LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick MARS 1995

# joystick

N° 58 MARS 1995

# La guerre des Doom !

## DARK FORCES
## DESCENT
## HERETIC



INTERVIEW
## Brigitte LAHAIE
De quoi CD à la tentation

CARTES VIDÉO : LE BON CHOIX

**DOSSIER :** Les vrais simulateurs de vol • **SOLUTIONS :** Kyrandia III - Master of Magic • **IMAGINA :** Des images surnaturelles • **PREVIEWS :** UFO 2 - Full Throttle - Flight Unlimited • **MARATHON :** Le super pied sur Mac

T 2788 - 58 - 30,00 F

joystick MARS 1995 • 30 F 58

N° 58 • MARS 1995 • 30 F • BELGIQUE : 195 FB • SUISSE : 9 FS • CANADA : 7,95$ • PORTUGAL CONT. : 750 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 45F

# "AVEC DES JEUX COM

## même mon père s'y mettr




99 F*

**WING COMMANDER™**



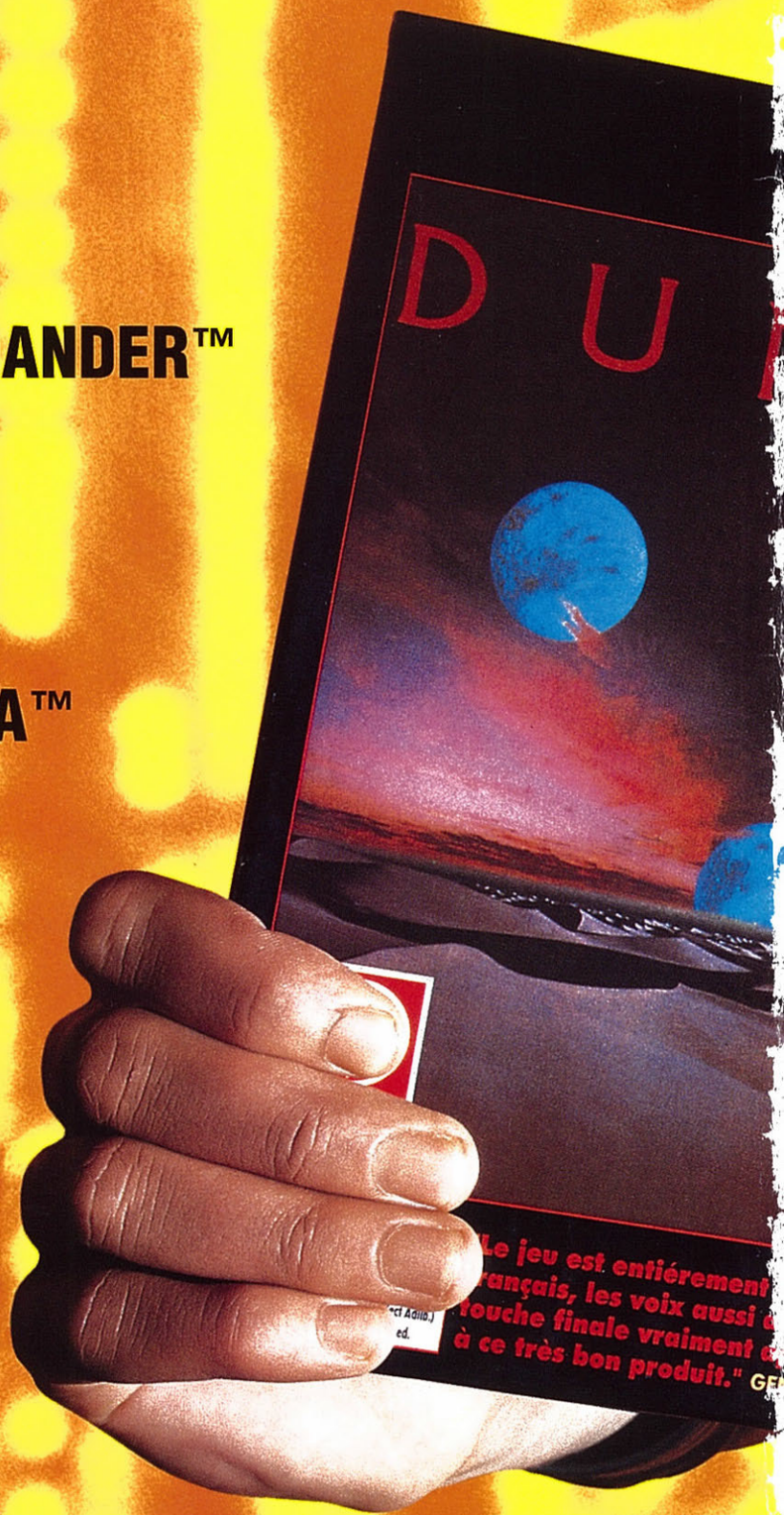

99 F*

**THE LEGEND OF KYRANDIA™**




99 F*

**HARPOON™**




HIT Collection

**Les jeux micr**

WING COMMANDER is a trademark of ORIGIN Systems, Inc © 1990 ORIGIN Systems, Inc. Produced under license from Electronic Arts Ltd. DUNE is a trademark of Dino De Laurentis Corporation and licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.© 1984 Dino De Laurentis Corporation. All rights reserved. Developed by Cryo Entertainment Systems, © 1992 Virgin Interactive Entertainment & Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved. Published under license from Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Eye of the Beholder I & II, Advanced Dungeons and Dragons are trademarks of TSR, Inc. Fables and Fiends and The Legend of Kyrandia are trademarks of Westwood Studios, Inc. © 1992 Westwood Studios, Inc. Published 1992 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Published under license from Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. © 1989, 1994 Three-Sixty Pacific, Inc. All rights Reserved. Harpoon™, Three Sixty and the Three Sixty logo are trademarks of Three-Sixty Pacific, Inc. Published under license from Electronic Arts Ltd. Electronic Arts is a trademark of Electronic Arts, Inc.

ME ÇA...

a !"




**Collectionnez les plus grands HITS micros sur PC & PC CD ROM.**

**Liste des jeux et des points de vente au (16) 72 02 59 41**

Hautefeuille & Collette * 99 F sur PC - 129 F sur PC CD ROM

os qui se jouent des prix.

# Sommaire

MARS 95



**REPORTAGE :**
Nous sommes allés faire nos courses au supermarché de l'image de synthèse. D'année en année, Imagina continue de créer l'événement. 22



**DOSSIER RÉALITÉ VIRTUELLE :**
Les simulateurs de vol professionnels dépassent tout ce qu'un joueur peut imaginer. Et dire qu'un jour, on aura ça sur nos bécanes, ça laisse rêveur... 36



**INTERVIEW :**
À l'occasion de la sortie du CD-Rom de charme Brigitte "Live", nous avons rencontré Brigitte Lahaie et Francis Leroi, un réalisateur de films X conquis par le multimédia. 56



**TESTS :** Action avec Dark Forces et Descent sur PC, simulation économique avec Theme Park 3DO et Pizza Tycoon sur PC, conduite speed avec Super Kart PC, flipper sur Amiga avec Pinball Illusion et plein de nouveautés à découvrir. 61



**SOLUCE :** Ça devient lassant, tous les mois, on vous gâte. Au menu, Kyrandia III, Alien Legacy et Master of Magic, et bien entendu nos "Jeux Crack". 120



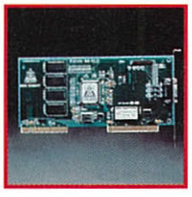
**RÉTRO :**
Il était une fois l'Apple II. Pour redécouvrir une machine et un constructeur mythiques. 142



**MAC INFO**
Les nouveautés sur Macintosh avec notre super test de Marathon et aussi VistaPro, pour créer des paysages. 146



**DÉCOUVERTE**
Grâce à l'image de synthèse, la retransmission d'une course en pleine mer devient possible. La Coupe de l'América et la Réalité Virtuelle ont le vent dans les voiles ! 154



**BANC D'ESSAI**
Pour se faire une idée précise sur les cartes vidéo du marché et apprendre à les reconnaître. 156



**DÉCOUVERTE**
Les voitures s'équipent d'ordinateurs sophistiqués. Pour avoir un avant-goût de ce que sera l'automobile dans les années à venir. 164

## LES TESTS


**3 DO**
THEME PARK 70
YUYU HAKUSHO 110

**AMIGA**
CARTON ROUGE 114
PINBALL ILLUSIONS A1200 84
SKELETON KREW 111

**CD 32**
SKELETON KREW 111

**PC**
FRONT LINES 112
HERETIC 90
IRON ASSAULT 98
MICROSOFT CARAIBES 116
NCAA 2 BASKET-BALL 86
PIZZA TYCOON 100
THE BIG RED ADVENTURE 115
DESCENT 80
MICROSOFT JAPAN 104

**PC CD-ROM**
ALIEN LOGIC 88
BODY COUNT 89
CARTON ROUGE 114
DARK FORCES 62
GUILTY 74
MENZOBERRANZAN 96
PSYCHO PINBALL 118
SUPERKARTS 108


Une super console **PSX** à gagner sur le **3615 JOYSTICK** en participant au jeu facile du **VRAI FAUX**

## ET AUSSI


COURRIER 5
NEWS 6
CONCOURS 28
ABONNEMENT 60, 181
LOISIRS 52
KID'S CORNER 144
MAC INFOS 146
CONSOLES NEWS 152
PREVIEWS 166
GUIDE D'ACHAT 190
P.A. 192

# courrier

## des super-lecteurs qui nous super-écrivent des super-lettres qu'on super-lit

**On écrit, vous lisez, vous écrivez, on lit, on écrit, vous lisez. C'est pas interactif, ça ?**

## Argent sale ?

Joystick, j'ai été surpris de découvrir, dans votre numéro de janvier, une publicité racoleuse pour un magazine érotique ("Newlook"). Je tiens votre magazine en haute estime, j'apprécie votre humour et le fait que certains de vos articles ne se limitent pas au domaine des jeux vidéo, mais abordent parfois des problèmes éthiques. Par votre audience, vous ne pouvez éviter d'être considérés comme des modèles par vos jeunes lecteurs. Quand on pense que vous avez publié un article dans le n° 53 intitulé "L'argent sale de Doom" qui dénonce la provoc, on est en droit de supposer que vous avez changé d'attitude ! À quand un article sur l'argent sale de Joystick ? Vous exploitez des tabous pour que votre magazine se vende. J'attends des explications.

O. Mantin, Hermanville-sur-mer

Alors, procédons par ordre et décortiquons tout ça. D'abord, laissez les jeunes lecteurs tranquilles. S'ils se sentent agressés, qu'ils le disent eux-mêmes. Vous utilisez à juste titre le mot "éthique", mais vous prétendez nous faire la morale. "Illogique", dirait Spock. Vous nous accusez de faire de la provoc en passant une pub pour "Newlook". Là aussi, on est en pleine éthique. La nôtre nous dit qu'une jolie nana sur un magazine, c'est pas de la provoc, c'est la nature. À propos d'un quelconque "tabou", même remarque. Nous ne voyons aucun tabou dans ce qui est naturel. On pourrait ensuite parler de l'image de la femme véhiculée par ce type de couverture, mais là, on touche le "politically correct", et il se trouve qu'on pense que ce mouvement essaie hypocritement d'imposer une morale en la faisant passer pour une réflexion éthique. Pour résumer, on ne se sent pas agressé par les jolies nanas. Enfin, à propos d'argent sale, désolé, mais cette publicité ne rapporte pas de sous à Joystick puisqu'il s'agit d'un échange de bon procédé (on appelle ça un "échange de pub") avec une publication du groupe de presse dont on fait partie. Vous semblez considérer l'érotisme comme un danger, c'est votre droit. De là à comparer ce danger à celui représenté par l'apologie du nazisme (dans Doom, l'apologie involontaire est sans doute sans effet dans 99,99 % des cas, mais bon...), c'est un peu excessif, non ?

## Monsieur

Monsieur, pratiquant le Karting depuis quelques années, j'ai été étonné de lire, dans le cadre de l'entrevue avec David Terrien, que les 250cc pouvaient atteindre des vitesses de l'ordre de 140 km/h. Les 250cc atteignent en fait 240 km/h, et les catégories reines (100cc) environ 180 km/h.

N. Garreau, Olonne-sur-mer

Monsieur, Monsieur Lord Casque Noir a fait une erreur de frappe, et il a appuyé sur "1" au lieu de "2". Tant qu'il ne confond pas l'accélérateur et le frein, c'est pas trop grave. Plus sérieusement, vous avez bien sûr entièrement raison. À noter que, d'après un préparateur de Kart, on peut même atteindre les 260 km/h en 250cc.

## Loterie Nationale

Suite à votre article paru dans le n° 57 concernant "l'affaire Pentium", mon fils, qui vient d'acheter une machine de ce type, trouve le mauvais résultat sous Windows mais le bon sous Qbasic. Alors, notre Pentium est-il buggé ou pas ?

Mr Vibek, Bruxelles.

Tout va bien ! La référence à Windows était là seulement pour démontrer qu'indépendamment du Pentium, on peut trouver de mauvais résultats avec la calculette de Windows, fausse avec tous les processeurs. Bref, si le résultat est bon sous Qbasic, c'est que votre Pentium n'est pas buggé. Vous avez tiré le bon numéro !

## C'est louche !

Cher Joystick, sans vouloir mettre en doute votre indépendance rédactionnelle, ça ne doit pas être facile de résister à l'éditorius mastodontus qui menace d'enlever ses huit pages de pub dans le prochain numéro sous le fallacieux prétexte que son 58e jeu de l'année a été inélégamment présenté dans vos pages. Est-ce que les éditeurs sont plus vertueux que les autres annonceurs presse ?

G. Lecuir, Domont.

En fait, c'est moins compliqué qu'on l'imagine. Certes, on reçoit parfois des coups de téléphone d'éditeurs assez énervés, mais tout se passe bien pour plusieurs raisons. Laissons de côté les considérations déontologiques, vous n'êtes pas obligé de nous croire si l'on dit qu'on (on, la rédaction) n'accepterait pas de pression en raison de l'idée que l'on se fait de notre métier. En revanche, il existe des arguments plus convaincants, parce que frappés de bon sens. D'une part, on ne croule pas sous les publicités, et donc si pressions il y avait, on ne croulerait pas sous les pressions. D'autre part, les éditeurs sont de plus en plus souvent des professionnels du jeu et non des marchands de tapis. Quand ils sortent un produit, ils savent pertinemment si celui-ci est un grand jeu ou juste un machin sans importance seulement destiné à gonfler leur catalogue. Enfin, et c'est sûrement pour cela qu'on ne subit pas de pression, l'impact d'une publicité dépend du nombre de lecteurs. Si un éditeur nous passe de la pub, c'est dans le souci que le plus grand nombre de gens la remarquent. Si l'on s'amusait à tricher sur les notes, les lecteurs iraient (à juste titre) voir ailleurs, et du coup, l'éditeur se priverait du support sur lequel il compte pour faire parler de lui. Ce serait un calcul d'autant plus mauvais, qu'un éditeur passe rarement de la pub sur un seul produit. Les autres pubs, pour des produits sur lesquels il n'existe pas de litige, verraient, elles aussi, leur efficacité diminuer. Bref, c'est une question de ratio, d'équilibre des forces, comme dans toute simulation économique.

**Rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles super-aventures !**

## ÉDITO

**Ok, maintenant, le débat est posé : pour ou contre la liberté d'expression ?**

**A-t-on le droit, pour illustrer l'histoire des États-Unis, comme l'a fait la société Voyager dans un CD-Rom récent, d'inclure l'interview d'une femme qui s'est fait avorter douze fois, et une lettre datant du dix-neuvième siècle, où un homosexuel raconte son arrivée en Amérique ? Ou vaut-il mieux, comme a tenté de le faire Apple, censurer ces deux anecdotes parce qu'elles peuvent choquer des âmes sensibles ?**

**Un type de vingt ans, dans l'Ohio, a écrit plusieurs nouvelles pornographiques qu'il a diffusées sur Internet. Thème des nouvelles : viol, meurtre, tortures, etc. Sujet des nouvelles : une jeune femme qu'il avait fréquenté à l'école, et dont il citait le nom. Il a été écroué, il risque cinq ans de prison. L'intention vaut-elle l'action ?**

**Des cas comme ceux-là, il y en a de nouveaux tous les jours, principalement aux USA, où l'on parle de plus en plus de supprimer, ou à tout le moins de modifier le premier amendement de la constitution, qui garantit la liberté de parole à tous les citoyens. Mais deux affaires similaires dans des radios françaises ont défrayé la chronique ce mois-ci.**

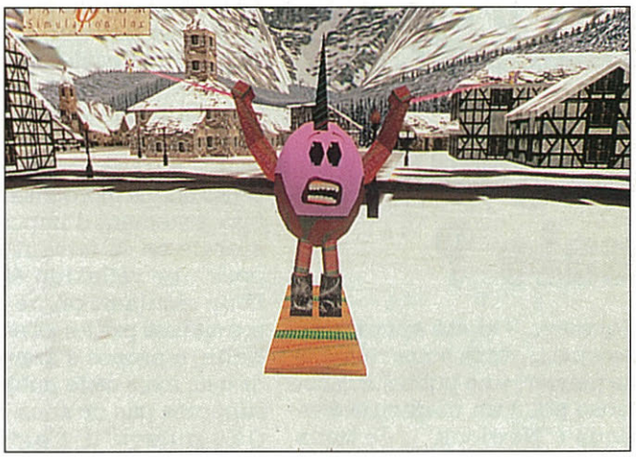
**Alors il faudra s'y habituer, on ne peut plus tout dire. Du moins, pas de manière directe. On trouvera des périphrases, des sous-entendus, des double-sens. On usera d'allusions, on parlera à mots couverts. Qu'à cela ne tienne.**

**Que les gens qui habitent un grand continent découvert aux alentours de la fin du quinzième siècle par un type qui savait comment faire tenir un œuf debout, dont la morale cul-bénite m'insupporte, sachent quand même que je leur conseille d'aller essayer une pratique décrite page 52 de l'excellent ouvrage "Mœurs grecques sous l'Antiquité", dans le chapitre "Les hommes entre eux".**

**La liberté d'expression, on s'en fout. On n'en n'a pas besoin pour dire ce qu'on veut.**

## OMELETTE

Avec Tête d'œuf, la réalité virtuelle sort… de sa coquille ! Suis pas en forme, moi. Sachez donc plus sobrement que le Mecenat Seïta et l'INA se sont associés, dans le cadre d'Imagina, afin de présenter une attraction virtuelle. Tête d'œuf, c'est le nom de la chose, permettra de faire une descente à ski virtuellement. On pourra dire du vainqueur qu'il aura battu les œufs en neige. Remarquez, pour battre les œufs, dur ! Bon j'arrête (de caviar). Faudrait pas se brouiller. Je ne vous ferai pas gober des jeux de mots laids. Pfft…



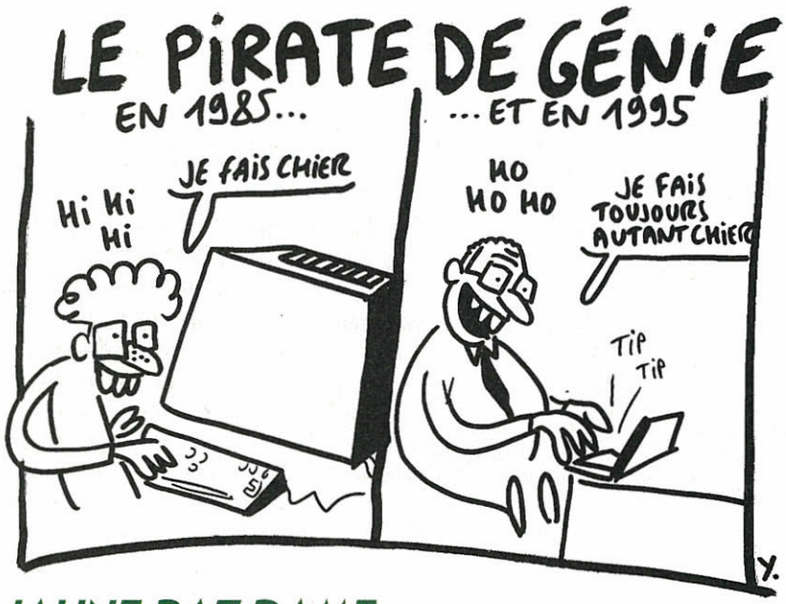
## ALÉA JACTA

Le numéro 1 de Væ Victis vient de paraître. Il s'agit d'une revue dédiée au jeu d'histoire tactique et stratégique. On y trouve une rubrique consacrée aux jeux informatiques et naturellement, des articles sur les figurines, les jeux non micro, des scénarios, oups ! scénarii, et tutti quanti. Tous les deux mois, "Malheur aux Vaincus" proposera également à ses lecteurs des jeux sur hexagones ou avec figurines sous forme de cartes imprimées sur papier épais. Le magazine, très chicos, avec plein de couleurs, est proposé au prix de 39 Frs. Du moment que vous lisez Joystick, on vous conseille de l'acheter.




## BUGS

Pour clore la polémique autour du Pentium, Intel a décidé de publier régulièrement la liste des bugs de ses processeurs. Ça commencera en mars, avec la liste complète des bugs connus du Pentium. Et Motorola, hmmm ? À quand, la liste des bugs du PowerPC ?




## JAUNE BAT DAME

Le gamin qui a inspiré le film Wargames n'est plus un gamin, il a aujourd'hui 31 ans ; en revanche, il est toujours en fuite et le FBI vient d'être obligé de faire appel au public pour obtenir des informations. Jeune, il est entré dans l'ordinateur de la défense aérienne ; plus tard, il a détourné des informations sur les ordinateurs de DEC, sur ceux de Pacific Bell, dans des universités, etc. Ce qui est amusant, c'est qu'il est traité exactement comme Hannibal dans "Le silence des agneaux" : non qu'il soit physiquement dangereux, mais il connaît tellement bien les protocoles des ordinateurs et des réseaux qu'il est capable de faire vivre un véritable enfer à quiconque lui laisse entrevoir par mégarde ne serait qu'une bribe d'information à son sujet. À partir d'un numéro de sécu, il retrouve l'adresse, le téléphone, les numéros de compte en banque, etc. Le FBI prévient ses agents de ne rien laisser apparaître de leur identité lorsqu'ils le choperont. Si ils le chopent, car comme a déclaré un des shérifs chargés du dossier : "c'est très difficile de coincer quelqu'un qui sait truquer les ordinateurs sur lesquels on se base nous-mêmes..."

## LES DERNIERS SOUBRESAUTS DE COMMODORE

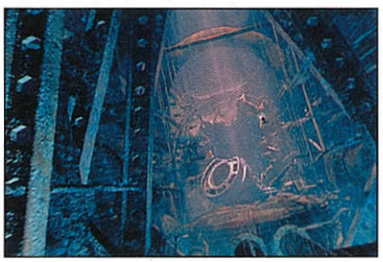
Commodore, entré en liquidation il y a quelques mois, fait l'objet depuis d'une mise aux enchères entre plusieurs acheteurs potentiels, dont l'ex-équipe de Commodore U.K., et CEI, un distributeur américain. Malheureusement, le syndic de faillite ne se presse pas pour revendre les biens et les brevets dont la valeur chute de jour en jour. C = UK avait donné un premier ultimatum au 31 décembre dernier, annonçant qu'il se retirait de la vente si elle n'était pas faite d'ici là ; mais elle ne s'est pas fait, et l'équipe anglaise reste quand même en lice. Dernièrement, un grain de sable vient d'arrêter cette machine qui n'allait déjà pas bien vite. Deux des directeurs de Commodore, Irving Gould et Mehdi Ali, ont payé 14 miyons de francs une semaine avant le dépôt de bilan avec l'argent de la société pour prendre une assurance sur trois ans protégeant leurs biens propres au cas où la liquidation se passerait plus mal que prévu. Naturellement, les actionnaires n'acceptent pas que cet argent serve à protéger les directeurs, plutôt qu'à renflouer la société ou tout du moins payer les créditeurs.
La loi des Bahamas (où est déclarée la société Commodore) n'autorisant que l'examen des trois derniers mois d'activité des deux directeurs, l'affaire a été portée devant une cour américaine, où les douze derniers mois peuvent être pris en compte. Mais manque de bol, au dernier moment, le juge chargé de l'affaire a dû partir en raison d'un décès dans sa famille. On en était là mi-février. Rendez-vous au prochain numéro pour connaître les nouveaux retards de l'affaire.

## IMAGES MAGIQUES

Le grand prix Imagina 95 a été décerné à Seafari de Rhythm & Hues. C'est la première fois qu'un film présenté dans la catégorie Rides est ainsi récompensé. Dans la catégorie habillage, le premier prix revient à Clock de Talent Factory. Il s'agit du générique de Sci-Fi Channel, chaîne câblée de science fiction. Enfin, Renault Design Industriel a été récompensé dans la catégorie Simulation Visualisation pour les Citadines, qui met en scène le prototype Racoon. Pour la catégorie jeu vidéo, le prix spécial du jury a été décerné à Commander Blood de Cryo pour Microfolie's Editions. Je vous l'avais bien dit que c'était cyber chouette.


Les citadines.


Clock.


Seafari

## CHEESE SHOOT

Le mois dernier, à Morillon, charmante localité de Haute-Savoie (rien à voir avec la Bieuvre), un restaurateur a piqué avec une fourchette les fesses d'un client qui se plaignait que sa fondue était beaucoup trop chère. Huit jours d'arrêt de travail pour le client. Ben quoi, une bonne fondue en intramusculaire, c'est bon !

## MIEUX MIEUX

Apple "Peupeul" Corp. a récemment présenté son nouveau "QuickDraw 3D", une boîte d'outils facilitant le développement sur Power Mac de logiciels utilisant des graphismes en 3D. Vous, forcément, vous pensez tout de suite aux jeux, mais QuickDraw 3D pourra aussi servir pour concevoir des softs graphiques, des éducatifs, des applications professionnelles (toujours l'éternel exemple de l'agent immobilier qui fait visiter ses appartements sur micro), des produits multimédia. Apple compte distribuer QuickDraw 3D à partir du milieu d'année et prévoit une adaptation sur PC.

PAR MICHEL DESANGLES, MOULINEX, MIC DAX ET L'ÉQUIPE

## HI-Q

Un sexologue lyonnais filmait ses patientes pendant qu'elles se déshabillaient. Il a été "mis en examen", comme on dit aujourd'hui (avant, on disait "mis en accusation". Bientôt, on dira comme les Anglais : "il aide la police dans le cadre de l'enquête", ce qui signifie que c'est le suspect numéro 1). Deux cassettes vidéo ont été saisies. Jeu : où a-t-il planqué les autres ?




## BAGARRE



**Après Street Fighter II, US GOLD annonce la sortie prochaine de Super Street Fighter II sur Amiga 1200 et PC. Au programme de ce jeu de bagarre, 4 nouveaux personnages et des modes d'attaque supplémentaires. Ceux qui apprécient apprécieront et ceux qui trouvent ça nul trouveront ça nul. C'est marrant, à chaque fois que je vois un truc qui se rapproche d'un dessin japonais, je suis pris d'une grande lassitude. Non mais c'est vrai, regardez-moi ce graphisme pour débiles, genre "Prince Saphir se fringue rue St Denis". Mais comment peut-on dessiner des trucs d'aussi mauvais goût ? Et en plus dans le pays d'Okusai, Iroshige et Kunisada (des maîtres de l'estampe). Excusez-moi, j'ai un peu craqué là. Je vais essayer de me rattraper. Voilà un jeu très attendu. Me suis bien rattrapé, moi.**

## HEURES SUPPLÉMENTAIRES

Sierra-On-Line va adapter "Red Baron", un simulateur de combat aérien, sur l'Ultra 64, la future console 64 bits de Nintendo et conçue en partie par Silicon Graphics. Bon, d'accord, mais Sierra a intérêt à le rafraîchir un peu, parce que ce jeu a quand même sacrément vieilli, le bougre.

## TCHONG

Suite du désaccord entre les États-Unis et la Chine sur la propriété intellectuelle. La Chine pirate la quasi-totalité des logiciels qu'elle utilise, et revend même des copies à l'étranger. Les USA, après une rupture des négociations, ont menacé d'appliquer une taxe punitive de 100 % sur des marchandises chinoises qui y sont exportées, la Chine a répondu qu'elle taxerait d'autant les cigarettes, alcools et jeux vidéo américains. L'ensemble des produits taxés ne représente cependant que 5 % de leurs exportations respectives. La Chine, dans un souci d'apaisement, comme on dit, a déclaré posséder les noms de 29 usines cantonaises produisant plus de 75 miyons de CD pirates par an, essentiellement destinés à être vendus à Hong-Kong. Nintendo, qui s'est rangé au côté des USA dans cette bataille, estime que 60 miyons de cartouches de jeu pirates ont été fabriquées en Chine en quelques années.
Cette guerre est autant psychologique que financière : alors que le BSA, l'association des éditeurs américains, tente de faire croire aux Chinois que le piratage empêche leurs propres programmeurs de se développer (c'est un peu fallacieux, car si les programmeurs ne pirataient pas les langages de programmation, il est peu probable qu'ils puissent se les payer), la Chine annonce qu'un virus leur a été inoculé par les USA dans un grand nombre d'ordinateurs chinois, le virus annonçant qu'il détruira le contenu des disques durs le 1er avril prochain. C'est le nerf de la guerre qui provoque une guerre des nerfs…

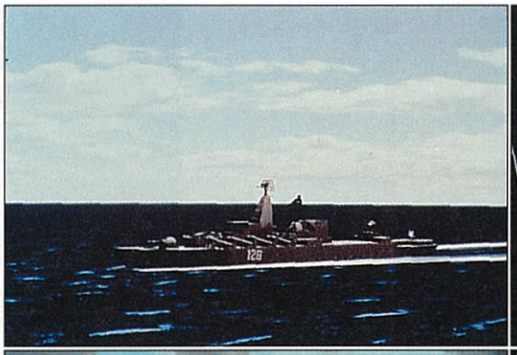
## COMMANDE GROUPÉE

Les outils d'Autodesk continuent de convaincre les grands noms des jeux vidéo, attirés par l'Autodesk Multimedia Major Accounts Program qui donne droit à des réductions sur l'achat de programmes comme 3D Studio ou AutoCAD et à un support technique. Virgin et Sega viennent s'ajouter à la longue liste comportant entre autres LucasArts, Mindscape, Atari, Sony, Microprose, Time Warner. Tiens, y a pas Cryo ?

## PLAN FRIC

ISC Informatique Service est une association d'étudiants (loi de 1901) proposant à des éditeurs de réaliser des traductions de jeux informatiques ou de manuels. Les gains sont partagés entre les traducteurs et une partie sert de fonds de roulement à l'association. Si vous lisez l'anglais et écrivez le français, si vous n'avez pas deux mains gauches et si vous voulez que votre passion vous rapporte des sous, contactez-les au (1) 43-80-52-80.

## TIME IS WARNER



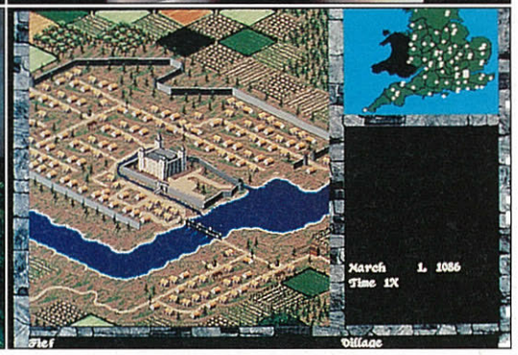
Fast Attack



Fast Attack



Conqueror




Conqueror

L'année s'annonce fertile chez Time Warner Interactive. Cette société, filiale de Time Warner Inc. s'est vu rattacher il y a quelque temps Atari Games et Tengen Inc. Power Drive RAlly sortira vers juin sur Jaguar. Dans cette course automobile, il faudra faire preuve de dextérité car il s'agit d'un rally cross tout-terrain. En cours de jeu, on pourra gagner de l'argent afin d'améliorer son véhicule. Il faudra aussi améliorer son classement international en disputant des épreuves sur une cinquantaine de circuits à travers le monde.
Toujours dans la catégorie sports, toujours pour juin, mais sur PC cette fois-ci (CD-ROM et disquettes), Striker 95, un jeu de foot avec également une gestion de club.
Dans un genre plus martial, Conqueror proposera aux fanas de stratégie sur PC (CD-ROM et disquettes), de se retrouver dans la peau d'un chevalier errant dans l'Angleterre médiévale. C'est prévu pour septembre. À cette date on verra aussi débouler, sur le même standard, Fast Attack, une simulation militaire permettant de piloter un sous-marin.

## SUR CD

**WorldWide est un nouveau magazine sur CD-ROM pour PC. Pour fonctionner, la chose nécessite que l'on dispose d'un lecteur CD double-vitesse et d'une carte vidéo 800 x 600 256 couleurs acceptant le mode VESA 1.20. Le numéro est vendu 35 Frs plus 5 francs de port. Pour tout renseignement, contacter Worldwilde Software, BP 52, 23 Bd d'Alsace. 59007 Lille Cedex - France. Une version de démo est disponible sur ACE au (1) 45 88 75 48.**

## UNE INTÉRESSANTE INNOVATION TECHNOLOGIQUE

Philips et Sony viennent de créer un nouveau standard (enfin, si l'on peut dire, puisque pour l'instant il n'est standard que par rapport à lui-même) de CD vidéo contenant 3,5 Go de données, soit l'équivalent de 135 minutes de vidéo en qualité MPEG2 (c'est-à-dire avec un effet "petits carrés" irritant à l'image, mais moins qu'en MPEG1), ce qui signifie qu'on n'aura plus besoin de retourner le CD en cours de film. Mais en même temps, sept autres industriels : Hitachi, Matsushita, MCA, Pioneer, Toshiba, Time-Warner et notre Thomson national présentent un autre standard concurrent (donc toujours pas standard), permettant de loger 284 minutes de vidéo en utilisant les deux faces. Ils envisagent, peut-être, mais rien n'est sûr, d'étudier l'éventuelle possibilité de considérer un hypothétique compromis. Ils ont intérêt, parce que sinon, comme dit le magazine américain Wired, Sony risque de se faire bétamaxer une fois de plus.

## AUTOUR DE LA VIDÉO

Vous connaissez le Surround Video ? La chose permet de s'immerger dans un univers composé de photos digitalisées où l'on incruste des personnages animés. Pour cela, des scènes ont été photographiées à 360°, avec plusieurs appareils, puis les images ont été collées bout à bout en un gigantesque scrolling. Pour l'instant destiné aux développeurs, le Surround Video est distribué gratuitement (Renseignements sur Internet : surround@microsoft.com).




## TESTS BELGES

Alcatel vient de signer un accord de partenariat (je me suis fait une touche de fonction, quand je fais Control-v, ça tape "vient de signer un accord de partenariat", c'est pratique, ces temps-ci), donc, vient de signer un accord de partenariat avec Digital Equipment pour développer des réseaux IBN (à haut débit), prévus pour utiliser le futur "décodeur" d'Apple. Des tests vont avoir lieu en automne prochain en Belgique, sous l'égide de Belgacom. Mais seuls cinquante heureux pourront bénéficier de la cinquantaine de films mis à leur disposition.

## MULTIPLICATION DES POMMES

Ça y est, Apple a osé et a tenu ses engagements : deux constructeurs américains (Power Computing, Radius) vont commercialiser des clones de Mac ou de PowerMac. Alors, le Mac bientôt au prix du PC taïwanais ?

**MIC DAX EST HABILLÉ PAR BILLOU DE BOSTON**

## MONDIAL MAQUETTE

Le 16ème salon de la maquette et du modèle réduit se tiendra au Parc des Expositions de la Porte de Versailles du 8 au 17 avril 1995. Deux cent soixante exposants présenteront plus de 10 000 modèles répartis sur 33 000 m2. Forcément, un petit truc plus un petit truc, ça finit par prendre de la place. Le prix d'entrée, fixé à 60 francs, donnera également accès au 10ème salon des jeux.



La mode des pin's commence à devenir vraiment ridicule.




**Bullfrog sortira la version disquette de Magic Carpet pour PC.**

## IBN EL REZO

Microsoft et Sony viennent de s'allier pour créer des réseaux IBN, Interactive Broadband Networks, autrement dit des réseaux permettant la vidéo à la demande et autres applications nécessitant des transferts de données à haut débit. Sachez qu'absolument toutes les grosses boîtes ayant un rapport même vague avec la communication ou l'informatique cherchent à imposer leur propre standard de réseau, que ce soit par fibre optique, par satellite, par câble téléphonique ou autre. Tant mieux, battez-vous, ça fera baisser les prix.






## ESPACE SIMULATEUR

La version française de Space Simulator vient de sortir. Pour en savoir plus sur ce superbe simulateur de vol dans l'espace de Microsoft, reportez-vous au numéro 55.

## DADDY !

**Le studio Hollywoodien MGM (Metro Goldwyn Mayer) et l'éditeur Grolier Electronic Publishing se sont mis d'accord pour créer et commercialiser ensemble des titres multimédia PC et Mac dès l'année prochaine. Et là, vous vous demandez pourquoi on vous parle de cette alliance américo-américaine, hein ? Ben parce que MGM appartient au Crédit Lyonnais (français) depuis quelques années, et que Grolier a été repris par Matra-Hachette (français). Alors voilà, d'un coup d'un seul, on passe d'une news ennuyeuse à une news ennuyeuse mais française. C'est dingue, non ? Je suis balaise, hein, hein ?**

## BOUH !

Alerte ! Une horde de vaches mutantes extraterrestres, après avoir brouté toute l'herbe de sa planète, envahit la Terre pour faire connaître le même sort à nos vertes prairies. Seul Boo, le gentil fantôme, peut sauver le monde. Pourquoi Boo ? Parce qu'il possède la faculté d'effrayer les monstres variés qu'il affronte en poussant son terrible cri : "Bouh !" Ils s'enfuient aussitôt – c'est vrai que ça fait peur. Il peut en outre vaincre ses ennemis en utilisant à bon escient les quelques dix-huit objets qu'il ramasse au cours du jeu. Ça va du miroir magique à la bombe à l'ail… "Boo" est un jeu de plates-formes en huit niveaux, où l'on croise des personnages tels que Frankenstein, l'Enfant Loup, la Momie ou Ratcula, chacun possédant son aptitude propre. Boo peut endosser momentanément leur personnalité et ainsi voler s'il s'est changé en Ratcula, coller aux murs s'il est devenu l'Enfant Loup, mettre le feu à ses bandages pour la Momie, etc. Il pourchasse ses adversaires de la cuisine de son manoir à la chambre à coucher. Précisons pour les anciens que le graphisme est l'œuvre de Keith Stovel, célèbre auteur de la série "Dangermouse" (qui date d'une dizaine d'années). Microprose est responsable de ce soft à paraître en mars sur Amiga 500. Les versions 1200 et CD 32 suivront.

## DANS LES DENTS DE BILLOU

Depuis deux ans, Taïwan refuse à Microsoft le droit de déposer la marque "Windows", jugée aujourd'hui trop générique dans la micro pour pouvoir être associé à une seule marque. Taïwan veut bien enregistrer "Microsoft Windows", mais pas "Windows". Et Taïwan de rajouter : "il est roux, il est roux eeeuh, poil de carotte, hi hi hi". Si Billou se paie une armée dans les prochaines semaines, faudra pas s'étonner…
Tiens, j'ai une idée, je vais aller déposer la marque "Smopuim" et je vais vendre des logiciels en collant mon logo à l'envers, comme ça :

smopuiM windows

## EMBROUILLAMINOGLIO

Nintendo a attaqué le fabricant coréen Samsung, alléguant que celui-ci vendait des ROMs permettant de copier les cartouches Nintendo à des pirates asiatiques. Samsung a contre-attaqué, arguant que c'était aussi bête que d'attaquer un fabricant de disquettes sous prétexte que des gens s'en servent pour pirater, et que par ailleurs ils avaient proposé à Nintendo de leur fournir un masque logiciel spécial empêchant l'utilisation illicite de ces ROMs il y a trois ans, masque que Nintendo n'a toujours pas fourni à ce jour. On peut déjà vous annoncer ce qui va se passer : Nintendo va rajouter un procès pour rupture de copyright, Samsung va en faire un à Nintendo pour constitution de monopole, Nintendo va répliquer par l'atteinte à l'image, Samsung va contrer par l'entente illicite et finalement les frais de procès deviendront tellement élevés qu'ils trouveront une solution à l'amiable. Que de la gueule.

## ELECTRONIC ARTS

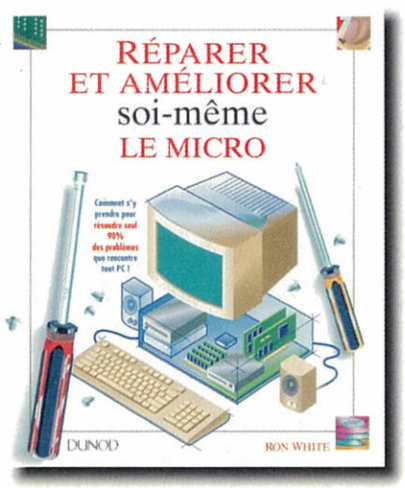
EA Manchester, qui vient d'être créé, s'occupera du développement de Darkside, c'est-à-dire du second volet de Privateer. Le jeu, qui devrait sortir pour Noël 96, sera en S-VGA et comportera des scènes mêlant décors 3D et acteurs réels.

## HAPPY BIRTHDAY (2)

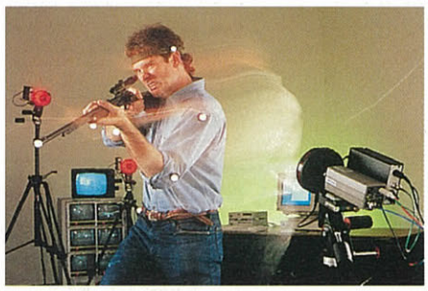
On croyait pourtant l'affaire close, mais Apple vient de faire appel à la Cour Suprême des États-Unis pour relancer le procès, maintenant vieux de sept ans, qui l'oppose à Microsoft et Hewlett-Packard, arguant que ces derniers ont copié l'interface graphique du premier. Il faut que la cour accepte le pourvoi, et pour cela doit étudier les raisons d'Apple. Selon les experts, Apple a peu de chances.

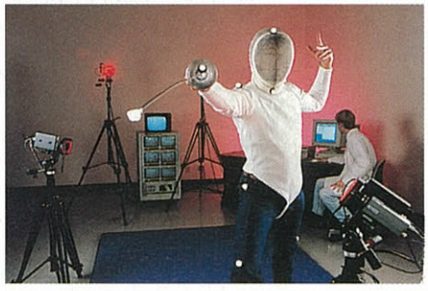
## BRICOLAGE

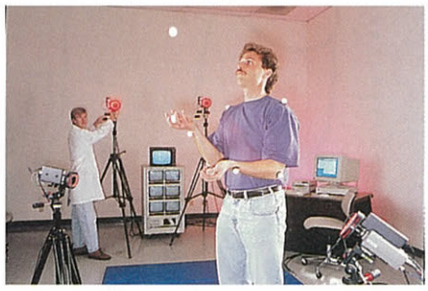
Dunod, qui tient décidément un sacré filon avec sa série de bouquins superbement illustrés, propose Réparer et Améliorer soi-même Le Micro par Ron White. Indispensable pour les novices ayant des velléités de bricolage. Il vaut quand même mieux être optimiste, aussi.

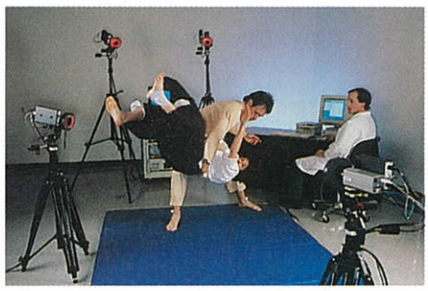



## ÇA BOUGE









Les locaux de Gremlin à Shefield abritent depuis peu un curieux appareillage. Il s'agit d'un système d'analyse du mouvement, destiné à parfaire les animations des jeux vidéo à venir. À l'origine développé pour des applications en médecine sportive ou orthopédique, HiRES a été modifié afin de répondre aux besoins des concepteurs de jeux. Ce système a l'immense avantage de permettre aux acteurs de rester totalement libres de leurs mouvements. Le principe utilisé est celui des catadioptres, de petites pastilles réfléchissantes que l'on colle sur les personnages. Pendant les déplacements, 6 caméras se chargent de retransmettre les coordonnées des points réfléchis à HiRES, qui en déduit un squelette en 3 dimensions. Fabriqué en Californie par Motion Analyse, HiRES peut gérer plus d'une centaine de points. En général, il faut de 9 points à 32 points pour modéliser un personnage. Les caméras, qui peuvent tourner entre 60 et 120 images-seconde sont équipées d'un filtre rouge et de diodes électroluminescentes (LED) de forte puissance, destinées à éclairer les pastilles réfléchissantes. Afin de générer les coordonnées 3D, il suffit qu'au moins 2 des 6 caméras captent le point lumineux. Un programme se charge alors de calculer les coordonnées manquantes. Les données peuvent être ensuite utilisées directement par un programme fourni avec HiRES mais Gremlin travaillera plus probablement avec le logiciel Wavefront, après avoir converti les fichiers. Pour les caméras et l'analyse, un PC équipé de cartes SUN est utilisé. La saisie, qui demande une minute, génère des fichiers de 4 ko par point par seconde avec une tolérance de 1 mm. Le système HiRES devrait servir à de nombreux jeux de l'éditeur. Marché anglais oblige, c'est probablement une simulation de football qui bénéficiera la première de cette technologie de pointe.

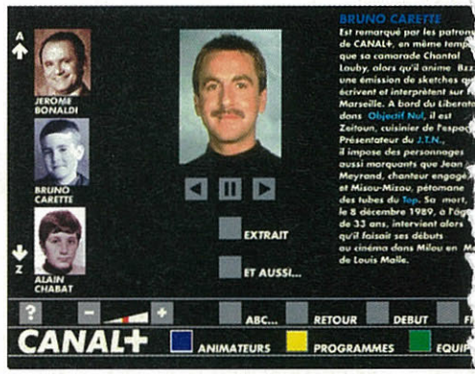
**MICHEL DESANGLES EST COIFFÉ PAR BILLOU DE CENTRAL PARCK**




Ressortez les cols pelle à tarte, les dents de requin et la GTI (avec le pare-soleil Pioneer). Les éditions Vents d'Ouest, connues pour leurs bandes dessinées, annoncent la sortie prochaine de Drago Nana pour PC Windows. Il s'agit d'un gestionnaire de drague permettant de hiérarchiser ses conquêtes. Comme l'égalité des sexes autorise les femmes à faire preuve d'autant de mauvais goût que nous, une version "Drago Mec" est à l'étude.

## ANNIVERSAIRE

Bonzour, ze fuis Chriftine Faupette, préfidente du fan-club de Fophie Favier.
À l'occasion de son dixième anniversaire, Canal Plus a proposé à ses abonnés un CD-Rom gratuit pour Mac retraçant l'histoire de la chaîne à travers ses émissions et ses animateurs vedettes. Pas de panique, c'était en janvier qu'il fallait le commander. Une interface bien foutue permet de revoir de nombreux extraits et, gag, on a droit à du morphing pour chacun des présentateurs, morphing entre deux photos prises à des dizaines d'années d'intervalle. Purée-Dominique-Farrugia-il-a-pas-changé-c'est-pas-croyable !







## COMBIEN ÇA COÛTE ?

Intel bloque 2 miyards et demi de francs pour couvrir les frais occasionnés par le remplacement des quatre miyons de Pentiums défectueux qui sont encore dans la nature. L'affaire a déjà coûté à Intel une chute d'un tiers de ses bénéfices au dernier trimestre 94.

## 30 MILLIONS D'AMIS

Sybex commercialise un Kit de Connexion World Net. En fait de kit, il s'agit plutôt d'un kit de kit, puisque est livré à l'acheteur un logiciel lui permettant de télécharger le kit en question, composé de 6 utilitaires pour Windows (Archie, Eudora, FTP, Mosaïc NETscape, News et IRC). Le kit comporte aussi un mini-guide et offre 3 jours de connexion gratuits. Idéal pour faire ses premiers pas sur le Net. Chez le même éditeur, on trouve également "Internet Clés de contact", un livre de près de deux cents pages permettant d'en savoir plus sur le Net. Le bouquin est livré avec une disquette permettant là aussi de télécharger les fameux utilitaires en question et l'on a droit à 24 heures de connexion. Que choisir ? Pour débuter, il est indéniable que le kit est plus rentable. Si, au terme de trois jours qui s'annoncent denses, vous vous sentez mordu, vous pourrez toujours vous rabattre sur le bouquin et bénéficier ainsi d'informations vitales et d'un délai supplémentaire pour savoir si oui ou non, vous vous abonnez.
Toujours à propos d'Internet, O'Reilly International Thomson propose la deuxième édition de son ouvrage "Le monde d'Internet". Cet ouvrage de près de 600 pages, surtout axé sur l'utilisation des services, a l'immense intérêt de disposer d'une section de 150 pages décrivant les lieux intéressants à visiter sur le Net. Du ski à la paléontologie en passant par la musique celtique ou la littérature scandinave, le monde est à vous.

## NEW NEWTON

Apple commercialise un nouveau modèle du Newton. MessagePad 120 dispose de 2 Mo de mémoire en standard contre 1 Mo pour le MessagePad 110. Le système d'exploitation a été amélioré et une augmentation de l'alimentation de l'interface PCMCIA autorise la connexion de cartes supplémentaires. Le 120 est équipé d'un capot extractible et l'affichage a été amélioré. Enfin, un loquet de verrouillage PCMCIA, placé sur le côté, permet d'éjecter les cartes facilement. Le MessagePad 120 est d'ores et déjà disponible chez les revendeurs Apple au prix de 4290 Frs TTC.

## VIEILLE HABITUDE

Comme tous les mois, Electronic Arts s'est fendu d'un communiqué de presse démentant les rumeurs d'une OPA imminente sur le géant de l'édition. Rendez-vous au mois prochain !

## CHRONO

Selon une étude américaine, les employés de bureau passent environ cinq heures par semaine à jouer sur leur ordinateur. Chez Joystick, c'est encore pire : ces glandeurs passent au moins 60 heures par semaine à jouer ! Au lieu de bosser ! Un scandale ! Quand est-ce qu'on les vire, bon sang ?

## SOLO

Broderbund vient de mettre fin à l'accord de distribution qui le liait à Electronic Arts, le second distribuant les produits du premier. Désormais, Broderbund (ex-Brøderbund, ex-Bröderbund, ex-Brœdårbünd) distribuera ses jeux et ses éducatificiels tout seul (vous savez d'où ça vient, le nom Broderbund ? La boîte a été fondée par deux frères et une sœur, d'où "Brotherhood" qui signifie "fratrie", déformé pour sonner comme un mot d'enfant) (de rien, c'est mon boulot).

## ZINE

Sprite est un fanzine qui parle du PC, PC-CD, Megadrive et Super Nintendo. Chaque numéro fait une cinquantaine de pages N/B et la chose est vendue au prix de 10 francs. Du moment que vous achetez Joystick, vous faites ce que vous voulez de vos sous. Très complet, ce zine est l'un des meilleurs du moment. Pour tout renseignement, contactez Jérome Capon, 3, rue Robert Schuman. 78230, Le Pecq.
Tiens, à propos de Sprite – la boisson –, une petite anecdote. Lors de la création de la marque, la Coca Cola Company utilisa un ordinateur. Les créatifs de la boîte firent ingurgiter à la machine des tonnes de mots, charge à la machine de se débrouiller avec tout ce fatras et de pondre un nom pour la boisson. Le premier nom à sortir fut Sprite (lutin) et comme la première publicité pour Coca Cola représentait un lutin, le P.-D.G. de la boîte trouva la chose de bon augure et décida de s'en tenir là. Voilà, sortez en rang et au lit.

## À LA BAILLE

Le 30 janvier dernier, à Blois, un type a essayé de voler une voiture, s'est planté avec, et a essayé de semer les flics qui le poursuivaient en se jetant dans la Braye, rivière qui à ce moment-là était en crue. Malheureusement, il ne savait pas nager. C'est la police qui l'a obligeamment empêché de se noyer, avant de le jeter en prison, où il coulera des jours heureux.

## JURY

La nouveauté du mois dans l'affaire O.J. Simpson (ça va ? Pas besoin de résumer ?), ce sont les extraits audio de son bouquin, lus par lui-même, dans lesquels il clame son innocence, disponibles sur les réseaux mondiaux. C'est le nouveau visage de la justice : vous écoutez Simpson déclarer qu'il est innocent (avec un son pourri, en 8 bits), vous jugez si les inflexions de sa voix sont sincères et honnêtes, et en fonction de ça, vous présumez de son innocence ou de sa culpabilité. C'est sûr, ça évite bien des tracasseries administratives, comme par exemple la recherche des preuves.




## UNE IDÉE DE DÉCO POUR DANBISS

Vous avez déjà sûrement remarqué les panneaux "humoristiques" qu'on trouve dans les cafés et restaurants, du style "ne vous plaignez pas que le patron fasse la gueule, si vous étiez marié à sa femme, vous en feriez autant", "Le patron a toujours raison", etc ? Aux USA, un patron de restau a cru bon d'apposer un de ces panneaux qui disait : "Messieurs - Pas de tee-shirt, pas de boisson. Mesdames - Pas de tee-shirt, boisson gratuite". Bon, c'est pas très fin, mais ça a motivé six féministes à venir s'asseoir seins nus à une table en exigeant un verre gratuit. Naturellement, le patron s'attendait d'autant moins à ça que le restau était assez select. Il a dû leur offrir le verre et jurer qu'il ne remettrait jamais de blagues sexistes au mur pour qu'elles s'en aillent.

## COMPILATION

Virgin Games annonce la sortie d'un CD-ROM PC contenant Cannon Fodder et Beneath a Steel Sky. Un excellent jeu d'action rigolo et un excellent jeu d'aventure en même temps, ça met du baume au cœur. Ca prouve également que les deux versions CD des jeux en question n'utilisaient pas le support à plein.
Chez Empire, la compilation Award Winners Platinum propose sur PC CD et Amiga Civilization, Frontier Elite II et Lemmings.







## PUNKS

Saluons la sortie prochaine d'un nouveau confrère, "GB News", premier hebdomadaire à destination des Golden Boys. Au sommaire du premier numéro, un grand dossier "Itineris ou GSM : lequel est le plus cher", une interview-vérité de Jean-Claude "je n'ait jamais aimer la frimme" Delarue, un apprentissage au vocabulaire correct ("overlap", "one shot", "croissance à deux chiffres"), le guide des meilleures salles de squash à Paris, la sélection des meilleures tables par JM Destroy et Claude Lucas, une leçon de culture générale en vingt minutes et une bande dessinée pas drôle mais luxe. 60 francs, avec en cadeau des poils à coller sur le torse.

## PHILIPPE KHAN NOT

Philippe Khan, le Français qui avait fondé Borland en 1983, vient d'en quitter le poste de président-directeur général. Borland n'a pas la forme olympique, en ce moment, et prévoir le licenciement de près d'un tiers de ses employés, ceci expliquant cela. Khan reste directeur consultant, c'est un de ses adjoints qui prend sa place.

## DRAGUE

Apple s'est dernièrement lancé dans une petite opération de charme auprès des développeurs et des éditeurs qui pourront inclure gratuitement Quicktime à leurs produits. Auparavant, Apple exigeait un forfait annuel de 300 dollars par titre vendu avec l'extension QuickTime. C'est vrai que ça faisait pingre.

**MOULINEX EST CRAVATÉ PAR BILLOU DE PHILADELPHIE**

## PAS SEULS

Ce mois-ci, deux confrères pas cons sont venus nous conforter dans l'idée que nous nous faisons de la micro, on boit des coups ensemble quand ils veulent. Charlie-Hebdo en a marre des machines démodées au bout de trois semaines et se paie la tête de "l'ahuri aux yeux globuleux qui bafouille "c'est très cool"" dans la pub archi-niaise d'IBM pour Warp. Dans un registre pas si éloigné et dans Fluide Glacial, Léandri s'attaque aux deux tares du jeu vidéo : "l'impéritie des concepteurs, l'excès de mercantilisme des commerciaux". L'auteur de la très recommandable "grande encyclopédie du dérisoire" finit par : "il existe des jeux passionnants, beaux, en français, pas cons, d'une difficulté progressive, utilisant au maximum les possibilités de l'ordinateur, 3D et consorts, dont on peut arriver à bout après un nombre raisonnable d'heures. Ils existent, j'en suis sûr. Par pitié, dites-moi lesquels". Il est sorti en version française, Civilization ?

## RIPOSTE

L'année dernière, Microsoft avait racheté la société Softimage, spécialisée dans les effets spéciaux et l'image de synthèse (bon, bref : "Jurassic Park"). Pour ne pas se laisser distancer, le constructeur Silicon Graphics (connu principalement pour ses stations graphiques et accessoirement pour son alliance avec Nintendo) vient de racheter Alias Research ("The Mask") et Wavefront Technologies. Montant de l'addition : 500 miyons de dollars, rien que pour agacer Billou.

