sérieux, Nbrx jx et utils. Contacter Da Costa Adelino, 189 Ave Louis Blanc, 80000 Amiens, ou après 20h, au (16) 22 44 32 54.

Vente

Département 6
Vds. 520 STE 1 Mo + moniteur couleur + souris : 2400 Frs. Contacter le soir, Gregory, au (16) 93 87 33 85.

Département 24
Vds. 50 originaux sur ST de 50 à 150 Frs, ou 3000 Frs le lot, ou contre MD, ou S Nes + jx ou jx GG. Contacter Michel, le soir, au (16) 53 09 81 59.

Département 31
Vds. 520 STF + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 61 07 42 64.

Département 57
Vds. clavier Atari STE + Nbrx jx + souris + livre GFA BAsic et 520 STE 1 Mo : 1200 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 82 52 66 06.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joystick + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 84 49 22 85.

Département 75
Vds. 520 STF + moniteur couleur + joystick et A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur. Contacter Julien, au (1) 40 36 40 21.

Département 75
Vds. 1040 STE + moniteur 1224 + joys + souris + 20 jx : 2600 Frs à débattre. Contacter J Francois, après 18h, au (1) 46 36 81 12.

Département 75
Vds. 520 STF + 1 Mo + drive DF + Freeboot + 1 joy : 1600 Frs. Contacter Laurent, de 17h30 à 21h, au (1) 43 57 91 49.

Département 77
Vds. 1040 STF + joy + souris + imprimante 120D + jx : 1600 Frs. Contacter Yen Rattana, région Parisienne uniquement, après 20h, au (16) 60 05 10 82.

Département 78
Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC 1224 + joy + utils : 3000 Frs. Contacter Laurent, au (1) 39 73 69 32.

Département 78
Vds. 520 STF + souris + joystick + Nbrx jx : 900 Frs, écran couleur SC 1435 : 900 Frs, ou le tout 1600 Frs, ou contre Amiga. Contacter Greg, après 18h, au (1) 39 65 74 62.

Département 78
Vds. 1040 STF + jx + souris + 3 joys + tapis + Bte de Rgt + disks : 1700 FRs. Contacter Yann, au (16) 34 85 93 61.

Département 78
Vds. 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + souris + joystick + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 39 76 75 42.

Département 85
Vds. originaux sur ST : F Fight : 100 Frs, Tennis Cup : 100 Frs, Indy 3 : 50 Frs, ou les 3 : 200 Frs. Contacter Alban, après 18h, au (16) 51 32 79 64.

Département 93
Vds. 520 STE + moniteur couleur + souris + 3 joy + manuel + Nbrx jx et utils, le tout en excellent état : 2500 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 48 43 94 18.

Département 93
Vds. Atari Mega ST4 + DD +écran HR, souris, logiciels de TTx, PAO, MAO, DAO, jx , état neuf : 6900 Frs. Contacter Philippe, de 19 à 20h, au (1) 48 47 62 93.

Département 94
Vds. 520 STF + joy + souris + Nbrx jx + moniteur couleur : 2500 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 48 92 05 38.

Département 95
Vds. 1040 STF + moniteur couleur SC1224 + joystick + jx : 1300 Frs. Téléphoner entre 19 et 20h, au (16) 39 87 34 47.

Département 559
Vds. pour Atari : lecteur 3'' : 300 Frs, Moniteur couleur Philip's : 400 Frs. Téléphoner au (16) 27 43 72 20.

Pc

Achat

Département 1
Ach. matos et jx Pc (carte mére DX 50 ou 66) + news. Contacter Antony Rozier, 24 petit chemin des planches, 01600 Trevoux, ou le week end, au (16) 74 00 27 27.

Département 10
Ach. jx news à bas prix sur Pc. Contacter Richard Lapeyre, 4 rue Lakanal, 10600 La chapelle St Luc.

Département 54
Ach. jx Pc à prix sympa. ContacterJulien Desperez, 82 Ave Carnot, les constellation B1, 54130 St Max.