**Juste une dernière pour les fans de Douglas Adams : si Deep Thought était un Pentium, quelle serait la réponse à La Grande Question ? 41.99999996457 !**







## EXTRA BALL

On ne sait plus trop où l'on en est dans les simulations de flippers de 21st Century pour PC CD-ROM. Chaque mois un nouveau titre est annoncé, reprenant, en les améliorant, les caractéristiques du précédent. Voici donc venir Pinball Fantasies Deluxe. Il ne faut pas confondre avec Pinball Fantasies ou Pinball Dream Deluxe ni même Pinball Dream. C'est Pinball Fantasies Deluxe, donc. Chaque tableau comporte une musique différente et 4 nouveaux tableaux ont été rajoutés. De plus, les réactions de la simulation ont été affinées. C'est super chouette deluxe.

## LE NUMÉRO QUE VOUS AVEZ DEMANDÉ...

La femme qui avait incarné la voix d'E.T., à la fois en anglais, en français, en allemand et en espagnol, vient de mourir à l'âge de 79 ans. Elle s'appelait Patricia Welsh et parlait comme ça dans la vie, car elle fumait trop. C'est une pneumonie qui a eu raison d'elle.

## C'EST TRÈS COOL

Times are achanging, comme disait Bob Dylan, dont le CD-Rom "Highway 61 Interactive" sort ces jours-ci, mais ce n'est pas de lui dont je voulais parler. C'est d'IBM, qui vient de changer de visage aussi soudainement et aussi facilement qu'un catcheur en quête d'identité. D'abord, et vous avez pu le constater aussi bien que moi dans la pub pour OS/2 Warp, le nouveau mot-clé d'IBM, c'est "cool". Dans le monde entier, OS/2 est désigné comme étant "totalement cool". C'est nouveau, car auparavant, IBM n'était pas cool, mais pro. C'est une drôle de nuance.

Ensuite, la direction d'IBM vient d'annoncer officiellement que le code vestimentaire officieux (costard bleu marine, cravate assez stricte...) que les employés se transmettaient de bouche à oreille depuis plusieurs générations est abandonné : désormais, chacun est libre de s'habiller comme il l'entend. Cool.

Par ailleurs, IBM était historiquement LE monstre de standardisation à combattre à tout prix (des années, qu'il nous a fallu attendre, pour que ces messieurs veuillent bien remplacer les Control-I, J, K et L par des touches fléchées). Mais maintenant que le duo Windows-Intel fait figure de nouveau méchant, IBM a l'air tout gentil, à côté. Nouvelle amélioration de l'image. Super cool.

Enfin, IBM s'associe avec Apple, le franc-tireur, le baba, le corsaire de l'informatique. Méga cool. Hyper sympa. Fun, a-t-on envie d'ajouter. Et jeune, sûrement.

Il vaut mieux le savoir pour pouvoir lire entre les lignes. Il y a encore deux ou trois ans, quand on lisait "IBM prépare un nouveau standard", ça signifiait "cette monstrueuse pieuvre tentaculaire d'IBM qui essaye de nous imposer un monde à la 1984 tente de nous niveler par le bas en sortant une machine d'inspiration probablement communiste, les fioritures en moins". Aujourd'hui, il faut lire : "cette jeune société sympa essaye de briser le carcan de nos certitudes en proposant une nouvelle machine innovatrice et tournée vers les désirs de l'utilisateur". Tout ça dans la même phrase. Tout change, même les mots. Mais alors... Un jour, Bill Gates sera gentil ? Vraiment ? Il me tarde de voir ça.



# OFFRE D'EMPLOI

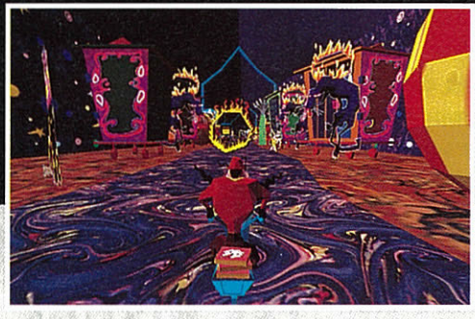
# PASSEZ AU PROCHAIN NIVEAU
# AVEC MEDIALAB

*• Vous avez expèrience, dynamisme et créativité ; dans le cadre du développement de son département jeux video, MEDIALAB vous propose les positions suivantes :*

- *1 Directeur technico-commercial*
- *2 Chefs de projets / Game designer*
- *5 Programmeurs : C, Assembleur, CD-Rom, PSX, Saturn*

*MEDIALAB est l'un des premiers centre de calcul européen, équipé en station Silicon Graphics. Leader mondial de l'animation temps réel. Filiale de CANAL +.*







*Pour plus d'informations, votre contact recrutement :*
*VISIWARE : 46 93 93 03*
*ou faites-nous parvenir votre C.V.*

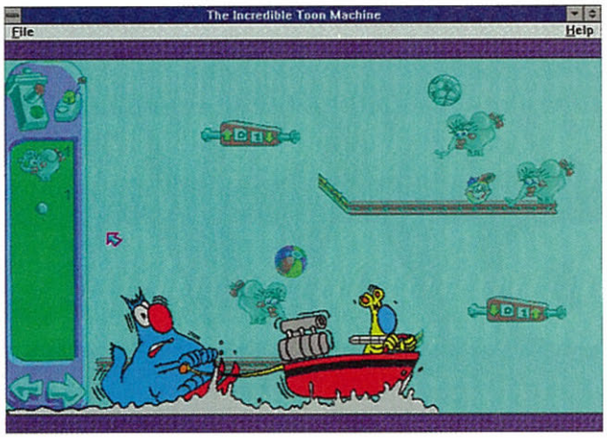
**MEDIALAB**
*- Annonce Jeu vidéo -*
*104 Avenue du Président Kennedy 75016 Paris.*

*Toutes les propositions seront traitées de façon confidentielle.*

MEDIALAB

L'ÉQUIPE SOUHAITE REMERCIER BILLOU DE NEW-YORK POUR SES SANDWICHES

## INCROYABLE !




La version CD ROM de Incredible Toon Machine vient de sortir. Rappelons que ce superbe jeu de réflexion consiste à résoudre des puzzles basés sur les "mécaniques". Vous connaissez la publicité sur le sucre ? Celle avec les dominos ? Eh bien là le principe est le même, mais au lieu d'utiliser des dominos, on a à sa disposition des tonnes de machineries loufoques : des souris font peur à des éléphants qui soufflent alors sur une balle qui tombe sur un interrupteur qui allume un sèche-cheveux qui pousse un ballon sur des ciseaux et alors... Héros du jeu, un chat et une souris se livrent à des mimiques incroyables. Par rapport à la version disquette, on dispose d'énigmes supplémentaires à résoudre (130 en tout) et avant chacune d'entre elles, on a droit à une petite animation digne de Tex Avery. Dans le même état d'esprit, une bande-son et des bruitages renforcent l'aspect cartoon.

## j.majors.com




On vous avait dit il y a peu que le premier ministre britannique avait ouvert une boîte aux lettres électroniques sur Internet pour que ses administrés puissent s'adresser directement à ses services. Elle a été piratée exactement 6 minutes après son ouverture, par un inconnu qui a remplacé certaines pages par d'autres de son cru. Le ministre des sciences anglais a déclaré que les pages du pirate étaient bien meilleures que celles des graphistes du gouvernement. Il a aussi soulevé un point de droit : imaginez qu'un pirate aille sur ce serveur, y glisse une fausse information, qu'un quidam la lise par hasard et agisse en fonction de cette fausse information, qui serait coupable ?

## EFFET DE GAME'S

Un nouveau magasin Game's vient d'ouvrir au 28 rue du château à Vincennes. On y trouvera des jeux PC, PC-CD ainsi que les consoles et les logiciels qui vont avec. À signaler aussi un choix de trucs et machins, BD et autres mangas.




## BIDE

**En marge des négociations tendues entre les USA et la Chine, accusée à nouveau de ne pas lutter contre la contrefaçon, Sega vient d'annoncer que son jeu Megadrive "Sonic & Knuckles" s'était vendu à moins de 200 exemplaires à Hong Kong, en raison de la diffusion massive de cartouches piratées en provenance de Chine. C'est vrai que ça doit être énervant.**

## MIROIR

Une cassette vidéo compilant quelques dessins animés de Bugs Bunny et contenant surtout un épisode de 1944 dans lequel Bugs cache des bombes dans des cornets de glace et les donne ensuite à des Japonais en disant "tiens, face de citron, tiens, tronche de singe, y en aura pour tout le monde" vient d'être retirée de la vente aux USA parce qu'un membre de l'association des Japonais américains s'était plaint. C'est du révisionnisme à l'envers. Et c'est quoi, le révisionnisme à l'envers ? Toujours du révisionnisme.

Mine de rien, là, je m'apprête à passer un petit bonjour à une lectrice et amie qui vit à Douala. Et je le prouve : bonjour Véronique !

Quelques adaptations de titres bien sympas sont prévues pour très bientôt sur la console Jaguar d'Atari : Cannon Fodder, Syndicate, Sensible Soccer et Theme Park.

## LES MIYONS D'EXEMPLAIRES DU MOIS

• IBM a vendu un miyon d'exemplaires de Warp, la nouvelle version de son système OS/2.

• Fin décembre, Apple avait vendu un miyon d'exemplaires de Power Mac, lancé le 14 mars dernier. Peupeul comptait atteindre ce chiffre en mars 95. Peupeul est content.

## LUXE

Motorola vient de commander un exemplaire du nouveau Cray, le J916. Moi, avec ce que j'ai économisé en dix ans, j'ai juste réussi à me payer l'autocollant "Mon autre ordinateur est un Cray", que j'ai collé sur mon 8086.

## OREILLETTE

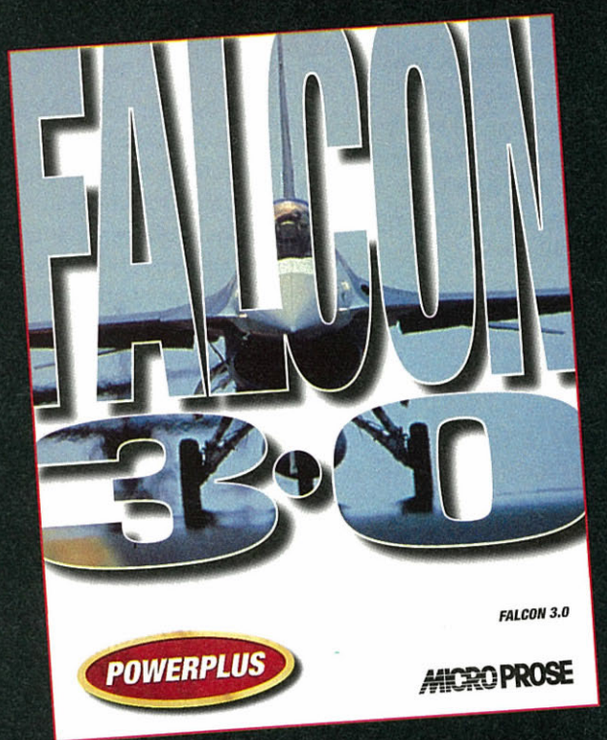
France Télévision vient de signer un accord de partenariat avec Time Warner. Les deux sociétés coproduiront des films, des séries et des dessins animés, s'échangeront des programmes et envisagent de créer des chaînes thématiques. La branche musicale de Warner produira aussi un show musical pour France 2 et France 3. Let's dare !

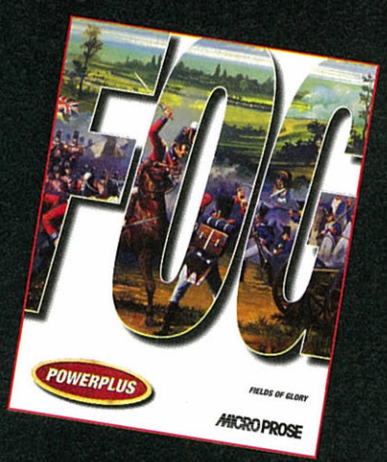
# POWERPLUS, LE GRAND FRISSON À PRIX CANON!

# POWERPLUS

FROM

# MICROPROSE







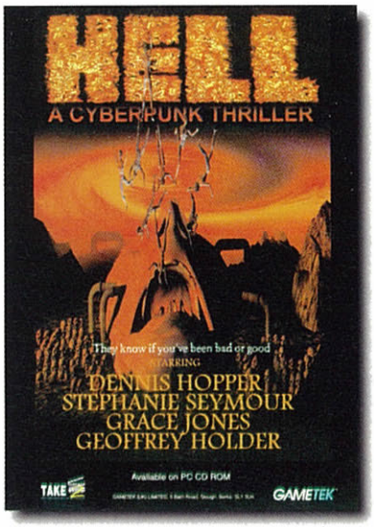
Trois méga-hits pour le prix d'un seul, ça vous tente? MicroProse ajoute trois grands classiques à sa gamme PowerPlus: stratégie, simulation et sport. Trois nouveaux défis pour repousser vos propres limites. Des graphismes époustouflants, des effets spéciaux qui décoiffent et une action délirante. Et pourtant, chaque jeu coûte moins de **159FF**. Incroyable!

## GAMME POWERPLUS DE MICROPROSE: DES SUPER LOGICIELS À DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

PowerPlus est une gamme de MicroProse.

Distribué sous licence par Digital Integration Trading. Distribué en France par Ubi Soft 28 Rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex. Tél: (1) 48 18 50 00

LES MIYONS ET LES MIYARDS ONT ÉTÉ PRÉTÉS PAR PHILIPPE ALEXANDRE




## ENFER !

À l'heure où vous nous lirez, la version française de Hell sera disponible. Les voix n'ont pas été retouchées mais on bénéficiera dans cette version d'un texte sous-titré.

## FAITS DIVERS

Au Japon, trois employés de banque ont été arrêtés, ils avaient tenté de détourner 15 miyons de dollars d'un seul coup. Vous y comprenez quelque chose, vous ? Quitte à prendre des risques, pourquoi 15 ridicules petits miyons et pas 20, 100 ou carrément 500 ? Parce que ça donne 5 miyons tout rond chacun ? Ah ouais, ok, pas con, j'ai rien dit.

## VOTRE ARGENT (I)

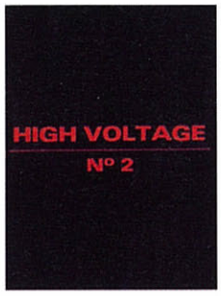
Ça va beaucoup mieux pour IBM, qui a réalisé 6 miyards de francs de bénéfices au cours du quatrième trimestre 1994, soit trois fois plus que pour la même période en 1993. En 1994, grâce à une restructuration importante (entendez par là "on a supprimé des dizaines de milliers de postes") IBM a enregistré des bénéfices dépassant les 15 miyards de francs, alors qu'il avait perdu près de 500 miyons l'année précédente.

## HAPPY BIRTHDAY

Le Monopoly a 60 ans. Pour fêter dignement l'événement, la bourse de New-York a convié un personnage habillé comme l'oncle Pennybags, le petit bonhomme en haut-de-forme agitant des liasses de billets sur la boîte, à ouvrir la séance le jour-anniversaire de sa création. Combien d'adaptations en ont été faites sur micro ? Au moins plusieurs centaines.

## TRIPHASÉ

High Voltage est un zine super sympa. Imprimé en N/B, il fait 24 pages et parle de jeux vidéo, forcément, mais surtout, on trouve des articles sur des tas d'autres trucs : la presse "jeune", les scooters, la musique, les choses, les machins. Ah oui, et les bidules aussi. Je vous dirais avec plaisir combien ça coûte mais z'ont oublié de mettre le prix. Si ça vous intéresse, le mieux est que vous leur écriviez au 9, rue Théodore Richard, 12100 Creissels.




## PRIVATISATION




Le phénomène Internet est récent chez nous, pourtant, il se meurt déjà. Jusqu'à présent, la majeure partie du réseau était financée par le gouvernement américain, dans le cadre du financement à la recherche et aux universités. Fin avril prochain, le gouvernement coupera les fonds, estimant qu'Internet est maintenant adulte et que les fournisseurs de services peuvent commencer à faire payer leurs prestations. Vous imaginez aisément que ça va pas mal changer l'état d'esprit qui y règne pour l'instant. On était les occupants d'un royaume magique où, la monnaie n'ayant pas cours, on s'aidait mutuellement ; on sera désormais traités comme des abonnés au téléphone.

## CHAMPIONNAT

L'année dernière, il s'est vendu dans le monde 20 % de plus de micros qu'en 1993, et c'est notre ex-copain (vous aviez remarqué ?) Compaq qui en a vendu le plus. Aux Etats-Unis, Compaq est suivi par Apple, Packard Bell, IBM et Gateway 2000.

## PARADOXE

**Les lois fédérales américaines sont beaucoup plus souples que les nôtres, puisque le sysop d'un BBS qui proposait gratuitement des logiciels sur son serveur (d'une valeur équivalente à plusieurs miyons de francs) a été relâché, en vertu de la loi qui stipule que le piratage n'existe que lorsqu'il y a profit. Quand on donne, on n'est pas puni. Attention, ça n'est pas le cas en Europe.**

## DESSAUX VS. DECAUX

En janvier dernier, on jouait "Je ne suis pas Frankenstein" au théâtre de la Métaphore à Lille. Le photographe qui avait conçu l'affiche avait choisi de s'inspirer d'une représentation du seizième siècle d'Adam et Eve dans le jardin d'Eden, peinte par Dürer. L'affiche devait être posée dans la ville par les services Decaux, qui ont préféré mettre un triangle noir sur les parties génitales d'Adam et d'Eve sans consulter personne. Le photographe, Patrick Dessaux, a porté plainte et la cour de justice lui a donné raison, infligeant une amende (symbolique) de 3000 francs à Decaux. Ce qui aurait été intéressant, c'est qu'un emmerdeur quelconque porte plainte pour atteinte à la pudeur ou quelque chose comme ça. Du coup, le tribunal aurait dû choisir entre le respect de l'intégrité de l'œuvre et la morale publique. Bien emmerdé, le tribunal.

## AH ! AH !

Vous avez remarqué le petit logo du ELSPA, sur les boîtes de jeux ? Vous savez, c'est le machin minuscule censé donner, sur fond de drapeau européen, des indications sur l'âge requis pour utiliser un jeu. Je viens de remarquer que Cannon Fodder est déconseillé aux moins de 15 ans. C'est dommage qu'il n'y ait pas de réglementation sur la bêtise.

## VENGEANCE

**Alors non seulement Microsoft met sur pied un réseau télématique mondial, non seulement les programmes d'accès à ce réseau seront fournis gratuitement avec Windows 95, mais en plus, pour que personne n'échappe à la nasse, Billou va rajouter dans le caddie un kit complet de connexion à Internet, avec Mosaic et tout le bataclan. Eh bien malgré ça, je ne m'énerve pas. Je suis même assez content, car j'ai vu récemment la photo de l'épouse de Billou. C'est l'homme le plus riche des USA, hein, Billou, ne l'oublions pas. Eh ben sa femme, c'est un boudin. Ça m'a fait plaisir, mais plaisir, vous pouvez pas imaginer ! En plus, je suis sûr qu'il a une toute petite... Enfin, n'envenimons pas le débat.**

## OREILLETTE (2)

Salman Rushdie vient de publier un bouquin, "Est Ouest", dans lequel, au cours d'une nouvelle, il cite les paroles de la chanson de "la famille Pierrafeu" (les Flintstones, en V.O.). Turner Broadcasting Systems, qui possède les droits de la chanson, vient de lui intimer de supprimer ce passage de son livre, par crainte de représailles. Or, Turner, c'est aussi le patron de CNN. Comme quoi, être le roi de l'info, ça ne veut pas dire la diffuser, ça veut dire la contrôler. Nuance.

## VOTRE ARGENT (2)

Les revenus d'Apple du dernier trimestre 94 ont quadruplé par rapport à la période équivalente l'année précédente. Combien, les miyons ? Un miyard de francs, carrément, de revenus ! Pas mal, mais huit fois moins que Microsoft dans le même temps.

## FAITS DIVERS

Trois américains ont été arrêtés pour avoir volé et utilisé une carte bleue le temps d'un week-end en novembre dernier. Tenez-vous bien, elle a servi 724 fois dans 48 distributeurs différents, les escrocs profitant, coup de bol, d'une interruption inhabituelle de l'ordinateur central — chargé en temps normal de limiter le montant maximal des retraits d'argent — pour s'approprier plus d'un miyon et demi de dollars. La police a mis la main sur les trois escrocs mais n'a retrouvé que le dixième du butin...

## VOTRE ARGENT (3)

Les résultats de la société 3DO ne sont pas spécialement encourageants : elle a perdu plus de 9 miyons de dollars au cours du quatrième trimestre 1994, soit 2 miyons de plus qu'à la même période un an plus tôt. Le PDG Trip Hawkins explique ces mauvais résultats par de grosses dépenses publicitaires effectuées pour les fêtes de fin d'année.

## KPT

Paul Allen, le cofondateur de Microsoft avec qui vous savez, vient de prendre des parts dans HSC, la boîte du génial Kai Krause, auteur des Kai's Power Tools pour Photoshop. En effet, c'est le seul ayant réussi à faire du nouveau dans le domaine de l'interface utilisateur depuis... oh, au moins dix ans.

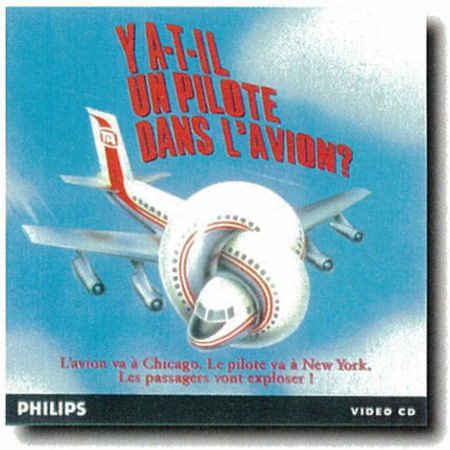
## RECTIF

Un lecteur a déclaré sur le serveur Joystick que si on encourageait les gens à voter, c'était pour favoriser un candidat précis (que nous ne citerons pas, d'ailleurs). Sans préjuger de nos orientations politiques, et Dieu sait qu'on n'a pas tous les mêmes (l'équipe de Joystick ne vit pas ensemble, ne mange pas toujours ensemble, ne partage pas la même copine et n'a pas une seule carte d'électeur commune), on encourage à voter parce que c'est le seul moyen qu'a un individu de faire changer la société. Sache, petit lecteur, que la démocratie a prévu plusieurs gadgets qu'on a tendance à ignorer :

- Tu votes pour un candidat, tu augmentes ses chances d'être élu.
- Si tu ne vas pas voter ou que tu votes nul, c'est comme si tu n'existais pas.
- Si tu votes blanc, c'est-à-dire que tu mets un papier blanc et vierge dans l'enveloppe, tu diminues les chances de TOUS les candidats en lice. C'est une manière de dire "j'accepte la démocratie et son principe d'élections, mais les candidats en présence ne me conviennent pas".

Malheureusement, la plupart des bureaux de vote ne le savent pas et comptabilisent les bulletins blancs en nuls. Mais sache, ô lecteur, que si toi tout seul tu portes plainte en constatant que les bulletins blancs ne sont pas comptabilisés, tu fais invalider l'élection. TOI TOUT SEUL ! Voilà le poids d'un individu, et voilà pourquoi le mécanisme électoral est important à connaître.




## TCHITCHA...

Cinéééémaaa... cinémaaa... Sortie de The Wall et de Y a-t-il enfin un pilote dans l'avion sur CD-I. Les esquimaux sont en sus. Non, pas suce : sus.

## RETOURNAGE DE VESTE VIRTUELLE

Sega s'apprête à lancer en Europe un jouet pour les enfants entre trois et sept ans, nommé "Pico", dont le slogan est "l'ordinateur qui croit qu'il est un jouet". C'est un combiné de palette graphique et de jeux, ceux-ci étant présentés sur cartouche. Sur cartouche, certes, mais ça n'empêche pas Sega de le positionner dans la catégorie des "ordinateurs" et pas des consoles. Tiens donc, serait-ce une volte-face ?

Les quatre CD-Roms les plus vendus en janvier sont Encarta 95, Myst, Quicken for Windows et

**Monty Python's Complete Waste of Time**

(sans faire de favoritisme).

# LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

# LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

## NOUVEAU DARK FORCES



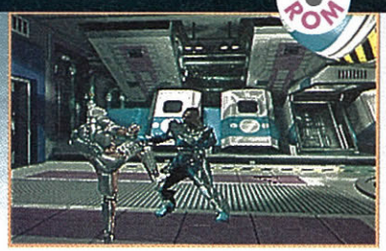


Quatorze niveaux de folie !! Une lutte sans merci contre les forces du mal. Vous devrez ramper dans des conduits d'aération, enclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, vous faire porter par l'eau des égouts à travers détroits conduits d'évacuation.




## NOUVEAU BIOFORGE

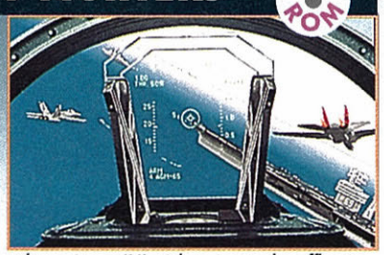




Une aventure "science fiction" signée Origin.
Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros moitier homme, moitier machine.

## NOUVEAU US NAVY FIGHTERS





**VERSION FRANCAISE**

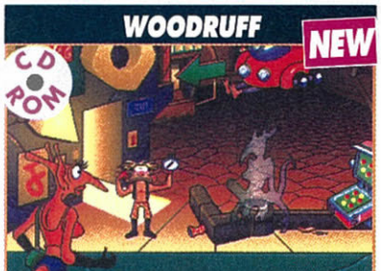
Voici le fin du fin en matière de simulation aérienne !! Un réalisme à couper le souffle grâce aux graphismes texturés ou utilisant les techniques d'ombre de Gouraud. Ce sont 8 avions de combat (le Tomcat, le Corsair, le Lighting, le SU 33 ...) que USNF vous propose de piloter !

## LITTLE BIG ADVENTURE HIT



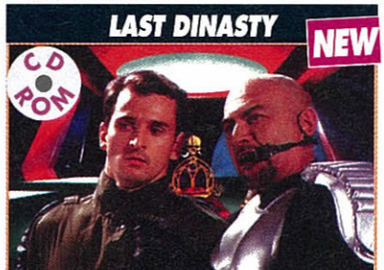
Certainement le jeu de l'année par les auteurs d'Alone in the Dark ! Avec ses graphismes en haute résolution et ses voix en fraçais, cette aventure pleine d'humour vous fera visiter un monde gigantesque et féérrique.

## WOODRUFF NEW



La toute dernière création de Coktel Vision : un brillant dessin animé interactif complètement loufoque. Vous incarnez Woodruff. Il a persu toute mémoir (excepté un mot : "schnibble") à la suite d'un malheureux accident !!

## LAST DINASTY NEW



Votre mission est de déjouer les plans machiavéliques d'un sombre personnage voulant s'emparer de "l'intégrale connaissance" ! Plus de 40 minutes de video dans cette aventure vous emmenant à travers les galaxies.

## IRON ASSAULT NEW



Une action intense : dans ce futur proche, vous combattez depuis votre robot à la puissance de feu inimaginable !! des graphismes, des contours et textures réalistes pour vousplonger à 100% dans le feu de l'action.

## WING COMMANDER 3 HIT



Dernier volet de la série culte, WC III s'annonce d'emblée comme un événement ! Bénéficiant pour sa réalisation du buget d'un véritable film, tout y est : véritables acteurs, images de synthèse, scénario béton, jouabilité parfaire et surtout beaucoup de fun !

# SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

## MAGIC CARPET HIT




Les auteurs de Populous sont de retour et font très fort : du haut de votre tapis volant, vous survolez votre pays, combattez monstres et magiciens et acquérez de nouvelles armes et compétences. Un simulateur original et une idée géniale !

## INFERNO HIT




Après avoir combattu l'empire Rexxon dans Epic, DID vous fait reprendre du service. Equipé d'un nouveau chasseur, vous affronterez l'Armada de l'empire au cours de 700 missions.

## CREATURE SHOCK HIT




Assistez avec ce jeu à une nouvelle révolution dans le domaine des shoot em up sur PC CD Rom ! Creature Shock est entière-ment en image de synthèse, l'interactivité et la jouabilité exceptionnelles promettent des heures de plaisir et d'action.

## ARMORED FIST HIT




La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Novalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

## dans tous les magasins MICROMANIA

## et aussi en Vente par Correspondance :

## Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

**Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles**

* Pour une commande minimale de 200 F.

# PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC LES NOUVELLES CONSOLES 3 DO

## La nouvelle Console Goldstar

**Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !**






## SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA sur les jeux 3 DO







| | |
|---|---|
| VR Stalker | 299 F |
| AD & D Slayer | 299 F |
| Burning Soldier | 299 F |
| Star Control 2 | 299 F |
| Way of Warrior | 299 F |
| Microcosm | 299 F |

**Des Hits à 299 F**

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**NOUVEAU**

## Ouverture prochainement d'un nouveau magasin Micromania

## CENTRE COMMERCIAL EVRY 2

**Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!**

## LES MAGASINS MICROMANIA

**MICROMANIA EVRY 2** NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99

**MICROMANIA LES ULIS 2** NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

**MICROMANIA EURALILLE** NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 05 57 58

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

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

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**
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 Cial des 4 Temps - Niveau 2 - 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 LILLE V2**
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58




**3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!**

**De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!**

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F*

*IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables du 4 février au 18 mars 95. Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance Offres valables dans la limite des stocks disponibles*

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

| J19 Titre | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | GRATUIT |
| Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ | Total à payer = F |

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

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

**Commandez par tél. 92 94 36 00**
**Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi**

**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**: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

DANIEL ICHBIAH

# IMAGINA 95



SLEEPY GUY - PACIFIC DATA IMAGES



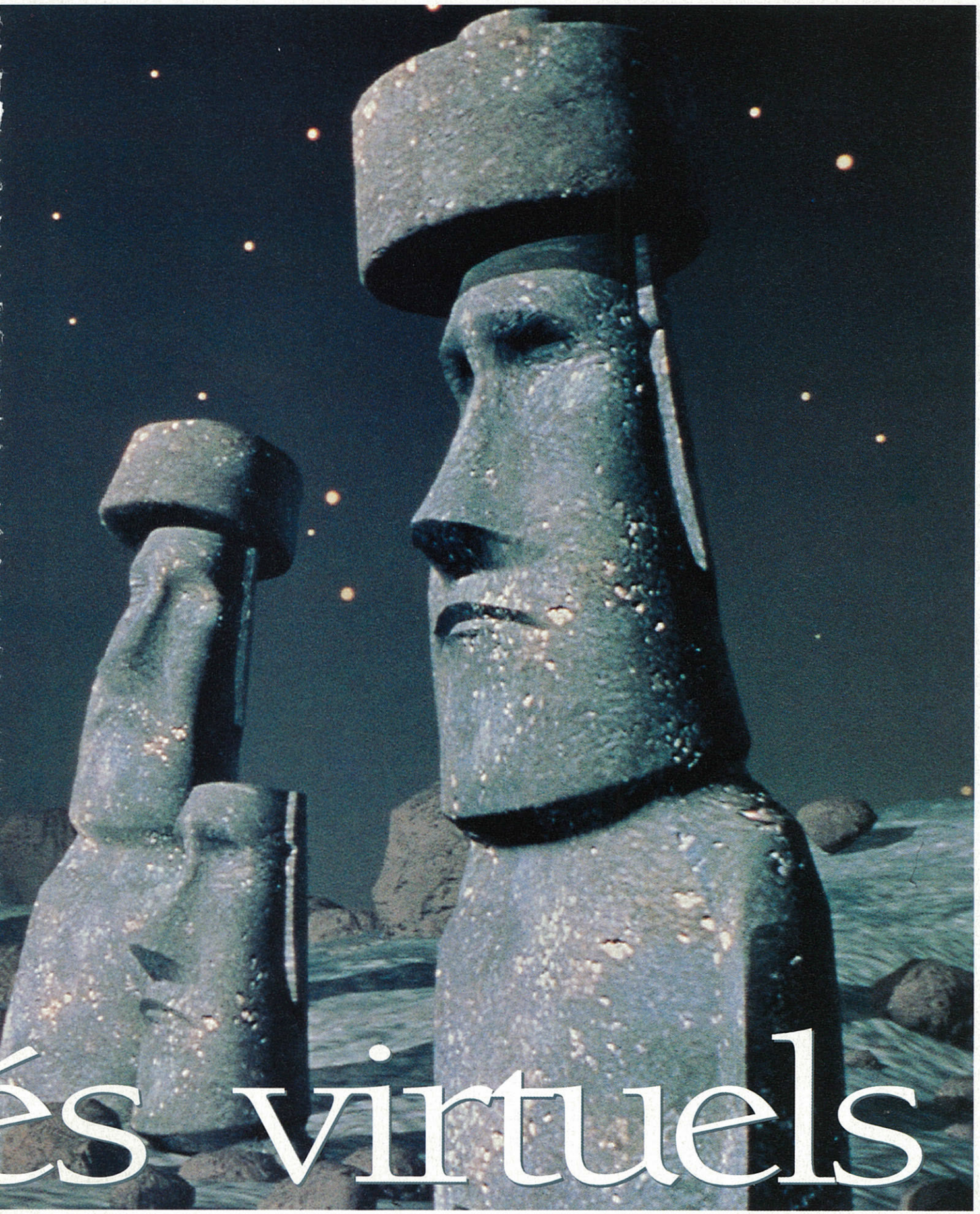
LA CITTA'DI GIOTTO - INFOBYTE/ENEL

***Des images surnaturelles, des animations plus vraies que nature, des visionnaires fous égarés au milieu d'intellos soporifiques... Imagina est une curieuse kermesse dont on repart les yeux remplis de couleurs féeriques, de poissons mythiques et de bulles somptueuses.***



## Instantané

REVE DE MOAI • LE METAMORPHE - © RELIEF



# és virtuels

# IMAGINA 95

## Des moments où l'on se sent transporté dans le temps

Mercredi 1er février. 10 heures 30. C'est la première conférence d'Imagina, et l'on s'ennuie ferme. Steve Benford, le britannique qui a ouvert le feu, se distingue par une approche prise de tête, manivelle dans le cervelet. Lorsqu'il ne nous soumet pas à de mornes diapositives à base de figures géométriques, l'universitaire se lance dans d'intenses élucubrations sur l'espace et l'aura des gens.

L'après-midi, rebelote. Une Américaine se lance dans une apologie de l'art du marionnettiste, qui, à l'entendre, serait à la base des animations à la Rise of the Robots. Puis elle nous entretient d'expériences paranormales et nous montre une vidéo avec une tribu noire qui anime un cadavre avant de le porter en terre.

Imagina est comme cela. Il faut s'attendre à voir défiler des individus insolites, dont le discours sera inintelligible ou hors contexte. Il semble que ce soit le prix à payer. Car dans le lot de ces atypiques, figure inévitablement un génie qui s'est insinué en douce. C'est la seule raison pour laquelle nous sommes prêts à supporter tant d'interminables prestations. Régulièrement, survient un exposé fantastique et visionnaire, la projection d'un film qui défriche des horizons inexplorés. Alors, on se dit que pour rien au monde on n'aurait voulu rater cela.

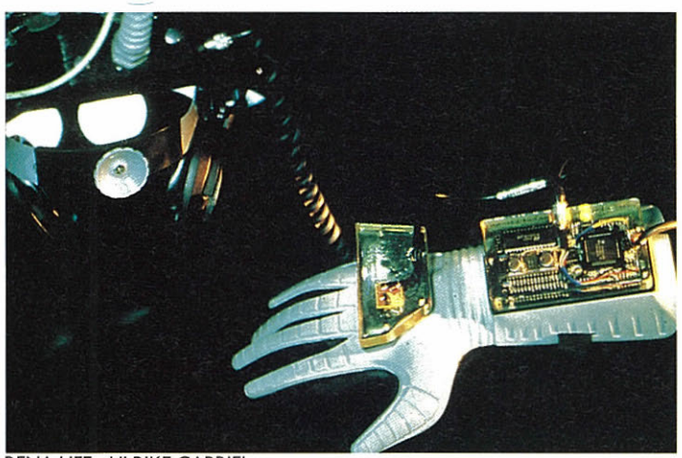
Imagina 95 a eu son lot de frissons, de ces moments où l'on se sent transporté dans le temps et l'espace vers des univers où le fabuleux règne en maître. Images mythiques ou hyperréalistes, jeux collectifs en temps réel, mariage dans le cyberespace... La manne était plantureuse.

### Cyber-mariage

Aimee Rosewall de Cybermind était venue présenter le premier cyber-mariage. Le 20 août 1994, Monika Liston et Hugh Jo ont échangé leurs vœux dans un environnement de Réalité Virtuelle. Comme l'explique Aimee, toutes sortes de lieux étaient envisageables pour la cérémonie : sur la Lune, sous la mer, sur les anneaux de Saturne... "Les possibilités sont illimitées et époustouflantes." Pourtant, les deux prétendants se sont montrés étrangement conservateurs, préférant un monde en images très proche du nôtre, dans lequel ils sont apparus sous leur propre image. Tandis que les deux tourtereaux arboraient un visiocasque, la famille et les amis pouvaient visualiser ce que percevaient Monika et Hugh sur un grand écran. Au final, on plaint le couple. Le baiser d'union n'a eu lieu que dans le monde virtuel, et l'étreinte n'était perceptible qu'en images. L'histoire ne dit pas s'ils ont fait des bébés en images de synthèse.

### Argile virtuelle

L'Argile Virtuelle est une création de la munichoise Ulrike Gabriel. Muni d'un casque et d'un gant Powerglove de Nin-



ARENA LIFE - ULRIKE GABRIEL

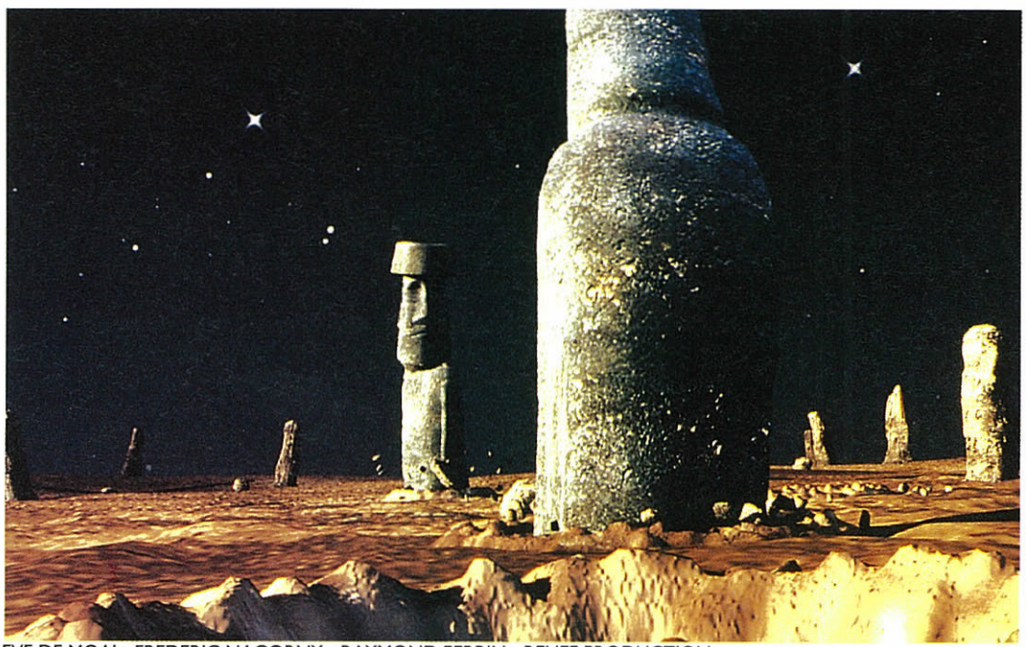


ARENA LIFE - ULRIKE GABRIEL

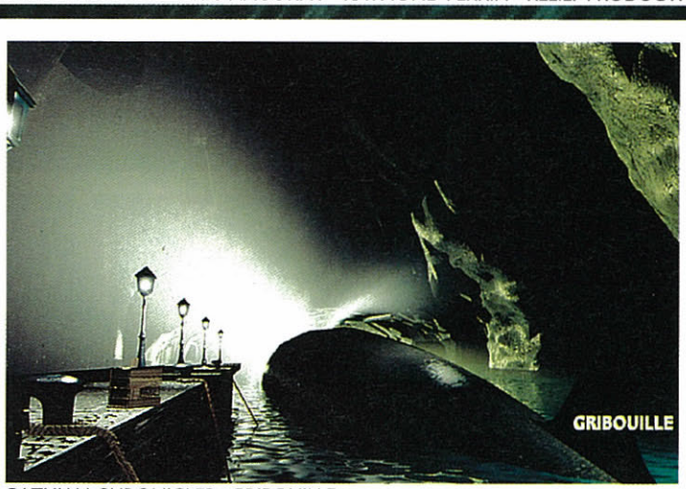


THE CYBERWEDDING OF MONIKA LINGSTON & HUGH JO - CYBERMIND

# et l'espace vers des univers où le fabuleux règne en maître.



REVE DE MOAI • FREDERIC NAGORNY • RAYMOND PERRIN - RELIEF PRODUCTION




AGATHIAN CHRONICLES - GRIBOUILLE



PIZZAROLLO - ELLIPSE • CANAL+ • MEDIALAB

tendo, l'utilisateur évolue dans un espace vide où ne figurent que des polygones. Il peut les attraper, changer leurs formes, les étirer... Ces créations aléatoires évoquent des générations spontanées de cristaux sur fond de verres entrechoqués. À la manière d'une peinture pop-art qui régénèrerait sans cesse, cette argile venue d'ailleurs se distingue par une permanence de la beauté. Revêtu de son visiocasque qui lui donne l'aspect d'un monstre issu de Stargate, l'utilisateur devient temporairement le créateur d'un univers.

## La marche des pierres

L'image de synthèse ne connaît pas les limitations physiques. À l'image des cartoons, tout est possible. Comme par exemple amener à se déplacer les grandioses statues de pierre de l'île de Pâques. Cet épisode "Rêve de Moaï" est le premier d'une série de 24 épisodes totalement réalisés en images de synthèses et destinés à une diffusion sur Canal+.

## Pizzarollo

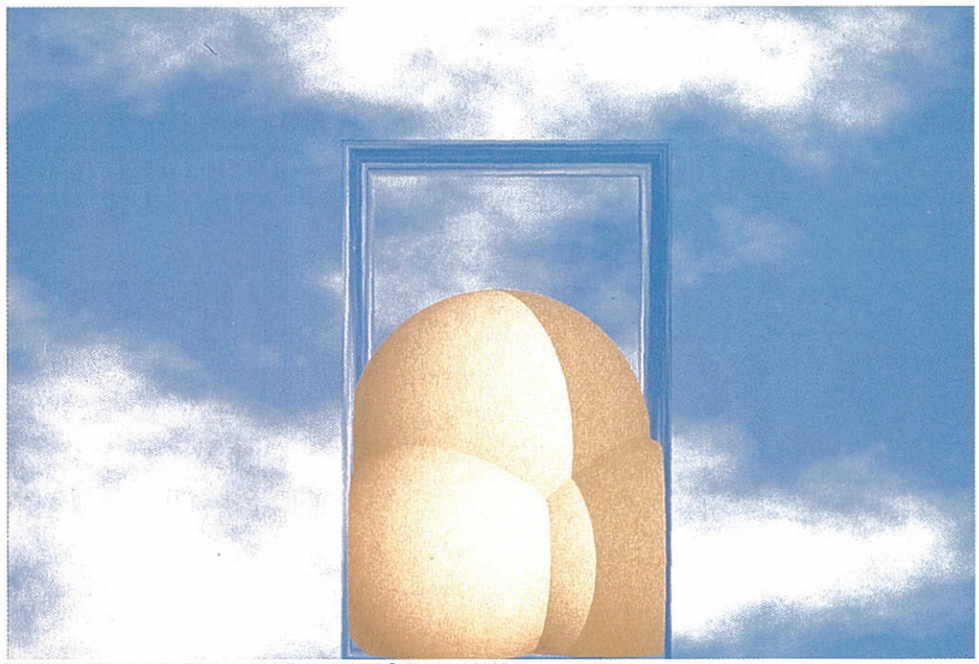
Désopilant ! À partir du lundi 6 mars, à 18 heures 30, Canal+ diffusera un jeu interactif au cours duquel deux téléspectateurs, en direct, téléphone en main, s'affronteront dans l'accomplissement d'une noble cause : livrer une pizza chez un client en 1'30 ! Oubliez les délires d'Hugo. Ce sont de vraies images de synthèse 3D que la télévision de ceux qui ne regardent pas la télé, va nous servir. Avec cet objet ô combien mythique des autoroutes de l'information : la fameuse pizza que l'on pourra obtenir à toute heure sur simple télécommande.

## Agathian Chronicles de Gribouille

Didier Pourcel de Gribouille ne cache pas son ambition : "réaliser des comédiens en images de synthèse tellement parfaits qu'il n'existera plus aucune limite à l'imaginaire. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Gribouille est sur la voie. Les "chroniques agathiennes" constituent un merveilleux conte dans lequel de rares acteurs véritables évoluent dans un décor de légende à base d'images de synthèse, avec en prime une belle égérie virtuelle. Les dix minutes que nous avons pu voir nous ont tenus en haleine, prouvant si besoin était que les images sur ordinateur sont capables d'une densité émotionnelle et féerique extraordinaire. La clé ? Un scénario qui tient la route. Une leçon pour ceux qui nous assènent d'insipides zappings et collages disgracieux, et croient s'en sortir en collant l'étiquette "Art" sur leurs barbouillages.

IMAGINA 95
SUITE

# IMAGINA 95



LE DIABLE EST-IL COURBE ? - M. BENAYOUN © Z.A/C+ 1995

## Le diable est-il courbe ?

Le ciel avec ses nuages blancs. On avance dans l'éther en se frayant un chemin, souris à la main. Surgit une forme ronde suggérant la peau humaine. Si nous traitons l'inconnue de manière ad hoc, elle émet de tendres soupirs de sensualité torride. À chacun de dénicher les prétendantes à l'extase et de faire durer les moments d'hédonisme débridé. L'auteur de cette application disjonctée, Maurice Benayoun, est un récidiviste du genre. Son œuvre précédente avait pour nom "Dieu est-il plat ?". Sans oublier la série des divins Quarks dont le delirium tremens avancé a fait se gondoler plus d'un téléviseur béatifié. Benayou for President !

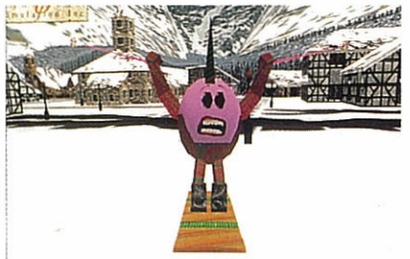
## La vie, mode d'emploi

Au secours... Karl Sims a entrepris de simuler le fonctionnement de... la vie ! Son idée : amener un ordinateur, en choisissant des nombres au hasard, à créer des codes génétiques et à engendrer des mutations. Sur l'écran, nous voyons se mouvoir des chaînes d'ADN virtuelles. Elles se manifestent sous la forme de cubes reliés entre eux et se mouvant à la manière de serpents de mer excités. Nous laissons faire mère Nature en version électronique, et bientôt, une forme de vie apparaît. Cette créature en vient à développer des solutions aux problèmes de son environnement. Des solutions que Sims lui-même n'avait jamais imaginées !

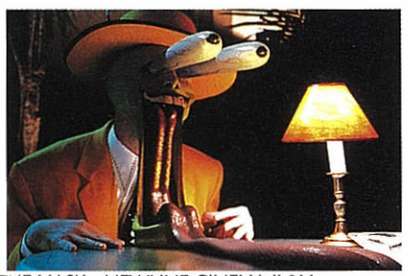
"Le programme est fondé sur le principe de la survie du plus fort, le concept de réussite étant défini par une source lumineuse. Les créatures sont mises à l'épreuve : elles peuvent nager, marcher, sauter, se nourrir, entrer en compétition avec d'autres... Certaines sont tuées, d'autres survivent. Celles qui réussissent le mieux connaissent des mutations : il leur pousse une queue, quatre têtes..."

Observer les créatures de Karl Sims en action donne l'impression d'assister en direct à la génèse de l'existence. Les gènes des survivants se mélangent et donnent lieu à de nouvelles créatures. Au fil des mutations, une entité combine les composantes de plusieurs chaînes gagnantes.

On resterait des heures à observer ces entités. Peut-être, par leur comportement apparemment imprévisible, nous apprennent-elles quelque chose sur nous-mêmes ? Car, comme dans le monde réel, la survie est fonction de critères changeants, et les solutions d'hier peuvent ne pas convenir aux problèmes de demain. Ainsi, lorsque plusieurs créatures évoluées ont pour jeu d'attraper un cube, chacune adapte sa stratégie d'attaque en fonction des membres et aptitudes qu'elle a développés. Certaines tentent de refouler leur compétiteur, d'autres jouent sur la souplesse et choisissent d'éloigner le cube... Le plus étrange se produit lorsque l'on place face-à-face deux créatures de nature identique. Fort curieusement, l'une d'elles finit par gagner. Une troublante incursion dans le théâtre de l'existence.



TETE D'OEUF - PARADIGM



THE MASK - NEWLINE CINEMA IL&M



SIRENA - A.BONNEFOUS • CNBDI/D.I.N.



SIRENA - A.BONNEFOUS • CNBDI/D.I.N.



SIRENA - A.BONNEFOUS • CNBDI/D.I.N.

# Maître Ulrich et les bio-jeux

Le thème du jeudi après-midi s'intitulait "Les leurres virtuels", et la monotonie était la norme. Les baillements gagnaient les rangées. D'aucuns se frottaient les yeux ou allaient jusqu'à s'endormir. Et puis il est arrivé. Rebelle et rock'n'roll, il a réveillé l'audience le temps de 20 minutes électriques, à la manière d'un solo de Pearl Jam égaré sur le programme de FIP. Philip Ulrich est notre Steve Jobs national. Il possède la même qualité de perception furieuse et pertinente, cette flamme du surdoué communiquant qui lacère les conventions et impose une vision d'une extrême audace, à un rythme qui laisserait exsangues les danseurs de techno. La conférence d'Imagina, c'était incontestablement celle-là. Voici l'essentiel d'un discours survolté, dont l'impact fut babylonien.

"Je peux vous affirmer aujourd'hui que le jeu vidéo est le secteur qui produit le plus d'images de synthèse sur la planète. La raison est simple : il existe un véritable marché, et partant, des gens prêts à mettre 1 million de dollars sur la table. Alors que la plupart des belles images que l'on voit ici à Imagina finissent souvent dans des armoires anti-feu. Notre art est complexe, et l'interactivité a son prix : un jeu peut contenir plus de programmes en assembleur que tous les fabuleux outils que nous voyons présentés sur les stands d'Imagina."

"Le jeu vidéo est un fabuleux champ d'expérimentation, qui oblige à précéder sans cesse les tendances et développer les outils les plus affûtés : compactage de données, 3D temps réel... Les vieux concepts de Mario ou Sonic sautillant sur leurs plates-formes sont à ranger dans les archives et les poussières de l'Histoire."

"La 3D et l'immersion vont permettre l'apparition de bio-jeux ou jeux vivants."

"Les techniques de 3D temps réel peuvent nous immerger dans des espaces virtuels identiques à la réalité : catacombes, forêts... L'innovation réside dans la vitesse de calcul de ces images. Chaque micro-seconde gagnée autorise plus d'action dans le jeu, d'où une course frénétique contre le temps... Les jeux se règlent aujourd'hui comme une Formule 1. Ces prouesses de calcul nous plongent dans le cybermonde."

"Imaginez des personnages vivant dans ce monde virtuel, et obéissant à des règles simples dictées par un scénario : tel monstre doit se nourrir de chair fraîche, chasser, dormir la nuit... Imaginez maintenant une splendide créature blonde et pulpeuse qui se promène près de la cabane du monstre. Vous, le joueur, via l'interface, courtisez la fille en lui parlant de la pluie et du beau temps. Dans le monde réel, elle s'appelle Albert et joue à travers le réseau sur son PC via un modem taïwanais. Comme le monstre a bien chassé les Elfes - d'autres joueurs qui ont tenu leur rôle - la blonde pulpeuse est d'accord pour se reproduire avec lui. Cela fait une dizaine de nouveaux monstres en plus, qui vont à leur tour chasser. Ainsi va la cyber-vie".

"Le bio-jeu est un merveilleux champ d'expérience. Ce n'est pas de la science-fiction. Des jeux comme Doom, Magic Carpet, Commander Blood, utilisent quelques-unes des techniques évoquées ici. La dernière caractéristique du jeu consiste à adapter le "gameplay" en générant un mode superviseur. La souris bouge ? quelqu'un est donc en train de jouer. Le joueur piétine ? le mode superviseur va se déclencher et lui venir en aide."

"S'ajoute le test des dates. J'ai hâte de voir apparaître des jeux dans lesquels de nouveaux espaces s'ouvriraient au bout de six mois, un an... avec l'apparition de nouveaux monstres..."

"Après 14 années passées à développer des jeux, je considère que le jeu vidéo entre dans l'âge de sa puberté cybernétique. Les machines à rêver n'ont plus rien à envier aux gros ordinateurs. Pentium, Saturn, PowerMac, PS-X... Il en sort de toute part."

"L'ère du multimédia, à peine née, est déjà dépassée, nous entrons dans l'ère du biomédia : le média vivant. Le cyber est partout. Il façonne la société".

"Dans cette nouvelle société, les bio-jeux ont pour mission de préparer les gens au monde de demain. Plus il y aura d'ordinateurs et de bio-jeux dans les foyers, et plus la technologie sera comprise et contrôlée par chacun de nous."

"Je suis fier de contribuer à l'éveil des consciences. Car le jeu vidéo, c'est aussi une culture, une pulsion rebelle, une curiosité à vif, un instinct de survie à tout prix."

"Je pense à tous ces hackers, ces millions de kids, accrocs devant leur console ou leur micro. Je sais qu'ils savent désormais casser le code qui abat l'implacable Boss de fin de niveau."

"S'il existe encore quelques aventures à vivre, quelques nouveaux mondes à conquérir, quelques sensations fortes, c'est bien là qu'ils se trouvent."

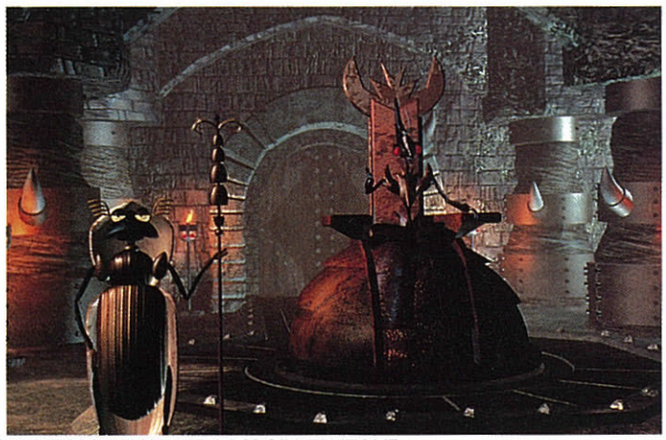
"Car nous assistons à un événement unique, colossal et fascinogène. Un événement probablement aussi important pour l'humanité que le big bang ou la formation d'un système solaire."

"La naissance d'un Univers, d'un Monde Nouveau."

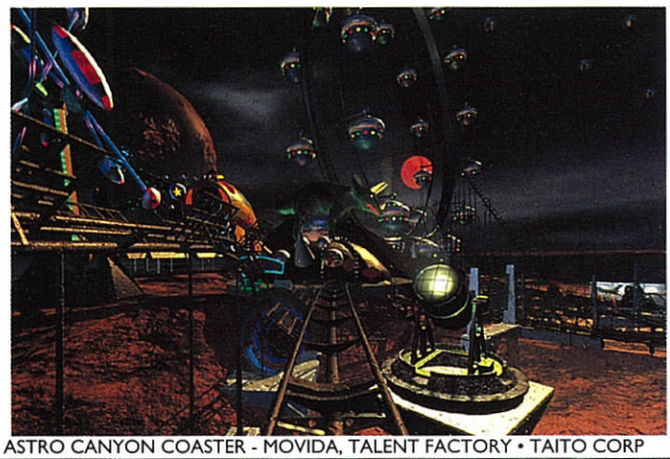
"Un deuxième Monde."