Département 94
Ach. Ace of the Pacific + Data Disk : 200 ou 250 Frs. Contacter Jeremy, au (1) 43 68 77 11.

Contact

Département 1
Cherche contacts sur Pc tous formats pour échange de jx, utils. Contacter Boulet Nicolas, 380 rue des vertes campagnes, 01170 Gex, ou au (16) 50 41 42 38.

Département 11
Pc AM cherche contacts pour échange de logiciels. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Marbonne, ou le week end, au (16) 68 65 05 49.

Département 13
Cherche contacts sur Pc et Amiga, news, utils, classiques, réponse assurée, même si débutant. Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 50 03 42.

Département 21
Cherche contact rapide et serieux pour échange, Nbrx jx et utils sur Pc 3''. Contacter Bugnot Noel, 9 rue gaston Roupnel, 21200 Beaune, ou au (16) 80 24 91 73 de 17 à 18H.

Département 30
Cherche contact Pc pour échange de jx et utils à bas prix. Ech, ou Vds. jx sur Amiga. Contacter Christophe Pratlong, 18 rue des paquerettes, 30100 Ales.

Département 34
Cherche contact sur Pc. Contacter Deleau Herve, 12 allee du grand Pavois, 34200 Sete, ou au (16) 67 46 18 10.

Département 38
Ech. Ach. Vds. jx sur Pc. Vds. SB 2.0 : 600 Frs. Contacter Hacong Minh, 122 rue Beyle Stendhal, 38340 Voreppe, ou le soir, au (16) 76 50 06 63.

Département 44
Cherche comtacts sur Pc Amiga SFC, pour échange, ou ventes de news à bas prix. Contacter Christian, en soirée, au (16) 40 82 41 76.

Département 57
Vds. Ech. news sur Pc et SFC. Contacter Bortollin Didier, 45 boucle de Breuil, 57100 Thionville Elange, ou au (16) 82 88 34 33.

Département 59
Cherche contacts sympa sur Pc 3'' 386/486. Contacter Desgrugillers Bruno, 21 rue G Peri, 59494 Petite Foret, oua u (16) 27 30 21 32.

Département 59
Cherche comtacts sympas sur Pc 3'' et super Nes dans le Nord uniquement. Contacter Dimitri, après 19h, au (16) 20 73 79 58.

Département 59
Cherche contacts sérieux, news et vieux jx, utils. Contacter Stéphane Bussieaux, 525 rue H Despret, 59460 Jeumont.

Département 67
Ech. Nbrx news, démos, utils, modules. Contacter Schuller Fabrice, 5 rue St Bruno, 67200 Strasbourg, ou au (16) 88 30 71 03.

Département 69
Ech. jx sur Pc sur Lyon. Contacter Benoit, au (16) 78 34 49 90.

Département 69
Ach. Ech. logiciels CD Rom Pc. Contacter Ludovic Chirol, 124 rue Abbe Donet, 69400 Villefranche.

Département 71
Cherche contacts sur Pc. Contacter Carrette David, 2024 rue J Jaures, 71410 Sawvignes les Mines.

Département 80
Cherche contact sérieux et sympats sur Pc 3''. Vds. originaux : Dune 2, Sapce Q 5, Inca, Civilisation. Contacter JP Doderet, 52 rue Bellay, 80000 Amiens.

Département 86
Cherche contacts Pc, vends anciens Joystick et autres revues. Contacter Baudet Joachim, les cours, 86120 Beuxes.

Département 92
Recherche contacts sérieux pour échange de jx et utils sur toutes la France, et particuliérement logiciels pour scanner et Prgs éducatif. Contacter Didier, au (1) 45 34 12 64.

Département 99
Cherche contacts sympas et durables pour échange utils et jx sur Pc 286 et plus. Contacter Yannick Ruffel, 31 rue de la mariette, 7390 Wasmuel, Belgique.

Département 99
Cherche conmtacts sur Pc. Contacter BP 35, 5600 Philippeville 1, Belgique.

Vente

Département 21
Vds. Nbrx jx 3'' sur Pc . Contacter Gregory, au (16) 80 23 87 12.

Département 22
Vds. Dune, Eternam, Flashback, Ultima 7 : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 96 92 72 16.

Département 25
Vds. utils Pc et news Amiga. Contacter Baronciani Alain, 5 rue de la croisée, 25400 Taillecourt Doubs.

Département 33
Vds. originaux : Leisure suit Larry, Rome AD92, E of Beholder 3, Champion Chip Manager, The Dream Team et compil NRJ. Contacter Jerome, au (16) 56 89 31 93.

Département 38
Vds. jx originaux Pc : Rick 2, Raider, FF 2, BAttle Chees 2, T Skweeks, Falcon, Night Shift, Microprose Soccer : 800 Frs, ou 120 Frs pce. Téléphoner au (16) 76 26 46 82.

Département 38
Vds. Nbrx jx Pc 3'' récent à prix canon. Téléphoner le soir, au (16) 76 54 84 79.

Département 38
Vds. originaux Pc : MM5, X Wing, SQ vf, Indy 4, S Commander, Syndicate, Prince 2, Lost time 1 et 2. Contacter Franck, au (16) 76 25 00 57.

Département 44
Vds. + 20 jx Pc 3'' originaux et récent de 150 à 250 Frs pce. Contacter Roman, au (16) 40 59 66 66.

Département 59
Vds. Pc 386 DX 40, 4 Mo Ram, carte Adlib, Dos 5, Win 3.1, Souris, DD 80 Mo + Nbrx jx et utils, sous garantie, écran SVGA : 7500 Frs. Contacter J Michel Wuillot, au (16) 27 31 17 98.

Département 59
Vds. jx : B17, DDay, Manchester United Europe : 200 Frs pce, ou 500 Frs les 3. Contacter Yann, au (16) 28 25 34 14.

Département 60
Vds. carte SVGA Pc : 400 Frs + CD Rom : 7Th Guest : 350 Frs Tempra Access : 200 Frs, Encyclopedie MPC : 250 Frs. Contacter Lilian, entre 18 et 20h, au (16) 44 20 25 31.

Département 60
Vds. 386 SX 25 écran VGA et carte SVGA, DD 170 Mo (50 + 170 Mo), S Blaster Delux + 2 enceintes, sous garantie : 8000 Frs. Téléphoner au (16) 44 41 67 85.

Département 61
Vds. A2000B + DD 52 Mo + 2 éme lecteur + moniteur couleur + imprimante + divers : 5500 Frs, Amos vf : 200 Frs. Contacter J Francois, au (16) 33 27 39 66.

Département 64
Vds. jx Pc 3'' : A Train : 200 Frs, The Legacy : 200 Frs, A in the Dark : 300 Frs (originaux). Contacter Florestan Ginestou, 56 Ave des freres Barthelemy, 64110 Jurançon.

Département 67
Vds. S Commander : 175 Frs, P of Persia 2 : 200 Frs, Space Hulk : 200 Frs, ou lmes 3 : 500 Frs. Téléphoner au (16) 88 91 89 13.

Département 67
Vds. The Legend of Kyrandia 3'' : 200 Frs port compris. Contacter Yannick, après 18h, au (16) 88 60 31 70.

Département 72
Vds. jx Pc et Amiga. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 la Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. Pc 386 DX 25, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, écran et carte SVGA + utils, valeur 14000 Frs, vendu : 8000 Frs. Téléphoner, après 19h, au (1) 40 54 02 49.

Département 75
Vds. A Train et Toger RAbbit : 100 Frs. Contacter Philippe, au (1) 43 70 03 96.

Département 75
Vds. Nbrx jx originaux sur Pc : Prince 2, Syndicate, S Commander... : 200 Frs pce. Contacter Adrien, au (1) 45 42 19 46.