CLOCK, MODIVA, THE SCI-FI CHANNEL - TALENT FACTORY



INSEKTORS, RENATO/G. LACROIX, FANTOME



ASTRO CANYON COASTER - MOVIDA, TALENT FACTORY • TAITO CORP

# EUROPEAN Challenge

## KICK OFF 3

*Futurs champions, à vos crampons !*

# QUI SERA ELU MEILLEUR BUTEUR de L'ANNÉE ?

joystick

Ubi Soft ENTERTAINMENT

PLANETE FOOT

ANCO

**1er prix**

GATEWAY2000
*"You've got a friend in the business."®*



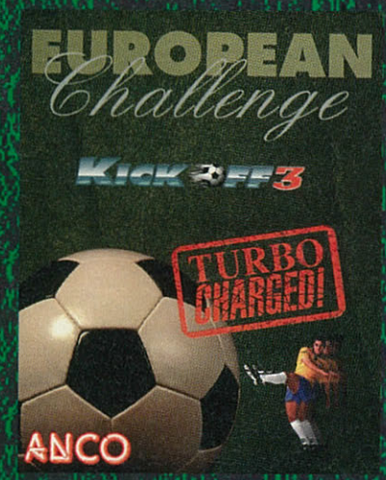
EXTRAITS DU RÈGLEMENT :

1/ La participation est ouverte à tous à l'exception des membres d'Ubi Soft et de Joystick.

2/ Elle implique l'envoi d'une disquette PC 3.5 ou Amiga (portant vos noms et adresse), avec votre meilleur but avant le 30 mars 1995 à minuit à :

Concours European Challenge, JOYSTICK,
10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret cedex.

3/ Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande.




Disponible en version française sur PC 3.5, PC CD-ROM et Amiga






*Pour le savoir, entraînez-vous à European Challenge et envoyez votre plus beau but sur une disquette PC 3.5 ou Amiga (avec une étiquette portant vos noms et adresse) à :*

**JOYSTICK,**
**Concours European Challenge,**
**10, rue Thierry Le Luron,**
**92592 Levallois-Perret Cedex.**

*Les meilleurs seront sélectionnés par la Rédaction et recevront des lots prestigieux !*

# 1er prix :

- **Un ordinateur P5-60 Family PC Gateway 2000**
  (Processeur Intel Pentium 60MHz, lecteur CD-ROM double vitesse, Sound Blaster 16, 8 Mo RAM, Disque dur IDE 540 Mo, Carte vidéo PCI 2 Mo, Moniteur 15'', ensemble de logiciels pour la famille)
- Un abonnement à Planète Foot
- Un T-Shirt

(Valeur 18 000 FF)



## 2ème prix :

- Un Kit Multimédia Family PC (*)
- Un abonnement à Planète Foot
- Un T-shirt

(Valeur 3 500 FF)




(Le kit Family PC comprend : un lecteur CD-Rom quadruple vitesse, une carte sonore 16 bits, un casque Labtec LT15 et 6 CD-ROM interactifs en version française intégrale).

## 3ème prix :

- Une carte radio FM stéréo Radio Média
- Un abonnement à Planète Foot
- Un ballon "Planète Foot"
- Un T-shirt

(Valeur 1 500 FF)




## 4ème prix :

- Une paire d'enceintes 2 x 80 watts Sound Booster
- Un abonnement à Planète Foot
- Un ballon "Planète Foot"
- Un T-shirt

(Valeur 1 000 FF)




**5ème prix au 10ème prix :**
- Un abonnement à Planète Foot
- Un ballon "Planète Foot"
- Un T-shirt

(Valeur 500 FF)

**11ème prix au 20ème prix :**
- Un T-shirt

©1994 ANCO GAMES

# Simulation

***Vous aimez la simulation de vol, mais vous ne connaissez pas le CSP ? Grave erreur, il s'agit du premier Centre de Simulation de Paris qui vient d'ouvrir ses portes à La Villette, au 26, avenue Corentin Cariou (juste après le Quick Burger, au-dessus du Cinaxe, pouvez pas le rater).***

Une volée de marches métalliques, un bout de passerelle et le temps de pousser des portes munies de hublots, vous voilà sur place. Après un coup d'œil au magasin show-room présentant les derniers arrivages en matière de simulations de vol et d'accessoires, le CSP s'offre à vous.

Créé par SimulCenter (à qui l'on doit l'excellent Antille pour FS4) et Euro-Simulation, le CSP se propose d'initier les passionnés au vol sur simulateur dans les meilleures conditions possibles. Sur place, 8 postes de pilotage (4 civils et 4 militaires), permettent d'apprendre à tirer au mieux parti, c'est-à-dire avec un "modus operandi" le plus près possible de la réalité, des meilleures simulations de vol : FS5, Elite Pro, Falcon, A-320, etc. Les postes de pilotage, équipés de commandes de vol, tournent sur Pentium 90. Avant chaque vol ou chaque mission, les pilotes assistent à un briefing, avec vidéo à l'appui. Ensuite, aidés d'un instructeur, ils peuvent livrer des combats en réseau ou bien parfaire leurs connaissances du vol aux instruments, apprendre à réaliser une approche réaliste, peaufiner leur arrondi, etc. Dans ce royaume de la simulation, les instructeurs civils sont néanmoins de vrais pilotes, et les instructeurs militaires de vrais militaires.

Naturellement, on attend ici de pied ferme Tower, de BAO, qui sera connecté aux postes de pilotage FS5 dès son arrivée. Les cockpits Thrustmaster, pour la plupart équipés de HP basse fréquence, restituent les vibrations, et bientôt, l'une des cabines sera montée sur vérins afin de reproduire les mouvements de l'appareil. En cas de panne ou d'impact, il sera même possible d'envoyer de la fumée au pauvre pilote. Heureusement, celui-ci sera équipé d'un masque à oxygène (en fait alimenté en air). Pour rejoindre cette joyeuse équipe de fondus, pardon, de passionnés (ce sont souvent les mêmes et c'est pour ça qu'ils sont efficaces), il vous en coûtera 450 francs par an, ainsi que de 32 francs à 63 francs par heure de vol, un tarif dégressif étant appliqué suivant le nombre de cours payés d'avance. Le prix inclut également la formation théorique. Essayez, vous ne pourrez plus vous passer d'ailes !



Ce cockpit sera bientôt monté sur vérins.

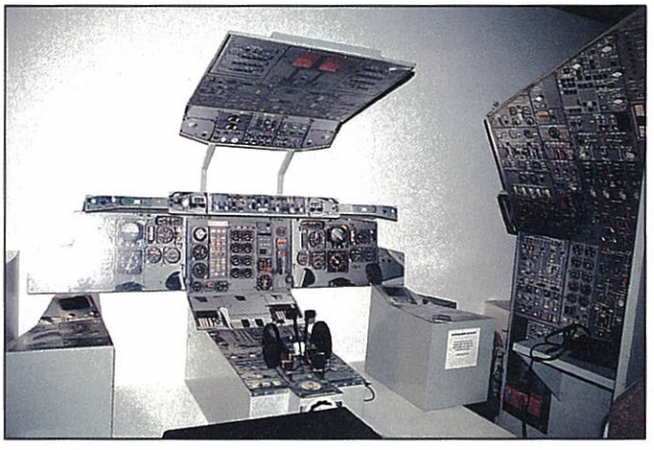




La salle de briefing.



Les postes FS5 permettent de piloter dans les meilleures conditions possibles.



La cabine de A-320 en double commande sera bientôt opérationnelle.

# REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

**30 à 70% moins cher que les jeux neufs.**

# ACHETEZ

**3615 SCOREGAMES**
Commandes, nouveautés ...

**Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...**
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 12 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89
- Parking : Maubert ou Parcmètre

V.P.C.

**Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...**
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 12 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

## + 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

## DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

## MEGA CD / SATURN (dispo)

**(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)**

MEGA-CD 2 Francais (occasion) 990 F CONSOLE 32 X 1290 F
CONSOLE SATURN (VERSION PAL) DISPO TEL

**MEGA CD Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ROAD AVENGER | 49 F | ECCO LE DAUPHIN | 169 F | THUNDERHAWK | 169 F |
| SEWER SHARK | 149 F | INXS | 169 F | YUMENI MYSTERI MANSION | 169 F |
| AFTER BURNER III | 169 F | MICROCOSM | 169 F | GROUND ZERO TEXAS | 199 F |
| BATMAN RETURN | 169 F | PRINCE OF PERSIA | 169 F | SILPHEED | 199 F |
| CHUCK ROCK II | 169 F | SONIC | 169 F | WWF RAGE IN THE CAGE | 199 F |

**MEGA CD Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FATAL FURY | TEL | MORTAL KOMBAT | 199 F | DUNE | 449 F |
| HEIMDALL | TEL | FIFA SOCCER | 299 F | ECCO 2 | 449 F |
| SAMOURAI SHODOWN | TEL | PITFALL | 299 F | EYE OF THE BEHOLDER | 449 F |
| FLINK | 149 F | ANOTHER WORLD | 349 F | JURASSIC PARK | 449 F |
| TERMINATOR | 149 F | LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet) | 349 F | MEGARACE | 449 F |
| ECPN BASEBALL | 199 F | NBA JAM | 349 F | STAR WAR | 449 F |
| MICKEYMANIA | 199 F | CORPSE KILLER | 399 F | NIGHT TRAP (2CD) | 499 F |

**SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | CLOCKWORK KNIGHT | TEL |
| GALE RACER | TEL | MYST | TEL | VICTORY GOAL | TEL |
| GOTHA | TEL | TAMA | TEL | VIRTUA FIGHTER | TEL |

*15 jeux attendus en Mars 95*

## NEO-GEO

**+ DE 300 JEUX DISPONIBLES**
**LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE**

CONSOLE* NEO-GEO(+ 1 JEU) 1290 F CONSOLE CD ROM NEO-GEO 3290 F
Mémory Card* 159 F MANETTE 499 F

**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FATAL FURY | 249 F | FATAL FURY 2 | 349 F | WORLD HEROES 2 | 399 F |
| WORLD HEROES | 299 F | SUPER SIDEKICK | 399 F | SAMOURAI SHODOWN | 699 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GALAXY FIGHT | TEL | KING OF FIGHTER II | 429 F | TOP HUNTER | 429 F |
| AEROFIGHTER | 429 F | SAMOURAI SHODOWN II | 429 F | AGRESSOR OF DARK COMBAT | 499 F |
| FATAL FURY SPECIAL | 429 F | SUPER SIDEKICK 2 | 429 F | DUNK DREAM | 499 F |

## CDX CHARME

**ESPACE LIBRE SERVICE RESERVÉ AUX ADULTES**
**+ DE 400 CD DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS**

**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ASIAN DREAM GIRL | 139 F | DREAMS GIRLS | 249 F | DREAM MACHINE | 275 F |
| PORN BIRD | 139 F | GIRLS OF VIVID N°2 | 249 F | SECRET INTERACTIVE | 275 F |
| NIGHTRIPS | 149 F | LADIES CLUB | 249 F | NIGHT WATCH INTERACTIF | 299 F |
| CAT WOMAN | 249 F | LEGEND KAMASUTRA | 249 F | VIRTUAL VIXENS | 314 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| VIRTUAL VEGAS | TEL | VIRTUAL ESCORT | 449 F | SAM BOTTE | 499 F |
| HIDDEN OBSESSIONS | 249 F | BRIGITTE «LIVE» | 499 F | PENTHOUSE INTERACTIVE | 625 F |

**VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H**
LIVRAISON COLISSIMO (Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

## SONY PLAYSTATION

**DISPO TEL**

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

PARODIUS TEL RIDGE RACER TEL TOH SHIN DEN TEL

*20 jeux attendus en Mars & Avril 95*

## CD 32

**+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F**

**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ARABIAN NIGHT | 99 F | OVERKILL & LUNAR | 139 F | CAPTIVE 2 LIBERATION | 159 F |
| ALFRED CHICKEN | 139 F | PIRATE GOLD | 139 F | DANGEROUS STREET | 159 F |
| LABYRINTHE OF TIME | 139 F | SENSIBLE SOCCER | 139 F | NIGEL MANSELL | 159 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| RISE OF THE ROBOT | TEL | LAMBORGHINI | 249 F | UFO | 299 F |
| CANNON FODDER | 199 F | LOST VIKING | 249 F | MANCHESTER UNITED | 299 F |

## JAGUAR

1790 F **CONSOLE JAGUAR**
**+ 1 JEU**

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F Lecteur CD ROM JAGUAR DISPO EN MARS

**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| BRUTAL SPORTS | 249 F | DINO DUDES | 249 F | TEMPEST 2000 | 249 F |
| CRESCENT GALAXY | 249 F | RAIDEN | 249 F | WOLFENSTEIN 3D | 249 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| CANNON FODDER | TEL | RAYMAN | 449 F | CHECKERED FLAG 2 | 499 F |
| BUBSY II | 449 F | SYNDICATE | 449 F | DOOM | 499 F |
| CLUB DRIVE | 449 F | THEME PARK | 449 F | IRON SOLDIERS | 499 F |
| DOUBLE DRAGON V | 449 F | VAL D'ISER SKIING | 449 F | KASUMI NINJA | 499 F |
| DRAGON | 449 F | ALIENS VS PREDATOR | 499 F | RISE OF THE ROBOT | 499 F |

## 3 DO

**+ DE 500 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)**

CONSOLE 3 DO + 2 jeux TEL JOYSTICK 6 boutons TEL
PISTOLET 3 DO 399 F MANETTE SUPPL. 249 F

**Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| JOHN MADDEN FOOTBALL | 199 F | OFF WORLD INTERCEPTOR | 249 F | NIGHT TRAP | 279 F |
| DRAGON'S LAIR | 249 F | TOTAL ECLIPSE | 249 F | SUPER WING COMMANDER | 279 F |
| MAD DOG MAC CREE | 249 F | REBEL ASSAULT | 259 F | WAY OF THE WARRIORS | 279 F |

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| RISE OF THE ROBOT | TEL | DEMOLITION MAN | 375 F | ROAD RASH | 375 F |
| SUPER STREET FIGHTER II | TEL | GEX | 375 F | SAMOURAI SHODOWN | 375 F |
| QUARANTINE | 299 F | NEED FOR SPEED | 375 F | SEAL OF THE PHARAON | 375 F |
| SHOCKWAVE II | 299 F | NOVASTORM | 375 F | STATION INVASION | 375 F |
| FIFA SOCCER | 349 F | QUARANTINE | 375 F | THEME PARK | 375 F |
| CRIME PATROL | 375 F | REBEL ASSAULT | 375 F | 3D ATLAS | 449 F |

## CD ROM PC & MAC

**+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS**

LECTEUR CD ROM double vitesse TEL Carte sonore + Enceinte TEL
Joystick 129 F MANETTE 99 F

**Exemple de prix (JEUX NEUFS) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 TH HOUR | TEL | MARCO POLO | 329 F | HELL | 399 F |
| AMAZONE QUEEN | TEL | QUARANTINE | 329 F | INFERNO | 399 F |
| BIOFORGE | TEL | SPACE QUEST ANTHOLOGY | 329 F | IRON ASSAULT | 399 F |
| DARK FORCES | TEL | TACOPS | 329 F | KLICK & PLAY | 399 F |
| MARCO POLO | TEL | FRONTIER COMPILATION | 349 F | KING'S QUEST ANTHOLOGY | 399 F |
| SENSIBLE GOLF | TEL | GREAT NAVAL BATTLE II | 349 F | LITTLE BIG AVENTURE | 399 F |
| TIE FIGHTER | TEL | KING QUEST 7 | 349 F | WOODRUFF | 329 F |
| GENESIA | 199 F | WINGS OF GLORY | 349 F | MYST | 399 F |
| SUPER SKI PRO | 199 F | STAR CRUSADERS | 349 F | PGA TOUR GOLF | 399 F |
| CORRIDOR 7 | 249 F | SUPER KARTS | 349 F | RISE OF THE ROBOTS | 399 F |
| CARTON ROUGE | 299 F | SUPER STRIKE COMMANDER | 349 F | SAGA OF ACES | 399 F |
| CYCLEMANIA | 299 F | TRANSPORT TYCOON | 349 F | SAM & MAX (VF) | 399 F |
| DESERT STRIKE | 299 F | DELTA V | 369 F | SIM CITY ENHANCED | 399 F |
| FIFA SOCCER | 299 F | DAWN PATROL | 379 F | STAR TREK (25HT) | 399 F |
| JUNGLE STRIKE | 299 F | RETURN TO RINGWORLD | 379 F | SYBERWAR | 399 F |
| KYRANDIA 3 | 299 F | ALONE IN THE DARK 3 | 399 F | US NAVY FIGHTER | 399 F |
| MORTAL KOMBAT | 299 F | ARMORED FIST | 399 F | THE HORDE | 429 F |
| NASCAR | 299 F | CREATURE SHOCK | 399 F | CYBERIA | 449 F |
| NOVASTORM | 299 F | DRAGON'S LORE | 399 F | DOOM | 449 F |

**Exemple de prix (JEUX OCCASION) :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| MEGARACE | 139 F | SUBWAR | 249 F | CONSPIRACY | 299 F |
| REBEL ASSAULT | 199 F | BENEATH A STEAL SKY | 275 F | MAGIC CARPET | 299 F |
| WORLD CUP USA 94 | 199 F | COMMANCHE | 275 F | OUTPOST | 299 F |
| TFX | 239 F | GABRIEL KNIGHT | 275 F | HELL CAB | 314 F |
| DAY OF THE TENTACLE | 249 F | INCA II | 275 F | WING COMMANDS III | 314 F |
| IRON HELIX | 249 F | LOST IN TIME | 275 F | KING QUEST 6 | 329 F |
| KING QUEST 5 | 249 F | MAD DOG | 275 F | MAD DOG 2 | 349 F |
| MONKEY ISLAND | 249 F | RETURN TO ZORK | 275 F | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 349 F |

**GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!**

## CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

***Un choix de + 900 CD neufs & occasions***

| | NEUF | OCC. | | |
|---|---|---|---|---|
| Lecteur CDI 450 + 1 manette | 2490 F | 1690 F | Manette supplémentaire | 289 F |
| Lecteur CDI 210 + 1 manette | 2990 F | 2090 F | Carte Full Motion vidéo | 1990 F |
| Lecteur CDI 220 + 1 manette | 3990 F | 2790 F | Souris | 289 F |

**Exemple de prix CD FILMS OCCASION :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| BLACK RAIN (VF) | 139 F | LIAISON FATALE (VF) | 139 F | STAR TREK VI (VF) | 139 F |
| GHOST (VF) | 139 F | PROPOSITION INDECENTE (VF) | 139 F | UN POISSON NOMME WANDA (VF) | 139 F |

**Exemple de prix CD OCCASION DIVERS :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| BATTLESHIP | 139 F | MYSTIC MIDWAY | 199 F | LITIL DIVIL | 239 F |
| PINBALL | 139 F | POWER HITTER | 199 F | OPEN PALM SPRINGS | 239 F |
| DARK CASTLE | 169 F | ANGE ET DEMON | 209 F | SPACE ACE | 239 F |
| DIMO'S QUEST | 169 F | OTHELLO | 209 F | ZELDA | 239 F |
| SARGON CHEAS | 169 F | ASTERIX | 239 F | INCA | 279 F |
| VIDEO GRAND PRIX | 169 F | JOY OF SEX | 239 F | INTERNATIONAL TENNIS OPEN | 279 F |
| ALIEN GATE | 199 F | HOTEL MARIO | 239 F | DICTIONNAIRE HACHETTE | 680 F |

**Exemple de prix CD FILMS NEUF :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| APOCALYPSE NOW | 189 F | LE FLIC DE BEVERLY HILLS 2 | 189 F | RAIN MAN | 189 F |
| CROCODILE DUNDEE II | 189 F | LES SURVIVANTS | 189 F | STAR TREK II | 189 F |
| JEUX DE GUERRE | 189 F | POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE | 189 F | UN PRINCE A NEW YORK | 189 F |
| **Exemple de prix CD NEUF DIVERS :** | | CHAOS CONTROL | TEL | LES VINS DE FRANCE | 489 F |
| JOURNAL INTERACTIF 1994 | TEL | APPRENTICE | 349 F | MUTANT RAMPAGE | 349 F |
| STING CONCERT | 159 F | ASTERIX | 349 F | SPACE ACE | 349 F |
| SCOTLAND YARD | 249 F | JOHNNY HALLYDAY | 349 F | BURN CYCLE | 399 F |
| FLINSTONES JETSONS | 299 F | LITIL DIVIL | 349 F | MAD DOG MAC CREE | 399 F |

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
* OCCASION Offre dans la limite des stocks disponibles.
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

## ☆☆☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆☆☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

***ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE*** lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 600 POINTS SCORE | 1 Cadeau Surprise | 2000 « | 1 Calculatrice |
| 800 « | 1 Porte monnaie multicolore | 2200 « | 1 Chronomètre |
| | | 2400 « | 1 Pendulette |
| 1000 « | 1 Sacoche banane | 2600 « | 1 Balladeur K7 |
| 1200 « | 1 Casquette | 2800 « | 1 Transistor FM |
| 1400 « | 1 Tee Shirt | 3000 « | 1 Appareil photo |
| 1600 « | 1 Montre sport | 3200 « | 1 Reveil radio |
| 1800 « | 1 Balladeur radio | | |

***CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS***

## NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY • CD ROM PC
•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

## BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I

| TITRE | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) | CONSOLE : 60 F | 30 F |
| TOTAL A PAYER | | |

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_____I
Date expiration : . . / . .
Signature .....

JOYSTICK 03/95

## COMPATIBLE ULTRASOUND

Le constructeur hollandais Primax propose, depuis peu, une carte son 100 % compatible Gravis UltraSound. 512 Ko de Ram extensible à 1 Mo, 32 voix, triple interfaces CD, port joystick, ses caratéristiques restent proches de la Gravis sur de nombreux points. Avec un prix inférieur à 1 000 francs, elle est livré avec un micro, les émulateurs softs SoundBlaster et Roland et la chaîne Sound Impression.

**Fabricant : Primax**
**Distributeur : (16) 99.56.67.97**







## ET UN TURBO, UN...

Le Turbo 1 n'est autre que le premier joypad compatible avec la 3DO. D'une prise en main plus agréable que le pad original, il bénéficie surtout d'un mini-manche pouvant se visser au milieu du disque à huit directions. Son inconvénient : impossible de brancher un second joy ni même un casque.

**Distributeur : Ultima**
**Téléphone : (1) 43.38.11.96**
**Prix TTC : 249 F TTC**

## ELLES CONNAISSENT LA MUSIQUE

Quoi de plus agréable que d'avoir le son qui sort de l'écran lorsque l'on joue à un jeu vidéo ? Le PerfectSound VS127 se compose justement de deux enceintes très fines à placer sur les bords de votre moniteur. Entièrement isolées, elles ne présentent aucun risque pour ce dernier. La qualité sonore amplifiée est, quant à elle, satisfaisante.

**Fabricant : ViewSonic**
**Importateur : ViewSonic**
**Téléphone : (1) 47.72.63.43**
**Prix TTC : 980 F TTC**



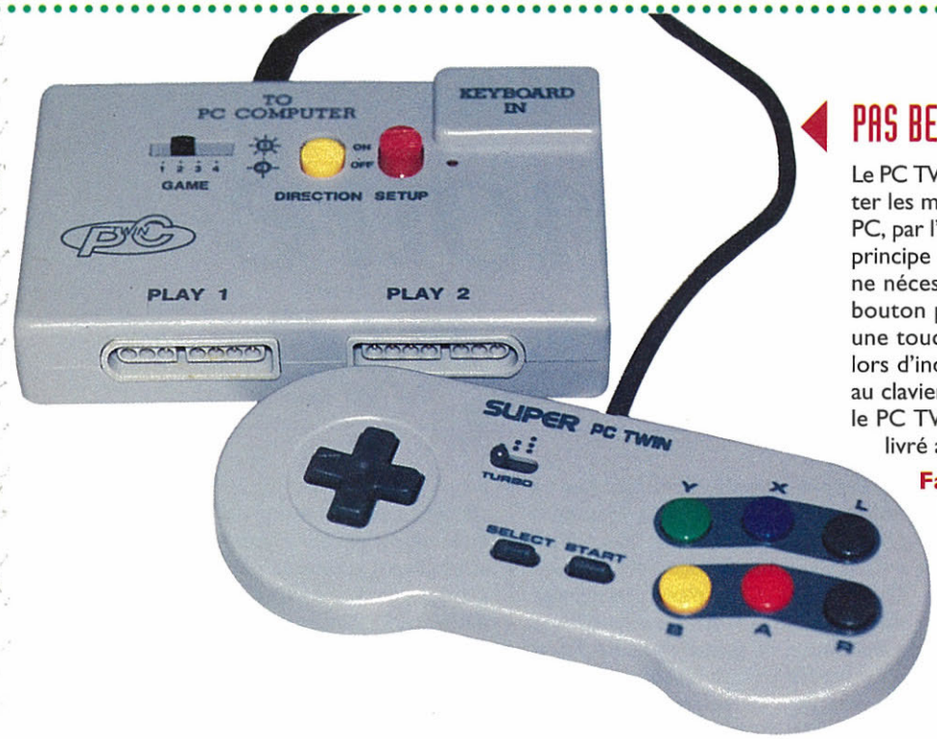




## PINKY EN EST CONTENT

Sous le nom de SoundBooster, se cachent deux enceintes amplifiées de 80 watts. Aux dires de Pinky, qui en a récemment fait l'acquisition, le son rendu est d'excellente qualité, y compris dans les basses (bien qu'il doute encore de leur véritable puissance). À noter qu'elles se raccordent directement à la prise secteur. En tous cas, c'est vraiment pas cher !

**Distributeur : Ubi Soft**
**Téléphone : (1) 48.18.50.00**
**Prix TTC : 490 F TTC.**




## PAS BETE DU TOUT

Le PC TWIN vous permet de connecter les manettes SuperFamicom sur PC, par l'intermédiaire du clavier. Le principe est extrêmement simple et ne nécessite aucun driver. Chaque bouton peut être redéfini comme une touche du clavier. Il suffit dès lors d'indiquer au jeu que l'on joue au clavier, alors qu'en fait on utilise le PC TWIN. Un excellent produit livré avec une manette.

**Fabricant : PC TWIN**
**Distributeur : Ubi Soft**
**Téléphone : (1) 48.18.50.00**




## ÇA FLEUR BON, CHEZ ORCHID

La carte Kelvin MPEG regroupe à la fois une carte vidéo SVGA et une carte de décompression MPEG. De performance très correcte sous DOS et Windows, elle s'agrémente de drivers aux fonctionnalités étendues comme la loupe ou le bureau virtuel. D'un rapport qualité-prix très abordable, la Kelvin est en plus compatible avec les jeux écrits pour la ReelMagic. Disponible aujourd'hui en VLB, elle le sera prochainement en PCI.

**Fabricant : Orchid**
**Téléphone : (1) 47.80.70.50**
**Prix TTC : 2 990 F TTC**

## TRUST VIDEO MASTER MPEG

Cette nouvelle carte MPEG vient concurrencer la ReelMagic. Fonctionnant sous DOS et sous Windows, elle dispose d'une sortie vidéo pouvant être raccordée avec un téléviseur, et d'une sortie son pour la chaîne Hi-Fi. À réserver aux amateurs de films en CD.

**Fabricant : Trust**
**Importateur : Aashima France**
**Téléphone : (1) 49.63.43.33**
**Prix TTC : 2 700 F TTC**





GÉNÉRATION MICRO

43 20 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS

MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h

LA SOLUTION OCCASION !
MATERIELS, LOGICIELS ET ACCESSOIRES

| AMIGA | | ATARI | |
|---|---|---|---|
| A500 512 K: | 800 Frs | 520 stf 512K: | 600 Frs |
| A500 1Mo: | 1100 Frs | 1040 stf: | 1100 Frs |
| A500+: | 1100 Frs | 520 Ste 512k; | 800 Frs |
| A600 1Mo: | 800 Frs | 1040 Ste 1Mo; | 1100 Frs |
| A1200 2Mo: | 1800 Frs | STE 2 Mo: | 1500 Frs |
| A1200 HD: | N.C. | STE 4 Mo: | 2000 Frs |
| A2000 1Mo: | 1500 Frs | MEGA STE: | N.C. |
| A1083S: | 790 Frs | SM124/125: | 750 Frs |
| A1084S: | 790 Frs | SM144: | 790 Frs |
| Ext 512K: | 250 Frs | SC1224: | 600 Frs |
| Lecteur Ext: | 390 Frs | SC1425/1435: | 790 Frs |
| Lecteur Int: | 350 Frs | Megafile 30: | 1200 Frs |
| Alim A500: | 450 Frs | HD40/48 Mo: | 1400 Frs |
| Disque dur: | N.C. | Alimentation: | 350 Frs |
| Souris: | 190 Frs | Souris: | 190 Frs |

Jusqu'à 50% Moins cher que le neuf

COMPATIBLES PC

| | |
|---|---|
| 486 DX33 4mo HD 120 mo VGA couleur : | 4600 F |
| 486 DX2/66 4M HD 250 mo VGA couleur : | 5500 F |

LOGICIELS

Arrivage permanent de logiciels d'occasions à partir de 50 F
5000 Titres en stock toutes machines confondues.

CONSOLES

| | |
|---|---|
| Mégadrive + 2 manettes + 1 jeu : | 550 F |
| Super Nintendo + 2 manettes + 1 jeu : | 600 F |
| Jeux Super Nin. et Mégadrive à partir de : | 150 F |

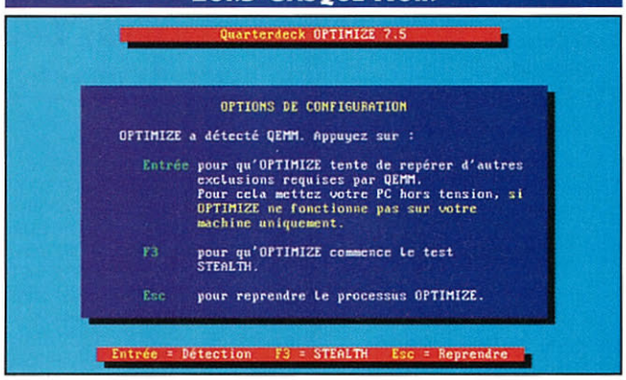
REVENDEZ VOS JEUX !
REVENDEZ VOTRE MATERIEL
PAIEMENT CA$H
ACHAT - VENTE
DÉPOT VENTE GRATUIT

PC MULTIMÉDIA NEUF !
DX2/66 PRIX : 8980 FRS

Vente par correspondance
Occasions Garanties 6 mois
SAV assuré par nos soins

# Si la mémoire vous manque

LORD CASQUE NOIR




**L'installation de QEMM 7.0 ne pose pas le moindre problème, et la notice explicative est un modèle du genre. Optimize, l'équivalent de Memmaker sous DOS 6, rebootera plusieurs fois la machine pour en optimiser la gestion mémoire. Cette procédure s'avère largement plus fiable que celle du DOS.**




**Manifest vous invite à contrôler et à mieux comprendre le fonctionnement de votre ordinateur en affichant tous les paramètres mémoires. Emplacements occupés, interruption, mémoire EMS ou XMS n'auront plus de secret pour vous.**

GAMERUNNER
EDITEUR : Quarterdeck
TEL : (1) 43.20.38.46
PRIX TTC : 400 F

Malgré les efforts consentis par Microsoft dans MSDOS 6.0 pour améliorer la gestion de la mémoire, l'utilisation de plus en plus fréquente du DOSG4W et l'augmentation du nombre de drivers liée à l'installation de nouveaux périphériques, notamment SCSI, interdit souvent la libération d'un espace mémoire suffisant, ou provoque, dans le pire des cas, un plantage irrémédiable du jeu auquel on désire s'affairer. Le joueur se voit alors obligé de revoir ses fichiers de configuration afin d'y apporter les modifications qui lui donneront enfin accès au programme convoité. Rassurez-vous, la solution existe ! Son nom ? GameRunner de Quarterdeck. Cet éditeur, mondialement connu pour son excellentissime gestionnaire de mémoire haute, lance sur le marché un pack destiné aux joueurs que vous êtes. Le pack comprend le gestionnaire en question, QEMM version 7.0, le cache-disque Hyperdisk et Axis GameCheater, un patcheur software. Bien que l'on en soit officiellement à la version 7.5, la version 7.0 de QEMM vous rendra assurément bien des services. L'installation organise vos fichiers boot de manière entièrement transparente et se charge de tester tous les conflits mémoire automatiquement. L'opération se termine bien dans 95 % des cas, et le gain de mémoire libre obtenu en laissera plus d'un bouche bée. Là où Memmaker du DOS 6 parvient à libérer 560 Ko, son équivalent Optimize sous QEMM est arrivé à récupérer jusqu'à 623 Ko ! De plus, ce gestionnaire incluant le support VCPI et DPMI, vous ne rencontrerez plus aucun tracas avec les jeux 32 bits utilisant le DOS4GW. Venons-en maintenant à HyperDisk.

Plus complet que SmartDrive, HyperDisk se montre aussi légèrement plus rapide. Il s'accompagne d'un utilitaire accélérant les accès au Bios vidéo, d'HyperKey se chargeant de gérer les paramètres du clavier (temps de réponse, de répétition et émission d'un bruit lors de la frappe) et enfin HyperRam, un soft augmentant la vitesse de la RAM. Ce dernier n'est malheureusement pas d'une efficacité flagrante. Enfin, GameCheater, le dernier produit est aussi le plus décevant. Il offre la possibilité de patcher un soft en installant un programme résident invitant le joueur à se rajouter des vies dans le jeu ou à passer au niveau supérieur. Mais GameCheater ne permet pas de trouver soi-même les patchs. Vous ne pouvez donc tricher que dans les programmes qu'il connaît déjà. Primo, cette liste n'est pas très récente, et secundo, vous devrez commander les prochains patchs qui sortiront (ou qui sont déjà sortis) en enregistrant votre copie auprès des auteurs du soft. Un cadeau empoisonné en somme, d'autant plus que GameWizard en version Shareware fait aussi bien pour beaucoup plus de jeux. Mais ce n'est là qu'un moindre mal, car le gestionnaire de mémoire de GameRunner aura déjà résolu, si tout se passe bien, l'intégralité de votre problème. Un choix intelligent et incontournable si "mémoire" rime pour vous avec "trou noir".

**Le plus décevant des trois softs fournis reste Game Cheater. Certes, il vous permettra de tricher avec la liste des 50 jeux fournis, mais son utilisation à terme reste sans grand avenir.**




F-16 TQS


F-16 FLCS

# EURO SIMULATION

DES SPÉCIALISTES AUX SERVICE D'UNE PASSION


Virtual Reality Chair


RCS (Palonnier)

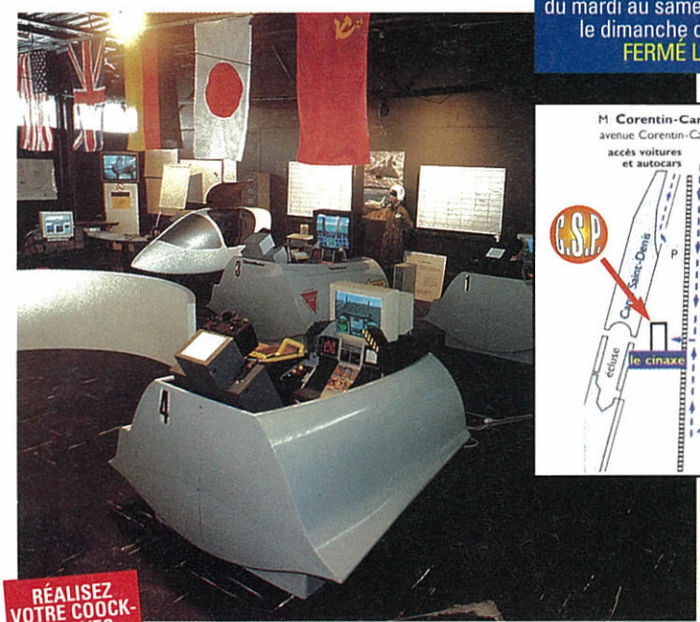

Formula T1

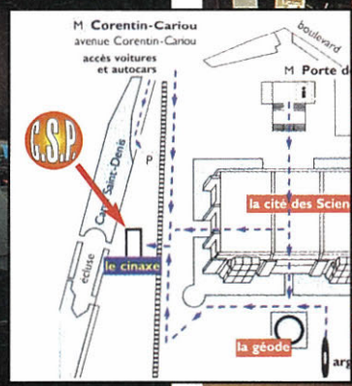

Cockpit F-16

## SHOW ROOM MAGASIN

**Centre de Simulation de Paris - Cinaxe-Parc de la Villette**
**26, Av. Corentin Cariou 75019 Paris**
**Tél. : (16-1) 42.09.86.11.**
**Fax : (16-1) 42.09.86.13.**

Horaires d'ouverture :
du mardi au samedi de 10 H à 19 H
le dimanche de 10 H à 18 H
FERMÉ LE LUNDI








RÉALISEZ VOTRE COOCK-PIT AVEC LA CARTE EPIC

**R&R**
Carte EPIC programmable
- 8 canaux Analogiques 16 boutons **2775,00 F TTC**
- 16 canaux Analogiques 256 boutons **3775,00 F TTC**
- 16 canaux Analogiques 256 boutons Output 32 points **4700,00 F TTC**

**Gamme THRUSTMASTER**
- F-16 FLCS : **1070 F TTC**
- F-16 TQS : **N.C.**
- FCS PRO. : **890 F TTC**
- FCS : **590 F TTC**
- FCS Macintosh : **950 F TTC**
- WCS Mark II : **920 F TTC**
- Chip Update pour Wcs Mark II **375 F TTC**
- WCS Macintosh : **680 F TTC**
- RCS PC & Mac. : **990 F TTC**
- FT1 + F1 Grand Prix : **1.150 F TTC**
- Carte joystick ACM : **260 FTTC**
- Cockpit F-16 : nous consulter

**Gamme THUNDERSEAT**
- Virtual Reality Chair : 3 400 F TTC

**Logiciels**
- Wings of Glory : 349 F TTC
- 1942 : 315 F TTC
- Aces Over Europe : 270 F TTC
- F-14 CD : 349 F TTC
- Falcon Gold CD : 349 F TTC
- Tornado + Desert Stormr : 320 F TTC
- Tornado + Falcom 3 : 320 F TTC
- DAWN Patrol : 320 FTTC
- Overlord : 350 FTTC
- F-15 III : 139 FTTC
- F1 GP: 149 FTTC
- Gunship : 139 FTTC
- US Navy Fighter - VF : NC FTTC

| Désignation | Qté | Prix unitaire | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| *Frais de port :* Logiciels + 22,00F Colissimo ● Matériel + 30,00F Colissimo ● DOM - CEE - Suisse + 60,00F | | | |
| | | **Total :** | |

## BON DE COMMANDE

A expédier sous enveloppe affranchie à **EURO-SIMULATION** 5, rue André Massin 10120 Saint-André Les Vergers.
Règlement par ❑ mandat ❑ chèque (à l'ordre de Euro-Simulation) ❑ contre-remboursement (80 F en sus).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : ..... Tél. (facultatif) : .....

Prix indicatifs au 1/10/94 susceptibles de changements en fonction des fluctuations monétaires

LORD CASQUE NOIR

# Des simulateurs et des hommes

© FILGHTSAFETY




**Le couplage de mouvement de la cabine et de l'image permet de tromper totalement le cerveau. Ainsi, une accélération est-elle obtenue en penchant la cabine vers l'arrière. De par leur longueur, les vérins permettent la restitution de force, mais pendant un laps de temps très court.**

Le premier simulateur de vol fait son apparition dès le tout début de l'aviation, qui commence, rappelons-le, dans les années 1890. Le 7 mai 1910, les commandants Clolus et Laffont ont l'idée de créer un appareillage fixe censé reproduire le maniement d'un monoplan. La société Antoinette développe, sur cette initiative, une sorte de croix de bois sur laquelle se trouve fixées différentes poutres reliées entres elles par des fils. Le jeune apprenti pilote peut ainsi se faire une très lointaine idée des gestes qu'il devra accomplir lorsqu'il sera en l'air. En ce temps-là, la fiabilité très incertaine des premiers avions et les nombreux paramètres mal maîtrisés provoquaient immanquablement un grand nombre de crashs. C'est donc par souci de sécurité et d'économie que le simulateur est né. Il faudra néanmoins attendre de nombreuses années avant d'assister à de réels progrès, attendre que la technologie évolue. Les premiers simula-



© THOMSON TRAINING & SIMULATION

***Voler, n'est-ce pas là le rêve secret de tout un chacun ? Rien d'étonnant donc si les simulateurs de vol sur ordinateur, depuis qu'il en existe, font partie des plus grosses ventes de programmes, comme en témoigne le maître en ces lieux, Flight Simulator. Mais qu'en est-il des vrais simulateurs, ceux employés par les compagnies aériennes pour former les équipages ? C'est ce que je vous propose de découvrir au fil de ces lignes. Un voyage dans un monde simulé que presque rien ne distingue de la réalité.***



© FLIGHTSAFETY

**L'instructeur peut intervenir à tout moment sur le déroulement du vol, grâce à ses écrans tactiles. Il peut ainsi déclencher une panne, placer l'avion en condition givrante, etc., et permettre ainsi aux pilotes d'intervenir au plus vite en appliquant les procédures qui sauveront l'avion et ses passagers. Sensations fortes garanties.**




teurs dignes de ce nom sont appelés les Links Trainers. Reproduisant assez fidèlement un cockpit d'avion, la plupart des instruments qui s'y trouvent sont factices. Ces Links permettent néanmoins de se familiariser avec le maniement du tableau de bord et des commandes de vol, de répéter à l'infini les procédures d'urgence de la check list, et de peaufiner le travail en équipage. Les améliorations se succèdent au fil des années avec une imitation de plus en plus exacte et une diversification du type de cockpit correspondant à d'autres modèles d'aéronefs. L'électronique envahit ces tableaux de bord offrant l'interaction de divers instruments entre eux, et par là même une qualité d'instruction rigoureuse, particulièrement en ce qui concerne la navigation. La dernière version de Flight Simulator sur micro-ordinateur permet d'ailleurs de s'entraîner à ce type d'exercice avec une précision proche elle aussi de la réalité. Mais ne comptez pas sur lui pour vous initier sérieusement au maniement d'un appareil. Le pilotage étant avant tout une affaire de sensation, il faut bien plus qu'un simple écran d'ordinateur pour en prendre conscience. Il en est de même pour les Links Trainers. Les compagnies aériennes et les militaires commenceront donc à s'inté-



© FLIGHTSAFETY

**Le nouveau système de visualisation de FlightSafety, le Vital VIII. Les habitués de Flight Simulator 5 constateront sans mal que la technique employée est la même, à savoir l'application d'une texture photographique sur une surface plane agrémentée de bâtiments en vraie 3D. La résolution et la rapidité de l'animation sont en revanche sans commune mesure.**

**VRAI FAUX**

***Le changement des freins à disques et des plaquettes d'un Lear Jet 35 (le même que dans FS5) coûte 10 000 francs ?***

***FAUX***

***Multipliez par 12 pour avoir le bon chiffre. On comprend mieux la raison d'être des simulateurs non ?***

resser de très près aux simulateurs avec l'avènement du mouvement de la cabine, et dans une moindre mesure, de la visualisation extérieure. La combinaison de ces deux nouveaux paramètres offre un réalisme tel que l'on peut désormais concevoir une formation complète sans le moindre risque, et pour des coups d'exploitation largement inférieurs à ceux d'un véritable avion. Un vrai simulateur se doit donc d'être parfaitement fidèle à l'avion original, capable de générer des accélérations ou des décélérations sur les trois axes et inclure si possible une visu., cette dernière n'étant pas indispensable. Il est à ce propos rigolo de noter que si l'utilisateur de PC juge la plupart du temps la qualité de son simulateur par la représentation visuelle qu'il lui en est faite, c'est le point le moins important dans le cas d'un vrai simulateur de vol civil. Il faut en effet savoir que sur un vol Paris/New York par exemple, les pilotes restent les yeux rivés sur les instruments (quand ils ne dorment pas) plus de 95 % du temps. C'est ce que l'on appelle à juste titre le vol aux instruments.

## Plus réaliste, tu meurs !

Un simulateur nouvelle génération se présente sous la forme d'une cabine de 3 ou 4 mètres de long sur environ 2 mètres de large perchée sur d'immenses vérins. Sa taille varie en fonction de celle du cockpit de l'avion concerné, sachant que l'arrière de la cabine est aménagé pour y placer la console et les écrans réservés à l'instructeur. Cette modification exceptée, l'intérieur reste rigoureusement identique à l'original, tant au niveau architectural qu'électronique. Les instruments sont donc ceux de l'avion, tout comme les calculateurs qui les accompagnent. Le rôle de l'ordinateur central va être d'une part de "tromper" ces calculateurs en créant un environnement virtuel et en leur faisant parvenir des données fictives (signal d'une balise VOR par exemple) et d'autre part de récupérer les résultats des analyses desdits calculateurs et d'autres paramètres comme le mouvement des commandes de vol afin de les intégrer, de les traiter et de les réinjecter dans les calculateurs, dans la visualisation et dans le mouvement de la cabine. Devant le flux très important d'informations et la puissance de calcul requise, plusieurs unités centrales se partagent le travail. L'unité principale prend en charge le programme exécutable et coordonne le travail des autres ordinateurs. Il en existe un pour les instruments, un pour l'hydraulique, un autre pour la navigation, un pour les entrées/sorties, un pour les "voix" et enfin un dernier pour la visualisation. Comme vous pouvez le voir, on commence à s'éloigner pas mal des micro-ordinateurs. Vous vous dites par contre qu'une bonne station Silicon Graphics dont on vous vante sans cesse la puissance de calcul, doit certainement avoir un rôle à jouer dans un tel ensemble. Eh bien non, le royaume de la simulation de vol n'appartient pas pour une fois à celui du roi de l'image de synthèse. La plupart des gens s'imaginent que la visualisation reste le point le plus exigeant en calcul, ce qui est loin d'être le cas. Si cela est vrai pour un simu. sur Amiga, Mac ou PC, le potentiel des vrais simulateurs est essentiellement concentré sur la partie hydraulique, c'est-à-dire le mouvement. Il faut être capable d'interpréter une multitude de formules très complexes de dynamiques composées de milliers de variables en provenance de l'ordinateur principal, et de retraduire le résultat en temps quasi réel (moins de 20 millisecondes) sur les vérins hydrauliques. Si les réactions s'effectuent en 22 millisecondes, alors le simulateur ne peut être agréé par la direction générale de l'Aviation Civile. Générer une image de synthèse reste en comparaison un moindre mal. Bien qu'il existe depuis peu des simulateurs à base de système RISC (IBM 6000 ou Motorola 88110), la grande majorité d'entre eux sont basés sur des architectures soit propriétaires, soit de processeurs câblés. Ces systèmes permettent un travail multitâche et multiprocesseur au plus bas niveau hardware, et notamment au niveau des entrées/sorties. À titre d'information, l'un des processeurs principaux de l'ordinateur "Concurent" qui anime le simulateur de Brasilia Embraer 120 de Flight Safety (un avion biturbo propulseurs) se compose de 5 cartes mères à lui tout seul. Oui vous avez bien lu, 5 cartes juste pour un processeur ! L'intégralité du simu. représente schématiquement quelque 40 processeurs (pas tous aussi gros que celui précité,

## Un métier passionnant

*Les simulateurs sont des engins véritablement passionnants, tant au niveau de ce qu'ils représentent qu'au niveau purement technique. Si vous vous sentez attiré par ces engins, vous devrez soit devenir pilote instructeur (bon courage !), soit passer un BTS d'électronique suivi d'un stage de spécialisation pour vous occuper de la maintenance.*

*Dans le premier cas, l'idéal reste de passer le concours de l'ENAC (Ecole Nationale de l'Aviation Civile) vous assurant par la suite une formation complète. Hélas, l'entrée reste des plus difficiles. L'autre solution consiste à s'inscrire dans une école privée pour préparer les examens théoriques (environ 50 000 francs) dans l'espoir de trouver une compagnie prête à partager le coup de votre formation. On peut toujours préparer la partie théorique tout seul, mais armez-vous dans ce cas d'une bonne dose de volonté. Quoi qu'il en soit, vous devrez passer les examens pratiques à vos frais. Mais gare car l'addition est salée ! Le brevet de base coûte environ 25 000 francs, le Pilote Professionnel IFR 250 000 francs, et le Pilote de Ligne près de 400 000 francs. À ce prix, mieux vaut réussir l'examen final ! Enfin, sachez qu'avant toute chose, il faut surtout passer la visite médicale d'admission (environ 2 000 francs) pour savoir si vous êtes apte au pilotage.*

*Concernant la partie maintenance, outre le BTS d'électronique et le stage de formation, on vous demandera quelques connaissances en informatique. Ainsi, François Sergi, l'un des responsables de la maintenance chez Flight Safety, nous explique que chacune des 14 personnes s'occupant des 9 simulateurs, doit être capable de se débrouiller seule malgré sa spécialité. Lorsqu'on est passionné par l'électronique, quoi de plus intéressant que d'aborder ces machines incroyables réunissant les plus hautes technologies ? Toujours est-il que François Sergi ne changerait de place pour rien au monde.*



© FLIGHTSAFETY **Les Links Trainers ne possèdent ni visu, ni mouvement. Architecture du cockpit mise à part, Flight Simulator équipé d'extensions perfectionnées (manettes de gaz, tableau de commandes) pourrait en faire autant, ou presque...**

# Schéma de fonctionnement du simulateur Embraer 120 de chez FlightSafety



**CABINE + ÉCRANS**
L'intérieur de la cabine est identique au cockpit de l'avion.

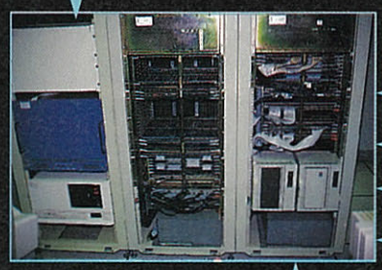


**UNITÉ DE VISUALISATION**
L'ordinateur qui s'occupe de la visualisation de nuit.

**ORDINATEUR DE NAVIGATION**

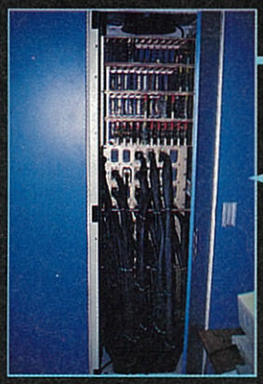


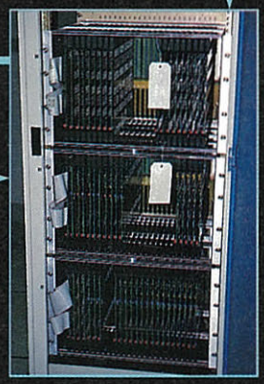
**VÉRINS**
Le mouvement de la cabine est obtenu par ces 6 verrins en moins de 20 millisecondes.



**UNITÉ CENTRALE**
L'unité principale, un ordinateur "concurrent", s'occupe de la gestion du système dans son ensemble.

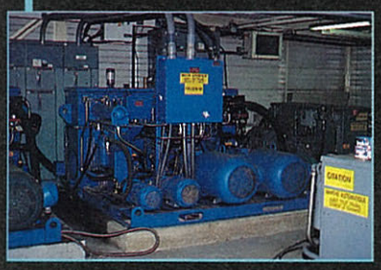
**ORDINATEUR DES INSTRUMENTS**



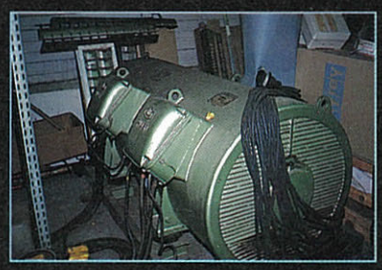


**ENTRÉES ET SORTIES**
Deux des quatre armoires qui s'occupent des entrées/sorties.

**ORDINATEUR DES VOIX**



**COMPRESSEUR**
Un compresseur hydraulique fournit la pression aux vérins.



**TRANSFORMATEUR**
220/110 Volts.



**POSTE D'INSTRUCTION**
Le poste de commande de l'instructeur est géré par une station Sun.

© THOMSON TRAINING & SIMULATION





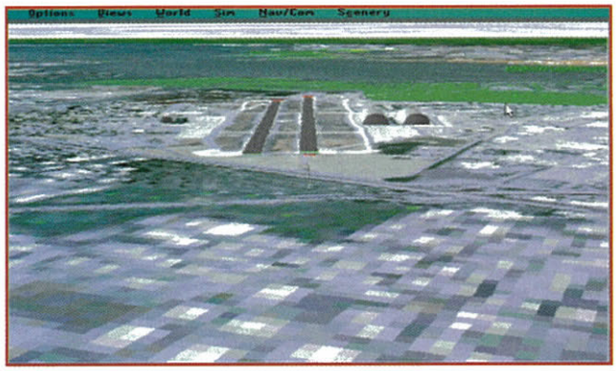


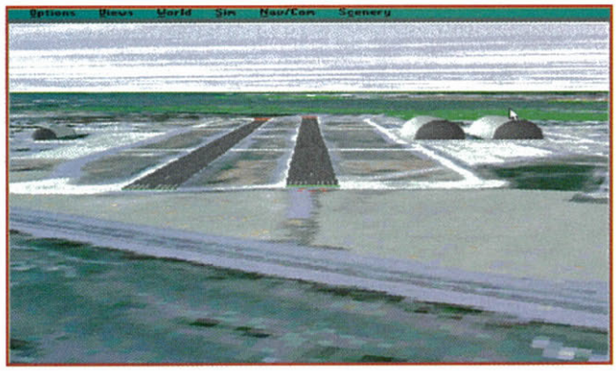



Le nouveau système visuel SPACE de Thomson Training & Simulation qui équipe notamment le simulateur d'Airbus A 340. Ici, une approche de jour sur l'aéroport d'Heathrow en Angleterre. À noter que ces images sont projetées sur un écran placé en demi-cercle devant la cabine. On en distingue très nettement le carénage sur la photo d'ensemble du simulateur.

FLIGHT SIMULATEUR 5





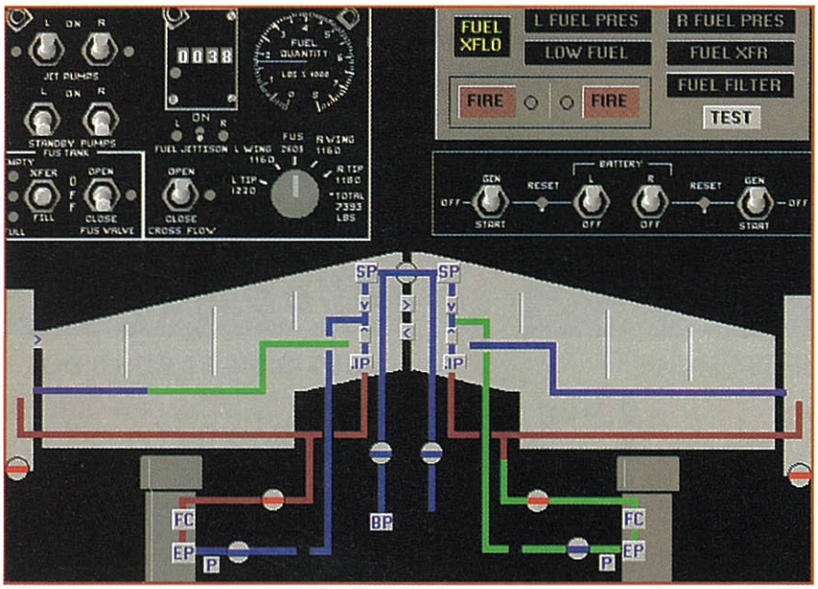


En comparaison, les textures de FS5 n'ont pas à rougir. Certes, il n'en est pas de même concernant la résolution et la fluidité de l'animation, mais gageons que celle-ci fera très rapidement des progrès avec la mise sur le marché de cartes vidéo et de processeurs toujours plus puissants.

puisqu'on trouve aussi des 68000), un bus d'entrée/sortie de deux mètres de haut plus rapide qu'un bus PCI, et le tout fonctionne grâce à 6 systèmes d'exploitation dont certains sont aussi propriétaires. Le plus étonnant, c'est que le programme exécutable qui gère l'ensemble des fonctions du simulateur est contenu dans deux misérables mégas de mémoire ! Les modifications de ce programme s'effectuent par ailleurs sur un simple PC équipé d'un compilateur Fortran, toujours en ce qui concerne le simulateur d'Embraer 120. Une station Sun Sparc s'occupe enfin des exigences de l'instructeur en pilotant pour ce faire deux écrans tactiles lui permettant de paramétrer la simulation dans son intégralité. Choix du terrain, de la météo, position de l'avion, déclenchement d'une ou plusieurs pannes... toutes ces opérations se font du bout du doigt. L'ordinateur central ingurgite ces demandes et les reproduit dans la simulation en temps réel.

## FS 5 n'a rien à leur envier (ou presque)

Du côté de la visualisation, il en existe deux types : vision nocturne ou de jour. La vision nocturne reste la plus simple à reproduire, puisqu'on se contente de déplacer des points lumineux. Dans ce cas, il existe autant de moniteurs qu'il y a de pare-brise (4 en général reproduisant une vision panoramique) et le balayage n'est pas entrelacé comme sur un téléviseur classique, mais vectoriel. Cela signifie qu'il existe une infinité de positions pour un point, et que la fluidité de leurs déplacements est quasi parfaite. Vous vous rappelez peut-être de la console Vectrex ou du premier jeu de café Asteroid d'Atari dont les écrans étaient pareillement vectoriels mais monochromes. Ici, on peut afficher jusqu'à 7 couleurs. Bien qu'une représentation par point ne permette pas toutes les fantaisies, la reconstitution d'un terrain reste d'une exactitude sans pareil. Le pilote habitué n'aura aucun mal à reconnaître la piste d'Orly ou n'importe quel autre aéroport tel qu'il apparaît de nuit par beau temps. La profondeur du champ de vision étant réglable, les approches par mauvais temps sont possibles.
Si l'on prend maintenant l'exemple du simulateur Thomson CSF de l'Airbus A320 avec vision de jour, les 4 écrans sont à la fois à balayage classique mais aussi vectoriel. Le sol et ses bâtiments peuvent être enfin représentés tout en conservant la luminosité des points en vision nocturne. Pour une fois, nos simulateurs sur micros n'ont rien à




**Un avion étant principalement constitué d'un amalgame de systèmes simples, l'apprentissage de leur fonctionnement se fait de plus en plus sur Mac et principalement sur PC. Ici le circuit carburant d'un LearJet 23.**

envier à ce style de représentation vectorielle, puisque nous en sommes déjà à l'application de texture, du moins dans les dernières productions PC. Enfin, inutile de frimer d'avantage parce que s'il ne s'agit que de surfaces uniformes, sachez quand même que lorsqu'on est en bout de piste à Roissy, on peut apercevoir les voitures sur la Nationale qui se trouve au bout. Lorsqu'on survole Paris, on a aussi droit à la circulation sur le périphérique, aux panneaux de pub lumineux qui le jonchent sur toute sa longueur, aux gouttes d'eau ou aux flocons de neige qui percutent le pare-brise selon la météo... Alors, côté détails, on repassera avec notre PC ! Idem pour la résolution largement supérieure à tous ceux que vous avez eu l'occasion de voir, et pour la fluidité d'animation qui n'a pour équivalent que ce film expérimental que l'on vous passe à 80 images/seconde au Futuroscope de Poitiers. Quant aux dernières visus, elles se font sur des écrans panoramiques de 180° grâce à 3 projecteurs. Fluidité et résolution mises à part, le graphisme rappelle très fortement celui de Flight Simulator 5. Certains simulateurs de l'armée proposent même des visus à 360° pour les hélicoptères ou les chars.

## Mieux que le virtuel !

Les premières impressions vécues dans un simulateur sont à peine racontables. Il ne faut pas plus de 30 secondes pour que le cerveau soit incapable de faire la différence entre la réalité et la fiction. Vous avez beau vous marteler la tête que vous êtes dans un simulateur... rien n'y fait. C'est trop beau pour être faux. Les bruits des moteurs, les voix émanant des autres appareils branchés sur la même fréquence, les vibrations et les mouvements coulant de la cabine, impossible de faire la différence. Il faut dire qu'avec quelque 45 tonnes de "poussée" sur chacun des trois pieds d'ancrage des vérins, l'inertie de la cabine est quasi inexistante. Des forces de -1G à 2G peuvent être facilement reproduites pendant un temps d'une seconde environ. Quand on a eu la chance de monter dans ce genre d'engin, on s'explique mieux leur prix : entre 60 et 250 millions de francs ! Ces simulateurs sont même capables de reproduire de la fumée et des odeurs simulant un feu électrique. Coût de l'entretien d'un simu A320 : 4 000 francs de l'heure. Rien d'étonnant dans ce monde fermé où tout est plus cher qu'ailleurs. Quelques chiffres pour se détendre : un horizon artificiel mécanique coûte entre 100 000 et 150 000 francs, un simple interrupteur avec sécurité jusqu'à 12 000 francs, une minuscule lampe destinée à éclairer un cadran : 200 francs. Et je ne vous parle que de la cabine, car il y a l'hydraulique, les ordinateurs. Même si un simulateur coûte jusqu'à deux fois le prix d'un avion (pour les avions d'affaires), il n'en reste pas moins le moyen d'instruction le plus rentable. L'exploitation d'un véritable avion coûte bien plus de 4 000 francs de l'heure, sans compter l'essence, les taxes, les risques et l'impossibilité de le faire voler 24 h sur 24. Les simulateurs fonctionnent jour et nuit, 365 jours par an. De plus, certains simu. peuvent servir pour plusieurs modèles d'avions d'une même gamme, grâce à des panneaux interchangeables.

La grande question reste de savoir si l'on aura un jour la chance d'avoir de tels engins chez nous. Il ne faut pas perdre de vue que les micro-ordinateurs évoluent à une vitesse fantastique, et je ne serais pas étonné de voir un graphisme équivalent à ce qui existe actuellement dans un prochain Flight Simulator 6 ou 7. Certes, on ne pourra jamais s'offrir une cabine sur vérin, mais une chose est sûre, avec l'avènement des casques et autres interfaces virtuelles, on n'a pas fini d'être surpris. Imaginez, dans les cinq prochaines années, un micro équipé d'une carte vidéo aux fonctions 3D câblées permettant d'afficher une image haute résolution et stéréoscopique dans votre casque 3D. Vous pourrez regarder dans toutes les directions et sentir la finesse de votre avion grâce à un manche à balai qui vous renverra l'effort. Ainsi, la largeur du tableau de bord ne se cantonnera plus à la taille de l'écran, mais au mouvement de votre tête. Pour peu que vous ayez acheté le gant virtuel, vous pourrez manipuler tous ces instruments en déplaçant votre main sur les différentes molettes et autres switchs. Et tout cela pour moins de 15 000 francs. Allez, j'en prends le pari ! Ce sera le simulateur des particuliers de l'an 2000 ■



© THOMSON TRAINING & SIMULATION.
**Simulateur de Boeing 777**



Nous remercions le centre Flight Safety de l'aéroport du Bourget et plus particulièrement Monsieur François Sergi, ainsi que Thomson Training & Simulation.

## Comment transformer son Flight Simulator pour qu'il fasse plus vrai ?

*Bon nombre de constructeurs proposent diverses interfaces pour rendre Flight Simulator plus attrayant. Ainsi, Reneco dispose-t-il d'une gamme complète de manches à balai, de manettes de gaz et de panneaux de contrôle rendant le maniement plus réaliste et ajoutant des fonctionnalités supplémentaires à FS 4 ou 5. Par exemple, le panneau que vient de s'acheter notre cher Moulinex comporte une bonne soixantaine de boutons remplaçant avantageusement les commandes du clavier. On s'y croirait ! De son côté, Euro Simulation importe un cockpit Thrustmaster, mais surtout un Module H1 regroupant un manche, une manette de gaz et de richesse ainsi que toute une série d'interrupteurs. Des constructeurs annoncent également des casques virtuels qui pourront se connecter à Flight Sim. Certes, on reste loin du vrai simulateur sur vérin, mais quand même, pour peu que l'on pilote un peu, l'agencement de quelques artifices peut décupler les sensations. Reste qu'avec un prix variant de 500 francs pour le manche équipé d'une roulette de gaz, jusqu'à plus de 9 000 francs pour le module complet, il faut être réellement motivé.*




# ULTIMA games

*1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion*

## Configuration type




**PROMO DU MOIS**

- 486 DX2-66 — 6390 F
- 486 DX4-100 — 7790 F

Possibilité de payer en 4 fois après acceptation du dossier

## 3DO

✔ 3DO EUROPEENNE
+ 2 JEUX : **2.990 F**

✔ 3DO PAL
+ 2 JEUX : **3.690 F**




- Le 1er Joypad 6 boutons.
- Tir automatique
- 8 directions
- 6 boutons pour tous vos jeux de baston.

**Tous les jeux neufs et d'occasion à prix imbattables**

**Le livre «SECRET GAME» : 99 F**
NOUVEAUTE
Tous les jeux 3DO sont décortiqués, trucs et astuces.

## Occasions

**JEUX DISK ET CD - 3 DO**

**PLUS DE 1000 JEUX DISPONIBLES**
(Voltaire/Gobelins)

**30 à 80% moins chers les jeux neufs.**

✗ Jeux PC DISK à partir de 49 F
✗ Jeux PC CD ROM à partir de 99 F
✗ Jeux 3 DO à partir de 149 F

**ECHANGE**

*Vous pouvez échanger vos jeux contre des jeux d'occasion ou **NEUFS.***

**ACHAT**

*Nous achetons **COMPTANT** presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.*

**VENTE**

*Tous nos jeux et matériels d'occasion **SONT GARANTIS 3 MOIS.** Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice.*

## CD ROM

**QUADRUPLE VITESSE MITSUMI + jeu OUT POST**

**1.590 F**

Possibilité de reprise de CD ROM Double Vitesse

## CD CHARME

**Grand choix de CD de Charmes en libre service**

**à partir de 99 F**

Vous pouvez échanger vos anciens CD de Charmes contre des nouveaux, à partir de 50 F.

*Vous pouvez aussi consulter notre liste sur MINITEL - 3515 ULTIMAGAMES

## CARTE DE FIDELITE

**4 JEUX ACHETÉS**
*sur une période d'un an*
**= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX**

• • • REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS • • •
Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché ou nous sommes leader depuis plus de 10 ans,
**CONTACTEZ-NOUS au 43 55 72 77**

## MINITEL

**CONNECTEZ-VOUS ... DU JAMAIS VU !!!**

1. RESERVEZ VOS NOUVEAUTES/PRIX COUTANT.
2. DES HITS DISK ET CD ROM A PARTIR DE 99 F
3. DIALOGUE EN DIRECT :
   Nous répondons à toutes vos questions, problèmes d'installation, de configuration, solutions de tous les jeux ...
4. PASSEZ VOS COMMANDES/LIVRAISONS EXPRESS SOUS 24/48 HEURES.




**PROMO - OCCASIONS**
**VPC** (la moins chère de France)

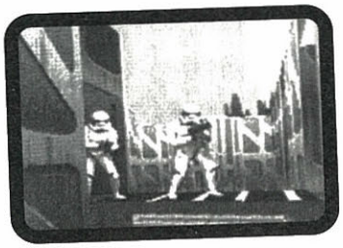



# ULTIMA games

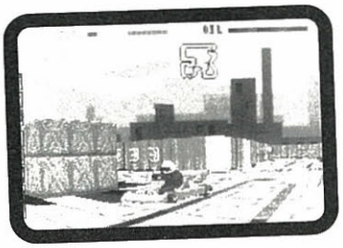
## Le Spécialiste CD ROM

**TOUS NOS JEUX SONT EN VERSION FRANÇAISE**

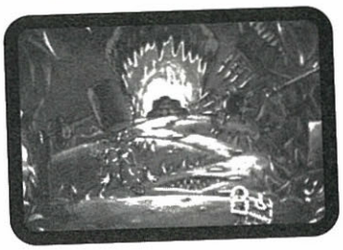
**NOUVEAUTES**



### DARK FORCES
Ce jeu à la «DOOM» est un des meilleurs du moment. Retrouvez toute l'ambiance de Star Wars sur votre PC.



### SUPER KARTS
Course de karting aux animations ultra-rapides à faire pâlir les consoles



### DISCWORLD
Un jeu d'aventure sympathique à la portée de toute le famille.

## HITS

### WING COMMANDER III



379 F

**WING COMMANDER III**
Cette super-production avec Marc Hamill (STAR WARS) est digne des meilleurs films SF hollywoodiens. Plus de 2 heures de film pour un jeu incroyable! C'est le jeu par excellence!

### COMMANDER BLOOD



369 F

**COMMANDER BLOOD**
Explorez l'univers et rencontrez d'autres formes de vie sans partir de votre fauteuil et sans quitter la terre. C'est maintenant possible grâce à ce jeu.

### LITTLE BIG ADVENTURE



369 F

**LITTLE BIG ADVENTURE**
La nouvelle référence en matière de jeux d'aventures, entièrement en 3D. Animation fluide, lissage gouraud et séquences cinématiques saisissantes.

### DRAGON LORE



299 F

**DRAGON LORE**
La meilleure aventure graphique jamais conçue, avec des graphismes et animations en 3D plein écran.

## PROMOTIONS



99 F

**OUTPOST CD**
Rebatissez la civilisation humaine dans l'espace. Un mélange de «SIM CITY» et de «MASTER OF ORION».



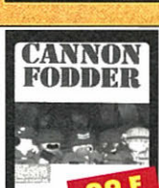
99 F

**MYST**
Le jeu d'aventure surréaliste vous propulse dans un monde étrange et saisissant. Un HIT à prix canon.



99 F

**THE 7th GUEST**
Images vidéo animées, bande son à faire frémir, dialogues digitalisés. La première oeuvre fantastique interactive. Du classique indispensable.



99 F

**CANNON FODDER**
Jeu d'arcade/stratégie, l'action est constante et la jouabilité parfaite. Un must !



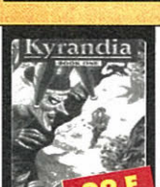
99 F

**DUNE**
DUNE est un jeu d'aventure interactif, animé de graphismes à vous couper le souffle et rehaussé d'effets sonores atmosphériques.



99 F

**LANDS OF LORE**
LANDS OF LORE est un jeu de rôle-aventure comme vous n'en avez jamais vu. Son impressionnante étendue, ses superbes graphismes vous transporteront au travers de plus de 30 univers originaux.



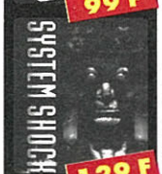
99 F

**KYRANDIA I**
Le premier volet est considéré comme un classique du jeu d'aventure à posséder absolument, pour les fanas de cette série.



99 F

**HAND OF FATE**
Le second volet de la série KYRANDIA, bien connu des amateurs de jeux d'aventures.



129 F

**SYSTEM SHOCK**
Plongez dans un monde animé aux graphismes 3D, texturé et mappé. Rampez, flottez, grimpez, sautez dans le cyberspace pour vaincre Shodan.



129 F

**SEAWOLF**
Cette suite de 688 ATTACK SUB est la meilleure simulation de sous-marin à ce jour. Les graphismes et les sons à la pointe de la technologie recréent de façon epoustouflante l'ambiance et la tension de la guerre sous-marine.



129 F

**IRON HELIX**
Préparez vous au jeu d'aventure en 3D le plus époustouflant qui ai jamais été créé. Ce jeu comporte des graphismes cinématiques réalisés intégralement en 3D.



199 F

**KYRANDIA III**
Le meilleur volet de la série de KYRANDIA conçu spécialement pour le CD ROM.
Une vrai aventure intéractive aux graphismes surprenants.

**PLUSIEURS MILLIERS DE JEUX DISPONIBLES, NOUS CONTACTER ! POUR CONNAITRE LES PRIX TÉLÉPHONEZ AU (1) 43 38 96 31 (Voltaire) ET AU (1) 47 07 33 00 (Gobelins)**

### ULTIMA Boutiques Paris

| | | | |
|---|---|---|---|
| • Paris/République (NEUF - OCCASION - ECHANGE) | 5, Bd Voltaire | 75011 | Tél : 43 38 96 31<br>Fax : 43 38 11 86 |
| • Paris/Gobelins (NEUF - OCCASION - ECHANGE) | 57, av des Gobelins | 75013 | Tél : 47 07 33 00 |
| • Paris/Turin ( OCCASION - ECHANGE) | 21, rue de Turin | 75008 | Tél : 42 94 97 14 |

### ULTIMA Boutiques Province

| | | | |
|---|---|---|---|
| • Aix en Provence | 9, rue d'Italie | 13100 | Tél : 42 27 59 45 |
| • Bastia | 3, rue St François | 20200 | Tél : 95 31 68 70 |
| • Blois | 48, rue Beauvoir | 41000 | Tél : 54 74 44 53 |
| • Bordeaux | 203, rue Sainte Catherine | 33000 | Tél : 56 92 85 11 |
| • Bourges | 9, rue d'Auron | 18000 | Tél : 48 24 46 72 |
| • Carcassonne | 22, rue Aimée Ramond | 11000 | Tél : 68 47 49 74 |
| • Castres | 6, rue Henri IV | 81100 | Tél : 63 59 28 03 |
| • Grenoble | 4, rue des Bergers | 38000 | Tél : 76 47 12 33 |
| • Le Havre | 95, bis rue Frédéric Bellanger | 76600 | Tél : 35 19 00 82 |
| • Metz | 8, avenue de Lättre de Tassigny | 57000 | Tél : 87 69 19 50 |
| • Nimes | 4, rue des Greffres | 30000 | Tél : 66 76 16 16 |
| • Perpignan | 17, avenue Guynemer | 66000 | Tél : 68 50 89 50 |
| • Rochefort | 127 bis, rue Louis Thiers | 17300 | Tél : 46 99 81 25 |
| • Toulouse | 11, rue des Lois | 31000 | Tél : 61 12 33 34 |

**BON DE COMMANDE** à renvoyer uniquement à **ULTIMA VPC 5 Bd Voltaire, 75011 PARIS**
Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète :.....
.....
Tél. (obligatoire) :.....

| PRODUIT | PRIX | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS D'ENVOI | | |

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE .....SIGNATURE

DANIEL ICHBIAH

# LE MI

## LE GRAND

**Le multimédia est devenu une réalité incontournable. Les titres se multiplient par milliers, abordant les thèmes les plus divers au risque de saturer un marché encore jeune. Heureusement, de nombreuses perles surnagent du lot, laissant entrevoir les fondements d'un nouvel art.**

**LE CHOC** Personne ne s'attendait à une telle effervescence. Les créatifs ont débarqué tout azimuth d'Allemagne, de Chine, de Bretagne ou de Californie: infographistes, scénaristes, musiciens... Tout ce beau monde était venu à Cannes, au MILIA, pour montrer ce qui mijotait dans leur malette. Ils étaient nombreux à espérer le passage d'un sponsor fortuné ou d'une major en quête d'auteurs. Pour le visiteur, l'enchantement et la surprise, était au détour de bien des stands.

Une chose est sûre : on trouve tout (et n'importe quoi) sur CD ROM et CD-i. Comment ouvrir les huîtres, où trouver les meilleurs restaurants de Moscou, des cours d'aérobics personnalisés... Une profusion qui confine à l'excès, car le marché n'est pas en mesure d'engranger une telle offre. Mais nous avons également assisté à l'éclosion d'un art qui se manifeste sous les formes les plus inattendues, de la musique totalement interactive et illuminée de Marc Canter aux aventures savoureuses d'Ulysse chez Arborescence. Voici quelques-unes des oeuvres majeures présentées dans cette fête du multimédia. 1995 va être une année feu d'artifices...

### Marc Canter : Meet the MediaBand

**SAMEDI** 17 heures. La salle est comble au troisième étage du Palais des Festivals. Ceux qui ont eu la chance de discuter avec cet étrange personnage s'attendent à une révélation. Joyeux rigolard dont l'embonpoint rivalise avec celui de Carlos, Marc Canter ne mâche pas ses mots. A l'entendre, jusqu'à présent les musiciens de rock ont fait du CD-ROM paresseux, se contentant de recycler du matériel (chansons, clips...) préexistant. Meet the Mediaband représente la première incursion dans le domaine de la musique réellement interactive. Canter n'en est pas à sa première oeuvre. Dix ans plus tôt, il a créé Macromind Director, un logiciel utilisé pour créer 60% des titres multimédia actuels. Aujourd'hui, le guru regarde vers.. l'an 2004. "Ce que j'essaye de faire est de montrer des choses que nous n'avons jamais vu. Ne comptez pas sur moi pour faire des visites de souterrains et couloirs. Ce que je désire, c'est amener un niveau d'expérience interactive similaire à Nintendo, avec une qualité de production conforme à MTV".

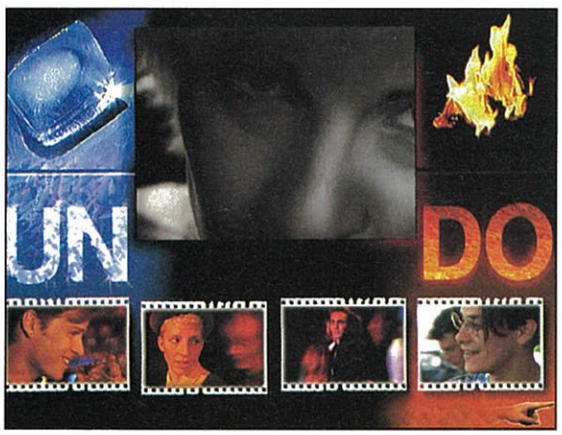
La chanson "The Stage" donne le ton du CD : chaque fois que l'on déplace la souris, une image apparaît et des sons se déclenchent sur le thème de base. "House Jam", bric-à-brac aléatoire, se déroule dans l'un de quatre continents virtuels. Règle : plus on clique et plus cela devient étrange. Des figures géométriques se déforment, le visage d'une fille se démultiplie, des monuments s'étirent vers le point d'horizon, un rasta perdu traverse l'écran... Cette folle "rave" se déroule sur fond de musique techno au risque de lasser les réfractaires de ce type de gimmicks répétitifs. "Undo Me" conte l'histoire d'une blonde platinée en quête d'aventure sentimentale. Nous avons droit à plusieurs scénarios différents, selon le type de boyfriend choisi (intello, BCBG, précieux...), l'ambiance désirée (ardent ou glacé), etc. La prétendante peut ainsi se montrer douce et attentive, sauter sur sa mâle proie ou encore manifester une telle indifférence à son baratin qu'elle manque de s'endormir. Si l'on n'est pas satisfait du dénouement, un clic sur Undo Me rembobine virtuellement le film et "ça recommence comme dans la vie" comme l'explique Canter. 26 minutes de clip ont été tournées afin d'accomoder les situations les plus diverses.

Meet the MediaBand aura ses zélateurs et détracteurs. Il n'en représente pas moins une forme d'art totalement nouvelle. A tel point que Marc Canter entend la mettre en oeuvre dans des salles spécialement aménagées : les media bars. "Lorsque que les vidéos clips sont sortis, il fallait attendre le vendredi soir pour qu'ABC en diffuse une heure. Nous en voulions plus et c'est ainsi que sont apparus les vidéos-bar. L'idée est totalement similaire".

Un média bar comportera des écrans géants, des claviers et batteries électroniques et des sièges comportant des boutons permettant d'influer en direct sur la musique et les clips. L'idée intéresserait des compagnies telles que Time Warner ou Sony, ou encore le richissime Paul Allen, co-fondateur de Microsoft.

**Editeur : MediaPlay. Sortie Macintosh : février, Windows : mars**



# LIA 95: DÉCOLLAGE

## Les Residents

Quel a été le CD-ROM le plus novateur de l'année 94 ? Pour nombre d'entre nous, la palme est revenue à Freak Show des Residents. Pour les non-initiés, the Residents est un groupe underground californien dont personne ne connaît l'identité - ils sont toujours apparu sous l'apparence d'un globe oculaire surmonté d'un haut de forme. Le CD-ROM Freakshow était à l'image de leur musique : loufoque, imprévisible, évoquant les délires d'Infos du Monde. (Agréable) surprise, nous avons eu vent de pas moins de deux suites à la folle initiative des Residents.

### Ginger Bread Man

Le premier titre s'appelle Ginger Bread Man. Il est édité par Ion (qui avait commis le titre de David Bowie) et distribué en France par BMG. Il s'agit d'un titre mixte CD ROM et audio avec 9 plages musicales. Ginger Bread Man apparaît comme une fantaisie pop art qui n'est pas sans rappeler le titre des Monty Python. Neuf personnages encadrent l'Homme au Pain d'Epices. Si nous cliquons sur l'un d'entre eux, nous obtenons une vue imprenables sur ses rides et bajoues. Ailleurs, on nous propose du morphing avant-garde : un ours en peluche apparaît au milieu d'un visage tandis que des zébrures viennent creuser les traits. Ce titre ouvertement incohérent plaira avant tout aux inconditionnels du mythique groupe.

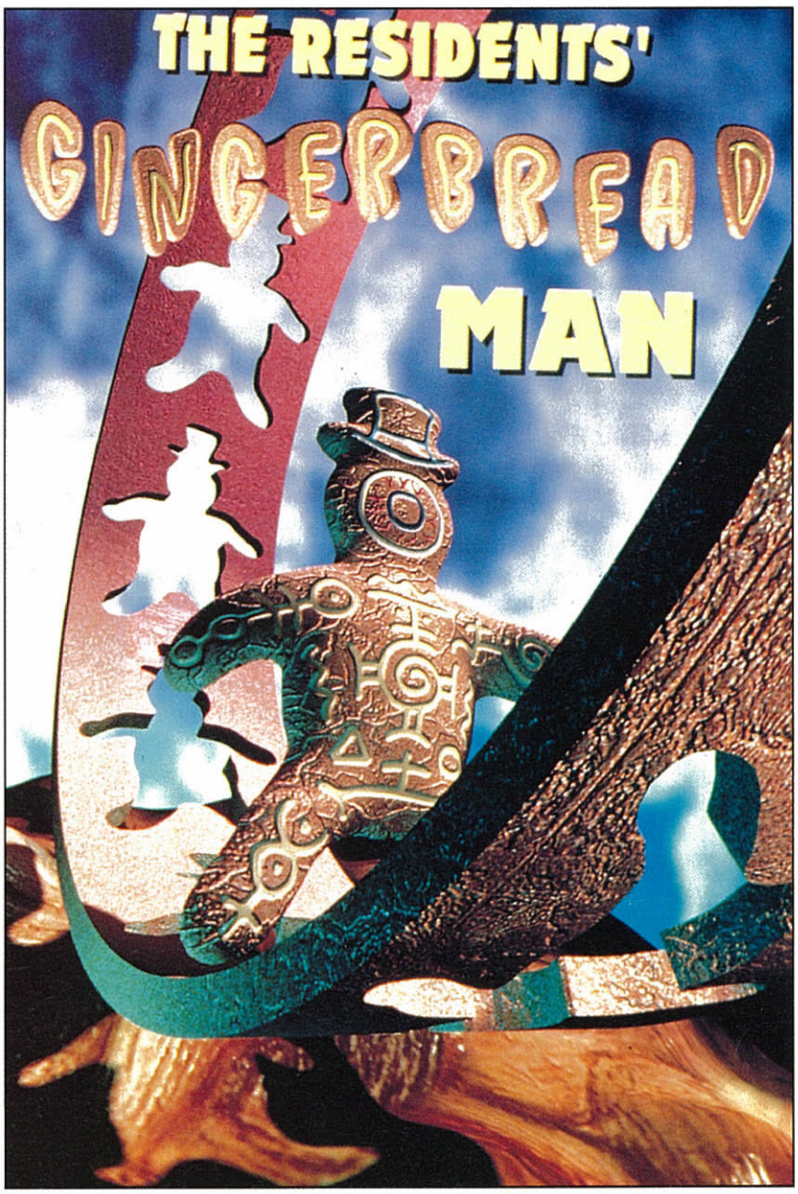
**Editeur : BMG. Sortie : janvier.**

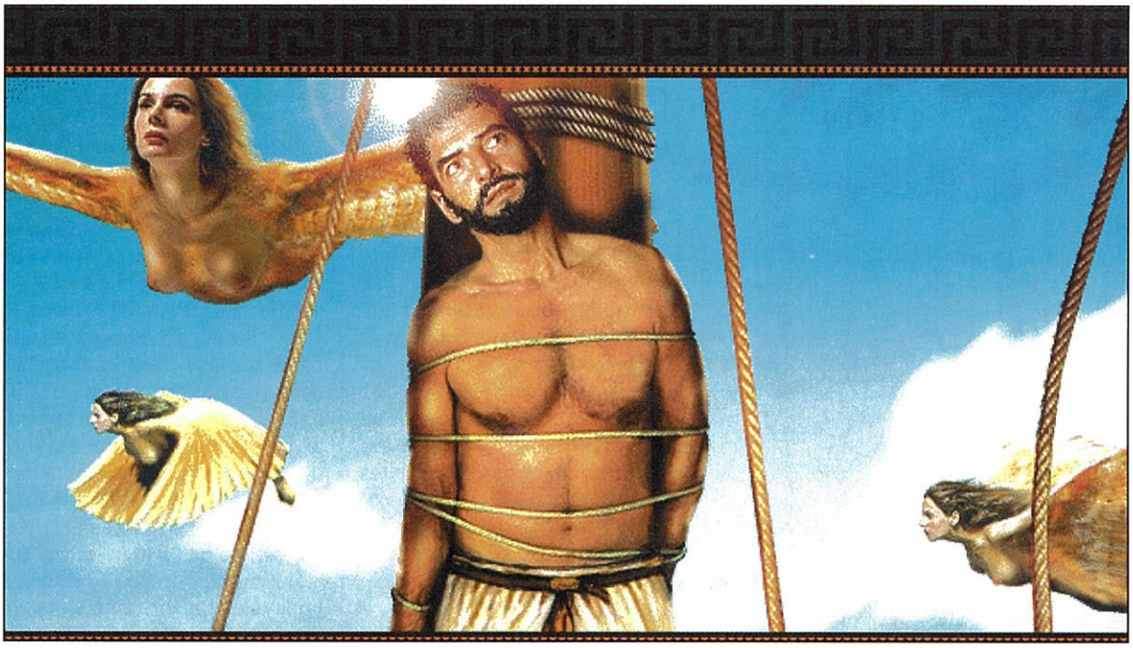
### Bad Day on the Midway

La maison Residents était également présente sur le stand de la société Inscape, filiale de Time Warner. Prévu pour la fin de l'année, Bad Day se présente comme un étrange jeu à mi-chemin entre Twin Peaks et Sim City. L'intrigue : résoudre le mystère lié à un meurtre au sein d'une foire à la Sam & Max. 12 personnages au caractère complexe se partagent la vedette et chacun vit son propre mélodrame - il peut tomber amoureux d'un autre, le faire chanter, s'y associer en vue d'une sombre conspiration. Les deux plaies de cet univers baroque s'appellent la Mort et les Impots. Si vous échappez aux assauts d'Oscar le rat de compétition, vous pouvez quand même être anéanti par l'inspecteur du fisc, qui essaye de fermer les attractions pour cause de taxes impayées. La véritable suite de Freakshow est là et nous l'attendons avec impatience. Vivement l'automne.

**Editeur : Time Warner. Sortie : fin 95**



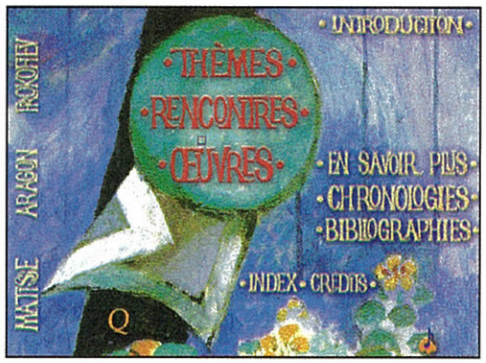





## Arborescence

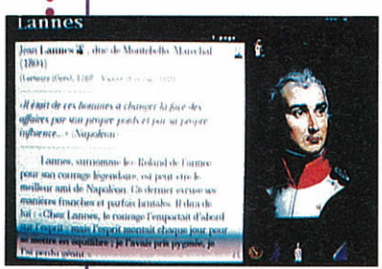
**LES CD ROM D'ARBORESCENCE** se suivent et se ressemblent par le talent. Nous avions adoré Monet, Verlaine & Debussy, ou bien Mexico. Le Voyage d'Ulysse est de la même veine : esthétique à souhait. Les photographies retouchées qui ponctuent le voyage homérique du navigateur évoquent des tableaux de l'ère mythologique. Chef d'oeuvre en perspective. Matisse, Aragon & Prokoviev reprend l'idée des tryptiques (un peintre, un poète, un compositeur). Cette fois, l'ambiance n'est plus au pastel mais au pathétique. Grand !
Photos 4 et 5 : disquette Mac Arborescence

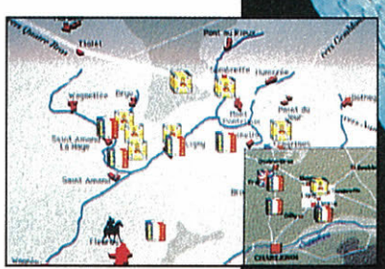
**Editeur : Arborescence. Sortie : avril/mai.**

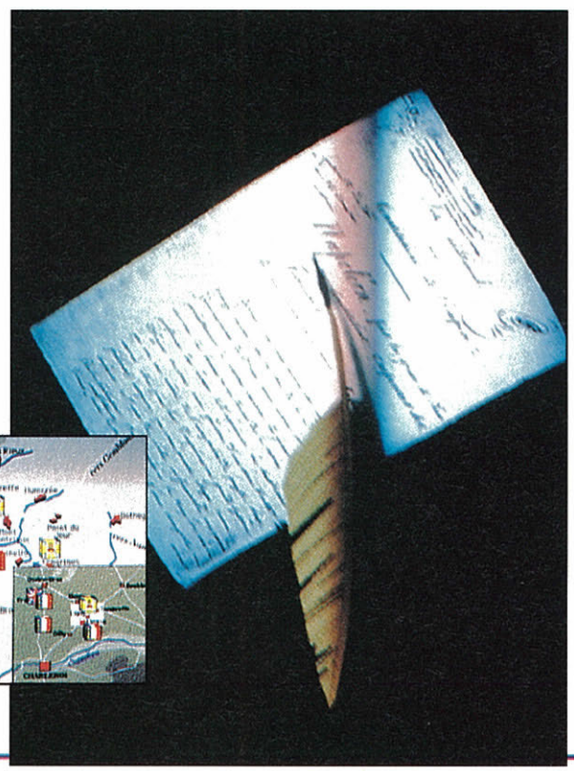


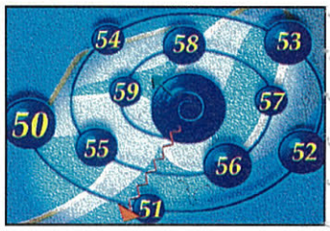

## Napoléon, l'Europe, l'Empire

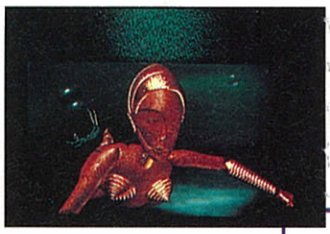
**IL A FALLU UNE ALLIANCE AU SOMMET** - autour d'Infogrammes pour produire ce CD ROM, premier d'une série "les hommes qui ont changé le monde". Les trois facettes de Napoléon - le général romantique, le consul pragmatique, l'empereur dictateur - nous sont contées dans ce titre qui synthétise un millier de pages d'encyclopédie. Les batailles - que l'on peut suivre graphiquement d'heure en heure - sont contées par le Capitaine Coignet, un militaire qui fut de toutes les campagnes. Que l'on aime aborder l'histoire par les uniformes, les tableaux d'époque ou les grandes dates, les bonapartistes devraient trouver leur compte.
Editeur : Infogrammes. sortie : avril







## La Fondation Maeght

**Sobriété, simplicité...** C'est au travers d'une bulle symbolisant l'oeil du visiteur que s'effectue la visite du temple de l'art moderne. Une approche louable, qui amène un peu de détente lorsque l'on a subi par milliers les écrans bariolés. Au cours d'un dîner confidentiel aux invités triés sur le volet, ce CD-ROM a reçu le premier prix Art & Culture de l'EMMA.
**Editeur : Matra Hachette. Sortie : mars.**

## Montparnasse Multimédia

**Après Léonard** et après le Louvre, Montparnasse Multimédia planche sur un CD consacré à l'artiste ultime: Michel Ange. Le scénario relate le parcours de l'architecte de la chapelle Sixtine. Une réflexion : les oeuvres sont si belles qu'elles suffisent à rendre le CD ROM majestueux. Une suite de photos plein écran suffirait à créer une merveille. (sortie : avril) Le deuxième projet maison s'intitule les Esquimaux et s'appuie sur le livre "Les derniers rois de Tulé" de la collection Terre Humaine pour nous faire découvrir la civilisation Inuit au travers des récits de voyage de Jean Malory. (sortie non déterminée)

## INA

**En matière d'esthétisme,** la palme revient à l'INA qui a pondu deux CD-ROM remarquables : Mémoires interactives et Cyber Planète. Le premier couvre les années 50 au travers des lieux qui ont marqué cette swinguante époque. On y voit Dior rallonger les jupes, Boris Vian jouer de la trompette, ou un documentaire relatant l'invention de la stéréo avec l'imparable voix nasillarde. Emouvant et kitsch. Le second titre s'intéresse au corps humain, du point de vue de l'image de synthèse. C'est une pure merveille, un véritable voyage dans la magie de la 3D, avec au passage quelques morphings célèbres (Guignols de l'Info). A acheter d'urgence dès sa sortie.

**Editeur : INA. Sortie : avril.**

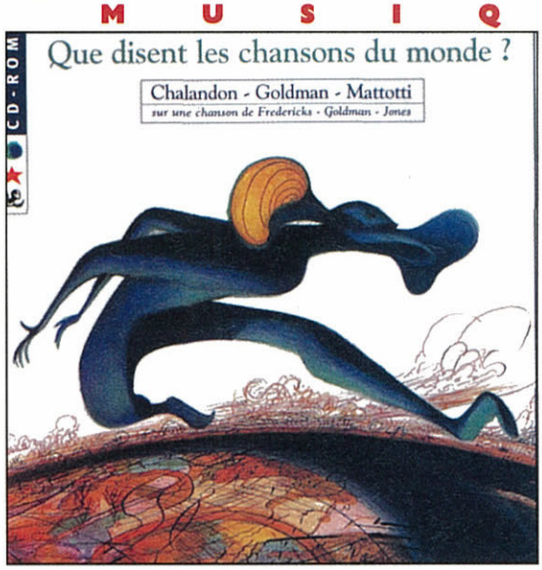
## Living books

**Les premiers Living Books** vont arriver en mai en version française. Vous avez peut-être vu des démos de ces livres d'images interactifs - nombre d'entre eux figuraient sur des compilations. Sur ces contes pour enfants (le Lièvre et la Tortue), chaque page est une mine d'animations qui n'attendent que les clics des tout-petits.

**Editeur : Broderbund. Sortie : mai**



# M U S I Q U E




## JeanJacques Goldman

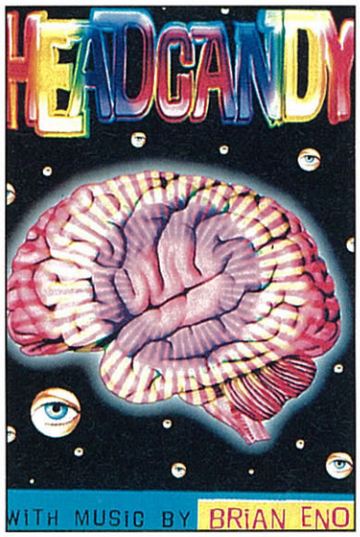
**"Que disent les chansons du monde"** est une oeuvre poétique et raffinée dans laquelle, fidèle à son habitude, le chanteur Goldman se tient en retrait, préférant partager la vedette avec d'autres. Trois icônes servent de clés aux univers dépeints dans ce titre : voyage, textes et musique. La première sélection est une ballade au Tibet, en Irlande ou en Russie agrémenté d'images du peintre Lorenzo Mattoti et de musiques ethniques. La seconde permet d'entendre l'écrivain Sorj Chalandon raconter une nouvelle. Enfin, la section musique propose la chanson phare en mode karaoke, la partition (avec les accords de guitare) et une vidéo du concert.

**Editeur : Sony. sortie : avril**

## Brian Eno

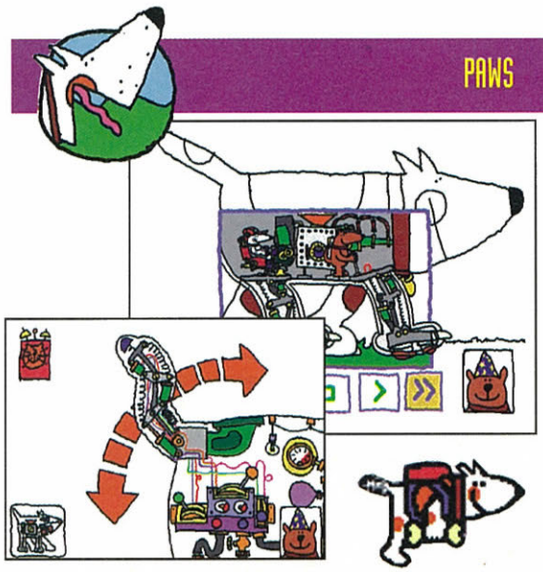
**Enfilons des lunettes** pour nous plonger dans l'univers onirique de Brian Eno. Il ne s'agit pas de 3D mais d'effets kaléidoscopiques : des myriades d'yeux envahissent l'écran, cinq boules entament un libre vol, une bague princière se démultiplie et devient progressivement une tapisserie. Cinq vidéos viennent s'ajouter à ce spectacle néo-psychédélique.

**Editeur : BMG. Sortie : avril.**




# Pour les petits frères et les petites sœurs

## PAWS



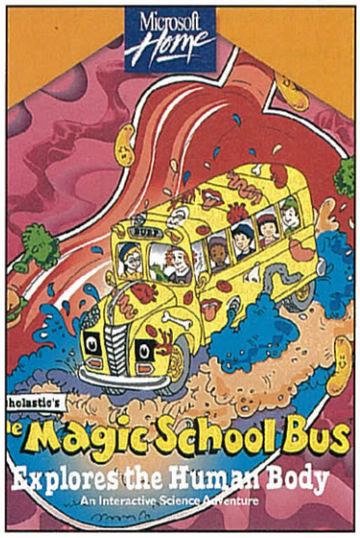
**On s'ennuierait en terre multimédia** sans Voyager. Heureusement, cette compagnie sort invariablement quelques uns des CD ROM les plus créatifs - voir les Residents Freakshow. Cette fois, nous avons droit à un... simulateur de chiens, Paws. C'est sous notre direction que le héros canin va nager, s'ébrouer, creuser un trou, regarder dans la rue à travers le trou dans la palissade. En tout point similaire à un vrai doggie ? Non. Mieux encore, car celui-ci peut voler et attraper des nonosses s'il plonge assez vite sur ses proies. Couronné par un MILIA d'or.

Editeur : Voyageur. Sortie Windows : avril.

## Apple Quicktime

**Si Apple avait réuni les développeurs,** c'était pour leur annoncer la disponibilité de Quicktime VR, le nouveau module de vidéo 3D en mars 1995. Exemple d'application : une promenade sur la Muraille de Chine. Si l'on tourne la tête à 360°, on peut successivement apercevoir le versant chinois, puis mongol. Autre exemple : nous sommes dans la plaine du Serengeti et opérons un zoom sur un arbre et pouvons alors voir des singes se balladant sur les branches. La Réalité Virtuelle n'est pas loin. Dans le futur ferons-nous du tourisme sur écran ? Il faudrait avant cela simuler la sensation de l'eau du lac infesté de crocodiles caressant nos tendres mollets (l'eau, pas les crocodiles).

## Magic School Book




**Microsoft Home** s'enrichit d'une nouvelle collection: le Bus Magique, issue d'une série de dessins animés didactiques diffusés à la télévision américaine. Le concept : Madame Frizzle emmène la classe dans de drôles d'expéditions à bord de son bus magique capable d'aller aussi bien sur Vénus qu'à l'intérieur de l'anatomie humaine. Une ambiance farce et attrapes qui n'empêche pas d'apprendre bien des choses. La preuve, j'ai retenu que sur Saturne, les années durent 29,5 plus longtemps que chez nous et le fameux anneau est constitué d'un milliard de lunes. Dans le corps humain, il faut reconstituer un squelette et tout os incorrèctement placé tombe par terre. On s'amuse raisonnablement avec ce titre qui met en scène deux garçons blancs, un noir et une fille - politically correct !

**Editeur : Microsoft. Sortie : avril**

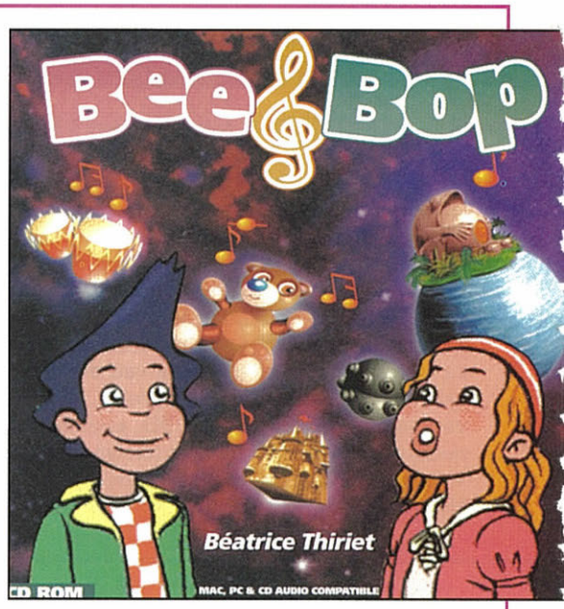
## Mon premier dictionnaire Nathan

**Dorling Kindersley** débarque en terre française avec pour allié, Edusoft, éditeur spécialisé dans le ludo-éducatif (le Monde Sous Marin, le Corp Humain, c'est eux). La première incursion est un dictionnaire de 1.000 mots. C'est bien le plus drôle qu'auront jamais vu les tout-petits. A côté de la définition de baignoire, une animation montre celle-ci en train de déborder de mousse. Commentaire du présentateur "nos enquêtes ont montré que ce qui amuse les enfants est la surprise et la bêtise". On pourra trouver les définitions simplistes (un opéra est "un spectacle musical dans lequel on chante") mais il n'en faut pas plus pour le public cible (4 - 7 ans).

**Editeur : Edusoft. Sortie française : avril.**



## Bee & Bop



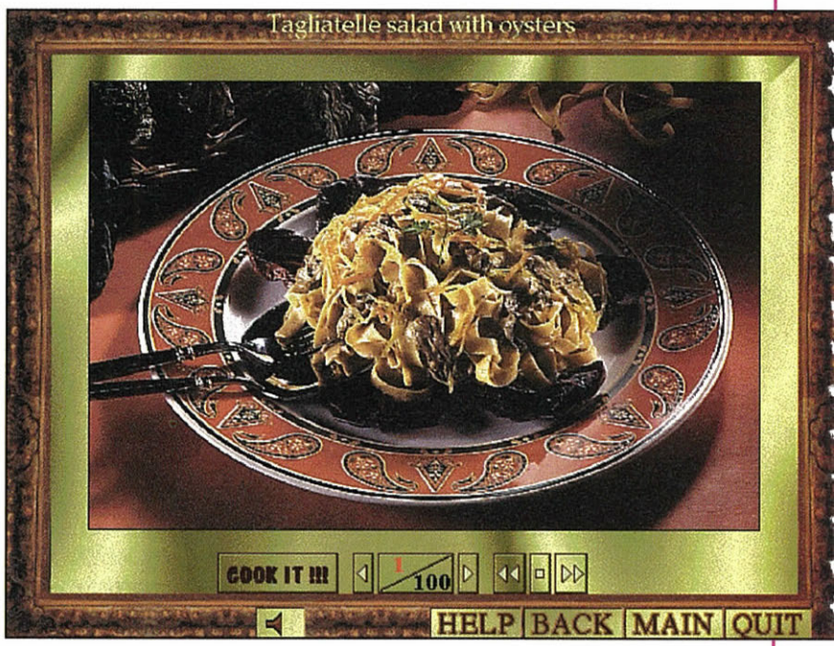

**Une sympathique création française**. Les deux enfants qui habitent sur Barouf vont à la découverte des planètes alentour : Melodica, Rythmo, Big Bang... Découverte du royaume des notes, Bee & Bop fait découvrir à l'enfant que le son n'est pas le même selon que l'on tape, frotte, souffle ou pince dans une clarinette ou un piano.

**Editeur : Sony. Sortie : mars**

## Les quatres saisons de la cuisine française

**Savez-vous préparer une crèpe au gingembre** et au fruit de la passion ? Cent plats aussi alléchants sont détaillés par le menu dans ce titre culinaire. Qui suscite une réflexion : peut-on mettre le CD ROM à toutes les sauces ? Lequel d'entre nous va mettre son PC dans la cuisine au milieu des carottes rapées et de la vapeur pour suivre les explications du chef expliquant comment préparer un médaillon de veau Marengo ?

**Editeur : EMME/Arome. Sortie : janvier en français**




## Vidéo Hyper Compressée

**7 Mo pour 1 minute de vidéo** plein écran de qualité. Tel est l'exploit réalisé par une petite société niçoise, IMC. Pour information, il faut généralement environ 20 Mo habituellement (avec la norme MPEG 2). A la clé de cette prouesse se trouve un algorithme de compression découvert presque par hasard par Thierry Maman. Pour 40.000 F environ, IMC commercialise un IBM ThinkPad totalement équipé pour afficher des vidéos 16 millions de couleurs à 25 images par seconde et son stéréo et propose en parallèle de placer 2 heures de vidéo sur un CD ROM.

# Le premier importateur de produits Américains et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Export tous pays
Export Worlwide

# JPF Import

**Prix - Service - Qualité**

500 M2 D'EXPOSITION + DE 10000 JEUX ET MACHINES EN STOCK = PLUS DE CHOIX !!!

MasterCard **(1) 49.48.93.40** VISA

**Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.**

**Importateur - Distributeur**

***Revendeurs Contactez Nous !***

## 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



## PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - *Millésime 95*

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

### Sony Playstation



NEW

**Version française ou japonaise**

### Sega Saturn



**Version européenne ou japonaise**

NEW

### Nec FX



**Version française ou japonaise**

NEW

### Jeux PSX

Ridge Racer
A IV
Ultima Parodius
Philosoma
Motor Toon GP
Metal Jacket
Kileak, the Blood
Raiden Project II
Daidaros
Netketsu
Baseball Speaker 95
... et plus

### Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork
Knight
Panzer Dragon
Tama
Myst
Gotha
Race Drivin
Virtual Soccer
... et plus

### Jeux Nec FX

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat

**25 jeux disponibles**

### Sega 32X



NEW

**Version française ou américaine**

### NeoGeo CD2



NEW

**TOP LOADING**
**Version française ou japonaise**

### Jeux NeoGeo CD

Fatal Fury Special
Art of fighting 2
King Of Fighter 94
Samourai Shadown 2
Galaxy Fight
World Heroes Jet
Agressor of Dark
Kombat ...

### Jeux 32X

Doom
Star Wars
Super Warriors
Super Afterburner
Corps Killer
Slam City
Space Harrier
Cosmic Carnage ...

### Jeux 3DO

Power Slide
Space Ace
Perfect General
Quarantine
11 th Hour - Seguel to 7 th Guest
Myst
Corpse Killer
Clayfighter 2
Gex ...

### Accessoires 3DO

Joypad 6 bouton spécial pour Street Fighter 2X
Gun
Joypad

### Atari Jaguar



Version française

1990 F !!

Conan
Val d'Isère
Iron Soldier
Theme Park
Rayman
... et plus

**Demandez nos packs spéciaux 2190 F**

### Adaptateur pour 3DO

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»



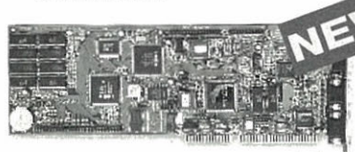
**2 JOUEURS**

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

NEW

### Carte 3DO pour PC

Creative Labs



NEW

Jouer vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

**Commander par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax**

**Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h**

MasterCard **Paiement** VISA

**par**

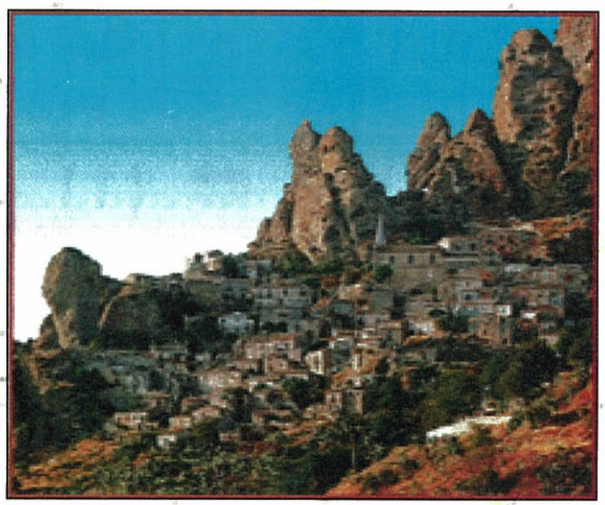
- **Chèque**
- **CB**
- **Contre remboursement**

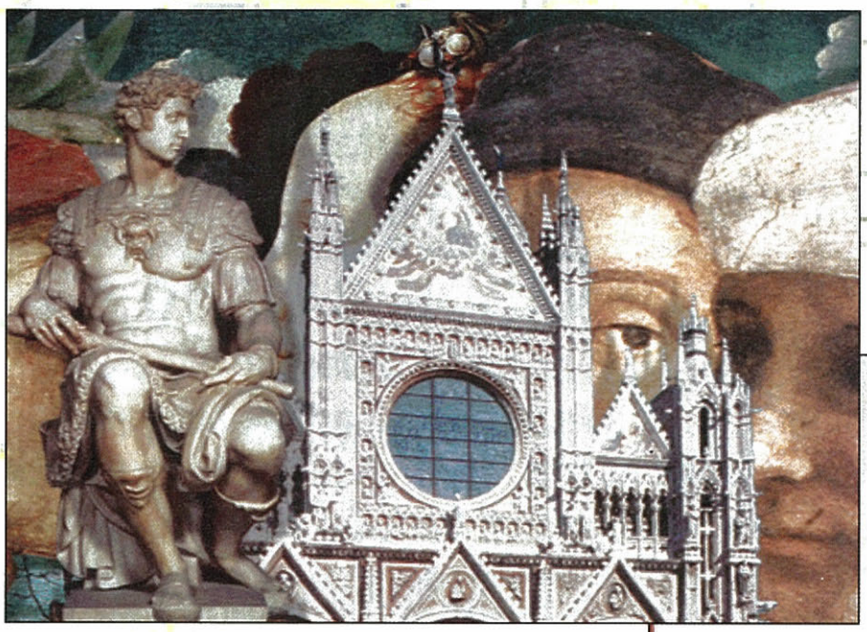
**Fax (1) 40.10.95.99**

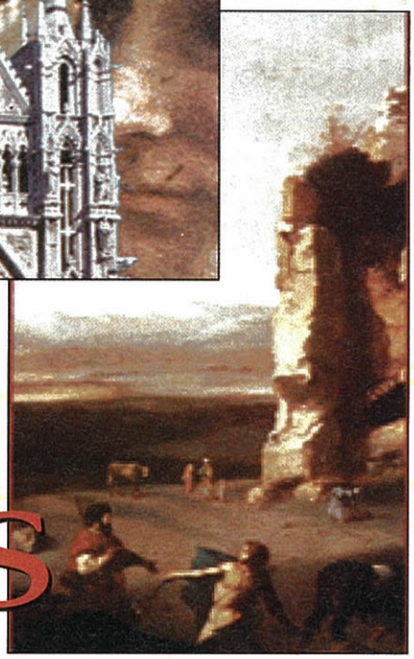
**JPF *Import***
**21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX**
**Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen**

**Tel (1) 49.48.93.40**

CYRILLE BARON





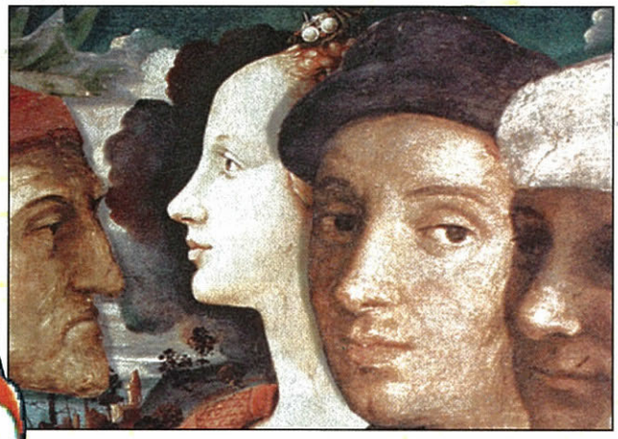


# Voyage voyages

## PC CD WINDOWS

En dépit de son emballage un peu cheap, voilà un grand produit. Ce Voyage en Italie est prétexte à découvrir l'architecture et la peinture d'un pays au passé artistique particulièrement riche. Venise, Sienne, Rome, Florence, autant de hauts lieux de l'art depuis le haut Moyen Age. La présentation est esthétique et permet une utilisation très instinctive, grâce à la présence de nombreuses icônes se révélant fort pratiques pour naviguer dans les différentes sections. Les 800 images, de très bonne qualité, sont disséminées dans diverses rubriques. Le menu principal offre ainsi la possibilité de consulter un index multicritère (lieux, œuvres et artistes). La section Demeure nous convie à une visite de villas et jardins connus. Une autre section, très intéressante, met en paral-







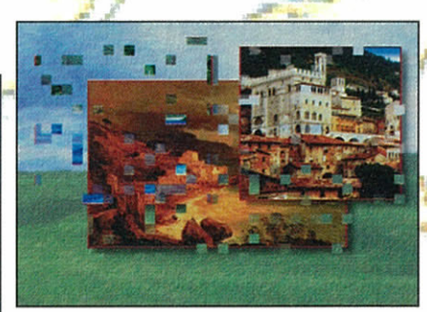




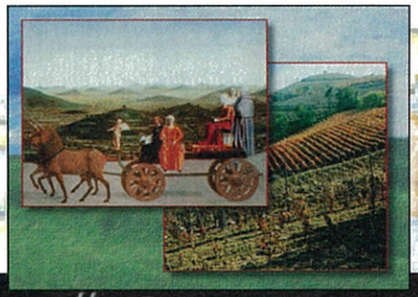















Ièle des paysages typiques photographiés et ceux représentés par les artistes. La "Vie des Murs" s'attache à nous faire découvrir l'art de la fresque, de Pompéi à la Renaissance. Enfin, de nombreuses œuvres picturales ou des sculptures sont regroupées par titre ou par artiste. Lorsqu'un tableau ou une fresque est affiché, un mode zoom (prédéfini) permet d'agrandir une partie d'une œuvre afin d'en saisir les détails. On trouve également sur ce CD, décidément très riche, un diaporama commenté de 60 minutes ainsi que 5 minutes de clips au format "Video for Windows". Un glossaire en Hypertexte permet de prendre connaissance des termes spécifiques.