Département 75
Vds. Pc 386 DX 40, 4 Mo, DD 106 Mo, SVGA 1 Mo, 2 lecteur, Moniteur SVGA, souris, S Blaster Pro, jx et utils : 9000 Frs. Contacter Michel, au (1) 42 00 23 81.

Département 77
Vds. sur Pc : The Lost Files, Day of Tentacule, Indy 4... : 200 Frs pce. Contacter Tophe, après 19h, et le week end, au (16) 60 29 03 67.

Département 77
Vds. disks verges Verbatim HD : 6 Frs pce, et Nbrx jx à bas prix sur Pc, A1200. Contacter Prin Jerome, 1 rue J B Gervais, 77450 Esbly, ou au (16) 60 04 34 60.

Département 78
Vds. Pc 386 SX 20, 4 Mo Ram, DD 80 Mo, écran SVGA 14'', lecteur 3'', souris, Dos 6, Win 3.1 : 5900 Frs. Contacter Benoit, au (1) 39 14 91 50.

Département 78
Vds. jx originaux sur Pc : X Wing + Ext siege Strike Commander, Flasback, Armoure Geadon, Leasure Suit LArry 3. Laisser un message, au (1) 30 54 57 14.

Département 78
Vds. portable Zenith 386 SL 20, DD 60 Mo, compressé 110 Mo, 4 Mo ram, écran LCD VGA mono, modem, Nbrx logiciel + 3 jeux de batteries + 1 secteu, et vends logiciel Publish. Contacter Patrick, au (1) 30 43 14 62.

Département 78
Vds. IBM Pc 286, 2 Mo Ram, DD 30 Mo, écran VGA + souris : 5000 Frs + jx (Monkey 2, Dott, Etternam...), entre 100 et 150 Frs pce. Contactef Olivier au (1) 30 59 16 80.

Département 78
Vds. 486 SX 25, 8 MO Ram, cache 128 Ko, SVGA 1 Mo, S Blaster, DD 105 Mo + jx : 9000 Frs. Téléphoner au (1) 39 66 00 46.

Département 82
Vds. news pour Pc à prix geniel. Contacter Dugas Bruno, 20 rue Fourchue, 82000 Montauban, ou au (16) 63 20 34 84.

Département 83
Vds. jx Pc originaux : 200 Frs : X Wing, Dune 2 vf, Monkey, Indy 4, S Commander, A in the Dark, Beholder 3 vf. Contacter J Luc, au (16) 94 27 44 70.

Département 86
Vds. carte Video Orchid Pro 2 S et S Blaster Pro de luxe et Nbrx logiciels. Téléphoner le soir, après 18h, au (16) 49 86 45 05.

Département 88
Vds. carte mére 386 DX 33 + 2 Mo + 128C ecran SVGA 14'', souris + clavier AZERTY 102 touches : 3500 Frs. Contacter Richardot Pierre, 30 Rte grande cote88340 Val d Ajol.

Département 89
Club vends Master neuf pour Pc (ST, Amiga) : carte Mére 386 DX 40 : 995 Frs, et échange jx pour Tte console. Contacter Munoz Jose, BP 3, 89010 Auxerre.

Département 91
Vds. jx Pc. Contacter Leturcq Damien, 87 rue des vignes, 91510 Lardy, ou au (16) 60 82 62 41.

Département 92
Ech et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vds. 386 DX 33 VGA HD 40 Mo, souris, joy et S Blaster + originaux : 5800 FRs. Contacter Antoine, au (1) 45 29 00 13.

Département 92
Vds. jx originaux : Prince 2, Flashback, DDay, Los in the time 1 : 150 Frs pce. Téléphoner après 20h, au (1) 45 06 33 93.

Département 93
Vds. jx et utils pour Pc à bas prix. Téléphoner au (1) 48 30 70 81.