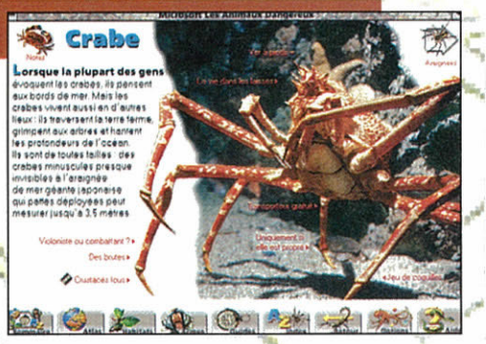
Editeur: Scala EMME
Distribué par: Worldwide Distribution
Machine: PC CD Windows
Prix: 340 F



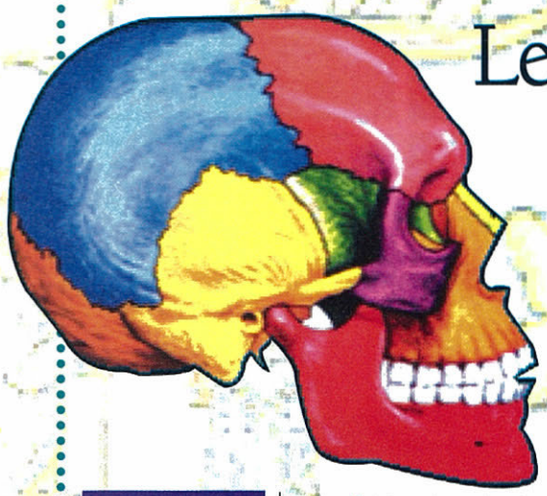

# Les Animaux Dangereux

## PC CD WINDOWS

Les produits multimédia ressemblent de plus en plus à des livres. Je parle bien entendu du concept et non du produit lui-même. Le problème, c'est qu'un CD-Rom coûte plus cher qu'un bouquin ; il va falloir que les choses changent. D'ici là, les plus fortunées de nos chères têtes blondes pourront se délecter avec ce nouveau titre. La présentation, particulièrement soignée, offre (si l'on peut dire) l'opportunité de découvrir des bestioles étranges et agressives, le tout sous Windows. Les images, d'une excellente qualité, on été pour la plupart détourées, ce qui rajoute à l'esthétique de l'ensemble. En revanche, on se serait bien passé de l'économiseur d'écran intégré, moche et sans intérêt. Des sons et quelques commentaires écrits permettent de se faire une idée plus précise sur les animaux en question. Superbe !

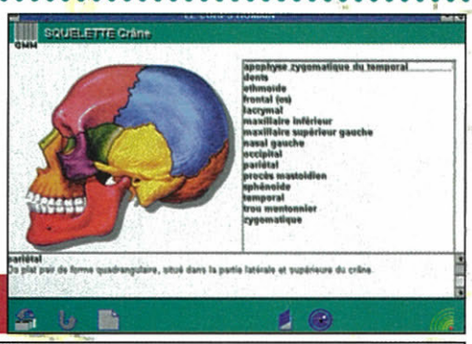


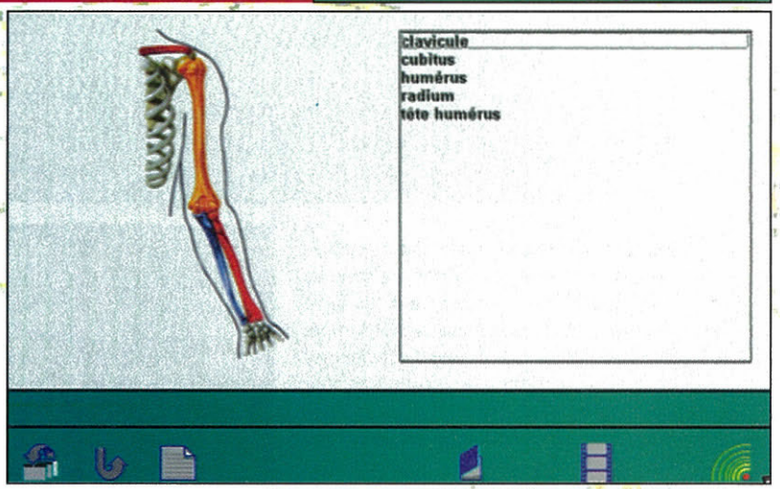

Editeur: Microsoft • Distribué par:
Microsoft (16) 68.86.46.46 •
Dispo sur Mac • PC CD Windows • Prix : 390F



# Le corps humain

## PC CD-WINDOWS

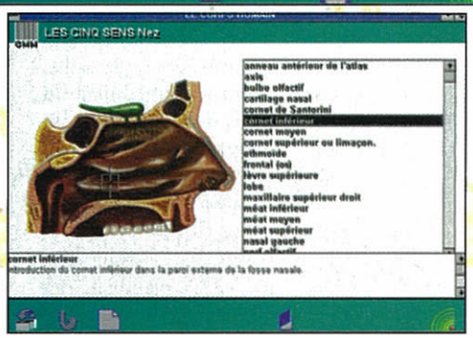



**RUMEUR**

*Alors, bon, on est absolument pas sûr de ce qui va suivre. C'est à dire, en fait, c'est une rumeur, un truc invérifé, on sait pas, on dit que, y parait que, tout ça. Le truc, c'est que , normalement, le mois prochain, devrait sortir, peut-être, c'est à prendre au conditionnel , une sorte de soft, entre le jeu et l'encyclopédie, ayant pour personnage principal le très célèbre, attention, on nous la dit, c'est passé de tas de bouches en tas d'oreilles, voyez, j'ai entendu ça vaguement une fois, du coup, je me suis dit, tiens, ah, ah, c'est fou ce truc, faut absolument que j'explique ça ...*

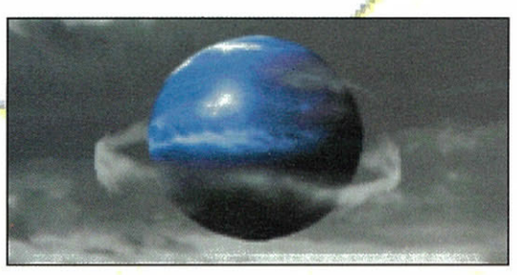
Il faut bien le dire, le sujet abordé ici rappellera quelques mauvais souvenirs à ceux qui préféraient rêvasser pendant les cours de sciences naturelles. Ici, pas d'odeurs de formol, pas de dessin du système nerveux de la grenouille à rendre pour lundi matin. Grâce au multimédia, on peut accéder facilement à 150 fiches décrivant notre corps, cet organisme complexe et finalement méconnu. Des dessins explicatifs très clairs sont accompagnés de fiches écrites utilisant le principe de l'hypertexte. À savoir qu'en cliquant sur un mot en italique, on se retrouve téléporté sur sa définition. De plus, des images réalisées au microscope électronique nous entraînent plus avant à la découverte de ce corps humain. L'étude de certains organes bénéficie même d'explications animées, sous forme de clips "Video for Windows" réalisés au moyen d'un endoscope. Enfin, douze planches anatomiques de Léonard de Vinci sont présentes sur ce CD. Non content d'être fort bien documenté, Le Corps Humain est aussi interactif, puisque le principe de l'Hypertexte s'applique également aux croquis anatomiques, l'explication d'une partie du corps apparaissant à l'écran lorsqu'on clique sur l'image. Voilà un produit à conseiller autant à l'étudiant qu'à l'adulte curieux de parfaire ses connaissances.

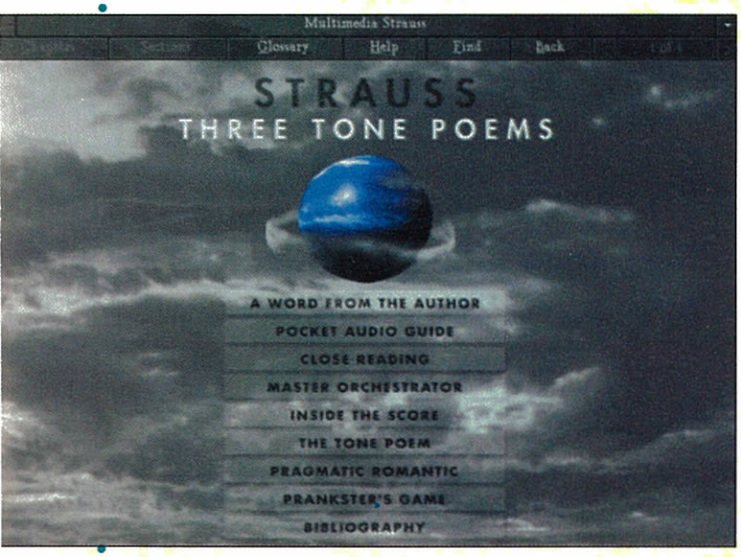



Editeur : EMME • Distribué par : Worldwide Multimédia • Machine : PC CD Windows • Prix : 290 F

# Multimedia Strauss

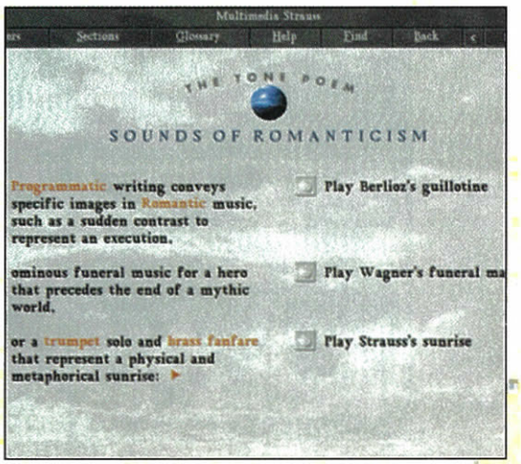
## PC CD WINDOWS



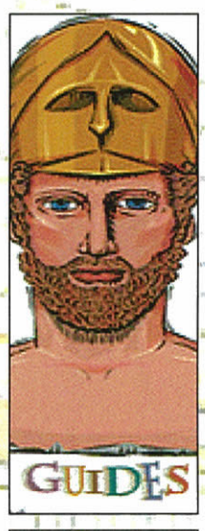



A moins d'être particulièrement passionné par Richard Strauss, on pourra se passer assez facilement de ce CD. La présentation, aride, contrarie plus qu'elle ne la transcende l'érudition du produit. Principalement composé de textes analytiques en anglais et de morceaux joués par The Cleveland Orchestra, Multimedia Strauss est à réserver aux musicologues avertis. Et comme un musicologue averti en vaut deux, vous voilà prévenus !

Editeur: Microsoft
Distribué par: Microsoft
Téléphone: (16) 68.86.46.46
Prix: 530 F



# Les Civilisations Antiques







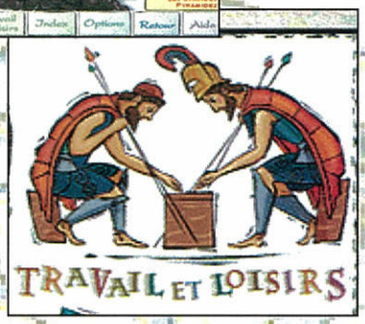
## PC CD-WINDOWS

Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais mes meilleurs souvenirs scolaires, je les dois à quelques profs d'histoire. Oh non, pas ceux qui font ingurgiter des dates, mais les passionnés, ceux qui tiennent une classe en haleine en racontant la vie en Grèce, à Rome ou en Égypte. Et justement, ce sont ces trois civilisations qui sont abordées dans ce logiciel. Tournant sous Windows, ce CD-Rom permet de se livrer à un véritable voyage dans le temps. Ici, pas de détails superflus mais l'essentiel. Certes, c'est parfois un peu sommaire et l'on regrette que certains thèmes soient seulement survolés, mais l'ensemble est très attrayant et bien présenté, à l'exception de l'économiseur d'écran intégré. Mêlant photos digitalisées et dessins, ce CD dispose aussi d'une bande son. Intéressant mais moins bien réalisé que Les Animaux Dangereux du même éditeur.



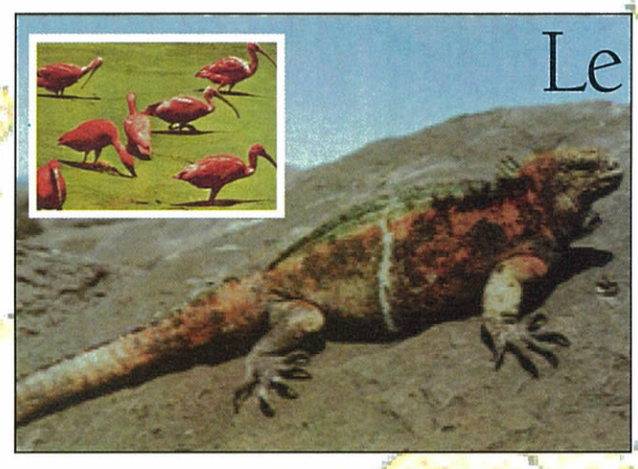







Editeur: Microsoft
Distribué par: Microsoft
[16] 68.86.46.46
Prix: 390F

# Le Monde des Animaux

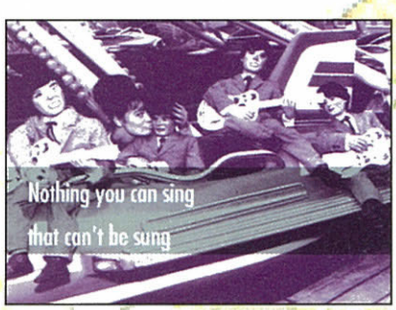


## PC

Les produits se suivent et ne se ressemblent pas. Appartenant à la même collection que l'excellent Voyage en Italie, Le Monde des Animaux est un produit peu novateur. Une centaine d'animaux sont regroupés d'après leur lieu de vie: forêt tropicale, prairie, désert, océan, rivière. Pour chaque animal, on dispose d'une photographie et d'une fiche signalétique. En bas de l'image, une série d'icônes permettent d'entendre le cri, d'accéder à d'autres photographies et parfois de déclencher un petit clip. Semblable à Mammals, sorti il y a plus de deux ans, ce Monde des Animaux souffre d'une présentation un peu simplette. Un petit Quizz, un glossaire assez complet et une section sur l'évolution des espèces sauvent l'ensemble, mais il dommage qu'un sujet aussi riche donne lieu à un produit aussi tristounet.

• Editeur : EMME • Distribué par : Worldwide Distribution • Prix: 290 F

# Karaoke Classics - Marilyn Monroe







## CD-I

Ubi soft Multimédia nous propose deux titres CD-I assez inégaux. Passons rapidement sur Karaoke, peu intéressant. Quinze morceaux seulement sont proposés, parmi lesquels peu de standards. En revanche, Marilyn Monroe est une bonne surprise. Les admirateurs de la star y trouveront des documents inédits regroupés sous différentes rubriques.








Editeur: Ubi Soft Multimedia
Distribué par: Ubi Soft
Téléphone: [1] 48.18.50.00
Prix: 120F

SEB

# Brigitte "L

## Quand le CD-Rom se

***Depuis la nuit des temps, le sexe fait tourner le monde. N'en déplaise aux gardiens de la morale ou aux associations ultra-cathos. Après de timides entrées dans le monde de l'informatique sous forme de slide-shows plus ou moins osés, dans le monde du jeu avec des strip pokers ou des jeux d'aventure un peu foireux, la vidéo X revient en force sur nos bécanes grâce au CD-Rom.***

***Les acteurs de cette révolution multimédia ne sont pas des inconnus, loin de là. Les professionnels, les grands noms de la vidéo X s'y mettent : après Vivid, éditeur américain de films de qualité, après Julia Chanel, Tanya Larivière et Maeva, ce sont Brigitte Lahaie et Francis Leroi qui mettent les pieds dans le CD.***

***D'un côté, l'ambassadrice du X en France, Brigitte Lahaie, symbole de la sexualité épanouie, personnage de charme familier des médias, auteur de "Moi la scandaleuse", apparaissant régulièrement à la télévision ou dans la presse. De l'autre, Francis Leroi, réalisateur aux multiples facettes ayant largement contribué à l'explosion de la vidéo X en France. De l'association des deux est né un CD-Rom, Brigitte "Live", véritable jeu aux scènes très hard. Même si le soft est déjà sorti il y a quelques mois, nous avons rencontré ces deux personnages entiers et charismatiques, afin de mieux cerner le regard qu'ils portent sur la vidéo X, les jeux et le multimédia.***

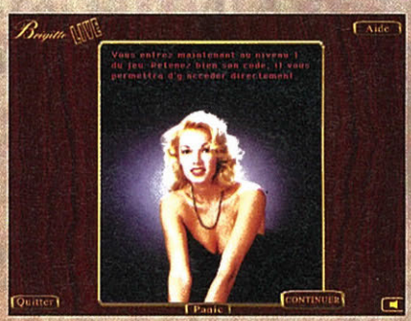
## LE DÉROULEMENT DU JEU

Brigitte "Live" est un véritable jeu, pour cette raison il se démarque totalement de la production de CD-Rom X habituels qui ressemblent plus à des démos qu'à autre chose. Le principe est assez simple : vous devrez répondre à des questions, vous devrez faire des choix sur vos envies, vos désirs et vos goûts en matière de sexualité. Le programme se propose alors de deviner votre profil et essaiera de répondre à vos désirs en vous montrant des séquences animées tirées des films dans lesquels a tourné Brigitte Lahaie. Tous les ingrédients habituellement présents dans les films X se retrouvent dans ce CD. Tous, y compris les plus imaginatifs.

Le jeu a un déroulement différent si vous êtes un homme ou une femme. Il est encore différent si vous jouez en couple. Quand vous terminez le jeu, il est encore possible d'y rejouer avec plaisir tant l'arborescence du scénario est riche. Vous découvrirez longtemps de nouveaux extraits de films que vous n'aviez pas encore vus.




**Choisissez votre prénom et votre date de naissance.**




**Le jeu est séparé en niveaux, avec des mots de passe.**




**Brigitte vous pose des questions, de vive voix. À vous de répondre le plus sincèrement possible.**




**Les films se déroulent dans cette fenêtre.**

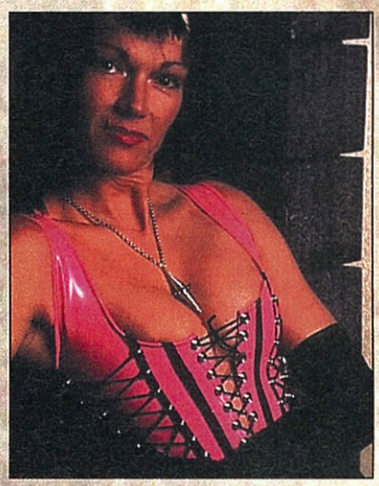


# "...ive" met vraiment au X

# Brigitte Lahaie, l'actrice multimédia

***Joystick: Avant d'être contactée par Francis Leroi, aviez-vous eu d'autres propositions pour réaliser des CD-Rom ?***

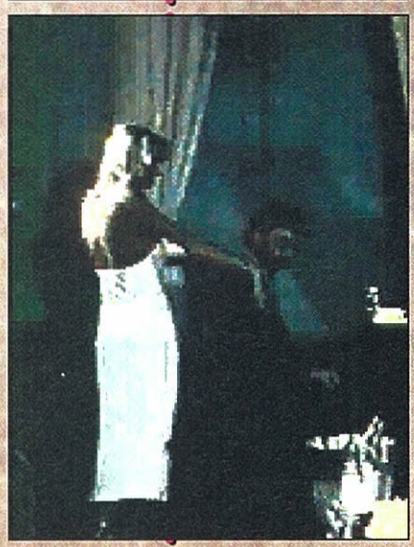
Brigitte Lahaie: On a commencé à me parler du CD-Rom en mars 1994, on m'a proposé plusieurs choses, ça ne m'intéressait pas vraiment, ce n'était pas de qualité. Quand on est dans un genre nouveau et qu'on a un nom, on ne peut pas se permettre de sortir quelque chose de médiocre. Francis m'a proposé le projet début septembre, et tout a été très vite puisque le jeu est sortie fin novembre.



***Et vous avez accepté ce projet-là parce que vous aviez confiance en Francis Leroi ?***

J'aime beaucoup Francis, c'est un ami, et j'ai beaucoup de respect pour son travail ; c'est une des rares personnes à avoir travaillé dans ce genre à visage découvert et qui fait beaucoup de grands films. J'avais confiance en sa manière de voir le film X, qui est un peu la même que moi. Ensuite, l'idée que le jeu soit basé sur mes films ne m'a pas déplu, je ne voulais pas de "Brigitte Lahaie présente" et que la suite ne me corresponde pas. Là au moins, les gens qui achètent le CD-Rom pour voir Brigitte Lahaie ne sont pas déçus, puisqu'il n'y a presque que moi, à la limite. Et comme ça au moins, personne ne pourra sortir de CD-Rom de mauvaise qualité avec mon nom.



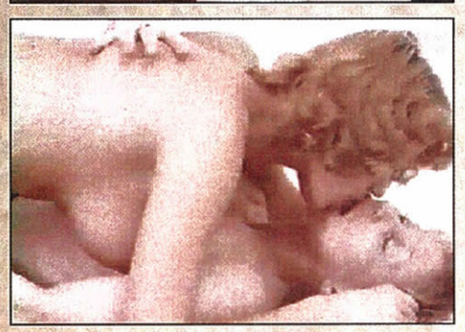


***Combien de films X avez-vous tournés ?***

Quarante. Entre 1976 et 1982, j'avais la santé à l'époque.

Justement, ce CD-Rom est aussi le moyen de toucher un public qui était trop jeune à la fin des années 70 pour suivre votre carrière, et qui maintenant nage dans le monde du CD-Rom... Curieusement, beaucoup de jeunes me reconnaissent également. Je ne sais pas s'ils me connaissent parce que je passe à la télévision, ou si eux-mêmes vont acheter mes cassettes. Ce qui est sûr, c'est qu'elles sont toujours en vente, et il y a sans doute des jeunes qui les achètent. Je crois que face à la pornographie, les jeunes assument mieux que leurs parents. Actuellement, j'ai l'impression qu'un jeune de 18 ans est capable d'aller à la caisse avec un CD-Rom hard sans se sentir gêné, et cela prouve que les choses évoluent un peu.



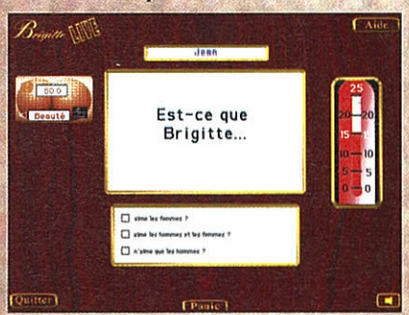


**Régulièrement, Brigitte intervient avec humour. Elle vous charrie ou vous félicite.**






**Vous pouvez mémoriser vos scènes préférées.**



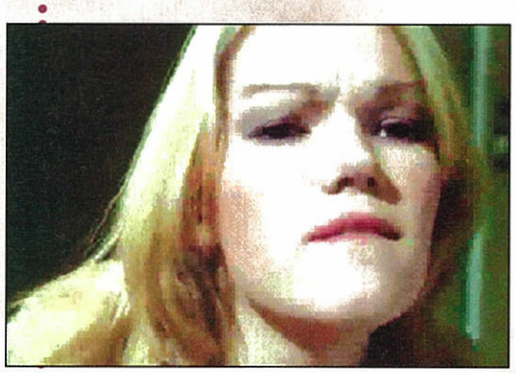

**À la fin, vous devrez répondre à dix questions et subir le test de l'érectomètre ou du clitoscope, selon votre sexe.**

EDITEUR: INTERACTIF GENERATION
SUR: PC CD et MAC CD











***Vous avez suivi de près le développement du jeu, les différentes étapes ?***

Non, j'ai fait complètement confiance en Francis Leroi, et honnêtement, je ne regrette pas : c'est mieux que ce que j'attendais. Moi-même j'ai joué en me disant "là il faut répondre ça" parce que je connaissais les films, et je me faisais éjecter. Du moment où je me suis mise à jouer sérieusement, avec mes propres fantasmes, avec ma propre libido et mes envies, eh bien j'ai commencé à marquer des points. Ce qui prouve que ce jeu est vraiment fait intelligemment, ce n'est pas une question de raisonnement, c'est vraiment une question d'être logique avec ses réponses. Si vous demandez une femme romantique et soumise, et que le coup d'après vous avez envie qu'elle vous fouette, c'est pas cohérent, donc vous êtes éjecté et vous reprenez le jeu au début.

***Vous suivez encore ce qui se passe dans le monde du X ?***

Il m'arrive de temps en temps de regarder des films de qualité, uniquement. Personnellement, j'ai quand même besoin d'une histoire. Je trouve qu'il y a encore aujourd'hui des films de qualité, moins peut-être. Ce qui est un peu dommage, c'est qu'aujourd'hui on tombe dans une sorte de marketing. Je crois qu'à mon époque, on transcendait un interdit, et on se laissait aller à ses fantasmes. Il y avait quelque chose de sincère.
On m'a proposé récemment de réaliser un film, et je me demande si je ne vais pas me laisser tenter. C'est vraiment un genre où on peut laisser aller son propre imaginaire, sinon cela n'a pas d'intérêt, c'est mon avis.

***Vous allez tourner d'autres films, dits traditionnels ?***

Non, pas du tout. J'ai tourné quelques rôles, mais depuis 1990 en fait, je ne suis plus apparue dans un film. Sauf dans un cours métrage l'année dernière pour faire plaisir à Christophe Malakian. Je n'ai plus très envie de me battre pour devenir comédienne. À un moment donné, c'était presque une revendication, j'avais besoin de devenir comédienne parce que je n'étais pas encore à l'aise avec mon ancienne carrière. Aujourd'hui je pense réellement l'assumer complètement, je n'ai plus besoin de me racheter, disons.



***Avant la naissance de Brigitte "Live", étiez-vous familière du monde des ordinateurs, des jeux vidéo et du CD-Rom ?***

Non, c'est vrai que la première fois qu'on m'a parlé d'un CD-Rom, je ne savais pas ce que c'était. On m'a montré "Toutes les musiques du monde" et j'ai trouvé ça assez génial comme support. On dit souvent "ça va tuer la vidéo...", ce sont des propos que je déteste.
Mais je ne suis pas une grande consommatrice du monde moderne. Je vis à la campagne, je ne regarde pas énormément la télévision, je ne me sers de mon minitel que pour répondre à mes fans qui tapent sur mon 3615... Je suis quelqu'un, finalement, d'assez en rapport avec la nature.

FR

***Francis Leroi: La culture X est devenue une vraie contre-culture. Dans les lycées, les gosses se la partagent dans le secret. C'est un peu l'équivalent de ce qu'on a vécu avec la culture alternative dans les années 60, la contre-culture que représentaient "Charlie-Hebdo", "Hara-Kiri"...***







# ANCIS LEROI

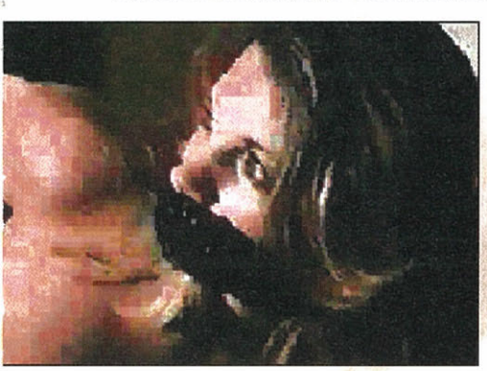


***Joystick: Parallèlement à l'explosion du CD-Rom, on assiste à l'arrivée en masse de CD de hard, particulièrement aux États-Unis. Il semblerait que le phénomène magnétoscope se reproduise (les vidéos hard avaient favorisé l'installation des magnétoscopes dans les foyers)***

Il faut voir qu'il y a tout de même une très nette domination des CD-Rom non interactifs qui sont en fait un nouveau support différent pour une vidéo. Même Vivid, qui est quand même ce qu'il y a de mieux dans le domaine de la pornographie américaine, ne s'est pas vraiment cassé la tête pour ses produits CD-Rom. Il a une mentalité dans le domaine de l'érotisme qui est de faire cheap, on le ressent donc aussi dans les CD. Mais c'est en train d'évoluer, le marché est plus important. Brigitte "Live", lui, est un véritable jeu, pas tartignole d'ailleurs, pas facile, dans lequel il y a 1 500 questions. C'est un jeu assez intelligent, on peut y jouer en solitaire, homme ou femme (et là le déroulement est différent), ou en couple en tenant la souris à deux mains et en s'engueulant. C'est un jeu qui permet de confronter les désirs sexuels du couple. L'homme doit déterminer quelle est la femme idéale qu'il recherche, c'est pas évident. Et puis la femme doit trouver la femme idéale qu'elle veut devenir. C'est un véritable jeu, mais c'est aussi l'occasion de parcourir la carrière de Brigitte Lahaie, avec des extraits de films qu'elle a tournés entre 1976 et 82.

***Brigitte "Live" sort sur un nouveau label, Interactif Génération. Quand l'avez-vous créé ?***

Depuis novembre 1993, nous travaillons sur un projet appelé "Pharaon", un véritable jeu qui nous plonge dans la mythologie égyptienne. Nous avons ensuite créé Interactive Génération en janvier 1994, pour supporter le développement de "Pharaon" qui sortira au printemps 1996. Nous voulons créer une collection de jeux d'aventure initiatiques, la collection "Mythologies", qui serve de support à sa propre évolution spirituelle. Ce que permet le CD-Rom d'une manière formidable, en s'adressant au plus large public. La série érotique, quant à elle, comme Brigitte "Live", sortira dans la collection "Fabriqué au paradis".Notre équipe vient du multimédia, pas du jeu, et sur le plan des graphismes on a beaucoup travaillé avec des gens qui étaient architectes avant.



***Qu'est-ce qui vous a motivé à passer dans le monde du CD-Rom, vous en avez ras-le bol de faire des films classiques ?***

Pas du tout, j'ai toujours été intéressé par les innovations. J'ai fait un film en 1992, Emmanuelle 7, où le personnage principal dirige un centre de réalité virtuelle. J'ai commencé à ce moment-là à m'intéresser à ce qu'on appelle les nouvelles technologies, puis ça m'a paru une évolution tout à fait naturelle de passer au CD-Rom. Mais je continue à faire du cinéma et des films pour la télé.

***Pensez-vous qu'il sera bientôt viable commercialement d'organiser des tournages X spécialement et exclusivement pour le CD-Rom,?***

L'idée de la collection "Fabriqué au paradis" est effectivement de montrer ce qu'ont fait les stars dans le domaine du X, donc d'utiliser leurs films. C'est l'unité de la collection. Par contre, je suis en train de tourner un CD-Rom actuellement, à raison de six séquences par mois environ, qui sortira uniquement sur ce support. C'est une exploration des fantasmes des Français. Pour rentabiliser le tournage, puisque le marché du CD-Rom n'est pas encore assez important, nous avons un accord avec une boîte de vidéo qui utilisera quelques séquences mais d'une autre manière. De toute façon, c'est un marché totalement différent, je pense que les gens qui achètent des CD-Rom ne sont pas forcément intéressés par la vidéo. Le public hard est divisé en deux catégories : il y a les gens très bourgeois qui regardent un film de temps en temps pour rigoler, mais ceux qui sont vraiment passionnés sont souvent des gens très simples qui ne sont pas branchés par l'informatique.

***Combien de films avez-vous réalisé tout au long de votre carrière cinématographique ?***

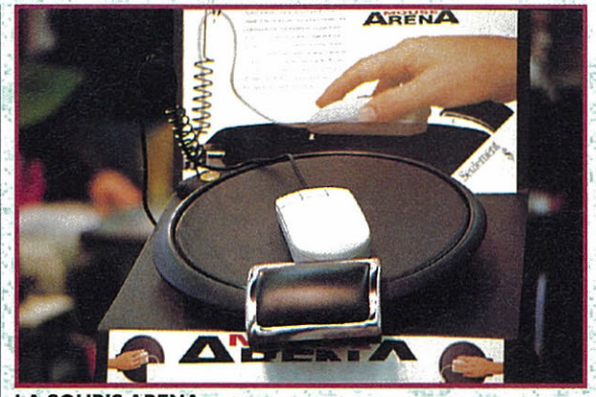
Il me semble que j'en suis à mon 54e ou à mon 55e film. Dans le lot, il y a 13 ou 14 films X, le reste ce sont des films de série B... même de série Z, parfois. Je suis surpris de les voir passer sur les chaînes de télévision. Quand j'ai tourné ces films-là, je n'imaginais pas qu'ils puissent passer un jour devant 3 ou 4 millions de téléspectateurs. Ils étaient destinés à des réseaux parallèles, à des petits circuits populaires, en double programme. J'acceptais de les tourner parce qu'on me proposait d'aller un mois en Martinique pour tourner deux films, et c'est très sympa d'aller là-bas avec son gosse et sa femme. Pas une seule seconde je pensais tourner des chefs-d'œuvre qui allaient passer à la télé. Et parfois qui passent très souvent. On me demandait souvent de tourner le même film en trois versions différentes : érotique, X et film d'action normal. C'est des films qui coûtaient rien à faire et que les producteurs vendaient partout. Je suis un metteur en scène inconnu qui faisait des films qui rapportaient beaucoup d'argent à ses producteurs. Par exemple, "Nuit très chaude aux Caraïbes", qui passe souvent sur M6, était joué par des acteurs qui venaient de quatre pays différents. Il y avait un Espagnol, un Allemand, un Anglais et un Français. Comme je ne savais pas comment les diriger, parce que personne parlait la même langue, je leur faisais dire des numéros : "1-2-3, 1-2-3. 4-5-6...". À la fin, ça faisait un film.

Le multimédia va devoir une fière chandelle à des gens comme nous. C'est formidable, j'ai sauvé le cinéma en faisant des films pornos qui ont fait revenir les spectateurs dans les salles et qui ont permis, avec l'argent gagné, avant la loi contre le X, de produire des films français d'auteurs. Je suis très content de savoir que mes films ont permis à Jacques Rivette de faire les siens. Je suis heureux d'avoir contribué au fait que des jeunes auteurs comme Jacques Doillon aient pu tourner des films.

Ensuite, la vidéo, quand elle est apparue sur le marché, n'aurait jamais existé s'il n'y avait pas eu la vidéo X. Pour le CD-Rom, le multimédia, je pense que c'est la même chose. C'est marrant... nous nous sommes retrouvés sur trois médias différents, et à chaque fois nous sommes arrivés en sauveurs. À une époque, nous étions vachement méprisés, mais maintenant cela a beaucoup changé.

# IT Forum 95

Le Salon des Technologies de l'Information pour l'Entreprise vient de fermer ses portes. Avec une vocation aussi professionnelle, on se demande bien ce qu'un magazine comme Joystick peut bien aller y faire. Aller à la pêche aux infos, bien sûr ! Bien que cette année ne fut pas des plus fructueuses, nous avons tout de même réussi à dégoter quelques nouveautés rigolotes, voire carrément utiles. On commence par un tapis de souris hyper ergonomique de chez Arena avec coussinet de repos. Très efficace ! Creative Labs dévoilait pour sa part son fameux lecteur quadruple vitesse qui sera inclus dans de nombreux packs dès cet été. À noter que ce n'est plus Panasonic mais Creative qui fabrique directement ses lecteurs CD. Quant à l'AeroPoint, leur souris 3D, elle ne sera hélas commercialisée que si la demande s'en fait sentir (c'est que ça coûte 2 000 balles, quand même !). Pour sa part, Ubi Soft annonce le "Kit Speed" comprenant un lecteur Mitsumi 4 vitesses, une paire d'enceintes et le jeu Dark Forces, le tout pour un prix non communiqué . On vous en reparlera dans la rubrique "Quoi de Neuf", c'est promis. Enfin, Aztech agrandit sa gamme de cartes sonores avec la WaveRider 32+ et quelques packs non dénués d'intérêt. Du nouveau également du côté de la vidéo, avec l'arrivée en masse de cartes à lecture MPEG et AVI accélérée ou aux fonctions 3D câblées. STB Systems vient ainsi concurrencer la carte Impression Plus de chez Matrox avec sa Power 3D System capable de générer quelque 300 000 polygones par seconde. À suivre de près ! Un rapide coup d'œil chez Micropolis qui lance des disques durs de 9 gigas avec mode AV (étudié pour le Direct to Disk Video) et chez RayDream qui propose Ray Dream Designer 3, un soft de 3D très complet à un prix abordable (NDLR : ils les lancent à quelle distance ?). On vous parlerait bien des nouveautés réseaux, des onduleurs nouvelle génération ou des solutions serveurs, mais on a un peu peur de vous embêter.
Allez, à l'an prochain !

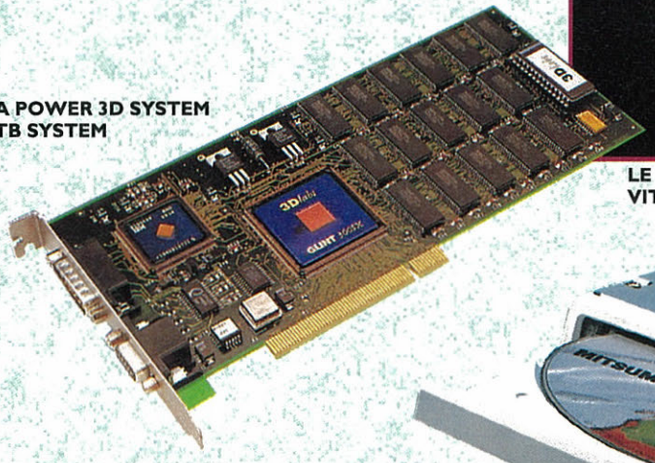



LA SOURIS ARENA




LE LECTEUR QUADRUPLE VITESSE CREATIVE LABS

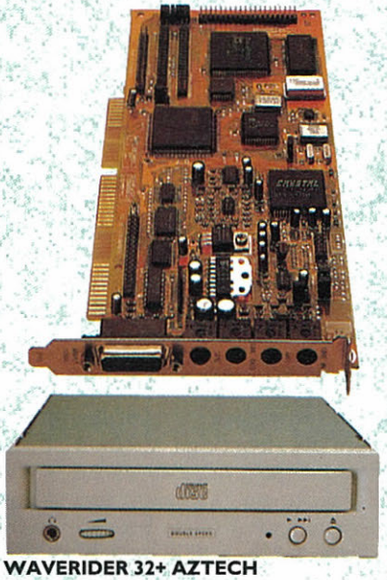
LA POWER 3D SYSTEM
STB SYSTEM








KIT SPEED UBI SOFT







WAVERIDER 32+ AZTECH

VOTRE JEU
**48 H CHRONO**
EN
**73.60.00.18**
**3615 CENTSOFT**
FAX 73.60.00.17

# CENTURY SOFT

un CD démo GRATUIT pour l'achat de 2 jeux CD-ROM

## CD - ROM

### Nouveautés

| | |
|---|---|
| BIOFORGE | NC |
| BUREAU 13 | NC |
| DARK FORCES | 329 |
| DESCENT | 339 |
| DISCWORLD | NC |
| DUNGEON MASTER 2 | 349 |
| FLIGHT UNLIMITED | NC |
| FRONT LINES | 349 |
| IRON ASSAULT | 359 |
| LORDS OF MIDNIGHT 3 | 349 |
| MARCO POLO | 349 |
| NOCTROPOLIS | NC |
| PRESUMED GUILTY | NC |
| RISE OF THE TRIAD | 369 |
| SUPER KARTS | 339 |
| THE BIG RED ADVENTURE | 349 |
| U.S NAVY FIGHTERS vf | 379 |

contactez-nous pour disponibilité

| | |
|---|---|
| ACES OF THE DEEP vf | 329 |
| AEGIS | 289 |
| AL - QADIM vf | 289 |
| ALONE IN THE DARK 3 vf. | 359 |
| ARENA | 349 |
| ARMORED FIST | 299 |
| BATTLE ISLE 2 vf | 349 |
| BATTLE ISLE 2 sénario | 220 |
| BENEATH a steel sky vf | 359 |
| BLACKHAWK | 329 |
| CARTON ROUGE vf | 289 |
| CHESSMASTER 4000 turbo | 329 |
| COLONIZATION vf | 329 |
| COMANCHE + mission 1&2 | 389 |
| COMMANDER BLOOD vf | 329 |
| CREATURE SHOCK vf | 349 |
| CYBERIA | 379 |
| CYCLEMANIA | 289 |
| D-DAY 6 JUIN 1944 vf | 349 |
| DARK LEGIONS | 249 |
| DAWN PATROL vf | 349 |
| DAY of the TENTACLE vf | 339 |
| DELTA V | 349 |
| DRAGON LORE vf | 349 |
| DOOM 2 | 389 |
| DUNE vf + 7th GUEST | 369 |
| EARTH SIEGE vf | 299 |
| ECSTATICA | 299 |
| FALCON GOLD | 329 |
| FIFA SOCCER vf | 289 |
| FORTRESS DR RADIAKI | 339 |
| GABRIEL KNIGHT vf | 329 |
| GENESIA vf | 279 |
| GREAT naval battles 2 | 289 |
| HELL vf | 389 |
| INFERNO vf | 345 |
| INTERNATIONAL tennis vf. | 369 |
| IRON HELIX vf | 269 |
| KING QUEST 7 vf | 339 |
| KYRANDIA 3 vf | 279 |
| LANDS OF LORE vf | 289 |
| LEMMINGS 3 | 289 |
| LITTLE BIG ADVENTUREvf | 379 |
| MAGIC CARPET vf | 379 |
| MASTER OF MAGIC | 349 |
| MEGARACE vf | 269 |
| MYST | 379 |
| NASCAR RACING | 309 |
| NHL HOCKEY 95 | 325 |
| NOVASTORM | 299 |
| OUT POST vf | 329 |
| PINBALL DREAMS deluxe | 269 |
| PRIVATEER + STRIKE | 349 |
| QUARANTINE | 289 |
| RALLY vf | 249 |
| REBEL ASSAULT vf | 369 |
| RISE OF THE ROBOTS vf | 299 |
| SAM & MAX vf | 349 |
| SEA WOLF SSN21 vf | 349 |
| SIMCITY 2000 vf + scénario | 339 |
| SIMON THE SORCERER vf | 339 |
| STARLORD vf | 349 |
| SUBWAY 2050 + mission vf | 319 |
| SYNDICATE + scénario vf | 369 |
| SYSTEM SHOCK vf | 369 |
| TFX notice vf | 369 |
| THE HORDE vf | 319 |
| THEME PARK vf | 349 |
| TOP 50 JEUX dos ou win | 189 |
| TORNADO + mission vf | 389 |
| TRANSPORT TYCOON vf | 329 |
| U.F.O vf | 329 |
| ULTIMA VIII + speech vf | 419 |
| UNDER KILLING MOON vf. | 379 |
| VOYEUR | 349 |
| WARCRAFT | 349 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK | 299 |
| WING COMMANDER 3 vf | 439 |
| WINGS OF GLORY | 349 |
| WOLFPACK | 269 |
| WOODRUFF vf | 319 |
| WORLD CUP GOLF | 319 |
| X-WING COLLECTOR | 339 |

## AMIGA

### Nouveautés

| | |
|---|---|
| DAWN PATROL vf | 319 |
| DREAMWEB 1200 | 299 |
| DUNGEOM MASTER 2 | 299 |
| FRONT LINES 1200 | NC |
| KING OF THIEVES | NC |
| LEMMINGS 3 | 259 |
| OVERLORD | 319 |
| PINBALL illusions 1200 | NC |
| PIZZA TYCOON | NC |
| SENSIBLE world soccer vf. | 249 |
| T.F.X 1200 | 329 |
| U.F.O | 289 |

contactez-nous pour disponibilité

| | |
|---|---|
| 3D MASTER GOLF | 169 |
| ALADDIN 1200 | 249 |
| APOCALYPSE | 199 |
| BANSHEE 1200 | 249 |
| BRIAN THE LION | 199 |
| CANNON FODDER 2 | 239 |
| CARTON ROUGE vf | 289 |
| CIVILIZATION | 289 |
| CLUB FOOT MANAGER | 289 |
| D - DAY 6JUIN 44 vf | 299 |
| DARKMERE vf | 249 |
| DETROIT vf | 299 |
| DISPOSABLE HEROE | 189 |
| F1 GRAND PRIX | 199 |
| F 117 A | 269 |
| FIELDS OF GLORY vf | 269 |
| FIFA SOCCER | 259 |
| FOOTBALL GLORY | 189 |
| GLOBAL GLADIATORS | 139 |
| HEIMDALL 2 vf | 269 |
| ISHAR 3 vf | 269 |
| K 240 vf | 269 |
| KICK OFF 3 EUROPEAN | 269 |
| KING QUEST 6 vf | 279 |
| LEGACY OF SORASIL | 249 |
| LE ROI LION 1200 | 249 |
| LORDS of the REALM vf. | 299 |
| LOTUS TURBO TRILOGY | 249 |
| NRJ 3 | 220 |
| PERIHELION | 189 |
| RED ZONE | 69 |
| RISE of the ROBOTS | 329 |
| ROBINSON REQUIEM vf. | 279 |
| RUFF & TUMBLE | 249 |
| SIERRA world cup 94 | 219 |
| SIM CITY 2000 1200 4mo | 269 |
| STARLORD vf | 269 |
| STARTREK 25th vf 1200 | 299 |
| STREET FIGHTER 2 | 189 |
| STORMBALL | 69 |
| SUBWAY 2050 1200 | 269 |
| SUPER STARDUST | 269 |
| THEME PARK vf | 269 |
| THE SETTLERS vf | 299 |
| THE SHORTGREY vf | 249 |
| TORNADO vf | 319 |
| TOWER ASSAULT | 199 |
| U.F.O vf 1200 | 269 |
| ZOOL 2 | 149 |

### AMIGA CD-32

| | |
|---|---|
| CANNON FODDER | 249 |
| ELITE 2 | 189 |
| PINBALL ILLUSIONS | NC |
| RISE OF THE ROBOTS | 289 |
| SUBWAR 2050 | 249 |

contactez -nous pour connaitre notre catalogue de jeux

## COMPILATIONS

| | | |
|---|---|---|
| FUN RADIO 4 | | 329 |
| superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4 | | |
| WORLD CUP YEAR 94 | 299 | 349 |
| goal / sensible soccer / striker / championship manager | | |
| LORDS OF POWER | 349 | 369 |
| silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron | | |
| AWARD WINNERS 2 | 289 | 329 |
| sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker | | |
| FUN RADIO 3 vf | | 289 |
| monkey island / indiana jones 3 / battle of britain / 1942 | | |
| LUCAS ARTS HEROES pc ou cd-rom | | 349 |
| indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret weapons | | |
| MIC MAC COMPILATION cd-rom | | 249 |
| gods /magic pocket /cadaver/ speedball /xenon 2 | | |

## AM PC

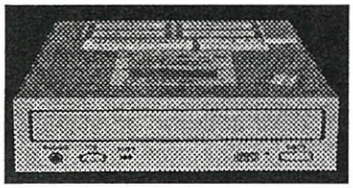
| | |
|---|---|
| 101 POSITIONS vl 1 ou 2 | 250 |
| ASIAN DREAM GIRL 2 | 169 |
| BEST OF VIVID | 250 |
| BLONDE JUSTICE | 169 |
| BUBBLE BUTTS | 199 |
| BUSTIN OUT | 210 |
| COLLECTION privée1 vf | 189 |
| EROS disquettes | 299 |
| EROTIC CLIPS compil | 149 |
| EXOTICS POSE | 199 |
| FOREVER | 220 |
| GIRLS DOIN GIRLS | 169 |
| HOT NASTY AMATEUR | 259 |
| HOT PICTURES | 220 |
| MASK | 169 |
| MENAGE A 3 | 220 |
| RAQUEL RELEASED | 199 |
| RASTERMAN | 220 |
| SEX | 169 |
| STEAMY WINDOWS | 180 |
| SUPERSTARS of porno | 220 |
| TASTE OF EROTICA | 99 |
| THE COVEN | 169 |
| TRACY A LOVE YOU | 249 |
| UNDERGROUND ADULT | 220 |
| VIRTUAL ESCORT vf | 449 |
| VIRTUAL VIVID compil | 99 |
| VIRTUAL VIXENS | 329 |

## CD CHARME

## SOUND BLASTER

| | |
|---|---|
| version 16 MCD | 990F |
| version 16 basic | 750F |
| version AWE32 ASP | 1890F |

joystick THRUSTMASTER
FLIGHT CONTROL 620F
+ CD-ROM F14 FLEET DEFENDER



Offre valable dans la limite du stock disponible

## PANASONIC 562B

Lecteur CD-ROM double vitesse
**950F** + DEMO
*Wing commander 3*
*Little big adventure*
*Magic carpet , etc...*

## CD-ROM TEAC

quadruple vitesse 600k
**1850F**

## CD-ROM PANASONIC 562B

➡ Double vitesse + interface **1390F**
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO
PORT GRATUIT!!!!

## KIT PUISSANCE 16 **1990F**

➡ SOUND BLASTER 16
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

## MAXI SOUND HP16 750F

carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone

## MAXI SOUND CD16 1990F

carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
+ DRAGON LORE + ARMORED FIST + REBEL ASSAULT

## CD LOISIRS

| | |
|---|---|
| 200 PERSONNALITES | 399 |
| ANGLAIS aujourd'hui | 399 |
| APPLICATIONS windows | 189 |
| ATLAS DU MONDE | 389 |
| AUX ORIGINES l'homme. | 349 |
| BALLADES... mère l'oie.. | 329 |
| BIG BAND dinosaures vf | 329 |
| CINEMANIA 94 | 549 |
| COUPES du monde foot | 359 |
| DINOSAURES | 560 |
| INSECTES vf | 449 |
| INSTRUMENTS musique.. | 590 |
| JE PARLE L'ANGLAIS | 299 |
| JE PARLE L'ALLEMAND | 299 |
| KLICK AND PLAY vf | 379 |
| LE LOUVRE | 369 |
| LA LEGENDE FERRARI.. | 249 |
| MIC MAC CHAMPIGNAC | 329 |
| MONDE SOUS-MARIN vf. | 449 |
| MON 1er ATLAS vf | 389 |
| MON THEATRE magique. | 349 |
| MONET VERLAINE etc... | 249 |
| ONCLE ARCHIBALD | 329 |
| PC CORPS HUMAIN vf | 480 |
| VISTAPRO vf | 399 |
| WORLD ATLAS vf | 549 |

## PC COMPATIBLES

### Nouveautés

| | |
|---|---|
| DESCENT | 339 |
| DUNGEON MASTER 2 | 339 |
| FRONT LINES | 349 |
| HOKUM KA-50 | 329 |
| INFERNO | 349 |
| IRON ASSAULT | 349 |
| LORDS OF MIDNIGHT 3 | 349 |
| PIZZA TYCOON | 349 |
| SUPER KARTS | NC |
| TIE FIGHTER vf | 349 |
| THE BIG RED ADVENTURE | 349 |

contactez-nous pour disponibilité

| | |
|---|---|
| 1942 PACIFIC AIR WAR | 319 |
| ACES OF THE DEEP vf | 299 |
| ACES OVER EUROPE vf | 289 |
| AL - QADIM vf | 299 |
| ALADDIN | 220 |
| ANCIEN art of war in the skie | 269 |
| ARMORED FIST | 289 |
| BATTLE ISLE 2 vf | 345 |
| BENEATH A STEEL SKY vf | 299 |
| BLACKHAWK vf | 319 |
| BREAKTHRU | 199 |
| CANNON FODDER 2 | 249 |
| CARTON ROUGE vf | 289 |
| CIVILIZATION vf | 289 |
| CLUB FOOT MANAGER | 329 |
| COLONIZATION vf | 329 |
| COMANCHE + mission 1 | 345 |
| CYBER RACE vf | 220 |
| D - DAY 6JUIN 44 vf | 345 |
| DAWN PATROL vf | 349 |
| DAY of the TENTACLE vf | 339 |
| DELTA V | 325 |
| DETROIT vf | 349 |
| DOOM 2 | 329 |
| DRACULA | 220 |
| DREAMWEB | 349 |
| ECSTATICA vf | 349 |
| F 14 FLEET DEFENDER | 299 |
| F 15 STRIKE EAGLE 3 vf | 299 |
| FIELDS OF GLORY vf | 289 |
| FIFA SOCCER vf | 289 |
| FLIGHT SIMULATOR 5 vf | 399 |
| GABRIEL KNIGHT vf | 269 |
| GENESIA vf | 299 |
| GRAND PRIX F1 | 199 |
| HEROES OF THE 357th | 99 |
| ISHAR 3 vf | 289 |
| KLICK AND PLAYvf | 359 |
| KYRANDIA 2 vf | 299 |
| LANDS OF LORE vf | 299 |
| LEISURE SUIT LARRY VI vf | 299 |
| LEMMINGS 3 | 259 |
| LE ROI LION | 220 |
| LORDS OF THE REALM vf | 349 |
| MASTER OF MAGIC | 349 |
| MIGHT & MAGIC 4 et 5 vf | 339 |
| MORTAL KOMBAT | 220 |
| NASCAR RACING | 299 |
| NCAA BASKET | 319 |
| OM SUPER FOOTBALL vf | 220 |
| OUTPOST vf | 329 |
| OVERLORD vf | 339 |
| PINBALL DREAMS 2 data | 199 |
| POLICE QUEST IV vf | 299 |
| QUARANTINE | 289 |
| QUEST FOR GLORY III vf | 269 |
| RAPTOR vf | 289 |
| RAVENLOFT vf | 339 |
| RETURN of the PHANTOM | 189 |
| RISE OF THE ROBOTS | 319 |
| ROBINSON REQUIEM vf | 279 |
| SAM & MAX vf | 319 |
| SEAWOLF SSN21 vf | 329 |
| SHADOW CASTER nf | 189 |
| SIM CITY 2000 svga vf | 289 |
| STARLORD vf | 299 |
| STAR CRUSADER | 289 |
| SYSTEM SHOCK vf | 299 |
| THEATRE OF DEATH | 220 |
| THEME PARK vf | 339 |
| THE SETTLERS vf | 345 |
| TRANSPORT TYCOON vf | 329 |
| U.F.O. vf | 299 |
| ULTIMA VIII vf | 335 |
| WARCRAFT | 349 |
| WING ARMADA | 249 |

3615 CENTSOFT
2,19 FF mn

**COMMANDEZ 24H/24**
**CONSULTEZ LES NEWS**
**GAGNEZ DES CADEAUX**

NOM .....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CP.....VILLE.....
TELEPHONE.....

**CENTURY SOFT BP 8**
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

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

☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No.....
JO 58 Signature : Date d'expiration :.....

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

# Pour en avoir plein les yeux et les oreilles ...




Retrouvez tous les mois dans Joystick **plus de 200 pages** consacrées à l'actualité des jeux vidéo et du multimédia de loisirs :

- les news, les enquêtes, les interviews et les dossiers complets pour savoir ce que vous réserve l'avenir immédiat,
- les previews pour découvrir les jeux en avant-première,
- un guide d'achat et des tests avec notation pour juger les nouveaux jeux... et les solutions, trucs et astuces pour en profiter au maximum.

Joystick, c'est vraiment **"la"** référence absolue pour tout savoir sur les jeux d'aujourd'hui et de demain, voire même d'après demain.




**EN CADEAU CETTE RADIO FM**

**En vous abonnant, vous recevrez en cadeau cette radio FM. Equipée d'une prise pour un casque, vous pourrez en profiter partout, en toute liberté. Couleur noire. Taille réelle.**

## OFFRE SPECIALE joystick

**1 AN (11 Nos)**

**219 F**

**au lieu de ~~330~~ F**

**soit 111 F d'économie**

**L'abonnement à Joystick, c'est aussi :**

- 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK,
- la priorité pour les annonces que vous voulez faire passer, et vous recevez Joystick chez vous avant sa sortie en kiosque.

# ... abonnez-vous à Joystick !

CT 075 CC 58

☐ **OUI je profite de cette offre exceptionnelle** d'abonnement à Joystick pour **1 an** (11 nos) au prix de **219 F** seulement au lieu de 330 F, soit **111 F d'économie**.
Je recevrai en cadeau ma radio FM.

Je règle par : ☐ chèque bancaire ou postal

☐ CB N° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋ Expire ⌊⌊⌋⌊⌊⌋

Signature : _____

**Offre valable 2 mois et réservée au nouveaux abonnés.**
**Tarif pour la France métropolitaine uniquement.**
**Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.**

*"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."*

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____ Code Postal : ⌊⌊⌊⌊⌋

Ville : _____

Mon ordinateur est un : _____

Mon pseudo* : _____

* A créer sur **3615** pour profiter du **3614 JOYSTICK**.

**A compléter et à retourner avec votre règlement à :**
**JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre**
**75947 Paris Cedex 19.**

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

fnac

## LES SORTIES DU MOIS

### VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



**Discworld sur PC CD.**
**Testé dans Joy N° 57.**
Jeu d'aventure par excellence, Discworld vous fera découvrir le monde fou de l'écrivain anglais Terry Pratchett. Bourré d'humour, ce soft vous occupera durant de longues heures.



**Dark Forces sur PC CD.**
**Testé dans Joy N° 58.**
Fait "à la Doom", ce soft vous plongera dans l'univers de la "Guerre des étoiles" en recréant la parfaite ambiance de ces films. Un soft attendu qui tient vraiment ses promesses.



**Theme Park sur 3DO.**
**Testé dans Joy N° 58.**
Ce jeu de gestion permettra au joueur de diriger une fête foraine avec ses nombreuses attractions. Particulièrement rapide sur 3DO, ce soft est un des meilleurs du genre.



**Return Fire sur 3DO.**
**Testé dans Joy N° 57.**
Jeu d'action très rythmé où vous pourrez jouer à deux simultanément, Return Fire est un soft qui possède à lui seul toutes les qualités d'un bon jeu d'arcade. Avec des musiques sensationnelles.



**Pinball Illusions sur Amiga.**
**Testé dans Joy N° 58.**
Le meilleur flipper jamais fait sur Amiga : graphisme et réalisme exceptionnels. Un soft indispensable pour tous les amateurs du genre.

# Polaroïd

Et voilà, on est encore à la bourre ! Enfin, certains d'entre nous sont à la bourre et d'autres ont fini. Ils en profitent pour jouer et se détendre. C'est assez énervant. Du coup, j'ai décidé d'embêter tout le monde avec mes questions. Pas de pot pour Pinky, lui n'a pas fini et en plus il vient de perdre un texte.

● Alors Pinky, c'est quoi pour toi, les faits marquants du mois ?

Ben, j'ai perdu un texte !
Pfft !
Bon O.K. Je trouve qu'il y a de plus en plus de clones de Doom. Au début, ça m'énervait, mais là, je reconnais qu'on écope de trois bons produits coup sur coup : Dark Forces, Heretic et Descent.

● Ah ben tiens, voilà Lord Casque Noir !

Alors, quoi de neuf ce mois-ci ?
J'ai rien remarqué. Ah si, Dark Forces ! Je trouve aussi que SuperKarts arrive un peu en retard, c'est dommage. Enfin, pas de panique, c'est toujours aussi sympathique... Bon, maintenant, tire-toi, tu vois pas que je joue ?

● Léo, t'as remarqué quoi, sur le marché ?
Hein ? quoi ?

Les jeux vidéo, tout ça... ce mois-ci, tu as remarqué quoi comme produit, ou de façon plus générale, comme tendance ?
Ben, pourquoi tu me demandes ça ?
Pour l'intro des tests !
Ah, O.K. ! Pour savoir ce qui nous a marqué comme jeux, ou comme tendance ?
Voilàààà !
Ben, Dark Forces et puis les jeux d'aventure S-VGA, de plus en plus nombreux.
Lesquels ?
Ben King Quest 7, The big Red Adventure.
C'est pas ce mois-ci, King Quest.
Ben non ! Ah ah, pardon !
C'est pas graaave.

● Et Seb ? Il est où, Seb ? Flûte alors, il est encore reparti. Bon, tant pis ! On le retrouvera le mois prochain en direct de San Francisco où il va faire office de correspondant permanent.

● Allez, hop ! Je demande à Iansolo et je rentre chez moi.

Alors, Ian ?
Dark Forces et Heretic en réseau. J'ai adoré transformer en poulets les amis avec qui j'ai joué !

Eh bien, voilà une affaire rondement menée. Je sauve, j'éteins le Mac, et le temps de dire au revoir, ce sera le week-end. Youpi ! Euh, et moi au fait, j'ai remarqué quoi ?
Bof !

Moulinex

**Bon à découper et à renvoyer à Joystick - ECTS Awards - 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex**

# Les ECTS Awards 95

Tous les ans, les organisateurs de l'"Electronic Consumer Trade Show" organisent une remise de prix afin de couronner les meilleurs jeux. Cette année, c'est à la rédaction de Joystick qu'a été confiée la rude, mais noble tâche, de nommer les candidats (de l'anglais "nominee"). Comme il n'y a pas de raison qu'on soit les seuls à bosser, vous allez nous aider. Dites-nous quel est, pour vous, le meilleur jeu de l'année 1994, ce qui nous permettra de dresser une liste. Pour vous remercier du coup de main, nous mettons en jeu 100 tapis de souris, qui seront offerts à ceux dont la réponse aura été tirée au sort.

Nom..... Prénom ..... Adresse.....

Code postal ..... Ville .....

**Meilleur jeu 1994**..... **sur**.....

VOTEZ !

# LA TETE DANS LA GUERRE DES ÉTOILES

# DARK

*Si Doom n'avait jamais existé, nous n'aurions sûrement pas eu droit à Dark Forces. Mais que les mauvaises langues se taisent. Si le principe du jeu demeure le même, la richesse du dernier-né de LucasArts surclasse tous ses concurrents tant au niveau technique, qu'au niveau de l'intérêt. Un jeu génial totalement incontournable.*



MEGASTAR joystick

PC CD

# FORCES



**LORD CASQUE NOIR**

Après sa défaite contre l'Alliance Rebelle, l'Empereur ordonne la reconstruction de l'Empire. De nombreuses colonies et planètes disparaissent sous les vagues d'attaque des troupes de Dark Vador. La reconquête de l'Univers est en cours et plus rien ne peut leur résister. Rien ? Il subsiste malgré tout un petit village au fin fond de la Gaule... Ooops, sooorry ! Fidèles à leurs engagements, les Rebels s'apprêtent à déjouer les plans de Lord Vador en s'infiltrant au sein de l'organisation. Les informations ainsi requises devraient permettre à l'Alliance de mettre au point un plan allant à l'encontre des ambitions de l'Empereur... Taaa taaa taaa, Tan ta Tan, Tan ta Tan.

## Centre de commandement de l'Alliance Rebelle...

"Notre espion Crix Madine, en poste au sein de l'Empire depuis de nombreux mois, nous rapporte des informations de premier ordre. Nous savons enfin où se trouvent les plans de l'Étoile Noire. Vous n'ignorez pas la puissance destructrice d'une telle arme, et nous ne pouvons laisser l'Empire entamer sa reconstruction. Mais je laisse la parole à Madame le Sénateur Mon Mothma". - "Chers membres de l'Alliance, notre devoir est de nous emparer de ces plans quel qu'en soit le prix. Nous avons souvent payé de nos vies humaines pour lutter contre l'Empire, et nous devons continuer le combat de plus belle. Crix Madine nous affirme que ces plans sont gardés dans une base secrète de la planète Danuta, en attendant que ce renégat de Vador en prenne livraison." Mon Mothma se tourne vers Luke Skywalker. "Oui Luke, c'est bien de ton père dont je parle, c't'enfoiré qui nous fait iech et..." - "Du calme, Sénateur, du calme, vous pétez les plombs. Hum, veuillez nous excuser pour cet incident peu compréhensible, quoique c'est vrai Luke, c'est quand même ton père et...". "STOP !" (le Sénateur reprend ses esprits puis se relève péniblement en s'appuyant sur le pupitre, aidé de ses deux gardes). "Nous ne sommes pas là pour faire le procès de notre meilleur élément. Les missions qui nous attendent sont très particulières. Notre flotte de chasseurs étant hors service, il va nous falloir attaquer l'Empire de l'intérieur. J'appelle pour cela le célèbre Mercenaire Kyle Katarn." L'homme fait son entrée sous les applaudissements des membres du congrès. Connu pour ses exploits héroïques, cet homme n'a peur que d'une chose : non pas que l'espace lui tombe sur la tête, mais de sa femme. D'ailleurs, qui n'a pas peur de sa femme ? Quoi qu'il en soit, Katarn est d'une redoutable efficacité, et partout où il passe, Kyle ratisse (tiens, ça me rappelle un truc). Le mercenaire s'approche du micro et s'apprête à prononcer un discours sous le regard charmé de la gente féminine. C'est normal car Kyle c'est moi, et Kyle est beau. "Je tiens à vous remercier pour la confiance que vous me témoignez. Je ferai tout mon possible pour mener à bien ma mission. Encore merci !". C'est que l'homme est fort, mais peu bavard. La réunion prend donc fin dans un silence effrayant.

## Ma première mission : la base secrète de Danuta

Je viens de recevoir, à l'instant, les instructions de ma première mission. Elle ne présente pas de difficulté majeure, si ce n'est que je ne sais rien de cette fichue base. De toute manière, je verrai bien une fois sur place. Les objectifs sont clairement établis : s'emparer des plans de l'Étoile Noire et rejoindre l'aire

**INTERET 95**

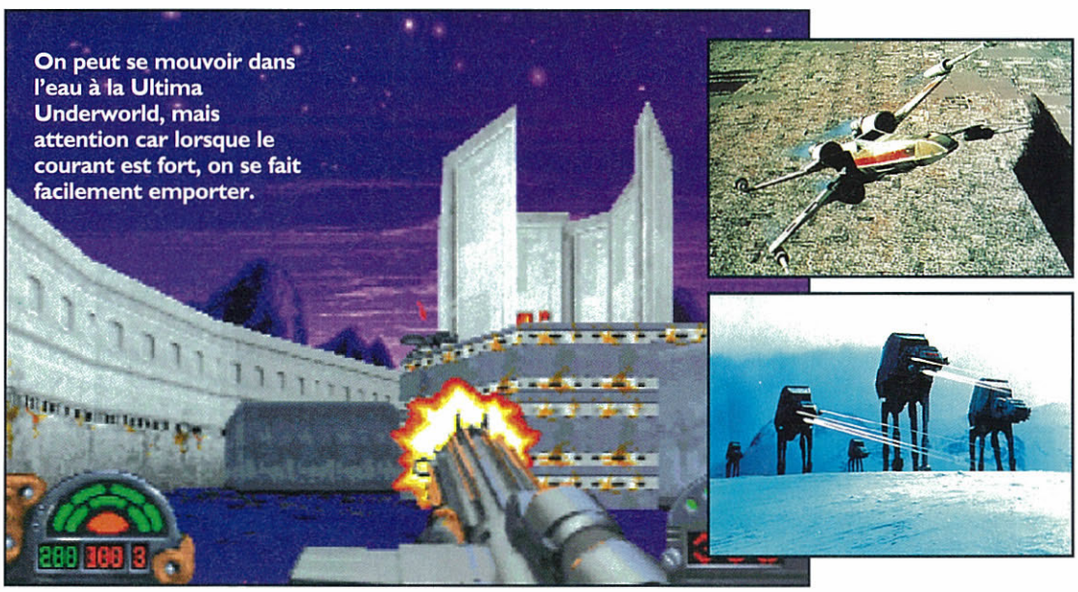
**+**

L'animation
Le scénario
Tout plein de petites trouvailles
La durée de vie
La musique et les bruitages tirés du film
Voix en français

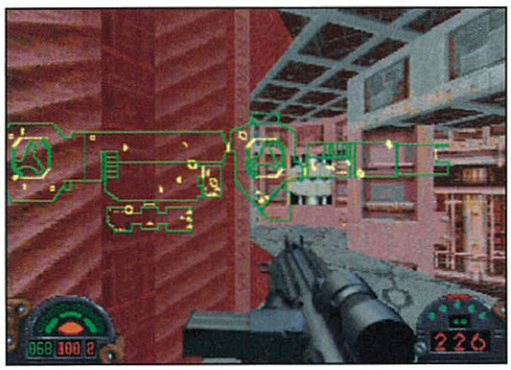
**-**

Pas de jeu multi-joueur
Impossible de sauver au milieu d'un niveau
Les scènes cinématiques moyennes

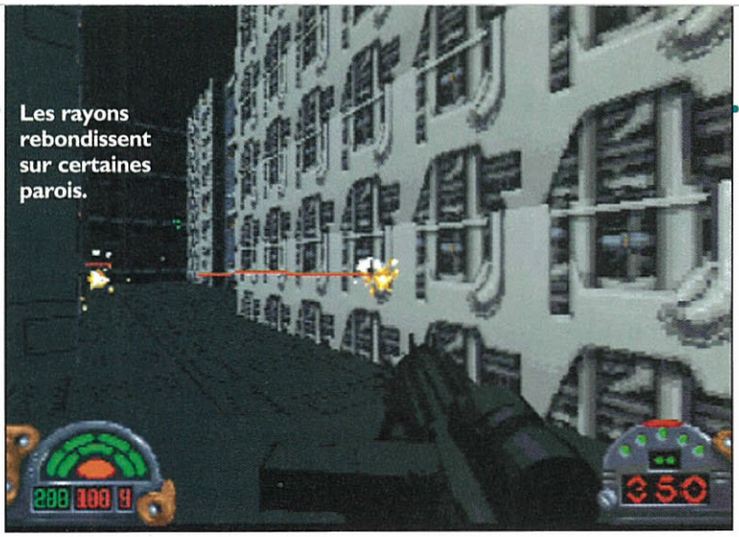
**TECHNIQUE 93**



On peut se mouvoir dans l'eau à la Ultima Underworld, mais attention car lorsque le courant est fort, on se fait facilement emporter.



La carte apparaît en surimpression, ce qui facilite le repérage.



Les rayons rebondissent sur certaines parois.

## Quelle animation sur quelle machine ?



Sur 386 DX 40 : détails faibles et petite fenêtre.



Sur 486 DX 33 ISA : détails faibles et fenêtre moyenne.



Sur 486 DX 33 Local Bus : détails maxi et fenêtre moyenne.

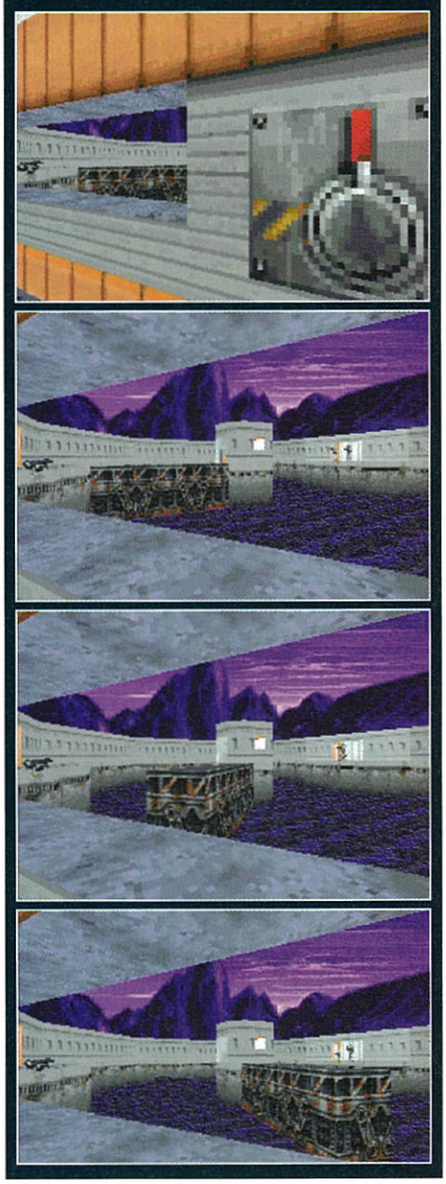


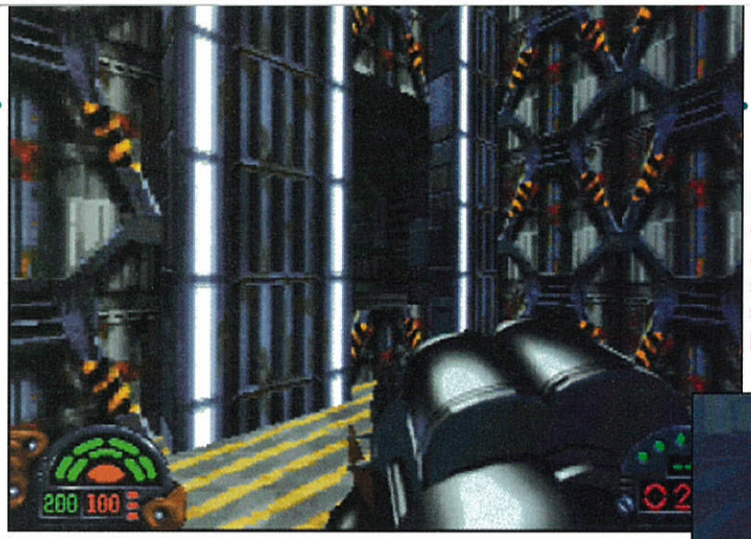
Sur 486 DX2 66 ou Pentium : détails maxi, fenêtre maxi. À noter que le jeu a été optimisé pour le Pentium.

# Les derniers niveaux

une fois sur place. Les objectifs sont clairement établis : s'emparer des plans de l'étoile noire et rejoindre l'aired'atterrissage pour que Jan, mon pilote, puisse venir m'y récupérer. Je devrai ensuite me rendre sur le vaisseau consulaire Tentative IV et les remettre à la princesse Leïa. O.K., inutile de tarder davantage. Je me rends vers les hangars et je monte sans plus attendre dans le vaisseau de Jan. "Bienvenue à bord, chérie !", me lance gentiment Jan, une grande blonde à la poitrine lourde, à la bouche pulpeuse... Laissez tomber. Je m'installe et pique un petit roupillon le temps du voyage. "Debout mon minou, nous arrivons dans trois minutes". Je m'équipe promptement, la porte s'ouvre et je bondis à l'extérieur du vaisseau qui s'éloigne aussitôt dans un bruit terrifiant. Je parviens rapidement à me hisser à l'intérieur de la base par un conduit d'aération. Pouah, ça pue le fauve là-dedans. Une grille de sécurité s'ouvre, me libérant l'accès à un long couloir. J'entreprends mes premiers pas en frôlant les parois comme un touriste grec ayant peur de se faire surprendre. Il faut que je rejoigne la porte du fond. Arrgh, j'aperçois trois officiers qui se retournent aussitôt et dégainent leur arme. Je descends les deux premiers sans mal, mais le laser du troisième endommage mon bouclier. Je réplique en plein dans le mille, puis récupère son arme automatique. Ah, on se sent mieux, mis à part cette foutue odeur qui me suit ! Un rapide coup d'œil sur ma gauche me révèle la présence d'une porte protégée par une clé électromagnétique. Il faut que je trouve à tout prix l'officier qui la détient. J'en finis avec les deux gardes de la pièce d'à côté, mais aucun d'eux n'a cette fameuse clé. Oh la vache, elle est rudement bien cachée alors ! Une seule solution : l'extérieur. La pression sur l'énorme interrupteur actionne la porte et me dévoile la présence de deux StormTroopers. Ouf, c'est bon, l'odeur se dissipe. Allez hop, je me lance. Mon bouclier s'en prend plein la tronche, mais les alentours de la base sont jonchés de nom-

On bascule la manette et ula upe, barbatruc, la passerelle se met à pivoter.





Les niveaux, pour la plupart immenses, mettent en scène de véritables complexes futuristes équipés de tout un tas de systèmes mécaniques. Il faut souvent faire preuve d'ingéniosité pour franchir certains passages.



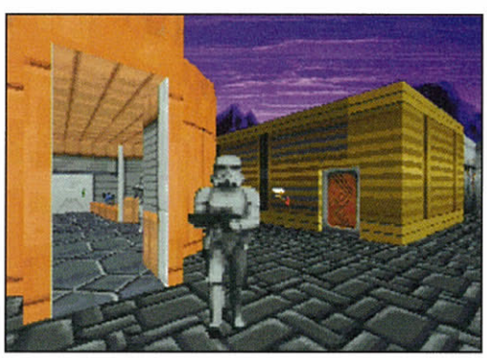


Le moteur 3D permet l'incrustation d'objets vectoriels comme ce petit robot rigolo.

Les Ree-Yees n'hésitent pas à se battre au corps-à-corps. Ils sont particulièrement coriaces à avoir.

# sont immenses

breuses recharges tant pour mon écran protecteur que pour mon laser. Comment ça, ça c'est pas très réaliste ? Je vous rappelle quand même que nous sommes dans un jeu, les p'tits gars. Là ! Une porte, je fonce à l'intérieur et j'emprunte la plate-forme qui me propulse un étage plus haut. Comité restreint, tirs fournis et plus un bruit. La clé rouge qui gît sur le sol me réconforte dans l'idée que la chance ne m'a pas quitté, ni l'odeur d'ailleurs. Bon allez, je vous résume ce que j'ai fait par la suite... j'ai ouvert la porte récalcitrante, pris l'ascenseur, dégommé plein de p'tits gars, des boules aussi, j'ai dégommé des boules volantes et libéré l'accès au sous-sol. À cet instant, je suis allé aux toilettes car je n'en pouvais plus. Il a fallu ensuite descendre dans la salle de commande et trouver la planque des plans de l'Étoile Noire, suite à quoi j'ai rejoint le point de rendez-vous avec Jan. Durée de l'opération : 12 minutes.



Les textures sont extrêmement variées, et beaucoup de scènes se passent en extérieur.



Tirer sur un interrupteur permet de déclencher l'ouverture de cette porte servant aussi de plate-forme.

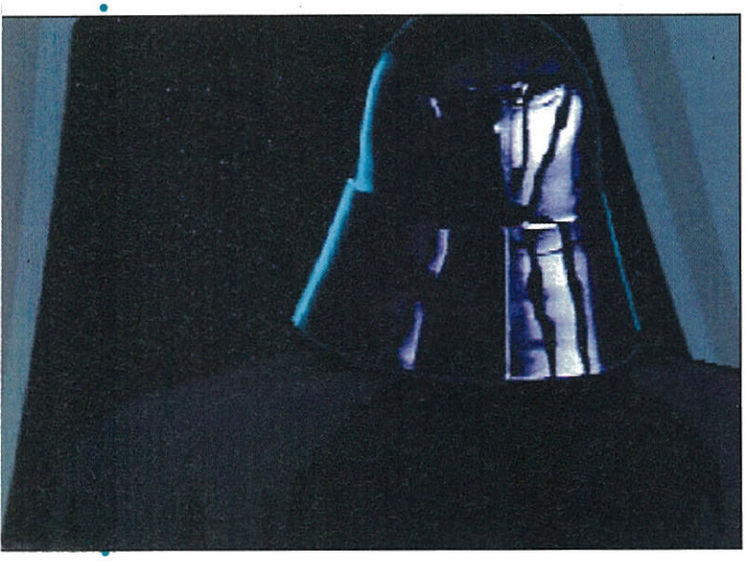
## The Jedi Engine

Les premiers pas dans ce nouveau monde me rappellent le jour où j'ai découvert Doom. Encore lui ? Il est vrai que si Doom n'avait pas existé, quelqu'un d'autre l'aurait inventé. Mais reste à savoir si Dark Forces serait sorti maintenant. A priori, non. Cependant, si le principe du jeu reste le même, le moteur graphique qui l'anime est à l'évidence plus puissant. Une repompe du style, donc, mais pas du code. Les textures sont plus fines, l'architecture des niveaux plus complexes, et les déplacements plutôt fluides sur un DX2 66 (détail maximum et plein écran). Le joueur peut, de plus, à l'instar de Rise of the Triad, lever ou baisser la tête, sauter et ramper. Mais ce moteur, nommé "The Jedi Engine", se distingue plus que tout par sa capacité à gérer plusieurs déplacements d'objets en même temps. Alors que les décors de Doom sont assez figés – entendez par là qu'il existe assez peu de blocs mouvants hormis les portes et les plates-formes – The Jedi Engine est à même de manipuler des bouts de décors immenses tout en y incluant des formes polygonales. En gros, il vous arrivera de voir des petits robots en surface pleine se balader rapidement entre vos jambes, dans des niveaux lointains, des vaisseaux du style cargo ou Tie Fighter se mouvoir dans des hangars, des buildings entiers pivoter sur eux-mêmes et des dizaines et des dizaines de portes aux systèmes d'ouverture très variés. Les unes montent, les autres s'escamotent dans un mur en demi-cercle. Qui peut le plus peut le moins, certaines textures sont animées, ce qui renforce davantage l'impression d'activité physique à l'intérieur des bâtiments (exemple : des écrans publicitaires). Si Doom puisait son ambiance dans ses décors glauques, dans ses bruitages inquiétants et dans l'intelligence de ses personnages, Dark Forces la doit à son scénario, à la taille incroyable de ses niveaux, à la multitude d'actions différentes à accomplir au sein d'un même stage et aux textures qui habillent les décors, textures qui ne sont pas sans imiter celles de la trilogie. C'est bien simple, dans 10 niveaux sur 15, on se croirait à l'intérieur des bâtiments qui ont servi au tournage des films originaux. Les décors ne sont pas les seuls à rappeler le film, il y a évidemment tous les ennemis, au nombre de 20 très exactement. De par leur apparence familière, ils sont globalement plus monotones que ceux de Doom. Film original oblige, 60 % d'entre eux sont des officiers, des StormTroopers et des soldats de l'Étoile Noire. Le reste se partage entre des androïdes, des sondes, des Ree-Yees, des Gamorrean Guards et des monstres purement et simplement inventés pour l'occasion comme les Kell Dragon de Jabba ou les Diagona des égouts. Leur intelligence est à ce propos assez pitoyable. Il est vrai que certains se rétractent derrière un mur pour éviter les balles, mais en règle générale, ils sont assez crétins.











## Des missions prenantes

On ne peut pas en dire autant des niveaux. Oui, je vous l'accorde, dire d'un niveau qu'il n'est pas crétin, c'est un peu, heu, crétin. Je dirais donc que chaque stage s'appuie sur une architecture bien pensée, dans laquelle se trouvent de multiples mécanismes modifiant justement cette architecture. Il ne suffit pas ici de buter tout le monde comme dans Rise of the Triad, mais il s'agit bel et bien de faire preuve de stratégie, de ruse et de précision. Vous vous en rendrez compte aisément dès le second niveau. Votre mission consiste à trouver un objet caché à l'intérieur d'un complexe lui-même placé dans une ville en ruines. Jusque-là, rien d'anormal, si ce n'est qu'il n'y a plus d'électricité et qu'il va falloir remettre le générateur hydro-électrique en route, dans l'espoir d'ouvrir les quelques portes qui fonctionnent encore. Tout est toujours cohérent. La plupart des décors étant dans le noir, vous devrez utiliser soit votre lampe de poche, soit vos lunette à infrarouges. Attention, car ces accessoires électriques entraînent une décharge de vos batteries. La solution ? Détruire des androïdes pour y récupérer les accumulateurs. Le générateur, une fois débloqué, se met à tourner sur lui-même sous la pression du courant de la rivière artificielle. À la Ultima Underworld, vous pouvez bien sûr nager dans ces eaux troubles. Il est impressionnant de voir cette grosse hélice de béton tourner avec autant d'aisance. Mais ce n'est là qu'un début, plus vous avancerez dans le jeu et plus les niveaux seront grandioses. Vous y verrez des buildings entiers pivoter. C'est à peine croyable. Le réalisme est d'autant plus grand que le son stéréo, si tel est votre carte, varie en fonction

### tips

- Lorsque vous avez un saut délicat à faire, n'hésitez pas à foncer tete baissée afin de déterminer le moment le plus propice au saut et pour ne pas tomber dans le vide.
- Il existe des passages secrets dans quelques caisses. Pour y avoir acces, il suffit de les défoncer à coups de laser ou de mines.

# Aux armes,



### Les poings.

Disons qu'en dernier recours, ils arrivent à point nommé. Arrgghhhahahahaahhhaaaoou uhhhhhhhh. Hum. Soooorrry ! Efficace, mais nécessite le corps à corps.

### Le pistolet Bryar modifié.

Pistolet laser à faible cadence de tir. C'est votre toute première arme, toute première arme, toute première arme, han han. Soorrrryy ! Tir à faible cadence. Le laser rebondit sur certains revêtements du décor.





### L'arme des StormTroopers.

Cette carabine laser d'une puissance identique à celle du pistolet Bryar, permet le tir en rafales automatiques. Elle reste, sans l'ombre d'un doute, l'arme la plus utilisée au cours du jeu.

### Détonateurs thermiques.

Il ne s'agit ni plus ni moins que de grenades. Deux modes de lancé : soit la grenade explose dès qu'elle rencontre un obstacle, soit elle rebondit dessus comme un vulgaire caillou pour exploser cinq secondes après. Une pression plus ou moins longue du bouton de tir permet le réglage de la distance.





### Arme des troupes impériales.

Elle tire de petites boules d'énergie légèrement plus puissantes que les lasers classiques. Là aussi, il existe deux modes de fonctionnement : tir à cadence élevée, et à visé automatique ou tir groupé trois par trois. La seconde solution s'avère logiquement plus puissante, mais la cadence est trois fois moindre et la visée automatique inopérante.

# Citoyens !



## Jeron Fusion Cutter

Lance-boulettes constitué de quatre tubes. Enfin, lance-boulettes, il faut quand même les voir, les boulettes. Ce sont en fait des boules d'énergie à forte densité. Deux modes de tir : tube après tube à une forte cadence ou les quatre tubes à la fois sans visée automatique. Le Jeron Fusion bien que puissant s'avère être assez imprécis à l'usage.

## Mines I.M.

Tout au long du jeu, le joueur rencontre des mines posées par les soldats de l'Empire. Il peut aussi poser les siennes. Le détonateur possède deux fonctions : explosion immédiate ou à infrarouges. Dans le premier cas, la mine explose cinq secondes après avoir été posée. Pratique pour démolir des caisses, par exemple. Dans le second cas, elle n'explosera que si une personne ou un objet s'en approche.





## Lance-roquettes Mortar

Quoi de plus efficace qu'un bon lance-roquettes ? Un bon lance-roquettes justement. On peut régler sa portée en orientant l'arme vers le bas ou vers le haut, comme toutes les autres d'ailleurs. Seul inconvénient, il faut trouver des munitions spécifiques.

## Fusil Starker à commotion

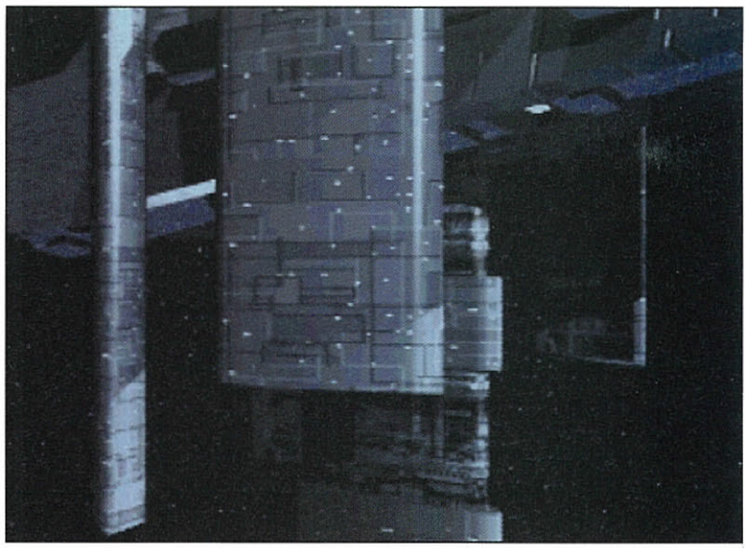
Ce sont les armes qu'utilisent les chefs de Ree-Yees. D'une grande portée et d'un angle d'action considérable, le fusil à commotion provoque, comme son nom l'indique, des commotions chez la cible par projection d'un champ électrique.





## Canon d'assaut

La plus puissante des armes. Elle se décompose en deux armes distinctes. L'avantage réside dans le fait qu'elle use moins de ressources. Son seul inconvénient réside dans la place qu'elle occupe à l'écran. La bandoulière vous cache la partie droite de l'écran. Disponible uniquement dans les derniers niveaux.



de votre position. Le fameux système dynamique "Imuse" s'occupe, qui plus est, de modifier l'intensité de la musique selon l'intensité de l'action. Ambiance garantie ! Pour en revenir à la taille des niveaux, rien que ce second stage demande plus d'une demi-heure de jeu pour en venir à bout. Le troisième ? Environ une heure, et jusqu'à toute une journée pour les derniers. Imaginez un peu cinq étages dont la taille moyenne de chacun serait comparable aux derniers stages de Doom. Il est vrai que la difficulté, paramétrable du reste sur trois degrés, s'avère être redoutable. En contrepartie, vous disposez de trois vies pour y parvenir. Notez que les sauvegardes sont automatiques et qu'il est donc impossible de sauver en plein milieu d'un monde.

## Une grande diversité dans les décors

L'un des points les plus impressionnants sur le plan visuel, est la quantité hallucinante de textures employées. Les décors changent du tout au tout d'un niveau à l'autre, mais parviennent toujours à rester dans le style de Star Wars. Des scènes intérieures ou extérieures en passant par les conduits d'aération dans lesquels il faut ramper et les surfaces glacées sur lesquelles on dérape si l'on ne chausse pas les bottes adéquates, vous traverserez tout un tas de lieux et rencontrerez des situations d'un réalisme époustouflant. Tout au long de votre aventure, vous pourrez ramasser des cellules d'énergie, des recharges pour votre bouclier, des trousses de secours, des clés et bien sûr des armes. Cinq des neufs armes éparpillées sur l'ensemble des niveaux que comprend le soft, jouissent de plusieurs modes d'utilisation, ce qui élar-

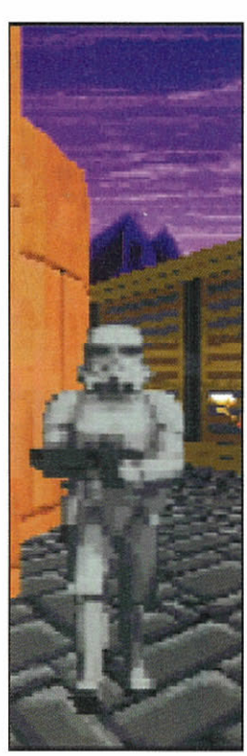
## VRAI FAUX

***La version shareware de Doom détient le record de pénétration des foyers pour un jeu micro.***

***FAUX :***

***Puisqu'il est devancé par... Wolfenstein 3D, estimé à plus d'un million de copies en circulation !***

***Un nouveau record en perspective avec Dark Forces ?***



# Des situations rencontrées d'un réalisme

Un DarkTrooper en phase 3. Aussi difficile à éliminer que Terminator lui-même.




git davantage la stratégie à adopter (bien que rien ne soit officiel, il semblerait qu'il en existe une dixième. Peut-être un sabre laser ?). Accessible à tout moment, l'écran de votre PDA regroupe un inventaire des objets en votre possession, un récapitulatif des objectifs de la mission, les armes disponibles et la carte complète de la planète. Comme dans Doom, vous pouvez afficher une carte du niveau dans lequel vous évoluez. Celle-ci apparaît en incrustation vidéo, ce qui permet de continuer




Les lunettes à infrarouge permettent de mieux distinguer les ennemis dans l'obscurité.



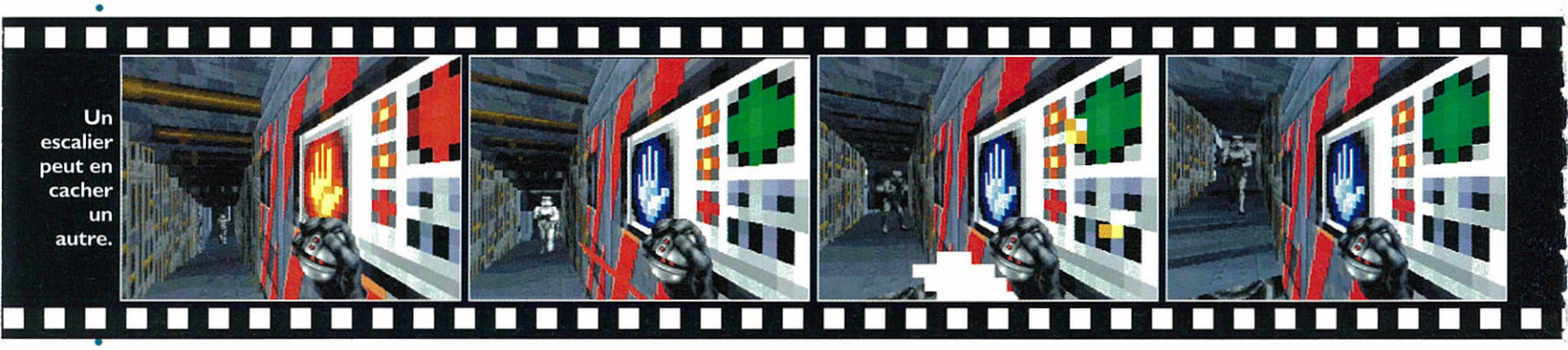
Les ennemis ne font pas toujours preuve d'une grande intelligence ils, agissent avec incohérence . Enfin pas toujours...






Les bruitages sont géniaux. Ici, on peut entendre le vent s'engouffer entre les parois rocheuses.

Un escalier peut en cacher un autre.

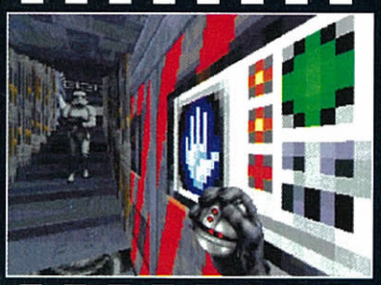





à jouer, et s'agrémente d'une fonction de zoom bien pratique. Conscient du fait que tout le monde connaît Doom et y a déjà joué, les auteurs de Dark Forces ont préféré garder des touches équivalentes. Se diriger dans les niveaux ne demande de fait qu'un temps d'adaptation mineur. Mais rien ne vous empêche de redéfinir les commandes à votre gré. Sachez également que le soft exploite les joysticks Thrustmaster, FlightStick Pro et Gravis GamePad. Pour terminer, j'en viendrai aux deux gros défauts du produit, à savoir l'absence de mode multi-joueur, pas même de mode Null Modem, et la piètre qualité des séquences cinématiques incluses sur le CD. Pour le jeu en réseau, LucasArts annonce d'ores et déjà une version modifiée pour la fin de l'année. Vu qu'il reste une dizaine de mois, on peut s'attendre à quelques changements radicaux. Pour ce qui est des scènes intermédiaires, on ne peut être que déçu en comparaison de ce qui se fait ailleurs (Wing Commander III, pour ne citer que lui). Reste malgré tout un soft de très grande qualité, que l'on ne peut qu'apprécier. Un must !

EDITEUR : LucasArts • DISTRIBUÉ PAR : UbiSoft (1) 48.18.50.00 • NBR DE JOUEURS : 1 • NOTICE : VF • TESTÉ SUR : 486DX2 66 • CONFIGURATION MINI : 386DX33 • Prévu en version réseau.3

**Servi par un scénario béton, Dark Forces allie qualité technique et originalité. Il n'est pas seulement un kill'em up mais un vrai jeu d'aventure. À ne rater sous aucun prétexte.**



# Les six premiers niveaux




## La base secrete de Danuta

Crix Madine, l'espion rebelle, apprend que les plans de l'Étoile sont gardés dans une base secrète de Danuta. Une fois rendu sur place, à vous de les trouver et de rejoindre votre vaisseau



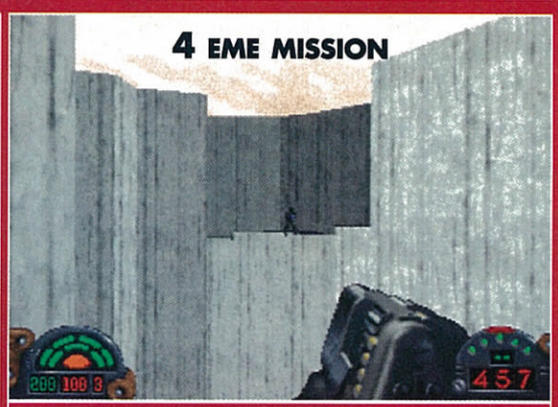

## Talay : la base Tak apres l'attaque.

La base de Tak qui se trouve très affaiblie, contient la preuve de l'existence des Dark Troopers. Vous devrez rétablir le courant et prouver la véracité de l'information.




## Anoat City : Le complexe souterrain

L'arme des Dark Troopers trouvée dans la mission précédente confirme nos inquiétudes. Le symbole M.R. gravé dessus nous a permis de retrouver son créateur : Moff Rebus. Ce personnage, connu pour sa paranoïa, possède une planque aménagée dans les égouts de la ville d'Anoat. Trouvez-en les mécanismes, et dénichez la cachette de Rebus.




## La base de test

Moff n'a presque rien dit. Il a toutefois lâché que l'Empire testait un nouveau métal au sein de leur base de la planète Fest. Nous pensons que ce métal sera utilisé dans la construction des Dark Troopers. De par la structure de la planète, nous ne pouvons vous larguer que sur les surfaces rocheuses. Trouvez un moyen de pénétrer la base et emparez-vous d'un échantillon de ce métal.




## Les Mines de Gromas
### La lune rouge

Nos équipes ont analysé le métal comme étant du Phrik. Parmi ces astres d'où l'on extrait le Phrik, un seul possède une installation minière appartenant à l'Empire. Votre mission consiste à la saboter.

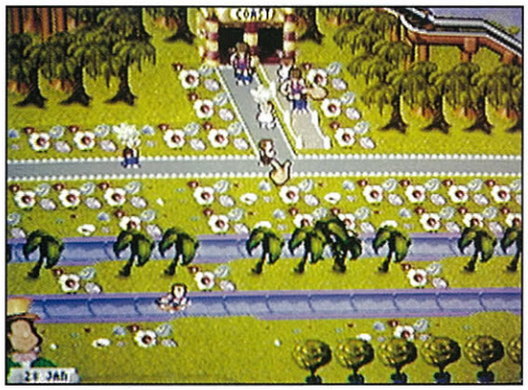



## Le centre de détention d'Orinackra

Notre agent Crix Madine a été capturé. À l'aide d'une navette dérobée, nous vous déposerons à l'entrée du centre pénitencier. Crix se trouve enfermé au quartier de haute sécurité. Il existe autant de clés que de cellules, chacune d'entre elles étant détenue par un officier. Inutile de vous dire que la prison est sous très bonne garde. Bonne chance, Kyle !










# Theme Park

3DO

# La première vraie simulation économique sur 3DO !

***Lassé de casser du motard, de shooter de l'alien ou de marquer des buts sur votre 3DO ? Reposez donc vos petits doigts agiles, et faites chauffer vos méninges, votre machine dispose à présent d'une nouvelle alternative !***

**PINKY**

**Pour vous aider dans votre tâche délicate, vous bénéficiez de l'aide d'un assistant tout au long de la partie. Bon plan, Theme Park est le premier jeu sur 3DO à être traduit en français !**

Depuis le temps que l'on s'échine à tenter de convaincre les consoleux de tous bords qu'en dépit de son absence de clavier, la 3DO est bien plus proche de l'univers micro que des domaines réservés des géants nippons de la console, il était temps que quelqu'un vienne enfin ajouter de l'eau à notre moulin. Grâce à Bullfrog, voilà une bonne chose de faite, puisqu'arrive enfin un jeu mettant principalement à contribution votre matière grise plutôt que vos réflexes. Et non des moindres, car il ne s'agit rien de moins que de Theme Park, la plus amusante des simulations économiques sorties ces dernières années. Bref, il y a là en principe de quoi se réjouir pour tous les possesseurs de 3DO adeptes de jeux de réflexion, si toutefois la réalisation de Theme Park sur cette dernière se montre à la hauteur de sa prestigieuse réputation. Une pression sur le bouton "on", cinq secondes d'attente et nous serons fixés !

## Laissez-vous gagner par la magnatmanie

Attention, un avertissement s'impose pour tous ceux parmi vous désireux de faire l'acquisition de Theme Park sur 3DO : il s'agit d'un soft à même de dégoûter des jeux vidéo des légions entières de communistes. Si vous avez la moindre fibre humaniste, si vous avez l'habitude d'être charitable envers votre prochain, il va vous falloir oublier tous vos beaux principes, et en quatrième vitesse, s'il vous plaît ! En effet, Theme Park est bien une simulation économique des plus complète. Qui dit "économie de marché" dit compétition, et conséquemment fourberies, coups bas ainsi que toute une palette d'arnaques diverses afin de parvenir au sommet. Vu sous cet angle-là, Theme Park est particulièrement réaliste, donc forcément à des années lumière de tout principe moral, comme nous le verrons un peu plus loin.

Le but de toutes les manigances et décisions stratégiques que vous allez prendre peut en apparence paraître fort simple : devenir le maître du monde. Euh, non, qu'est-ce que je raconte, il s'agit en réalité d'établir un empire de parcs d'attractions sur toute la planète et d'arracher

le titre ô combien lucratif de n°1 incontesté des manèges en chantiers, pardon, enchantés. Fastoche ? Pas tant que cela, parce que figurez-vous qu'une trentaine d'abrutis ont eu la même idée que vous, aussi la concurrence risque-t-elle d'être particulièrement rude ! D'autant que la gestion d'un parc d'attractions comporte bien plus de paramètres qu'on pourrait le croire à première vue, et si vous sélectionnez le niveau le plus difficile parmi les trois proposés, tous seront pris en compte.

## Au four et au moulin

Si vous croyiez que l'occupation principale d'un cadre supérieur était la pratique du golf, un téléphone portable à la main, c'est que vous regardez un peu trop les "Guignols de l'info". Avec le nombre d'éléments sur lesquels il vous faut constamment veiller, vous n'aurez pas même le temps d'effectuer le moindre petit swing de rien du tout. C'est un monde, tout de même ! À quoi cela sert-il d'être patron si l'on ne peut pas exposer le moindre signe extérieur de richesse ou frimer dans son club favori ! Enfin bon, si vous ne vouliez pas travailler, il fallait choisir une autre voie, je ne sais pas, moi, testeur à Joystick ou pilote à Air Inter ! Dans Theme Park, vos activités vont s'articuler autour de trois grands axes : les attractions, les boutiques et le personnel. Les premières sont la principale raison d'existence de votre parc, ce sont elles qui drainent vers vous des centaines de petits lemmings au portefeuille bien rembourré. Leur situation géographique dans le parc est très importante, elles doivent être faciles d'accès et clairement indiquées afin d'être empruntées au maximum, aussi vous faut-il veiller à les disposer stratégiquement. Comme rien n'est éternel, toutes en viendront fatalement à faire comme Tilt, oups, je voulais dire à faire tilt tôt ou tard. De bon mécaniciens pourvoieront heureusement aux réparations avant qu'il ne soit trop tard... si toutefois vous leur en intimez l'ordre ! Enfin, il ne faut pas oublier que le monde de Theme Park évolue autour de vous, que bon nombre d'autres parcs sont à pied d'œuvre, et seule la recherche scientifique vous permettra de créer de nouvelles attractions qui maintiendront la réputation de votre parc au plus haut.

Les boutiques vous offrent la possibilité de générer de sympathiques revenus annexes, par le biais de la vente de hamburgers, de boissons, de souvenirs et que sais-je encore. Détail amusant, il est même possible de "tricher" en ajoutant de la graisse dans les premiers ou de la glace dans les secondes afin d'augmenter encore davantage votre marge bénéficiaire. Là encore, les emplacements sélectionnés sont primordiaux, le client étant plus enclin à acheter des oreilles de Mickey s'il sort à peine d'une attraction réussie. Enfin, il faut également penser à réapprovisionner régulièrement vos boutiques et restaurants sous peine de fâcheuses ruptures de stock.

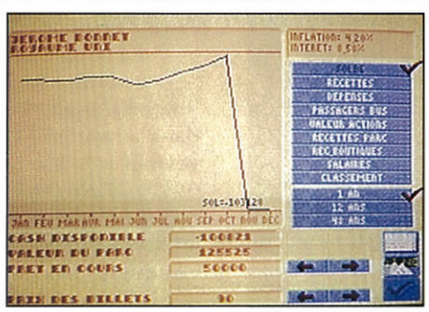
Pour terminer, il vous faudra enfin composer avec ce que l'on appelle, chez les costards-cravates, les "ressources humaines". Vous avez en effet beau être omnipotent, vous n'arriverez pas à faire fonctionner votre parc à vous tout seul. Des balayeurs nettoient les cochonneries jetées à terre par vos clients, les mécaniciens réparent les attractions, les gardes vous protègent de l'invasion éventuelle de Hell's Angels, et des hommes costumés (en requin, rhinocéros, poulet...) amuseront les enfants de leurs pitreries et distribueront des parapluies si le temps venait à se gâter. Mais attention, le personnel dont il est ici question est très loin des "niakoués à deux dollars" de la World Company, les bougres exigent un salaire décent ! Du reste, des délégués syndicaux vous approcheront de temps à autre afin d'obtenir des augmentations substantielles, sous peine de grève massive.




**Si une attraction venait à tomber en panne, vous verriez alors votre mécano établir une palissade autour de cette dernière afin d'en interdire l'accès avant de s'atteler, chalumeau en main, à la tâche.**



**Si vous ne faites pas preuve de suffisamment de discernement, d'attention et de stratégie, votre courbe de chiffre d'affaires pourrait bientôt ressembler à la mienne. Vous verrez alors votre personnage, ruiné, en venir aux dernières extrémités, comme lors du crash boursier de 1929 ! Hé ho, revenez, ce n'est qu'un jeu...**




## Beau et rapide

Comme vous avez pu le constater, Theme Park est donc un soft particulièrement complet, et encore, je n'ai fait que vous présenter la partie visible de l'iceberg car le logiciel comporte une pléthore d'options trop importante pour que je puisse vous les exposer dans la place qui m'est allouée ici. Côté réalisation, Theme Park sur 3DO est une belle réussite. Le graphisme est clair et précis, bénéficiant d'une palette de couleurs très complète. En dépit du nombre incroyable de sprites qui se baladent à

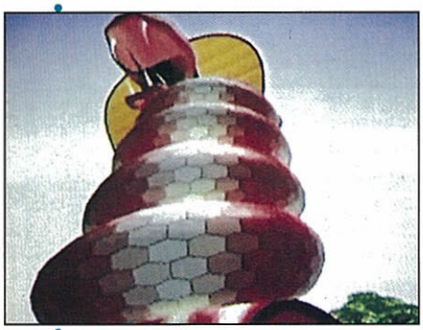
**INTERET 80**

**L'intro et les séquences 3D sont superbes.**
**La variété des options.**
**Jusqu'à cinq immenses parcs dans la mémoire de votre 3DO, un véritable exploit technique !**

**Les musiques ne sont pas inoubliables.**
**Des incohérences dans le comportement de votre clientèle.**
**C'est vraiment très dur !**

**TECHNIQUE 90**





**Pour la plupart des attractions (ici, le serpent-toboggan), vous pouvez obtenir une séquence précalculée retraçant son parcours comme si vous y étiez !**

l'écran lorsque votre parc atteint une taille respectable, l'animation tient elle aussi toutes ses promesses et préserve une vitesse de jeu très acceptable. À l'instar de la version PC CD-ROM, la plupart des attractions vous proposent de petits films en images de synthèse précalculées vous plongeant, en vision subjective, au cœur de cette dernière. Mais le plus impressionnant dans Theme Park sur 3DO est la gestion des sauvegardes. De par son grand nombre de paramètres, TP est en effet un jeu dont les sauvegardes prennent une place considérable. Or, le problème n°1 de la 3DO réside justement dans ces dernières, de par la faible quantité de RAM statique disponible dans la machine. Pour pallier à ce problème, le soft compresse les données dans d'excellentes proportions avant de les stocker dans la 3DO. Si toutefois vous ne disposiez pas de suffisamment de place, un gestionnaire est présent qui passe en revue la Static RAM, vous informe sur les sauvegardes déjà présentes et vous demande ce qu'il faut effacer. C'est l'exemple parfait de ce que tous les softs 3DO devraient être !

## Nul n'est parfait

Si ce test n'a jusqu'ici été qu'un long satisfecit, il convient tout de même d'émettre quelques réserves. Tout d'abord, il faut que vous soyez prévenus de l'extrême complexité du logiciel en mode "complet". Comme dans Settlers, le côté cartoonesque du graphisme laisse augurer d'un petit jeu mignon, mais prenez garde, il n'en est rien. Il s'agit au contraire d'un logiciel d'une difficulté redoutable. De plus, il semble parfois comporter certaines incohérences dans le comportement de votre clientèle. Quoique vous fassiez, aussi clairement délimité que soit votre parc, il subsistera des crétins pour faire n'importe quoi, pour se montrer mécontents ou se plaindre d'avoir faim alors même que deux ou trois restaurants les attendent juste à côté ! C'est vraiment très énervant et ça gâche malheureusement une partie du plaisir que l'on éprouve à jouer à Theme Park sur 3DO. Malgré tout, TP reste un incontournable hit, ne serait-ce que parce qu'il ouvre une nouvelle voie sur le standard initié par Trip Hawkins.

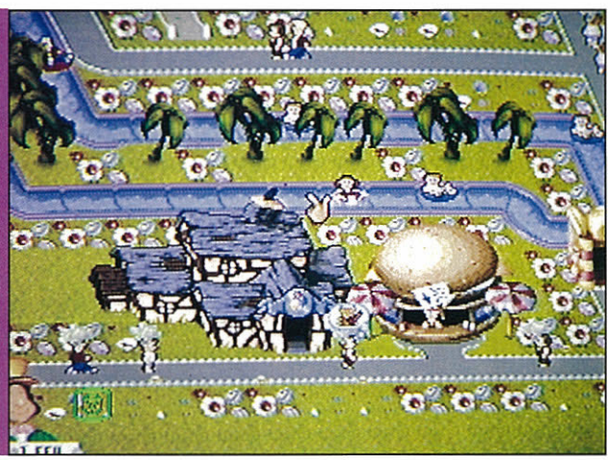
EDITEUR : Bullfrog • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72.17.07.83 • NOTICE VO • DISPO SUR PC, PC CD-ROM, A1200 • Testé dans Joystick.

**Si vous aimez les jeux de réflexion dont la difficulté est plutôt corsée, Theme Park se doit d'être votre prochain achat sur 3DO.**

### tips

- ESSAYEZ DE TRACER UN MAXIMUM DE CHEMINS EN SENS UNIQUE AFIN D'ÉVITER QUE VOS VISITEURS N'ERRENT SANS FIN DANS LE PARC.
- PLACEZ UN MÉCANICIEN EN POSTE À COTÉ DES ATTRACTIONS LES PLUS FRAGILES COMME LE CHATEAU MOU, PAR EXEMPLE.
- LORSQU'UNE FILE D'ATTENTE TROP LONGUE SE FORME DEVANT UNE ATTRACTION POPULAIRE, RÉDUISEZ LA DURÉE DU TOUR AFIN QUE CELLE-CI SE RÉSORBE, MAIS N'OUBLIEZ PAS DE REMETTRE ENSUITE LES CHOSES EN L'ÉTAT !