Département 93
Vds. jx originaux : X Wing, WC2, Strike... échange possible, et cherche V7 vf WWF, WL2 Datas. Contacter Alexandre au (1) 430 8 87 85.

Département 93
Vds? Volumm 4D Pc V. 3.0 derniere version (facture à l'appui) + scanner main 256 N/G + Image-In V 2.52 Fr, valeur : 4000 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter Mr Faucon, après 19h, au (1) 43 08 78 02.

Département 94
Catalogue DP et Sharewares de + 500 Ref, contre 10 Frs en timbres. Contacter Olivier Sonneville, 93 rue R Panhar, 94320 Thiais.

Département 94
Vds. Pc 1640 Amstrad, DD 20 Mo + 8087 + écran Hercule EGA : 1000 Frs. Contacter Herye, au (1) 43 65 99 10.

Département 95
Vds. 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 170 Mo + Pro Audi 16 + Citizen + 2 Drives + 1 Streamer + Nbrx disks + écran SGVA + souris + joy + clavier + logiciels. Téélphoner au (16) 39 86 47 55.

Département 99
Vds. 3 supers jx d'aventures DP Pc VGA : 50 Frs. Contacter Farenzena D, 3-3 rue Hamoir, 7100 La Louviere, Belgique.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000F.,locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
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
Daniel LAURO (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, Michel Desangles
Secrétariat
Laurence Geuffroy
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva (1) 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.

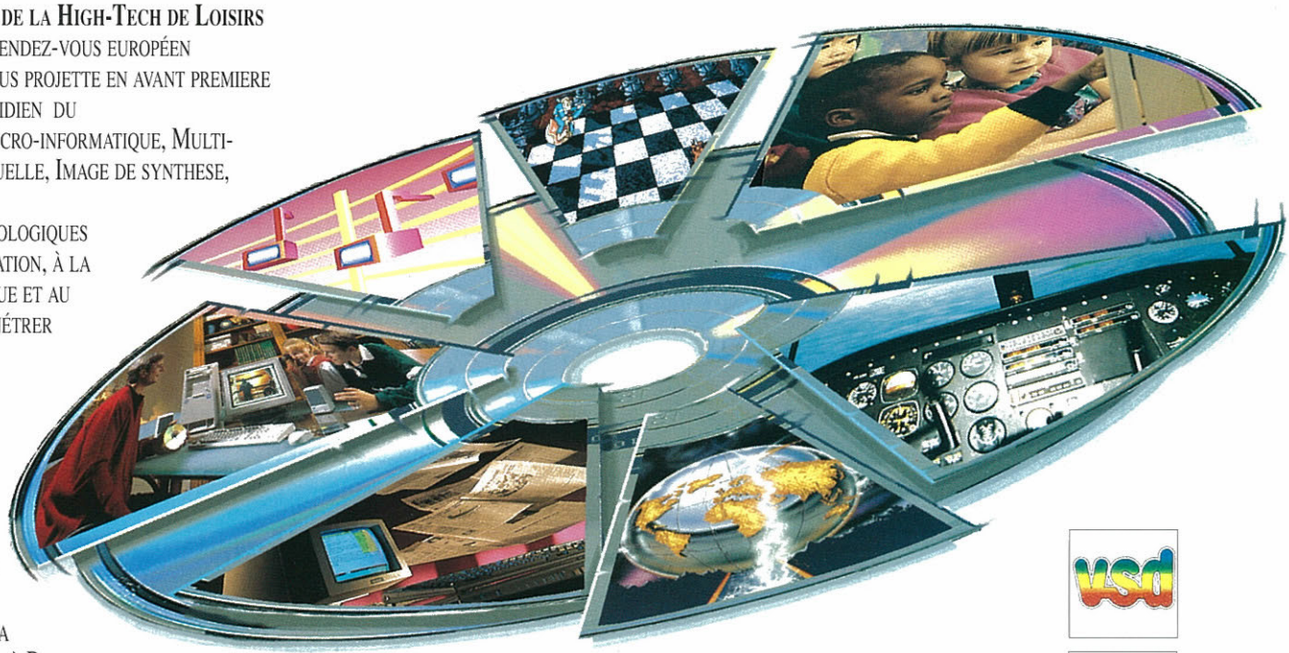
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
PRIVATEER © ELECTRONIC ARTS

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine pour la vente en kiosque.