**Les pensées primaires de vos visiteurs (j'ai faim, j'en ai marre de marcher...) apparaissent dans une bulle au-dessus de leur tête. Le genre d'outil dont beaucoup de commerçants aimeraient disposer !**



**La séquence dont sont extraites ces photos vous narre le début de votre aventure. Une famille engourdie dans la morosité va retrouver la joie de vivre (et les couleurs) grâce au M. Loyal (interactif et multimédia) de Theme Park.**

### L'intro du Xion



FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél : 83 90 28 00 Fax : 83 40 18 36

# Des CD-ROM pour tous à partir de 99 francs

Loisirs

CD-ROM PC

## JEUX

**CYBERIA**
Bourré de séquences vidéo Doc en français. **Prix 379 F**

**LANDS OF LORE**
Un des meilleurs jeux de rôle, en français. **Prix 279 F**

**REBEL ASSAULT**
Stars War comme si vous y étiez. **Prix 299 francs**

**ECSTATICA**
Un scénario très intéressant. Doc en français. **Prix 299 F**



**MS GOLF**
Le jeu de golf de Microsoft c'est le meilleur. **Prix 249 F**



**MAD DOG Macree**
Un vrai western et vous en êtes la vedette. **Prix 179 F**

**MAD DOG II**
Aussi bien que le premier, un vrai film. **Prix 249 F**

**7 Th GUEST**
Un Best, un jeu d'aventure incontournable. **Prix 179 F**

**SYSTEM SHOCK**
Un superbe jeu d'action en 3D, génial. **Prix 349 F**

**MAGIC CARPET**
Des animations incroyables. Doc en français. **Prix 349 F**

**NASCAR RACING**
La course de voitures la plus réaliste, super. **Prix 279 F**

**LBA**
On ne le présente plus. Jeu en français. **Prix 369 F**



**KYRANDIA III**
On croirait un dessin animé. Jeu en français. **Prix 289 F**



**MYST**
Des graphismes très soignés. Doc en français. **Prix 369 F**

**STARS WAR CHESS**
Les échecs avec les héros de Stars War. **Prix 169 F**

**Wing Commander 3**
Un vrai film interactif, du beau spectacle. **Prix 429 F**

**MEGARACE**
Un décor en images de synthèse, génial. **Prix 179 F**

**INDY CAR RACING**
Une course de voitures à l'américaine. **Prix 259 F**

**WINDOWS GAMES**
Quatre volumes différents qui contiennent 50 jeux. **Prix 99 F (par volume)**

**WHO SHOT J.R.**
Un véritable film interactif (style MadDog). **Prix 299 F**

**NOVASTORM**
Un superbe shoot'em up 3D Doc en français. **Prix 299 F**



**COMMANCHE**
Pour pilote d'hélicoptère chevronné. **Prix 329 F**

**CREATURE SHOCK**
Beau rapide et très réaliste Jeu en français. **Prix 369 F**

## DIVERS

**3D ANIMANIA**
Plus de 200 animations 3D au format FLI. **Prix 99 F**

**ANIMATION TOUR**
Une centaine d'animations avec 3D Studio. **Prix 99 F**

**DESIGNER CLIPART**
35000 cliparts en 5 volumes. **Prix 99 F (par volumes)**

**IMAGE LIBRARY II**
1000 images au format GIF haute résolution. **Prix 99 F**



**LOUIS LE LION**
La vie des lions pour les enfants, français. **Prix 239 F**




**POK LE PEINTRE**
Des jeux éducatifs pour les petits de 4-8 ans. **Prix 229 F**

**ICON LIBRARIES**
Des milliers d'icônes pour Windows. **Prix 99 F**

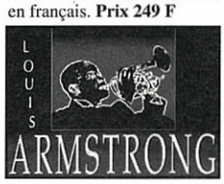
**SOUND LIBRARY II**
Des centaines de sons et d'effets sonores. **Prix 99 F**

**GAMES IN FRENCH**
24 jeux éducatifs français pour les enfants. **Prix 199 F**

**VILLES DU MONDE**
Toutes les infos sur les grandes villes. **Prix 249 F**

**HEXAWARE**
400 logiciels sharewares en français. **Prix 249 F**

**L. ARMSTRONG**
La vie du célèbre Jazzman en français. **Prix 249 F**



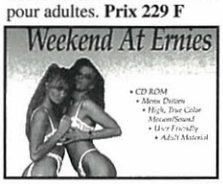

## CHARME

**MARIED WOMEN**
Vidéo interactive du film X pour adultes. **Prix 229 F**

**GIRLS GIRLS GIRLS**
Vidéo interactive du film X pour adultes. **Prix 229 F**

**SURFER GIRLS**
Vidéo interactive du film X pour adultes. **Prix 229 F**

**Week end at Ernies**
Vidéo interactive du film X pour adultes. **Prix 229 F**




**CAMP DOUBLE DD**
Vidéo interactive du film X pour adultes. **Prix 229 F**

**WOMEN LOVE MEN**
Vidéo interactive du film X pour adultes. **Prix 229 F**

**LA TRAVIATA**
2000 photos érotiques ou X au format GIF. **Prix 119 F**



**SAKURA**
2000 photos érotiques de jeunes filles. **Prix 119 F**

**SAKURA III**
2000 photos érotique, filles et garçons. **Prix 119 F**

**ASIAN PALATE**
Le plein de photos de jeunes filles orientales. **Prix 249 F**



**GIRLS OF VIVID 1**
Les plus grandes stars des films X. **Prix 199 F**

**GIRLS OF VIVID 1**
Les plus grandes stars des films X. **Prix 199 F**

**Southern Beauties**
Des photos des plus belles filles des USA. **Prix 269 F**

**Bodacious Beauties**
Des centaines de photos de grosses poitrines. **Prix 269 F**



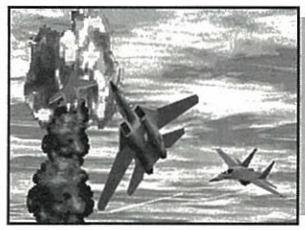
**TABOO**
Des anims X au format AVI sous Windows. **Prix 99 F**

**MEN'S CLUB**
Des anims X au format AVI sous Windows. **Prix 99 F**

## La Promo du mois

### "2 jeux à prix coûtant"

GRANDIOSE



**US NAVY FIGHTER**
Le vrai combat aérien.
**299 F**

**RISE OF THE ROBOTS**
**199 F**
La baston à l'état pur.



**Bon de commande à renvoyer à :**
**F.I. 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY**

**NOM :** _____ **Prénom :** _____
**N° :** _____ **Rue :** _____
**Code postal :** _____ **Ville :** _____
**Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY**

○ Carte de crédit — Nom : _____
○ Chèque — Numéro : ____ - ____ - ____ - ____
○ Mandat — Date d'expiration : _____

| CD-ROM commandés | Qté | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Frais de port | 35 Frs |
| | Total | Frs |

## Bon pour un cadeau

Si votre commande est supérieure à 700 francs, joignez y ce coupon pour recevoir gratuitement le CD "Supergames 1" qui contient 20 des meilleurs jeux sharewares.



# Guilty

PC CD-ROM

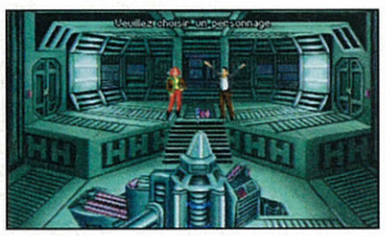
# Un homme et une femme,

**LÉO DE URLEVAN**

*Bon, je ne vais pas y aller par quatre chemins, Guilty est le soft le plus drôle auquel il m'ait été donné de jouer depuis Day of the Tentacle. Les personnages que vous rencontrerez ne vous seront pas inconnus, pour peu que vous ayez joué à "Innocent Until Caught". Vous y incarnerez une fois de plus Jack T. Ladd, mais aussi, ô surprise, Ysanne Andropath, une jolie rousse.*



Jack a toujours été un escroc de petite envergure : vols de sucreries, infractions au code de la route, moqueries envers les enfants, et de-ci de-là, quelques sabotages de navettes spatiales, vols de 3 000 blousons de cuir. Par la suite, devant les jurés, il prétendit que c'était pour son usage personnel. Ses méfaits ne s'arrêtent bien entendu pas là, et la liste serait longue pour vous énumérer ne serait-ce qu'un dixième du casier judiciaire de cet individu. À chaque fois, cet abruti s'est fait prendre, jusqu'à cette année de 2168 (NDLR : voir test de Descent) où l'on n'entendit plus parler de lui pendant trois ans. Bel effort de discrétion durant cette période où Jack amassa un petit pactole grâce à ses activités toujours aussi répréhensibles. Jusqu'à ce que... les impôts lui tombent dessus. Mais vous connaissez sans doute cette histoire (voir encadré).



**Votre première décision sera de la plus haute importance. Allez-vous incarner Jack ou Ysanne ?**





# 200 ans après

L'année d'après, notre héros trouva un moyen fort original pour gagner sa vie : accompagné d'une vache, il arrêtait les camions laitiers en la menaçant d'un pistolet. Bien entendu, les braves hommes ne savaient pas qu'elle était sa complice. Leur petit manège dura jusqu'au 18 juillet 2172, jour où Ysanne Andropath fit irruption dans sa vie comme un cheveu dans une soupe pas chaude. Aaah, Ysanne, elle aurait pu être une fille adorable, si elle n'avait eu cette tendance quasi maladive à détester les hommes. Policière de profession, elle avait bien la ferme intention de boucler ce fumier de T. Ladd, une bonne fois pour toutes, en le ramenant à la case départ : la prison d'Alkaseltz. Si seulement cet idiot de Jack n'avait pas envoyé le moteur de son vaisseau spatial voir de plus près les étoiles, alors qu'ils étaient en plein vol ! Eh ben, ils n'auraient pas pu sauver la galaxie...

## Engueulades en hyperespace

Vous l'avez compris, Ysanne et Jack ne sont pas réellement du même côté de la loi, et leurs rapports sont par conséquent assez conflictuels. Au cours de leurs aventures respectives (nous y reviendrons plus tard), il leur arrivera, malgré leurs antagonismes, d'avoir besoin l'un de l'autre pour se tirer d'une mauvaise posture. Ils devront donc se parler : sur votre bécane, cela se traduira par une phase de dialogues où apparaîtront leurs doux visages, sur le sable, et ils crieront. Euh, oui, mais pas sur le sable, où ai-je encore entendu cette connerie ? Les dialogues, donc, seront particulièrement incisifs et... drôles, bien sûr ! Depuis quand je n'avais pas ri autant en jouant sur un soft ? Day of the Tentacle... Monkey Island ? De toute façon, il est sur le podium, car l'humour y est plus adulte (enfin ça n'engage que moi, mais les petits sprites



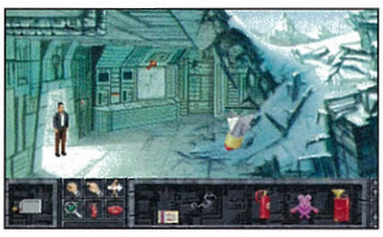
rigolos, genre cartoons, c'est sûr, c'est pas mal, ça crée une certaine atmosphère, mais quand on dirige un obsédé de la lune, alcoolique, joueur invétéré, ça nous sort des sentiers battus). Je ne peux résister au plaisir de vous communiquer quelques morceaux choisis des dialogues. Elle : "Qu'a-t-il bien pu arriver sur cette planète pour que tout paraisse aussi désert ?". Lui : "Les habitants ont dû sentir votre parfum et s'enfuir". Ou encore, elle : "Récupère l'œuf du monstre pour le donner aux colons, ainsi nous pourrons aller combattre les extraterrestres !". Lui : "Monstres, colons, extraterrestres,

## Références

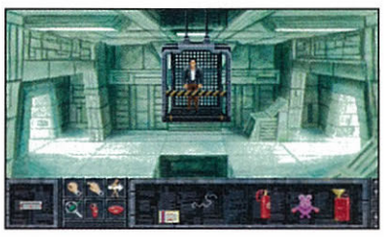
***Ce jeu est vraiment rempli d'allusions et de "clins d'yeux" au Septième Art. Bien entendu, le couple de héros fait penser à Yan Solo et la princesse Leïa. Mais dans le déroulement des événements aussi. Par exemple, Ysanne sera jetée dans une colonne de lumière par une secte de percepteurs, passage qui fait vraiment penser à la mise en cryonite de Yan Solo dans "L'Empire contre-attaque". Vous devrez aussi traverser un labyrinthe pour trouver un œuf en vous méfiant d'un monstre. Les décors sont explicites : vous êtes dans Alien. La liste est très longue, et on se sent vraiment en pays de connaissance.***



**Siffler de l'essence est à la portée de n'importe quel voyou. Mais quand on a affaire à Jack T. Ladd...**



**Réussirez-vous à jouer les apprentis démineurs en ôtant la charge explosive de cette bombe ?**



**Sur cette planète, c'est dans la pièce de droite qu'agira Jack. Ysanne s'occupera du côté gauche.**

# GALERIE DE PORTRAITS

*Tous ces personnages interviennent dans l'une ou l'autre des aventures, parfois les deux. Ils ont pour la plupart un petit "rôle", mais même sur une petite "prestation", on sent vraiment leur caractère écrit sur leur front lorsque l'on a un peu discuté avec eux.*



P'pauD'Pau, père de Ruthie : cet être fut votre ennemi juré dans le premier volet des aventures de Jack. Depuis que vous avez envoyé valdinguer sa forteresse dans une autre dimension, il s'est assagi.



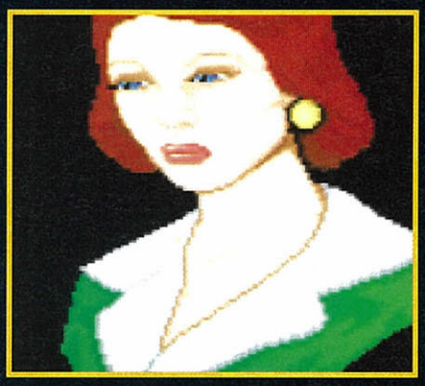

Cette ravissante personne est l'hôtesse d'accueil du complexe détenu par Tennent. C'est en fait un robot chargé d'appâter le client, car elle est programmée pour "attirer scandaleusement".



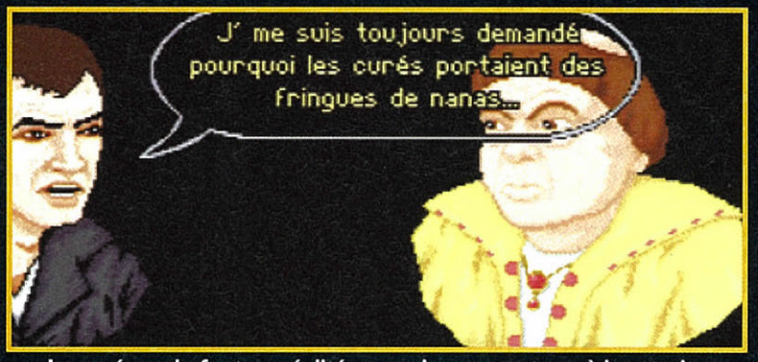
Ruthie P'pauD'Pau : fille de l'homme portant le même nom. Quand vous lui parlez, vous ne pouvez vous empêcher de penser à la décoration, aux meubles, ou tout simplement à une potiche. C'est aussi la femme de Tellent.




Bon, ben voilà les héros en train de converser, enfin de s'engueuler plutôt. Ils sont vraiment à l'opposé l'un de l'autre, mais une profonde amitié finira par les souder. Ouaaah, c'est joli comme histoire.



La secrétaire de Tennent est vraiment la femme consciencieuse par excellence. Pour preuve, c'est à peine si Jack essaie de la draguer, et ça, c'est un signe qui ne trompe pas.




Le curé en chef est en réalité un ancien percepteur, à la retraite aujourd'hui donc. Les prêtres ont été vidés de toute mémoire afin qu'ils puissent couler une vieillesse sans trop de remords.




Le colonel. Un véritable abruti, un militaire de carrière quoi!




Tennent, propriétaire d'une cité comportant casino et chaîne d'hôtels. C'est un personnage flou à qui on ne peut pas faire confiance du tout. Méfiez-vous de lui !



Narm s'est engagé dans le FIMX, les forces inter-stellaires des Mercenaires Xénophobes. C'est vous dire si le personnage est gratiné. Déjà présent dans "Innocent", c'est un très bon ami de Jack




Le chef des colons qui tient son siège face au monstre grâce à l'alcool, ne pourra pas résister très longtemps : ils ont fini leur ration hier. Il est donc temps de changer de stratégie.



Ne l'appelez pas le cuisinier, c'est le CHEF ! Suite à un pari dont il ne peut s'acquitter du montant, Jack devra aller dans sa cuisine pour l'aider dans ses travaux en faisant une sauce.

Booba est l'ordinateur de bord du vaisseau d'Ysanne. Il commande toutes les installations électriques de l'engin.



c'est tout ce que tu sais proposer à un homme ?". Mais les dialogues avec les autres personnages sont tout aussi savoureux. Je ne vous en dis pas plus, ça gâcherait le plaisir des réparties. Si ce duo fonctionne autant, c'est quand même grâce aux personnalités des deux protagonistes : ils sont aussi fadas l'un que l'autre, mais chacun à sa manière. Ils rappellent un peu le célèbre couple de la "Guerre des Étoiles" : Yan Solo (le vrai, avec Harisson Ford dedans) et la princesse Leïa. Au fur et à mesure que l'aventure avancera, une certaine amitié s'installera entre eux ; car, bien entendu, Jack-a-un-cœur-d'or-et-c'est-un-homme-très-courageux-malgré-son-cerveau-atrophié. On remarquera aussi des références nombreuses à la trilogie précitée : mise sur un vaisseau spatial au cours d'un jeu de cartes qu'il faudra renégocier à un certain commandant d'une cité ayant conclu un pacte avec l'ennemi, une base enneigée ayant subi l'assaut d'extraterrestres, etc. On se trouve en pays de connaissance !

## Essayez-vous au double jeu

Dans un jeu d'aventure traditionnel, dès que vous avez terminé, vous vous servez du jeu de disquette ou du CD-Rom pour remplir vos valises, votre poubelle, ou pour faire de nouveaux rideaux très chics. Ici, ce n'est pas du tout le cas : vous recommencez avec une aventure complètement différente, en sélectionnant l'autre personnage. Vous incarnez Ysanne ou Jack, et découvrez de nouveaux lieux inexplorés lors de vos premières pérégrirations dans ces lieux. Cela dit, l'aventure reste la même, quel que soit le cas de figure. Exemple, parce que je sens que vous avez du mal à suivre (ben c'est pareil ou pas pareil ?) : imaginons que vous ayez pris Ladd lors de votre première aventure ; lorsque le vaisseau est à court de carburant, vous débarquez tous les deux sur un poste avancé appartenant à la race humaine ; seulement, il n'y a personne sur cette planète et votre geolière s'en inquiète : elle décide de savoir ce qui s'est passé, tandis que vous, Ladd, avez la tâche de trouver du carburant. Lorsque vous dirigez Ysanne, vous devez effectuer la mission précitée, mais pour des raisons de jouabilité, les objets à découvrir sont différents, et, en outre, même si le décor général reste le même, vous découvrirez des pièces différentes selon le personnage. Je vois déjà d'ici les petits malins dire : ben, y a qu'à suivre l'autre héros, et vous savez ce qu'il faut faire à la deuxième partie en alternant les rôles avec vos sauvegardes. Que nenni, bande de tricheurs ! Vous regardez évoluer votre partenaire – si on peut parler de partenaire dans le cas présent – mais ne le voyez faire aucune action. Il se balade juste comme ça, et le seul intérêt au fait qu'il se trouve là, c'est la possibilité de lui parler ; mis à part sur certains endroits spécifiques où Ysanne peut demander à Jack qu'il prenne l'ascenseur, mais cela reste assez rare.

## Innocent until caught

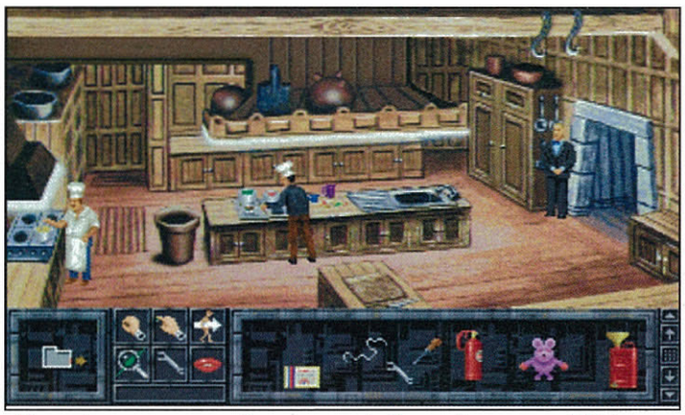
***À l'attention de ceux qui n'auraient pas joué à Innocent Until Caught... Les premières aventures de Jack T. Ladd commencèrent après une longue période où il n'eut pas affaire avec la police. Les impôts étaient là pour le faire revenir à la réalité. Il devait trouver 1 million de dollars sous 28 jours. Ça, c'était pour le début de l'histoire. Au cours de son aventure, il rencontra quelques personnages que l'on retrouve dans le deuxième volet de cette aventure ; le plus sympatique d'entre eux est sans doute Narm, un béret vert complètement taré dont le casier judiciaire ne comporte quasiment que des détentions d'armes illégales. Il aime tuer, c'est son métier, c'est un véritable agité du bocal. Vous retrouverez aussi Ruthie, une ex dont la seule obsession est d'avoir une garde-robes de plusieurs hectares. On comprend que sa liaison avec Ladd ait tourné au plus court. Elle est actuellement mariée avec Tennent, le directeur du casino. Ruthie avait un père, P'PauD'Pau que vous avez tué car il était fou. Il possédait le Transatron et voulait devenir maître du monde grâce à cet objet. Vous détruisez cette espèce de boule violette grâce à l'aide de Narm qui n'a toujours rien compris à ce qui s'était passé pendant cette journée. La base que le père de Ruthie avait érigée, avait tout simplement disparu et il ne vous restait plus qu'à couler des jours heureux avec Ruthie. Vous vous apercevrez qu'en détruisant le Transatron, vous avez créé une anomalie dimensionnelle, et c'est un peu de votre faute si les extraterrestres envahissent les planètes. Mais bon, vous aviez déjà sauvé pas mal de vies en stoppant la folie de P'PauD'Pau.***



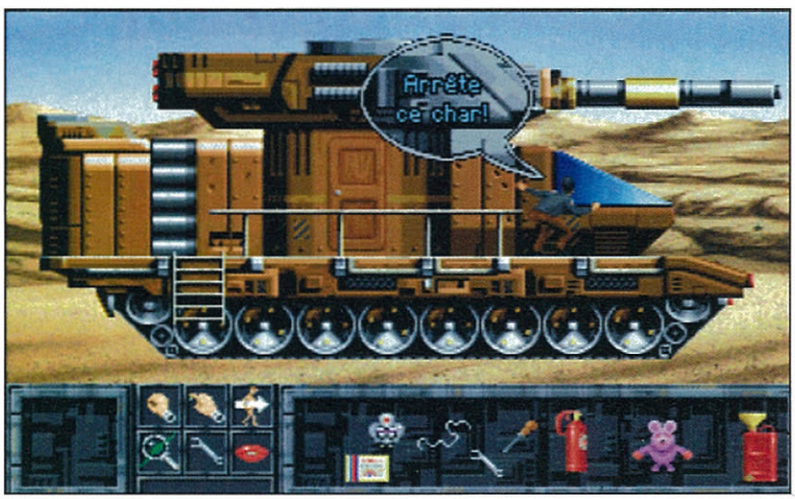
**Pour ouvrir cette grille, il faudra employer la manière forte.**

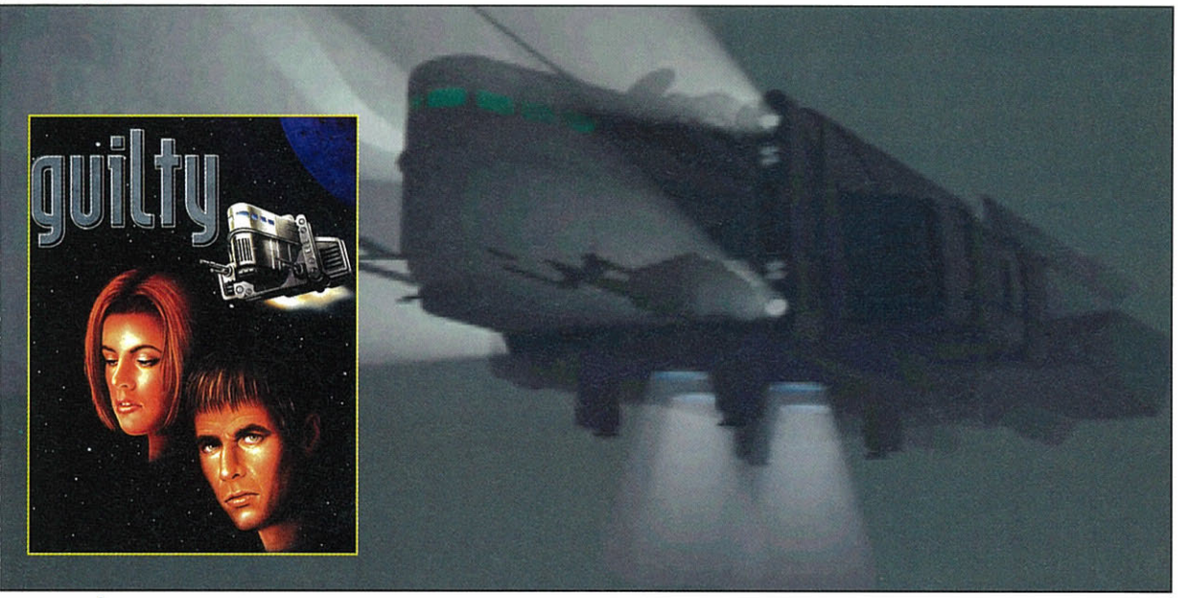



**Votre cher ami Tennent observe des rapports très courtois avec vous, mais sera beaucoup**

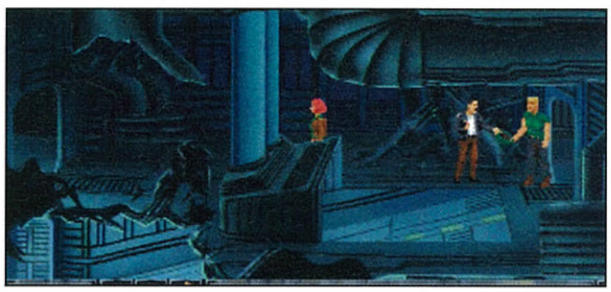


**Nom de nom, un macho comme Jack aux fourneaux ! Mais que fait Ysanne ? Ben, en ce moment, elle cherche un émetteur extraterrestre !**





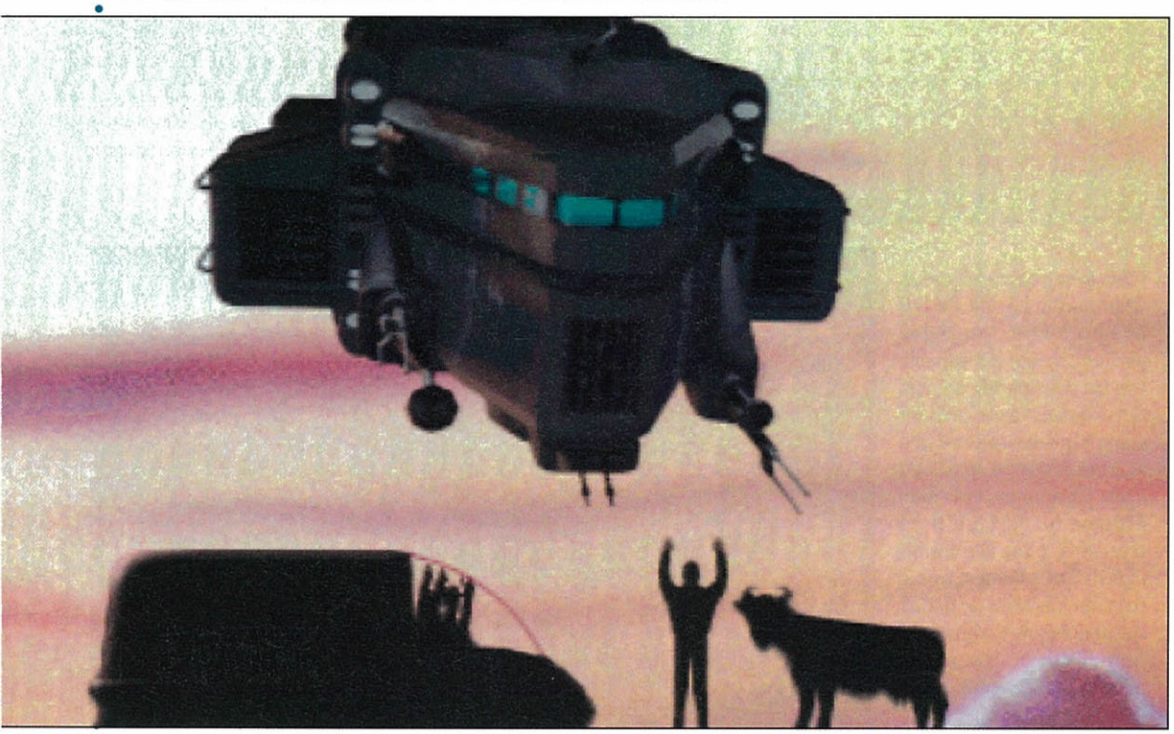


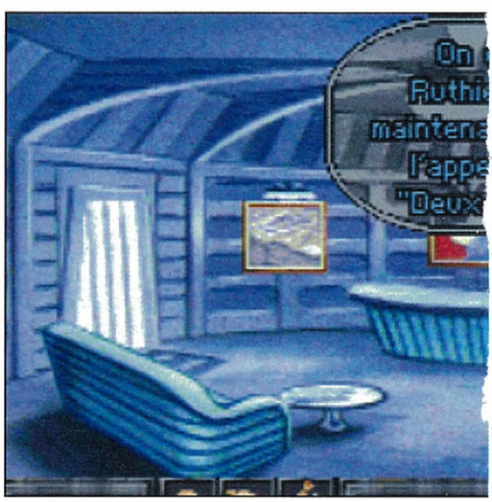



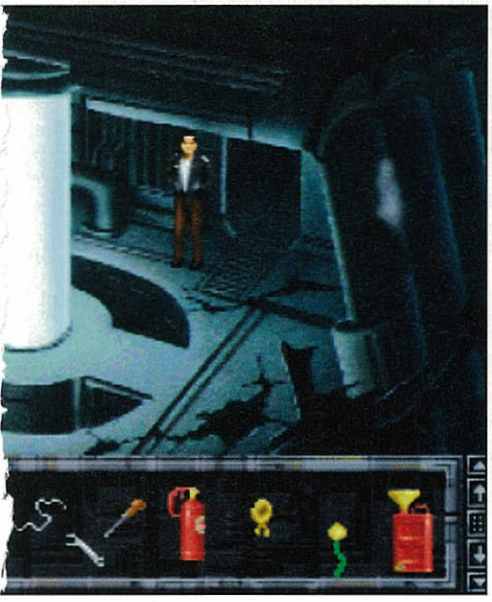


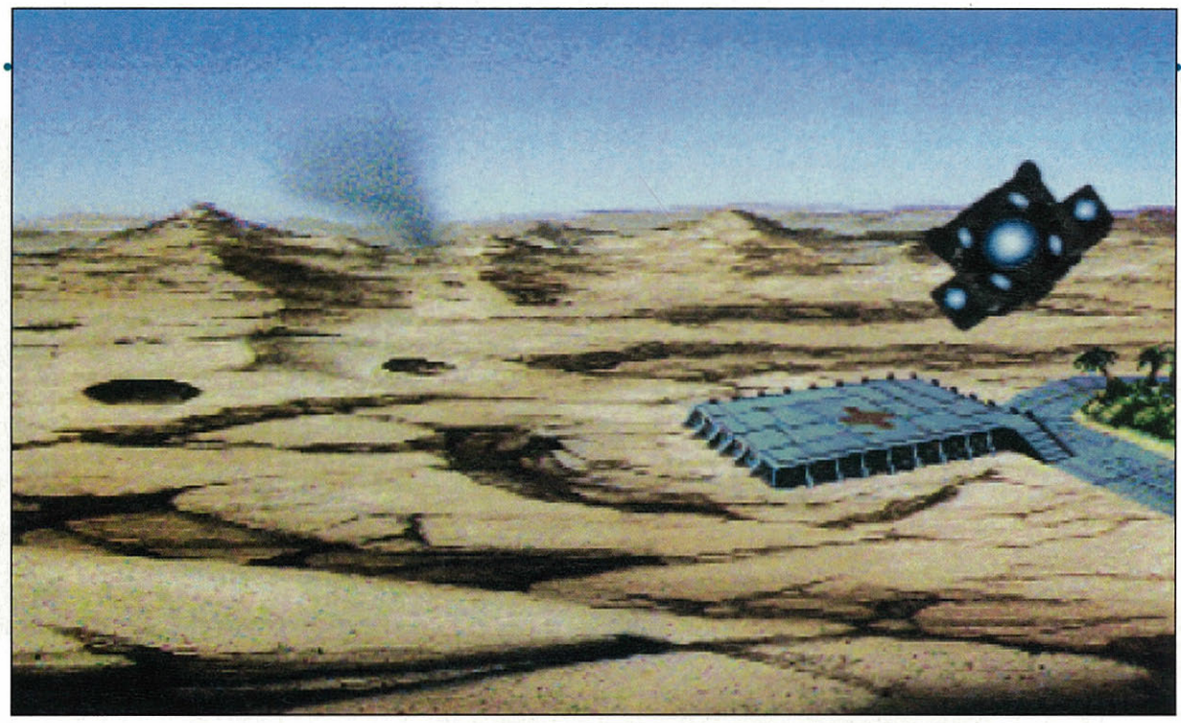

Le scénario sera très riche en rebondissements, car d'un simple voyage direction prison, finalement vous devrez, pour avoir voulu ennuyer votre gardienne en balançant le moteur de l'astronef dans le vide spatial, sauver l'humanité entière. L'ordinateur central de la base sur laquelle vous avez atterri, révèle que des aliens venus d'une autre dimension sont passés par une porte mystérieuse et ont commencé à attaquer les planètes les plus proches de la brêche. Il vous faudra donc refermer cette dernière afin d'endiguer le flot. Pour comprendre quelque chose à cette aventure, il FAUT avoir joué à "Innocent Until Caught", car vous retrouverez certaines connaissances du premier volet de cette série. Quant au scénario proprement dit, il en est la suite directe. Lors des quatre premiers mondes, ce n'est pas flagrant et c'est sans aucune connaissance que vous arriverez à piger l'histoire. Pour permettre à tout le monde de comprendre celle-ci, je me permets de vous livrer, avec ce test, la trame de l'histoire du premier épisode. Et vous direz pas que l'on fait pas les choses à fond, à Joy ; cela s'appelle la conscience professionnelle. Youououououh !!

Aucune modification notable. Cinq icônes sont à votre disposition : marcher, prendre/poser, dialoguer, utiliser, regarder. Une sixième apparaît lorsque vous utilisez un objet : pour ne pas avoir à refaire la même manip (icône "utiliser", icône "objet", puis "utiliser objet sur"), vous cliquez directement sur l'icône et l'actionnez où bon vous semble. La tenue de route générale du jeu s'est, quant à elle, améliorée. Lors des premières aventures de Jack, ceux qui y ont joué s'en souviennent, les déplacements du personnage étaient assez fantaisistes. Là non, il va où on lui dit d'aller, traçant son chemin comme un grand, sans s'arrêter au premier obstacle venu. On n'a plus droit non plus









à l'éternel "ça chatouille" quand on cliquait avec l'icône "utiliser avec son personnage". Maintenant le joueur peut appuyer sur un bouton qui est derrière lui, même s'il le cache. Ce deuxième volet y a donc considérablement gagné en jouabilité. La difficulté reste la même, mais l'intérêt, les amis ! C'est bien simple, on ne peut plus décrocher : la première fois que j'y ai joué, ça a été une vingtaine d'heures d'affilée. Pour le joueur d'aventure acharné que je suis, il existe deux types de jeux : celui que l'on est content de finir, et l'autre qui nous laisse une complète amertume lorsqu'on l'a achevé. Ils ne sont pas légion les Day of the Tentacle, Monkey Island, Maupiti Island et autre Loom. Ben, d'ailleurs, j'crois que j'ai fait le tour... Tiens, ça me fait penser que j'ai pas terminé Discworld, histoire de voir comment ça fait. Tous ces softs rentrent dans une catégorie de jeux à part: pas d'images de synthèse qui vous en foutent plein la vue, des voix digits de temps à autre, c'est tout ! Eh bien, bonne nouvelle ce mois-ci, la liste s'agrandit ! Aaah, ces softs auxquels on joue une fois et que l'on termine la larme à l'œil : on place leur boîte bien en haut de l'étagère, histoire qu'ils mûrissent, qu'ils se bonifient, enfin plutôt que l'on les oublie un peu. Un an, deux ans, et paf... on les réinstalle. Ben, va falloir que j'attende deux ans avant de réinstaller Guilty. Eh non, j'ai pas terminé la partie avec Ysanne, j'en suis même qu'à 15 % et je trouve la partie nettement plus difficile qu'avec Jack.



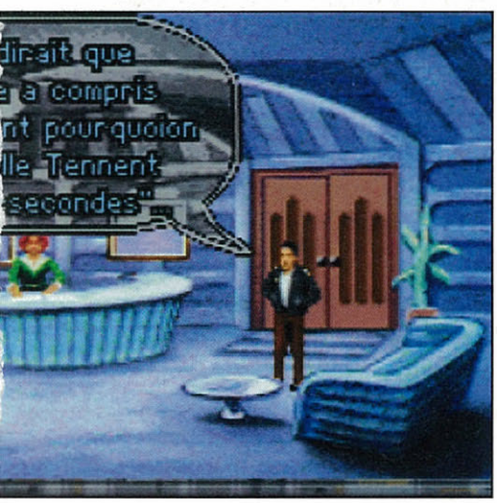
## Verdict du jury : coupable

"Guilty", vous comparaissez aujourd'hui devant le tribunal de Joystick City pour les trois chefs d'accusation suivants : un son avec voix digitalisées, des musiques, des séquences intermédiaires et un graphisme. Le jury vient de délibérer. Au premier chef d'accusation, vous avez été reconnu COUPABLE, car cet ensemble a été très bien réalisé. La voix de Jack notamment mérite le détour tant elle est rauque et correspond bien au personnage. Toutes les musiques présentes durant le jeu s'écoutent comme on écouterait un disque. Au deuxième chef d'accusation, vous avez été reconnu COUPABLE avec des circonstances AGGRAVANTES : les séquences intermédiaires du vol de vaisseau sont vraiment magnifiques et très réalistes. Le vaisseau a vraiment une bonne tête, et lors desdites séquences, est très bien animé. Quant au troisième chef d'accusation, le graphisme, vous êtes COUPABLE.

Il n'y a rien à ajouter, veuillez conduire l'accusé dans sa cellule et veillez à ce qu'il s'échappe pour nous concocter un autre jeu aussi drôle.

EDITEUR : Psygnosis • DISTRIBUÉ PAR : Loridim (1) 47.51.38.38 • CONFIG : 486 avec au moins 4 Mo (conseillé) et CD double vitesse • NOTICE : VF, 1 joueur.




### tips

- JACK : POUR VOUS ÉVADER DE PRISON, CLIQUEZ TROIS FOIS SUR L'INTERRUPTEUR ET PARLEZ AU ROBOT.
- YSANNE : PENSEZ À PARLER À L'ORDINATEUR ET À UTILISER VOTRE CONSOLE. PENSEZ AUSSI À OUVRIR LA TROUSSE DE SECOURS ET VOTRE KIT DE PIQUE-NIQUE.

**Une avalanche de bons jeux d'aventure est à noter ces temps-ci: entre Discworld le mois dernier et Guilty, les développeurs ont privilégié l'humour en créant des jeux qui ne sont pas cucul-la-praline. Souhaitons que cela continue le plus longtemps possible. Mais faut pas rêver...**

INTERET 90

+

Humour omniprésent
Jolies séquences intermédiaires
Deux aventures disponibles

-

Un peu facile pour les joueurs confirmés.

TECHNIQUE 80

# Descent

PC

# Descente aux enfers pour la réalité virtuelle



**3D oblige, il est possible de discerner à travers les grilles ce qui se trouve de l'autre côté de la paroi.**

***À l'inverse des multiples clones de Doom parus ces temps-ci, Descent ne se contente pas d'appliquer des recettes maintes fois éprouvées, mais parvient à relever la sauce à l'aide d'un ingrédient subtil : une authentique 3ème dimension !***

**PINKY**

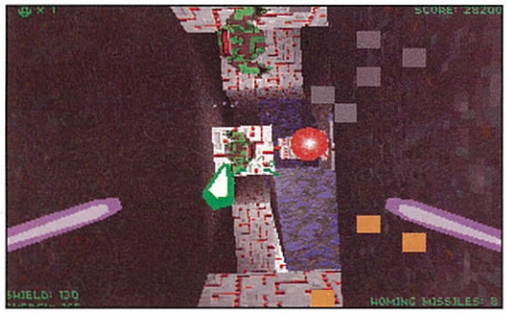


Incontestablement, la prochaine révolution à surgir dans le petit monde de la micro-informatique aura pour nom réalité virtuelle. Comme nous vous l'exposions dans le dossier consacré à ce sujet le mois dernier (Joystick n° 57), les premiers périphériques dédiés devraient voir le jour très bientôt ; on peut donc s'attendre de plus en plus à la sortie, dans les mois à venir, de logiciels aisément adaptables à ces casques étranges. Autant dire que la vague des softs exploitant un univers intégralement 3D amorcée depuis quelques années, n'est pas prêt d'échouer. C'est aujourd'hui Interplay qui apporte sa pierre à l'édifice, et non des moindres, avec Descent. Contrairement à System Shock ou Flight Unlimited, ce dernier a été conçu depuis le départ afin de procurer aux possesseurs de VFX1 et autre Cybermaxx, le plein de sensations fortes.

## Les E.T. nous minent le moral

L'action de Descent se situe en 2169, ce qui m'inspire déjà une réflexion : pourquoi toutes les histoires futuristes se déroulent-elles en 2169, plutôt qu'en 2586 ou en 2222, c'est vraiment... Pardon ! Quoi, on vous l'a déjà fait, le coup de la date ? Impossible, jamais je n'ai... Qui ? Casque Noir dans le test de Cyberia ? Ah la vache, encore une idée qu'il m'a piquée ! Je suis sûr qu'il m'espionne, qu'il a truffé mon bureau de micros dans le seul but de taxer toutes mes idées ! Bon, euh, j'ai changé d'avis, finalement, ça sonne d'enfer 2169, surtout la partie "169" ; faut reconnaître que ça a une sacrée gueule, non ? Si ça avait été 2069, le "069" n'aurait plus eu ni queue ni tête, mais là, c'est tout de suite nettement mieux. Pourquoi ai-je donc cette impression persistante de dériver légèrement du sujet, là ?

Donc en 2069, pardon, en 2169, la Terre, qui a épuisé toutes ses ressources naturelles, est obligée de se tourner vers les étoiles afin de s'approvisionner en minerais divers. C'est le début d'une longue ère de colonisation des planètes environnantes, de l'installation sur la Lune, Mars ou Mercure, de colonies minières implantées par diverses corporations. Vous travaillez pour l'une de ces gigantesques entreprises, en regard desquelles l'empire de Silvio Berlusconi fait figure de minable stand de frites, la Post Terran Minerals Corporation. Ça, on ne peut pas dire qu'ils ne paient pas de mine ! Affecté au service de la Défense du Matériel, votre tâche est d'assurer, à bord de votre chasseur spatial, la sécurité des installations, et, éventuellement, s'il vous reste un peu de temps, des hommes de la PTMC dans toute la galaxie. Un petit boulot bien peinard, qui consiste juste à zapper une météorite ayant eu le tort d'adopter une mauvaise trajectoire. Enfin, ça, c'était jusqu'à aujourd'hui, car il semble bien que les événements se précipitent un peu trop à votre goût. En effet, bon nombre de colonies minières du système solaire appartenant à la PTMC viennent de subir des assauts en règle. D'après les S.O.S. lancés par ces dernières avant qu'elles ne tombent sous le joug de l'envahisseur, il semblerait qu'une race d'extraterrestres inconnue soit à l'origine de ces attaques. Autrement dit, il est temps pour vous de mériter enfin votre paie en vous introduisant dans les mines en question afin de tirer tout cela plus au clair.



**Vous voilà parvenu en plein cœur de la mine, auprès du centre de contrôle, le principal point névralgique. Plus que quelques missiles et vous pourrez mettre le cap sur la sortie pronto !**



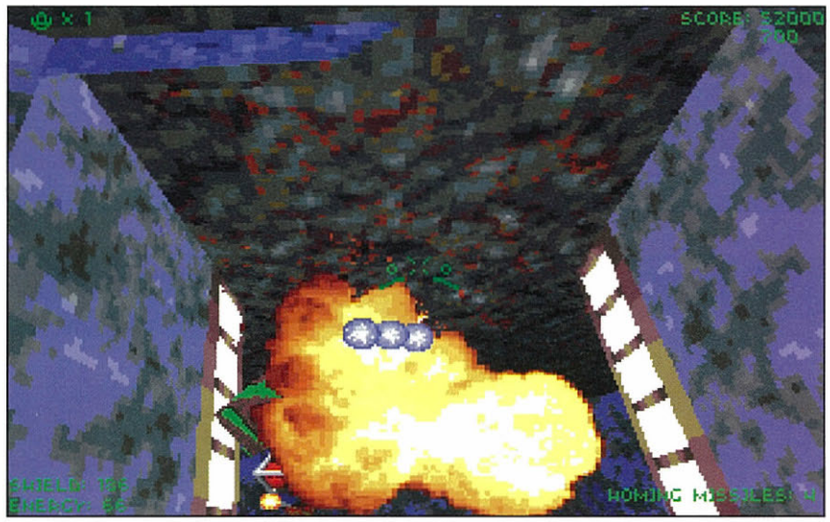

**Si votre énergie venait à manquer, c'est au milieu de ce champ régénérateur, sorte de pompe à essence du futur, qu'il vous faudrait revenir**

## À côté de Descent, Doom fait grise mine.

Aux commandes de votre vaisseau de poche, un Syssx Pyro GX, vous allez donc pénétrer dans les sombres et exigus couloirs creusés dans les pla-

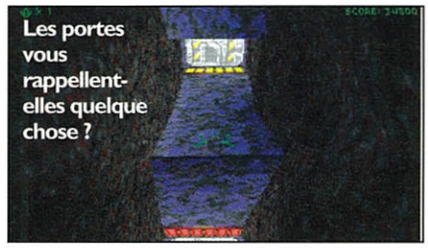
La vue arrière vous permet de vérifier qu'un crétin n'ait pas eu l'idée saugrenue de vous surprendre lâchement.





Les explosions sont très spectaculaires dans Descent.

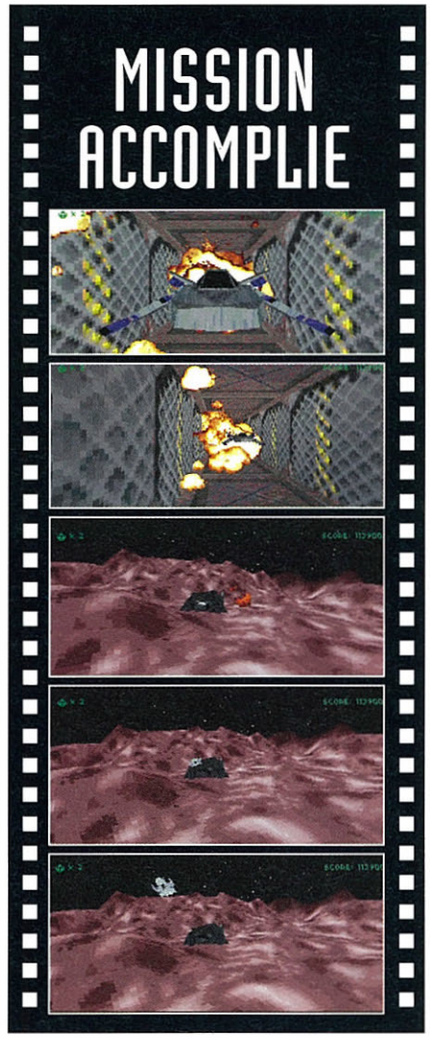
nètes environnantes, afin d'accomplir diverses missions. Certains mineurs ont survécu à l'assaut perpétré par les vilains-pas-beaux et sont détenus dans des cellules hermétiquement closes. Votre première tâche sera donc de retrouver leur trace, puis de les ramasser pour les mener avec vous en lieu sûr. Fort heureusement, ces crétins d'extraterrestres, s'ils ont bien capturé les survivants, ont oublié de les délester de leur balise portative. Leur position apparaît donc sur votre carte sous la forme de points verts, qui vous indiquent la direction générale à emprunter pour parvenir jusqu'à eux. Ne vous méprenez pas lorsque vous les apercevrez, malgré leur look un peu étrange, masque à gaz oblige, ce ne sont pas des aliens mais bien des concitoyens. Attention de ne pas confondre manette des gaz et bouton de feu ! Allons, ne vous a-t-on jamais dit qu'il ne fallait pas juger les gens sur leur... mine ? Une fois les otages à bord, il ne vous reste plus qu'à vous mettre en quête du "centre de contrôle sensitif" – dixit la doc – une espèce de réacteur principal ayant à sa charge toute la gestion de la mine. Deux missiles dans la poire et ledit centre machin aura mauvaise... mine, mais prenez garde, l'annihilation du bidule entraîne obligatoirement un compte à rebours, très court, avant que tout ne parte en fumée. Ce qui nous mène tout droit à la troisième partie de votre mission, qui consistera donc à décamper à un rythme faisant pâlir d'envie Leroy Burrel (remarquez, pour ce qui est de pâlir, il a de la marge). En dehors de ces objectifs, Descent peut aisément être comparé à Doom quant au déroulement des opérations. Comme son illustre prédécesseur, le petit dernier d'Interplay dispose de diverses armes et munitions que vous pourrez trouver sur votre passage, ainsi que de salles secrètes révélées par un tir judicieusement placé. On retrouve bien évidemment le même foisonnement d'ennemis, principalement composés de robots-mineurs reprogrammés par les aliens à des fins militaires. Encore plus flagrant, certaines portes sont ver-







La carte 3D peut être tournée dans tous les sens et zoomée à volonté. C'est heureux, car l'architecture des mines est parfois très étrange.







Comme il est maintenant d'usage, le soft vous laisse la possibilité de réduire la taille de la fenêtre de jeu pour préserver une bonne vitesse d'animation sur PC "modestes".

## tips

- Attachez-vous bien à découvrir l'issue de secours avant de vous attaquer à votre objectif principal, le générateur, si vous ne voulez pas etre surpris par le compte à rebours final.
- Souvenez-vous bien qu'ici, les passage secrets peuvent également se trouver au sol ou au plafond !
- "Glissez" sur place lorsque vous faites face à un adversaire, afin d'éviter ses tirs sans qu'il ne sorte de votre ligne de mire.

# Les effets de lumière sont excellents, avec

rouillées et nécessitent, pour que la bobinette cherre, que vous disposiez d'une clef... de la couleur correspondante ! Là, on frise le plagiat, d'autant que lesdites portes ressemblent à s'y méprendre à celles du logiciel d'ID Software.

## Un soft qui, mine de rien, va épater la galerie

Fort heureusement pour Interplay (et malheureusement pour ID), Descent possède un certain nombre d'arguments qui le dissocient de l'avalanche de clones Doomièvres qui s'est abattue sur nos têtes depuis de nombreux mois. Tout d'abord, de par le choix même du héros que vous incarnez, vos possibilités d'action sont bien plus nombreuses. Eh oui, car vous ne vous contentez plus simplement d'arpenter les couloirs à pied, ici, il s'agit de piloter un vaisseau. Vous pouvez donc cabrer votre appareil pour qu'il suive une trajectoire ascendante, piquer du nez, "glisser" de côté ou verticalement, ou bien encore effectuer des tonneaux. À eux seuls, ces déplacements monopolisent déjà un grand nombre de touches de votre clavier (ou de fonctions de votre joystick) pour vous permettre de tracer dans les airs de gracieuses arabesques, mais ce n'est pas tout ! En dehors du classique et fidèle laser (dont vous pouvez multiplier la puissance par quatre, à l'aide de power-up) vous allez également pouvoir expédier sur l'adversaire des missiles (il en existe là aussi plusieurs), lâcher derrière vous des "mines de proximité" (qui explosent lorsque l'on s'en approche trop) si vous faites l'objet d'une poursuite, et enfin tirer des leurres pour déjouer les missiles ennemis à tête chercheuse. Comme on peut le constater, si les objectifs de Descent ne sont guère plus complexes que ceux de Doom, son maniement se révèle en revanche bien plus étoffé et délicat. D'autant que les mines au sein desquelles vous allez évoluer, sont d'une architecture autrement plus torturée, et ce n'est rien de le dire ! Aux couloirs classiques succèdent puits vertigineux et autres boyaux biscornus, tout ce beau monde se croisant

## LES FORCES ENNEMIES

**En prenant le contrôle des mines de la PTMC, les aliens n'ont pas oublié de reprogrammer tous les robots afin de se constituer à peu de frais une véritable petite armée. Voici quelques-unes des mauvaises rencontres que vous serez amené à faire dans Descent**



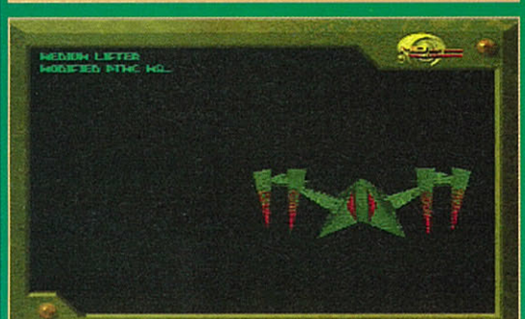

- DÉPLACEMENTS : TRES RAPIDES
- CADENCE DE TIR : MOYENNE
- PUISSANCE DE FEU : FAIBLE (BOULES DE FEU)
- BLINDAGE : LÉGER.




- DÉPLACEMENTS : RAPIDES
- CADENCE DE TIR : MOYENNE
- PUISSANCE DE FEU : MOYENNE (LASERS)
- BLINDAGE : LÉGER




- DÉPLACEMENTS : LENTS
- CADENCE DE TIR : MOYENNE
- PUISSANCE DE FEU : TRES IMPORTANTE (MISSILES)
- BLINDAGE : LOURD




- DÉPLACEMENTS : LENTS
- CADENCE DE TIR : NON ARMÉ
- PUISSANCE DE FEU : PINCES TRES DANGEREUSES
- BLINDAGE : SEMI-LOURD




- DÉPLACEMENTS : MOYENS
- CADENCE DE TIR : ÉLEVÉE
- PUISSANCE DE FEU : MOYENNE (BOULES DE FEU)
- BLINDAGE : LÉGER

**INTERET 87**

**+**

Une liberté de mouvement dans l'espace fantastique.
L'automap 3D intégré, fort bien fait.
Le réalisme de la luminosité et des bruitages.

**-**

C'est tout de même bien moins beau qu'un Rise of the Triad ou un Dark Forces.
Prise en main un peu délicate.

**TECHNIQUE 92**

# force emploi de Gouraud




**Si votre machine n'est pas assez rapide pour que vous conserviez une bonne vitesse d'animation, la possibilité vous est offerte de réduire la fenêtre de jeu.**

et s'entremêlant à qui mieux mieux dans un chaos indescriptible. Pour s'en convaincre, il suffit de jeter un coup d'œil sur l'automap que vous pourrez consulter à tout moment en cours de mission. Puisque l'on aborde le sujet, sachez que la carte de Descent est particulièrement bien réalisée. Entièrement vectorielle, comme celle de Doom, cette dernière est de surcroît elle aussi en 3D, ce qui signifie que vous pourrez à l'envi zoomer dessus ou la faire tourner dans tous les sens afin de l'étudier sous toutes ses coutures de manière très simple, ce qui est très appréciable lorsque l'on sait combien les niveaux avancés peuvent devenir vastes et bizarrement agencés.