DIFFUSION CONTROLE
OJD

3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

LE TROISIEME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 2EME MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTI-MÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHESE, SIMULATION, ETC...
CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUE DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24** AU **28 NOVEMBRE**, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.



Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993

SUPERGAMES

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

OUI, JE VEUX DEVENIR UN VISITEUR PRIVILÉGIÉ DE **SUPERGAMES 93** EN PROFITANT DE TARIFS EXCEPTIONNELS.
JE COMMANDE DES AUJOURD'HUI :

- ☐ ***"Formule Journée"*** à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.
- ☐ ***"Formule Non-Stop"*** pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur **SUPERGAMES** pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

ET JE JOINS MON REGLEMENT DE ..... F par chèque bancaire à l'ordre de **SHOWAY**.

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

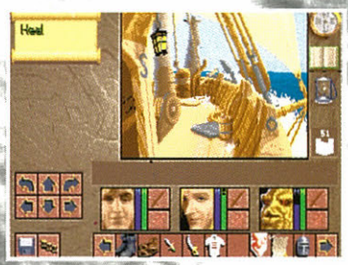
Code postal ..... Ville .....

(Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité).

LANDS OF LORE

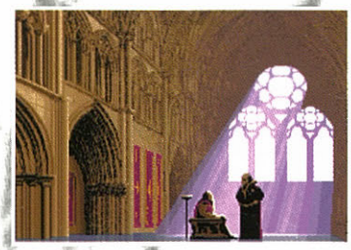
THE THRONE OF CHAOS

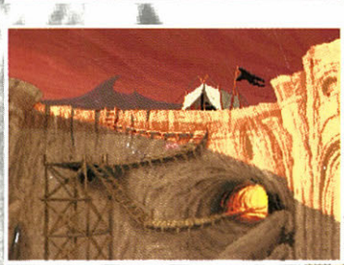
Depuis 4 ans, Westwood Studios a successivement développé:
Eye of the Beholder I - Décembre 90
Eye of the Beholder II - Août 91
Kyrandia - Août 92
Dune 2 - Janvier 93

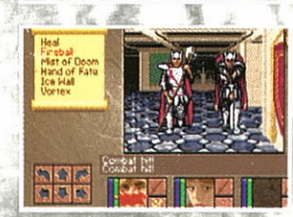


Aujourd'hui, Virgin Games présente son nouveau chef d'oeuvre LANDS OF LORE: the Throne of Chaos, un jeu de rôle médiéval-fantastique. Tout commentaire sur la qualité des animations, effets spéciaux et voix digitalisées entièrement en français serait superflu. Le vocabulaire est trop faible pour décrire 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

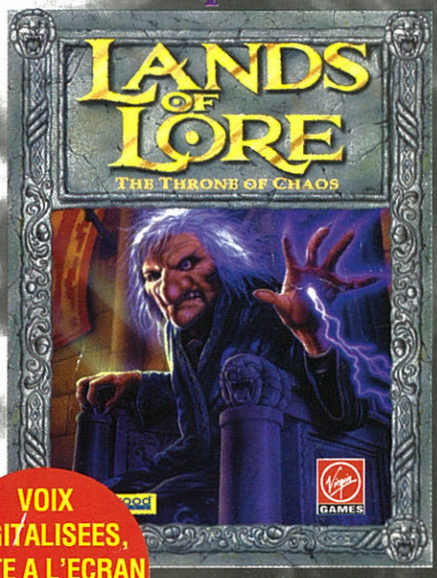












VOIX DIGITALISEES, TEXTE A L'ECRAN ET NOTICE EN FRANCAIS

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