## Le plus vieux rêve de l'homme réalisé

Techniquement parlant, sans réaliser d'exploit, Descent fait preuve d'un grand souci du détail et apporte quelques innovations à un système de jeu bien éprouvé. Bien qu'un peu moins rapides que dans un Doom classique, les déplacements de votre vaisseau restent fluides et précis, avac l'atout indéniable de vous offrir la possibilité d'aller réellement où bon vous semble, de véritablement avoir la sensation de voler. C'est bien là la quintessence de ce qu'apporte Descent, un déplacement bien plus complexe, mais attention, un peu plus déroutant également ! Ici, dès les premiers boyaux biscornus empruntés, les notions de "sol" ou de "plafond" disparaissent, il est nécessaire de réapprendre à se situer dans l'espace. Il faut à un joueur moyen près d'une heure pour parvenir à réellement maîtriser la pléthore de commandes qui s'offrent à lui. Passé ce cap un peu difficile, on prend un réel plaisir à évoluer dans les airs, à alterner piqués vertigineux et déplacements latéraux, à foncer dans les couloirs pour brusquement obliquer vers le haut afin de gravir un puits. Une sensation de liberté, rarement atteinte, qui laisse augurer de sensations fabuleuses avec un casque de réalité virtuelle. S'il n'atteint pas les sommets visuels d'un Dark Forces, le graphisme de Descent demeure de bonne qualité, notamment grâce à l'emploi de nombreuses textures fort sympathiques. Les effets de lumière sont véritablement excellents, avec force emploi de Gouraud. Si vous êtes à l'entrée d'un sombre couloir, amusez-vous à tirer une salve de laser. Vous aurez alors la joie de constater qu'une portion de la roche s'éclaire sur le passage de votre tir, éclairage plus vif encore lorsque se produit l'impact entre votre faisceau et les parois, vous révélant l'espace d'une seconde ce qui se trouve dans son périmètre ! Avec ce système de gestion de l'éclairage, c'est votre moniteur qui va être à la fête, car Descent y est lumineux ! À noter que les ennemis ne sont pas, comme il est d'usage, des sprites, zoomés lorsque l'on s'approche d'eux, mais de "vrais" objets 3D, ce qui les rend à la fois moins jolis et plus réalistes que leurs consorts. Enfin, si les musiques sont assez quelconques (il est possible d'en paramétrer le volume sonore), les bruitages bénéficient d'un soin tout particulier. Réalité virtuelle oblige, le logiciel gère la stéréo vous indiquant d'où vient ce bruit grinçant de robot se préparant à faire feu, ainsi que la distance qui vous sépare de sa source. On arrive donc, l'habitude aidant, à identifier la proximité d'un danger. Décidément, Descent est un jeu très attrayant, pour peu que l'on veuille se donner la peine d'investir quelque temps dans son maniement.

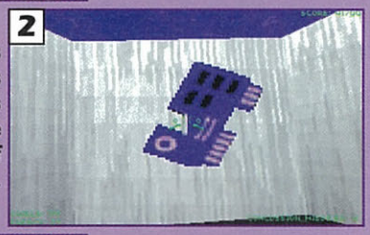
EDITEUR : Interplay • Distributeur : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • 2 joueurs CONFIG MINIMUM : 386DX 33, 4 Mo de RAM • CONFIG RECOMMANDÉE : 486DX 33, 8 Mo de RAM Compatible VFX1 et Cybermaxx

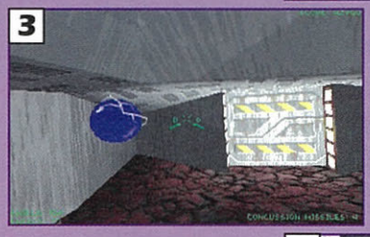
## QU'AS-TU DONC DANS TON PANIER ?



**1** Pour une trentaine de secondes, ce bonus vous rend invisible aux yeux des robots... tant que vous n'êtes pas en train de tirer !

**2** Les clefs, tout comme les autres objets, ne sont pas posés à terre mais flottent dans l'air. On ne peut donc parler de clef de sol.





**3** Certains vaisseaux, lorsqu'ils sont touchés, libèrent ce type de bonus qui rétablit la puissance de votre bouclier de quelques unités.

**4** Ici, c'est une arme, en l'occurrence un laser triple faisceau, que vous avez le plaisir de découvrir.





**5** Comme dans Doom, certaines armes nécessitent qu'on les approvisionne en munitions. En avant pour un chargeur de balles de mitrailleur vulcain !

**6** Lorsque vous déposez cette petite surprise derrière vous, le prochain téméraire qui aurait la prétention de vous poursuivre fera les frais de son inconséquence.





**7** Les otages, heureux de vous voir vous précipiter à leur secours, agitent leurs bras en l'air pour attirer votre regard.

**Jeu d'arcade très envoûtant, bien qu'assez complexe, Descent bénéficie d'une finition et d'un réalisme à toute épreuve.**

### REMARQUES

*Il est possible à deux joueurs de prendre part à une partie par connection série ou modem. Sur réseau, ce chiffre peut grimper jusqu'à 8.*

MEGASTAR joystick

# Pinball Illusions

A1200/A4000

# Player one shoots again !







***Pour sa énième déclinaison sur le thème du flipper, 21st Century Entertainment frappe une fois de plus très fort. Pinball Illusions n'est rien de moins que le meilleur simulateur de billard électrique jamais vu sur micro !***

**PINKY**

Malgré tous les efforts d'impartialité que doit s'imposer un testeur lors de l'arrivée d'un nouveau logiciel, il faut reconnaître que certains préjugés m'habitaient alors que j'introduisais pour la première fois les disquettes de Pinball Illusions dans le lecteur de notre A1200. Déjà, n'était-ce pas là la troisième version de ce soft ô combien attendu que nous recevions à la rédaction, les deux premières ayant misérablement planté en dépit de tous nos efforts pour les faire tourner ? Certes, celles-ci n'étaient en aucun cas des versions définitives du logiciel – vous ne devriez donc pas connaître les mêmes problèmes – mais ce genre de péripétie a le don de me mettre hors de moi ! Par ailleurs, même pour l'un des plus ardents défenseurs de Pinball...xxx comme moi, ça commençait à sentir de plus en plus nettement le réchauffé chez 21st ! Fort de son fond de commerce ouvert avec Pinball Dreams, cet éditeur semble vouloir nous servir, année après année, toujours et encore, des jeux de flipper. De plus, si les deux premières versions parues sur Amiga, Dreams et Fantasies, avaient à chaque fois apporté plusieurs éléments inédits afin de renouveler un peu le genre, on semblait s'être un peu endormi sur ses lauriers chez 21st Century ces temps-ci, je pense notamment à Pinball Dreams 2 sur PC, qui se contentait d'exploiter des routines déjà utilisées précédemment, sans apporter d'éléments novateurs. Renseignements pris auprès de 21st, il semblerait que cet état de fait trouve une explication des plus logiques : l'équipe de Digital Illusions, créatrice de la série, n'était pas impliquée dans la réalisation de ce dernier ! Eh oui, car les scandinaves en question (là, je m'avance peut-être un peu sur leur nationalité, mais bon, les membres de ladite équipe répondant aux noms de Markus Nystrom, Olof Gustafsson ou encore Patrik Bergdahl, reconnaissez que les présomptions sont nombreuses) travaillaient d'arrache-pied sur... Pinball Illusions !

## Trois flippers seulement, les joueurs ont le dos fin !

Et hop, voilà qui nous mène tout droit au sujet qui nous préoccupe, à savoir cette toute dernière simulation de flipper qui voit le jour sur Amiga 32 bits. On pensait avoir fait le tour de ce qui pouvait être réalisé dans un tel soft, de toutes les options disponibles. On avait tort, car D.I. est parvenu à trouver de nouvelles améliorations pour cette troisième mouture et à nous surprendre une fois de plus. Pourtant, dès l'installation sur le disque dur (ce dernier n'étant toutefois pas obligatoire, car il est possible de jouer directement depuis les quatre disquettes qui composent P.I.), tout commence par une franche déception : seuls trois tableaux sont disponibles au lieu des quatre présents sur les précédents épisodes ! Dites, monsieur Digital Illusions, ce n'est pas parce que vous réalisez les meilleurs flippers sur micro qu'il faut en devenir radin pour autant ! Lesdites tables ont pour nom Law n' Justice, Extreme Sports et Babewatch. Chacun de ces flippers possède bien évidemment son thème propre, de la parodie de Robocop (Law n' Justice) au rêve américain, voire californien (BabeWatch) en passant par les sports chébrans, genre saut à l'élastique, en parachute ou escalade à mains nues (Extreme Sports). Certes, un flipper reste un flipper, mais il est toujours agréable que les objectifs changent, même si tout peut toujours se résumer à envoyer la boule dans un endroit donné. Un peu de variété est toujours la bienvenue.

## De nouvelles options

De la variété, on en trouve également dans le jeu proprement dit. Chacun des trois flippers vous offre un nombre considérable d'actions à accomplir. Grâce à la présence de multiples rampes, rollovers et cibles, les combinaisons possibles sont nombreuses. Ici, il s'agira de passer dans un couloir dans la limite d'un temps imparti, là "d'éteindre" un incendie (les divers foyers sont représentés par des passages éclairés) avant qu'il ne se propage partout (de plus en plus de passages s'allument). Parfois, il n'est même plus question de jouer au flipper, le stage bonus se déroule en haut de l'écran, sur une matrice de points factice, à la manière des petits jeux annexes que l'on trouve sur des flippers comme Terminator 2. Ce sont bien évi-

## Law n' Justice




1. RAMPE SKILL SHOT : Pour obtenir un Skill Shot, au départ de chaque bille, après le lancement de celle-ci par la glissière, tentez de la reprendre avec le flip supérieur. Vous accorde un nombre de points croissant.
2. BALL LOCK : Abattez d'abord les deux cibles qui masquent l'entrée de la cavité, puis lancez la bille dans cette dernière. Le multibilles est activé dès la deuxième.
3. JACKPOT : Allumé lorsque vous êtes en mode multibilles.
4. BONUS MULTIPLIER : Activé lorsque vous allumez les deux cibles en bas à gauche. Vous accorde successivement X2, X4, X6, X8, puis X10.
5. EXTRA BALL : S'allume lorsque vous montez le Bonus Multiplier à X10.
6. RAMPE HOVER SPOT : S'allume durant quelques secondes chaque fois que la bille revient sur votre flipper droit par le couloir retour le plus à droite. Vous attribue successivement huit bonus différents, du million de points à l'extra-ball.

**VRAI FAUX**

***Le titre du flipper "BabeWatch" est un jeu de mots.***
***VRAI***
***Le nom original de la série télévisée "Alerte à Malibu" étant "Bay Watch". Lu tel quel, "BabeWatch" peut être traduit par "Matage de nanas", titre aisément compréhensible quand on connaît le nombre de canons au mètre carré qui évoluent dans la série en question ! Sacrés Anglais, nudge, nudge !***

# BabeWatch




1 BONUS MULTIPLIER : Allumer chacun des trois passages "R n'R" augmente le taux de multiplication du bonus marqué jusqu'alors. Une fois la multiplication par dix obtenue, chaque série de trois passages rapporte dix millions de points.

2 EXTRA-BALL : S'allume lorsque le quota de multiplication X10 est atteint. Attention, la trappe dans laquelle vous devez envoyer la bille est masquée par le plateau supérieur. Elle se trouve juste à gauche du jukebox.

3 CHICKEN RACE : Pour obtenir le droit de concourir dans cette "course des dégonflés" (si, si, la même que dans "La fureur de vivre"), il vous faut successivement emprunter la rampe d'extrême gauche, puis, lorsque la bille revient sur le flip de gauche, celle de droite. Le voyant "Race" s'allume alors et un compte à rebours s'amorce. Plus vous laissez le chrono tourner, plus vous vous rapprochez du bord, et plus le nombre de points que vous marquerez sera conséquent. Mais attention, au terme du compte à rebours, vous "tombez" dans le précipice et ne pouvez plus marquer de points.

4 CASINO : Pour ouvrir le casino, il vous faut expédier la balle dans une trappe dissimulée sous le plateau supérieur, à l'endroit indiqué sur ce montage. Il ne vous reste plus alors qu'à monter sur ce plateau par la rampe de droite, puis à reprendre la bille avec le flip supérieur afin de l'envoyer au centre du casino. Vous gagnez alors, aléatoirement, un bonus variable, 10 millions de points, activez le bumper à million, allumez l'extra-ball, etc.

5 BALL LOCK : S'allume à intervalles réguliers. Si vous y envoyez la bille lorsqu'il clignote, cette dernière sera capturée et une autre relancée, vous disposerez alors de cinq secondes pour la réexpédier dans le même trou. Faites cela quatre fois de suite et vous entrerez alors en mode multibilles et gagnerez peut-être un milliard (!!!) de points.

demment ces séquences spéciales qui sont les plus rémunératrices en terme de points, ce sont elles que le joueur va tenter sans relâche de réussir. Autre nouveauté de taille, les modes multibilles font enfin leur arrivée dans la famille des Pinball xxx, c'est certainement là l'élément qui était le plus attendu par les fans de la série. Comme le système d'animation des logiciels Digital Illusions repose sur de gros plans du flipper, l'écran scrollant verticalement pour suivre les évolutions de la bille, vous vous demandez sûrement comment une telle option a pu être implantée. Jusqu'ici, il existait deux écoles dans les simulations de flipper : le gros plan avec scrolling, ou le "flipper miniature" que l'on apercevait dans son intégralité. 21st Century a choisi son credo pour Pinball Illusions, ce sera... les deux à la fois ! D'un simple appui sur les touche "F9" ou "F10", vous y passez librement de basse en haute résolution, selon votre guise. Ainsi, Casque Noir, défenseur du flip miniature, aussi bien que Seb ou votre serviteur y trouvent leur compte, c'est en cela que P.I. acquiert définitivement son statut de flipper ultime. Car pour ce qui est de la qualité technique de ce logiciel, nous n'avions guère d'inquiétude à nous faire. Digital Illusions n'a plus à faire ses preuves dans ce domaine, et ce dernier logiciel apporte une nouvelle et éblouissante démonstration de sa maîtrise de l'Amiga. Les photos d'écran de ces pages l'indiquent clairement, le graphisme de P.I. est une réussite, en net progrès depuis Fantasies. Le soft exploite réellement le mode AGA, c'est donc en 256 glorieuses couleurs que vous aurez le plaisir de jouer. Le scrolling qui accompagne les évolutions de la bille est absolument parfait, aussi rapide que fluide, même lorsque l'on joue en haute résolution (pour éviter de se retrouver devant un écran microscopique : on n'aperçoit en effet que 8/10e environ de la table dans ce mode). Les bruitages sont eux aussi très réalistes, dignes de ceux d'un vrai flip. Pour les musiques, je serais un peu plus circonspect ; pas tellement sur un plan technique, car elles sont très bien faites, mais davantage sur la qualité des compositions. Si les musiques de Law n' Justice (genre superproduction holywoodienne) et Extreme Sports (techno) sont à mon sens très bien, celle de BabeWatch (musique californienne pipeau, genre Beach Boys ratés) est en revanche insupportable. Et contrairement aux précédents épisodes, il n'est ici pas possible d'inhiber les ziques pour ne conserver que les seuls bruitages. Ce qui est totalement idiot. Ce petit détail mis de côté, Pinball Illusions demeure le meilleur simulateur de flipper ayant jamais vu le jour sur micro, largement à la hauteur de ce que l'on attendait de Digital Illusions.

EDITEUR : Digital Illusions/21st Century Entertainment • DISTRIBUTEUR : Us Gold (1) 41.06.96.70 • NOTICE : VF • 8 joueurs • Prévu sur PC

**Pour trouver mieux que Pinball Illusions, il ne vous reste qu'une seule alternative : acheter un vrai flip !**

**INTERET 90**

**+**

**L'animation est parfaite.**
**Le graphisme AGA.**
**Enfin le multibilles !**

**-**

**Seulement trois flippers !**
**La musique de BabeWatch me porte sur les nerfs.**

**TECHNIQUE 92**

**REMARQUES**

***Pour des raisons de clarté, nous n'avons pu indiquer toutes les fonctions de chaque flipper sur les montages. Les pastilles indiquent donc quelques-unes des options disponibles sur chacun des plateaux, sans caractère d'exhaustivité.***

# Extreme Sports

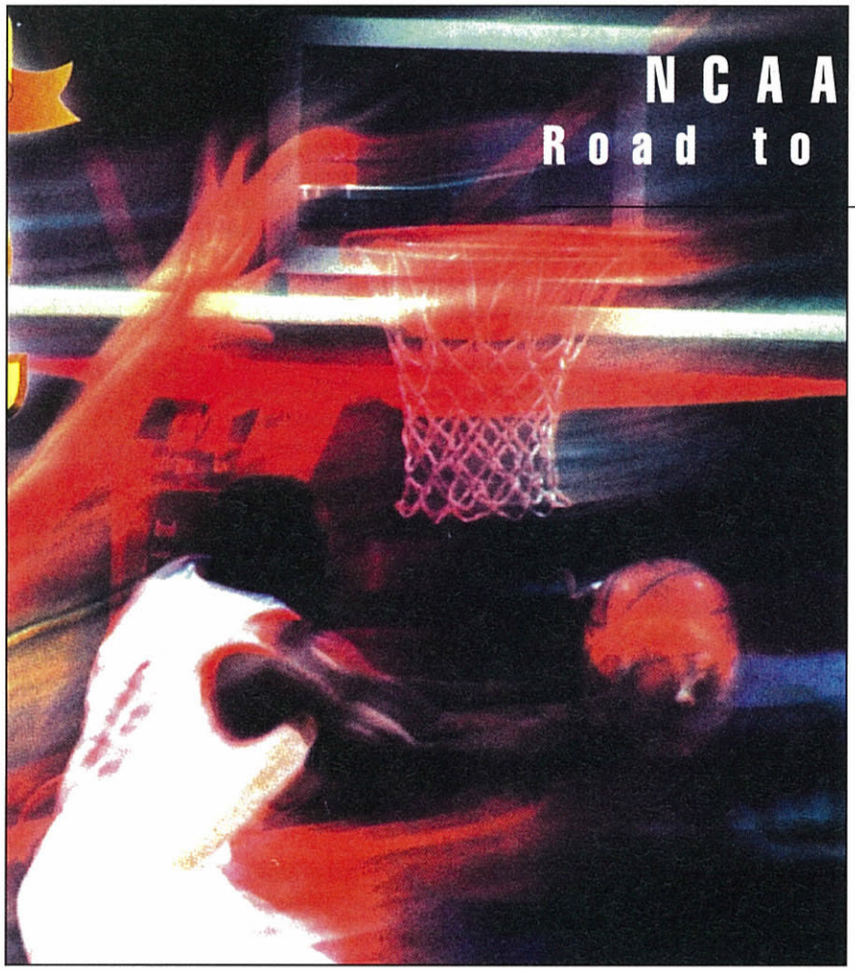



1 E-X-T-R-E-M-E : Pour gagner toutes les lettres composant le mot "extreme", il vous faut emprunter le retour de droite, ce qui a pour effet d'allumer la target de droite. Il ne vous reste plus qu'à toucher cette cible pour obtenir l'une des lettres. Attention, le mot complet doit être formé en une seule balle, le compteur revenant à zéro entre chaque bille !

2 CIBLES SPÉCIALES : Allumez les trois cibles spéciales, et la rampe supérieure droite vous gratifiera de bonus de valeur croissante (chaque fois que vous renouvelez l'opération) tels que le Bonus Held, 5 millions de points, ou encore l'Extra-Ball. De plus, les trois cibles allument la porte de droite qui vous sauvera peut-être la mise.

3 MODE "SPORTS EXTREMES" : Pour obtenir ce mode cher à Nicolas Hulot, commencez par envoyer la balle dans la cible masquée, juste au-dessous de l'aile droite de l'avion. Ceci aura pour effet d'allumer le couloir "Start Mode" à gauche, où il vous faudra expédier la bille. Vous obtenez alors l'un des stages bonus (chute libre, escalade à main nue...) fort rémunérateur, qui consistent la plupart du temps à propulser la balle dans une rampe donnée le maximum de fois possible dans un temps imparti.

4 BONUS MULTIPLIER : Allumer chacun des trois passages vous gratifie d'un cran supplémentaire dans la multiplication de bonus. Vous pouvez changer l'ordre des passages allumés ou éteints en appuyant sur l'un des deux flips. À noter qu'ici on est assez radin, puisque ledit multiplicateur ne monte que jusqu'à X5, en augmentant d'une seule unité à la fois.



# NCAA BasketBall
## Road to the final four 2

PC

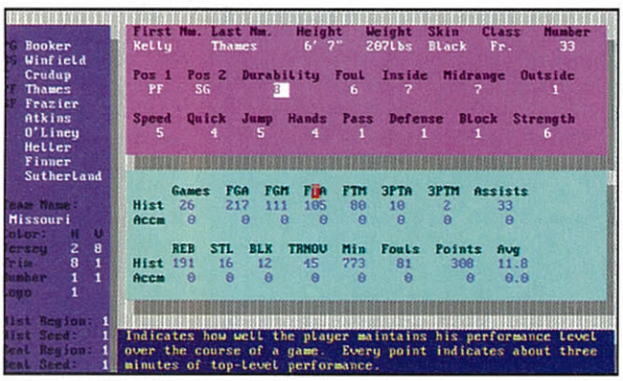
# Un jeu à mettre au panier ?

*Si Bethesda présente fièrement son soft comme étant le premier jeu de Basket en 3D, il semble oublier l'existence de Jordan in Flight avec lequel il entre en compétition. Moins beau mais plus complet, NCAA souffre pourtant de quelques défauts dont on se serait bien passé.*

**LORD CASQUE NOIR**

NCAA BasketBall, sous-titré Road to the Final Four 2, s'adresse plus aux amateurs de basket qu'aux joueurs de golf. Étonnant, non ? Pas tant que ça figurez-vous, puisque l'on retrouve le mot "basket" dans le titre et non le mot "golf". Mais assez de théorie compliquée et passons à la pratique. NCAA aborde les deux aspects les plus importants d'une simulation sportive : l'entraînement et le jeu. La partie "management" se montre extrêmement complète avec une banque de données incluant l'ensemble des joueurs et des équipes du classement NCAA (National Collegiate Athletic Association). Chaque joueur possède ses propres caractéristiques comme sa détente, sa dextérité pour dribbler, sa rapidité, etc., près d'une trentaine de paramètres au total que l'on peut soi-même modifier. Tout cela s'accompagne d'une foule de statistiques qui n'intéresseront que les puristes. Je vous avais bien dit que les joueurs de golf allaient s'emmerder.
Côté jeu, on peut soit revivre le tournoi NCAA 93 historiquement, soit le reprendre depuis le début. En tant qu'entraîneur, votre rôle consiste à intervenir pendant le match afin de prodiguer des conseils quant aux formations à adopter, ou remplacer un joueur incompétent. Si seul cet aspect de la simulation vous intéresse, l'ordinateur peut se charger du déplacement de vos joueurs.

**On peut entièrement paramétrer son équipe joueur par joueur. Les puristes apprécieront, d'autant plus que les données sont celles du tournoi NCAA 93.**




**Le maniement de chaque personnage est simple et efficace, mais il reste difficile de se repérer au milieu de tous les autres joueurs. Moins fouillis que Jordan in Flight, il n'en demeure pas moins un peu confus. La jouabilité en souffre.**









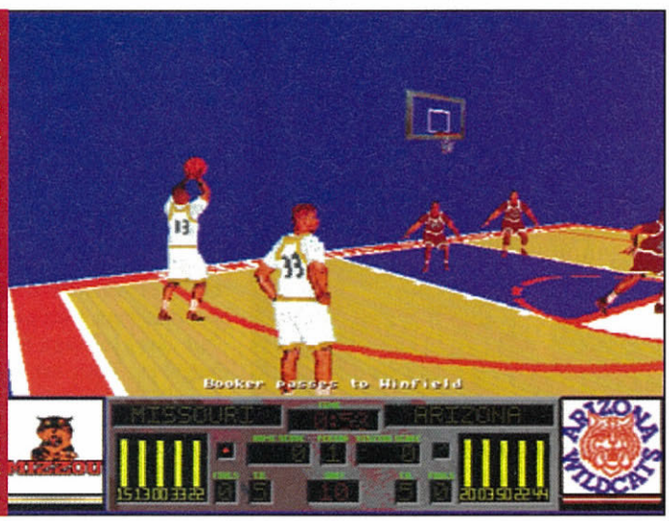


Si votre PC n'est pas assez puissant, le mode VGA s'avère très rapide mais franchement laid.




## Pas beau le graphisme !

La partie action se déroule sur un terrain... de basket et non pas un terrain... de golf. "Bravo, tu as gagné un porte-clef du Roi Lion". De par le type de visualisation de ce dernier, impossible de ne pas évoquer le nom de Jordan in Flight de chez Electronic Arts. Vu en 3D selon différents angles de caméra, résolution SVGA, zooms, autant de ressemblances qui ne trompent pas. Il faut donc chercher les différences au niveau de l'action elle-même. Là, pas de problème, NCAA 2 se montre bien plus véloce et moins fouillis que son adversaire. Le système de passe et de tir basé sur un temps de pression plus ou moins long des boutons "fire" s'avère très efficace, pour peu que l'on prenne le temps de s'entraîner sérieusement. De plus, la vitesse du jeu étant paramétrable, chacun trouvera une cadence à sa mesure. Citons parmi les coups possibles, le saut, la passe, le zigzag, la feinte de lancer, le pivot à 90°, le blocage d'un tir et même la faute intentionnelle. Cette liste non exhaustive vous donne une petite idée des possibilités qu'offre le soft. Malgré ces quelques points positifs, force est de constater que NCAA2 souffre de défauts agaçants. Primo, si le jeu est assurément moins "fouillis" que Jordan en vol, il n'en demeure pas moins confus, et l'impossibilité de voir le terrain des trois quarts en hauteur est un fâcheux handicap. La jouabilité en souffre inexorablement. Secondo, le graphisme n'est pas très joli, même en SVGA. Les couleurs tristounettes et le design moyen des joueurs n'arrangent pas les choses. Reste que la décomposition des mouvements est assez correcte, sans pour autant se montrer très fluide. À noter que le SVGA nécessite de préférence un DX2 et une bonne carte graphique. Enfin, lors d'une partie, vous pouvez retourner au menu pour modifier quelques paramètres comme la vitesse de jeu, compulser les statistiques, mais ô rage et désespoir, le soft vous redemande d'entrer la protection à chaque fois (mot que l'on trouve dans le manuel). C'est absolument insupportable. Rien que ça, et je n'ai plus envie de jouer.
Dommage que Bethesda n'ait pas apporté davantage de soin à la présentation de son produit. Pour terminer, sachez que les sons qui accompagnent l'action sont quasiment irréprochables et que l'on peut jouer à deux simultanément.




Vous pouvez suivre la partie selon 5 angles de caméra différents. L'option "ralenti" existe bien, mais elle n'est pas aussi complète que le redoutable éditeur de Jordan in Flight, son concurrent direct.

GENRE : Simulation Sportive • EDITEUR : Bethesda Softworks • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VF • 1 ou 2 joueurs, config mini. 386 DX, 2 Mo de RAM, testé sur DX2 66

**NCAA est un bon jeu recréant bien l'ambiance d'un match de basket, mais qui aurait mérité une présentation et une jouabilité plus soignées.**

INTERET 75

+
L'ambiance
La vitesse d'animation
Les bruitages

-
Un concept de jeu un peu confus
Un graphisme malheureux

TECHNIQUE 75

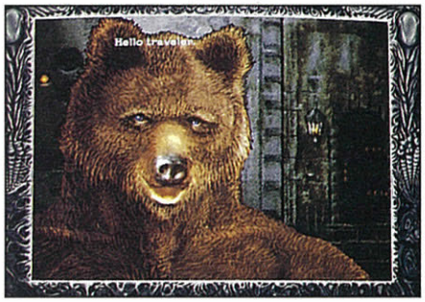









**Voici quelques-uns des personnages que vous aurez l'occasion de rencontrer durant ce jeu.**







## tips

- CRÉEZ UNE DISQUETTE BOOT ET RAJOUTEZ VOS LIGNES DE DRIVERS SOURIS ET CARTE SON.



# Alien Logic

**PC CD-ROM**

# Rolarcadaventure

***SSI nous avait habitués à des jeux de rôles ou d'aventure toujours pointus et souvent moches. Avec ce nouveau produit, voici venue l'ère du jeu SSI original mais dont la finition est exécrable.***

**LÉO DE URLEVAN**

Lorsque l'on aborde ce jeu, on a le sentiment d'être plongé dans une de ces énièmes quêtes à travers un environnement médiéval. Pas du tout, c'est bel et bien dans le futur que se déroule l'action. Vous êtes un citoyen de Jorune, planète découverte par des humains à l'aube du XXIIe siècle, alors que ces derniers venaient de trouver un système permettant d'aller plus vite que la vitesse de la lumière. La planète était habitée par des êtres qui s'exprimaient par un complexe mélange de sons, de couleurs et de pictogrammes. Cette race, fort sympathique au demeurant, portait le nom de "Shantas". Mais lorsque les humains prirent un peu d'importance sur la planète, ils massacrèrent femmes et enfants. Une autre forme de vie résidait paisiblement aussi sur cette terre promise, les Thriddle. Voilà pour les habitants pacifiques. Vous devrez voyager dans ce monde d'une manière non linéaire, remplissant çà et là quelques missions sur les différentes îles qui constituent ce monde. Vous vous dirigerez et vous déplacerez de plusieurs manières, pouvant "zapper" entre les différents modes de visualisation de votre personnage. La manière la plus générale pour les déplacements reste le "tracker", sorte de boussole perfectionnée que vous tenez dans la main. Cet objet électronique vous renseignera sur le terrain et la proximité d'animaux ou de villes. En outre, vous pourrez, en appuyant sur un bouton, passer au mode de vue latérale où vous vous verrez de côté. C'est également sous cette vue que vous pourrez combattre tous les bestiaux qui se trouvent dans ce jeu, au nombre de dix. Je veux dire qu'il y a dix races qui vous chercheront des noises. Entre ces deux modes de déplacement, vous pourrez aussi obtenir un écran représentant une partie de la forêt et où pourront se trouver des villes, villages ou tout simplement quelques monstres. Parfois, au détour d'un bois, vous pourrez rencontrer un de ces nombreux ours qui connaissent si bien la forêt. Ils sont vraiment charmants et pourront vous donner des missions qui seront bien récompensées. Avec votre matériel perfectionné, vous pourrez scanner la forêt pour savoir s'il y a oui ou non des bêtes cachées ou des objets à ramasser. C'est vraiment utile, car on ne voit rien tellement c'est petit; c'est sûr que c'est assez joli mais faut peut-être pas exagérer. Tout est si minutieux, les phases de dialogue (in English, of course !) entre les personnages, si longues que la prise en main du jeu se fait vraiment péniblement et qu'on ne s'intéresse que de très loin à leurs histoires sur



**Votre personnage dispose, lors des combats, de sorts magiques permettant de lancer des boules de feu.**

cette planète. Autre problème sérieux : la lenteur dès que l'on change de mode de déplacement. De plus, lorsque vous vous déplacez avec une vue de côté, ça devient trop rapide. Enfin, il faut quand même que je vous parle d'un truc assez effrayant, qui fait penser que la méticulosité des programmeurs n'était pas constante. Ce soft demande 8 Mo en mémoire et 6 000 Ko en XMS. Et le jeu ne voudra pas se lancer sans cela. Il y a la possibilité de créer une disquette boot, mais je n'en ai jamais vu qui soit aussi merdique : les "config.sys" et "autoexec.bat" seront parsemés de ligne "rem" ; mettez ici vos drivers de carte sonore. Mettez ici votre driver de souris. Un peu feignant quand même ! Si vous ne carrez rien à la mémoire de votre ordinateur, passez votre chemin car il y a un risque que le jeu ne soit jamais lancé. De plus, les conflits sont nombreux pour peu que l'on tienne à reprogrammer les "config.sys" et "autoexec.bat" "à la main". Un autre petit exemple révélateur : le soft a besoin d'un certain driver Vesa pour tourner et il ne l'installe même pas sur disque dur ; il faut le lancer avant de lancer le jeu, et bien entendu la disquette d'installation ne l'a pas non plus inclus dans ses lignes. Par chance le manuel d'instruction pour faire tourner le jeu est assez épais, sans quoi j'aurais envoyé valdinguer à travers la fenêtre la boîte, le CD-Rom, et les manuels. Heureusement que ce genre de jeu et sa fabuleuse installation ne nous sont pas imposés tous les mois, sans quoi les testeurs de Joy deviendraient très vite maniaco-dépressifs. Remarquez, certains le sont déjà.

GENRE : Aventure-Arcade • EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE (16) 99.79.66.48 • NOTICE : en anglais • 1 joueur, 486 à 25 MHz et 8 Mo de RAM, dispo sur PC CD

## REMARQUES

***8 Mo de mémoire !!!***

**INTERET 50**

**+**

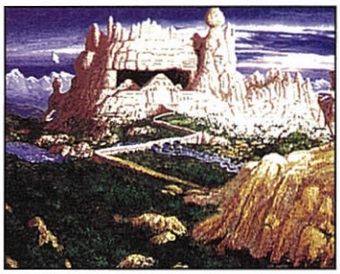
**Des décors tout mignons.**
**La variété des monstres qui sont de toute beauté.**
**Le mélange futur-médiéval.**

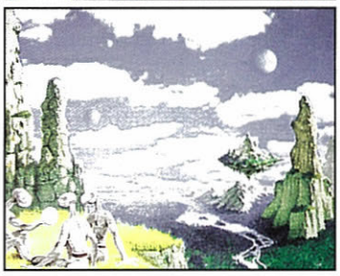
**-**

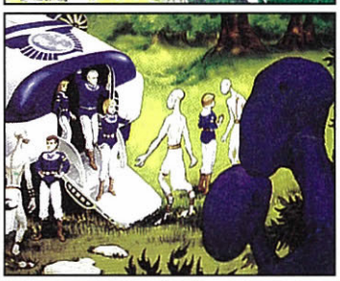
**Une installation merdique.**
**Trop lent et trop rapide selon les phases de jeu.**

**TECHNIQUE 71**

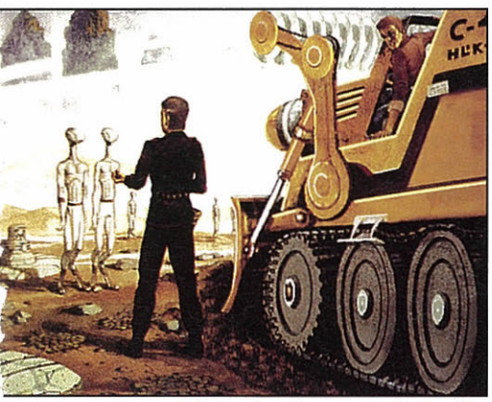
**Un soft qui aurait pu en intéresser plus d'un, mais dont la réalisation finale est plus que douteuse**











**L'introduction, constituée d'images fixes, est néanmoins d'assez bonne facture.**



# Opération Body Count

**PC CD ROM**

## Saturation !!

**LÉO DE URLEVAN**

L'action de ce jeu se déroule en 2012 alors que des terroristes viennent de prendre en otage des pontes de l'ONU sur leur lieu de travail. Ils réclament une fourgonnette remplie de billets pour les libérer. C'est même pas pour une idéologie quelconque qu'ils font cela, les fumiers. C'est à ce moment-là que vous intervenez. Vous devez en effet flinguer tout ce qui se trouve sur votre passage en traversant les 40 niveaux que comporte cet immeuble de l'ONU. Il est à noter que tout ce scénario regorge d'incohérences : l'action se passe en 2012, mais on a du mal à imaginer que le sous-sol de l'ONU possède des caves genre "jungle" ! Des rats géants arrivent sur vous, vous tirez et ils meurent dans un bruit peu ragoûtant. Vous vous baladez dans les couloirs avec l'aide d'une carte qui ne participe que moyennement à votre repérage, tant elle est mal faite elle aussi. Seul but : trouver l'échelle ou l'ascenseur (je ne pense pas que les ascenseurs des tours de l'ONU ne montent que d'un étage à la fois !) qui vous permettra de monter au niveau supérieur. Notons au passage qu'un niveau peut durer entre 3 et 10 minutes si l'on n'est pas en forme. Côté réalisation générale, c'est vraiment répugnant : c'est lent, votre fenêtre de jeu dépend de votre mémoire conventionnelle disponible (si vous avez 20 Ko disponibles, ça ira, sinon, elle sera plus petite), c'est pixellisé à mort, y a que 5 armes différentes et les monstres ne sont pas beaux, genre Buds Spencer venant de bouffer trois Demis Roussos. Fuyez !

EDITEUR : Capstone • DISTRIBUTEUR : US Gold (1) 41.06.96.70 • CONFIG : 486 DX 33 8 Mo de RAM

***Que dire ? J'ai l'impression de faire le même test une ou deux fois par mois. Voici donc le Doom du mois. Je sens que je vais certainement en récupérer un autre en pleine poire, mais prions que non et croyons en Doom. Aaaargh...***



**INTERET 45**

**Rien de bien probant pour ce jeu dont je ne peux pas parler de son originalité sans avoir la nausée.**

**TECHNIQUE 45**





# Heretic

PC

MEGASTAR joystick

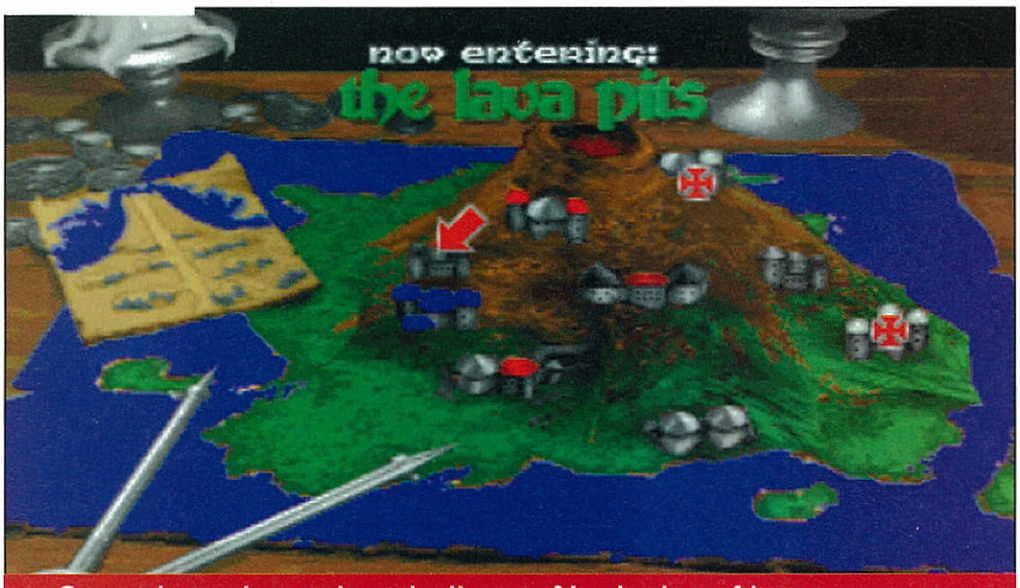
# Un soft pas très catholique !



***Après un Doom 2 bien plus proche du data-disk que d'une réelle évolution, id se réveille enfin avec Heretic. Mais comment ce dernier figurera-t-il face au sublime Dark Forces ?***

**PINKY**

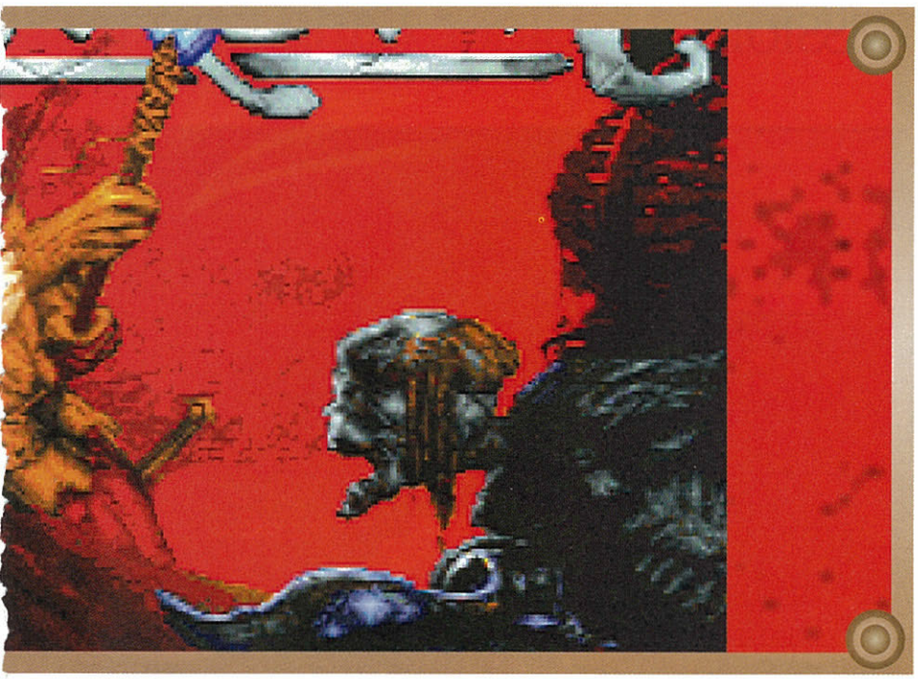
Et hop-là ! Coucou, les revoilou ! On les croyait partis, et voici qu'ils refont leur apparition. Mais qui ça, "ils", bon sang de bonsoir ? Ben, id Software, pardi ! Les programmeurs les plus célèbres de la planète sont de retour avec un nouveau clone de Doom et... attendez une minute... Il me semble pourtant avoir entendu quelque part que Romero et Carmack travaillaient à la réalisation de leur prochain projet, un jeu à mi-chemin entre l'arcade et l'aventure du nom de Quake. Le soft aurait-il pris une avance considérable sur les délais et changé de nom ? Non, ça c'est impossible ! Pas tellement qu'il ait changé de nom, remarquez, mais plutôt qu'un soft sorte en avance par rapport aux prévisions, un programmeur pessimiste, ça ne s'est jamais vu ! Que s'est-il donc passé ? Est-ce là un soft bouche-trou vite fait, afin de faire patienter tout le monde ? Un nouveau modèle de Testarossa vient-il de sortir ? Au chargement d'Heretic, un logo sur lequel est inscrit "Raven Software" attire mon attention. Ah, cette fois, on tient le bon bout, il s'agirait donc là d'un logiciel réalisé pour id Software par les auteurs de Black Crypt. Ce n'est donc qu'une demi-surprise de constater, qu'à l'instar de ce dernier, le thème choisi pour "habiller" l'environnement d'Heretic est de l'heroic-fantasy.




**Ça y est, le premier monde est derrière vous ? Le plus dur ne fait que commencer...**

## Le combat des clercs obscurs

Autrefois, en des temps anciens, dans des contrées dont on a oublié jusqu'au nom, vivaient en harmonie des peuplades d'humains et d'elfes. Ces derniers, regroupés en une confrérie religieuse du nom de Sidhe, avaient conservé leur ancestrale méfiance vis-à-vis des races étrangères et côtoyaient donc les hommes sans trop se mêler à eux pour autant. En harmonie, d'accord, mais chacun chez soi ! Il y avait tout de même une bonne raison à cette attitude prudente adoptée par les elfes. Une vieille prophétie faisait en effet état d'une menace terrible qui s'abattrait un jour sur le monde : une nouvelle religion, orchestrée par de maléfiques entités condamnant sans espoir de retour tous ceux qui auraient la faiblesse d'y adhérer. C'est pourquoi les adeptes de Sidhe se tenaient en retrait, afin de n'offrir aucune prise à ce futur péril. Un jour maudit entre tous, ce qui devait arriver arriva, trois étranges cavaliers en provenance de l'est, chevauchant des serpents géants, firent leur arrivée parmi les hommes. Rapidement, ces personnages gagnèrent la confiance des hommes et fondèrent bientôt un nouvel Ordre, connu sous le nom d'Abysse. Un à un, les humains, subjugués, rejoignirent l'Ordre, et bientôt furent érigés temples et monuments à la gloire de leurs nouveaux gourous. Au terme de quelques mois, chacun des sept royaumes que connaissait la






Tout médiéval qu'il est, Heretic n'en a pas pour autant oublié d'être bien gore, comme il se doit si on veut pouvoir se payer une Testarossa.




Les rues de la citadelle ne sont pas vraiment sûres. Même si ce golem n'est pas une lumière, cela ne l'empêche pas d'être tout feu, tout flamme !

contrée, était tombé sous leur coupe. C'est à ce moment-là que deux des trois cavaliers, estimant leur mission accomplie, s'en retournèrent chez eux, laissant le pays aux mains du troisième d'entre eux, le plus faible, appelé D'Sparil. À présent seul maître à bord, D'Sparil décréta très vite la Sidhe hors-la-loi, ses pratiquants des hérétiques, délit puni de mort. Sous ses directives, chaque royaume forma une armée dans le but de commettre un génocide massif à l'encontre des elfes. Apprenant la triste nouvelle, le conseil des Anciens de la Sidhe se réunit et concentra ses forces afin de lancer un sort très puissant et enfermer les septs armées dans sept cierges jusqu'à ce que ceux-ci soient éteints. En constatant la volatilisation de ses troupes, D'Sparil fut pris d'une rage folle et se montra enfin sous son vrai jour. D'une incantation, il convoqua ses légions de monstres et les chargea d'une mission de représailles envers les Anciens. Le combat dura toute la nuit. Les Anciens, affaiblis par le sort jeté, furent assaillis de toutes parts par d'ignobles démons durant toute la nuit. Au matin, les sept Anciens étaient morts, et l'Ordre semblait avoir définitivement vaincu. Mais c'eût été compter sans votre intervention ! Simple disciple de la Sidhe, la vision des corps gisants vous emplit d'un mélange de tristesse et de révolte. Au beau milieu de la salle du conseil dévastée, vous jurez de partir vers l'est pour venger les Anciens, de parvenir jusqu'à D'Sparil pour le détruire...

## La chasse au streum est ouverte

Si le scénario d'Heretic se situe à des années lumière de celui de Doom, il n'en va pas de même pour ce qui est du jeu proprement dit. On retrouve en effet bon nombre des composants qui ont fait l'immense succès des logiciels d'id. L'environnement 3D et son célèbre moteur sont bien évidemment présents. Le but du jeu consiste toujours à parvenir à s'échapper de chacun des niveaux auxquels vous allez vous mesurer successivement. Si le bestiaire a changé pour coller davantage au scénario, vous n'en aurez pas moins pour but d'affronter des hordes de monstres qui vous agressent de toutes parts, alors que vous arpentez les couloirs et allées d'Heretic. Différence notable toutefois, certains de vos ennemis (disciples et gargouilles) sont maintenant capables de se déplacer dans les airs, ce qui vous contraint à encore davantage de prudence et d'attention. Les traditionnelles clefs de couleur, bien qu'ayant changé

## VRAI FAUX

***ID Software et Nintendo sont les meilleurs amis du monde.***

***FAUX :***

***Puisque leur (brève) association pour l'adaptation de Castle Wolfenstein sur SNES a véritablement tourné au cauchemar. Sur les ordres impérieux du géant nippon, tous les portraits d'Hitler ou les croix gammées ont dû être masqués, et les bergers allemands remplacés par des rats géants. Inutile de vous dire, qu'au terme de cette expérience, id jura que l'on ne l'y reprendrait plus...***

## BESTIAIRE

Sans aucun doute les monstres les plus réussis d'Heretic, les Disciples de D'Sparil tournent en rond sans jamais cesser de lancer des incantations. Peu résistants, ils sont tout de même très dangereux dans la mesure où les sorts qu'ils lancent vous coûteront bien des points de vie s'ils vous atteignent. Doués du pouvoir de lévitation, ces clercs ne craignent qu'une chose : qu'on les frappe les premiers !



# Le joueur a plus l'impression d'évoluer dans un vrai

## La France existe, ID l'a rencontrée !

*Pour les misérables vermisseaux que nous sommes, nous Français ("vous vous rendez compte, leur pays entier ne fait même pas la taille de notre bon vieux Texas !"), les logiciels d'id Software ont jusqu'ici été synonymes de galères sans fin. L'éditeur américain ne s'est en effet jamais montré trop empressé à exporter ses produits dans notre pays, favorisant fort maladroitement par là même le piratage. Il est, par exemple, assez étonnant de constater que la version shareware de Doom ne fut disponible à la Fnac qu'au même moment que sa suite, Doom 2, ce qui est tout de même un monde ! Fort heureusement, il semble bien que John Romero et sa bande aient enfin découvert une petite contrée située de l'autre côté de l'Atlantique. Tout a donc cette fois été mis en œuvre pour que nous puissions nous procurer la version commerciale d'Heretic sans le moindre mal. Ainsi, il existe un numéro vert (05.90.86.12) grâce auquel vous allez pouvoir commander le logiciel directement depuis chez vous. Mieux encore, une hot-line pour obtenir des trucs et astuces ou une assistance technique est disponible en Angleterre au (19) 44.14.29.268.207, et aussi incroyable que cela puisse vous paraître, l'opérateur vous y répondra en français ! Sur Internet, c'est par e-mail help@idsoftware.com. que vous pourrez poser vos questions aux mangeurs de Testarossas. Pour les fortunés possesseurs de modems dont vous faites peut-être partie, sachez que de nombreux PWADS pour Doom, Doom 2 et Heretic sont disponible sur une BBS (n° : (19) 1.317.662.8842) animée par un dénommé Paul Johnson. Enfin, toujours pour les possesseurs de modems, mais encore plus fortunés, pour le coup id a créé un serveur nommé Dwango sur lequels les joueurs du monde entier peuvent venir s'affronter sur n'importe lequel des trois logiciels sus-nommés. Pour plus d'informations à ce sujet, appelez au (19) 1.800.239.2646, mais faites court, c'est à Houston, au Texas !*

## BESTIAIRE



Les gargouilles sont des êtres hybrides, à mi-chemin entre le démon et la chauve-souris. Aux premiers, ils empruntent sa férocité tandis qu'ils tirent des secondes leur capacité à voler. Il existe deux types de gargouilles dans Heretic, certaines vous attaquent au corps à corps, tandis que d'autres disposent également de la possibilité de vous lancer des boules de feu. Possibilité dont ils ne se privent pas d'user !




**Lorsque certains de vos ennemis succombent, vous voyez leur âme émerger des chairs martyrisées.**

d'apparence, sont toujours fidèles au poste, une bonne partie de votre temps sera donc employée à tenter de mettre la main dessus afin d'ouvrir des passages qui vous seraient autrement condamnés. Comme d'habitude, vous aurez également la possibilté de ramasser sur votre passage les nombreux bonus disséminés un peu partout. Certains régénèrent vos points de vie, d'autres mettent en votre possession de nouvelles armes ou sorts, bref, on retrouve dans Heretic de nombreuses équivalences avec Doom. Au lieu des scanners qui vous permettaient de connaître l'ensemble d'un niveau dans Doom, ce sont ici des parchemins qui assument les mêmes fonctions. Les boutons-poussoirs, eux, ont été remplacés par des leviers d'un aspect nettement plus mécanique, mais les portes secrètes dissimulées dans les murs sont toujours présentes, et leur découverte aussi rémunératrice en termes de bonus et de power-up. Mais alors, c'est exactement comme Doom, id s'est contenté de transposer son moteur 3D dans un nouvel environnement en changeant juste le graphisme, devez-vous penser à la lecture de ce paragraphe. Pourtant, s'il est incontestable que de nombreuses similarités existent entre les deux logiciels, un certain nombre de détails ont tout de même été modifiés afin de relancer l'intérêt du jeu.

### Quoi de neuf, docteur ?

En réalité, l'essentiel (comprenez un moteur 3D puissant ultra-rapide, des réactions physiques les plus réalistes possible) étant déjà effectué pour Doom, on s'est ici attaché à fignoler encore tous les détails, à parfaire la finition afin que le programme s'approche encore davantage de la perfection. Les monstres semblent ainsi avoir gagné en intelligence et vous surprendront parfois par la cohérence de leurs réactions, bien loin des bourrins de Dark Forces. Comme c'était le cas pour Doom 2, les monstres se retournent généralement contre la personne qui les agresse, aussi est-il possible de déclencher des batailles rangées entre eux en manœuvrant de manière à créer un "incident diplomatique", c'est-à-dire en se plaçant entre deux ennemis, puis en évitant de justesse le tir de l'un d'eux afin qu'il aille frapper l'autre. Mais contrairement à son prédécesseur, certains des monstres d'Heretic préfèreront parfois la fuite au combat ! C'est notamment bien souvent le cas lorsque vous manœuvrez pour contourner un golem sans qu'il ne s'aperçoive de votre présence, par exemple. Faites alors feu sur lui, et vous aurez peut-être la surprise de le voir décamper derrière un angle de mur afin de reprendre ses esprits, puis de revenir à l'assaut, au lieu de bêtement se retourner sur place sous votre feu. Dans le même ordre d'idée, il m'est arrivé de me retrouver confronté à une gargouille alors que je tenais à la main ma baguette elfique, une arme de faible puissance. La gargouille, comme on peut s'y attendre, me faisait front et m'attaquait. Ayant rechargé ma sauvegarde, je pris cette fois possession de mon arbalète (bien plus dévastatrice) pour lui montrer de quel bois je me chauffais. Et là, ô surprise, dès la première décharge encaissée, le monstre

# monde que dans un quelconque dédale de couloirs !



BOUCLIER D'ARGENT : Vous alloue 100 points d'armure. À noter qu'il existe également un bouclier enchanté, qui vous en accorde le double.
AILES DE LA COLERE : Mettez-la main sur ce bonus, et à vous les joies du vol libre !
SPHERE D'OMBRE : Vous rend pour un instant invisible et insensible aux armes blanches.

se servit de ses ailes pour remonter à la verticale afin de sortir de mon champ de vision et de m'attendre au-dessus de la porte à laquelle je faisais face ! Tout à fait le genre de détail qui ravit le joueur moyen, qui lui donne un tant soit peu l'impression d'être aux prises avec une créature vivante plutôt qu'un assemblage de pixels. Plus significatif encore du travail fourni sur Heretic, lorsque l'on abat une gargouille volant au-dessus d'un escalier, cette dernière choit lourdement, puis, arrivée en contact avec l'escalier, dévale celui-ci sur toute sa longueur, laissant derrière elle des lambeaux de chair ensanglantés à chaque marche ! Il existe encore de nombreuses petites innovations de ce style, comme notamment l'ajout d'étendues d'eau sur lesquelles il est possible de se mouvoir. Hélas, j'ai bien dit "sur" et pas "dans", car les étendues en question sont fort peu profondes, il n'est donc pas prévu d'y nager comme c'est le cas dans Dark Forces. Cependant, ces nappes d'eau recèlent des courants qui vous entraînent avec eux si vous n'y prenez pas garde, ce qui a permis à Raven Software de concevoir quelques pièges diaboliques. Lorsque vous sautez de la terre ferme dans la flotte, vous voyez, si vous vous retournez suffisamment vite, les gerbes d'eau consécutives à votre action, accompagnées d'un bruitage digitalisé d'éclaboussures du meilleur effet. Ça va, vous avez votre compte de nouveautés ? Non ? Très bien, poursuivons alors...

## Un jeu qui ne s'use que si l'on s'en sort

De manière générale, on peut dire que l'environnement au sein duquel vous évoluez dans Heretic est plus ouvert, moins confiné. Si certains passages sont effectivement formés de couloirs sinueux et étouffants comme on en a l'habitude avec ce style de jeu, d'immenses salles et autres extérieurs sont également présents. Ainsi, le cinquième niveau du premier monde, la citadelle, vous propose de pénétrer au sein d'une petite ville entourée de remparts. Vous allez donc évoluer, la majorité du temps, en extérieurs, d'une maisonnette (magnifiques du reste, les maisonnettes) à l'autre, ou vous balader sur le chemin de ronde de l'enceinte ("Où l'on trouve des mâchicoulis", me souffle Moulinex dans un accès masochiste de nostalgie scolaire). Du coup, le joueur a plus l'impression d'évoluer dans un vrai monde que dans un quelquonque dédale de couloirs, et l'on se sent davantage impliqué, ce qui est très appréciable. Comme je vous le laissais entendre tout à l'heure, eu égard au contexte dans lequel Heretic est placé, les armes à votre disposition ont, elles aussi, bien changé (voir encadré). Enfin bon, leur effet reste le même, à savoir l'homicide intégral, mais il est assez sympathique de pouvoir tirer avec sa baguette magique ou sa griffe de dragon sur les importuns qui vous entourent. De plus, ambiance heroic-fantasy oblige, vous pouvez ramasser ici ou là des sorts qui vous seront d'une grande utilité. Invisibilité, invincibilité, débilité (ah non, excusez-moi, là ce n'est pas l'effet d'un sort, c'est inné chez moi, je suis tombé dedans quand j'étais petit) peuvent ainsi être acquis, mais ce n'est pas tout. En effet, l'un des bonus en question, pompeusement nommé "Tome du Pouvoir", a le don de multiplier temporairement la puissance de l'arme utilisée, quelle qu'elle soit, par dix. Cela devient alors très spectaculaire, des projectiles partent dans tous les sens sur vos ennemis, promis sous peu, dans ces conditions, au statut de charogne puante. Il est également possible de ramasser des sabliers qui se comportent comme des bombes à retardement, en explosant

## BESTIAIRE

**Derrière l'armure viking de ces guerriers, se cachent en réalité des morts-vivants ressuscités par l'Ordre. Très vifs, ces combattants décharnés disposent de hachettes d'énergie pure qu'ils se font une joie de vous envoyer à la figure dès qu'ils vous aperçoivent.**



## VRAI FAUX

***Heretic fonctionne parfaitement sous OS/2, sans faire appel à une fenêtre DOS.***

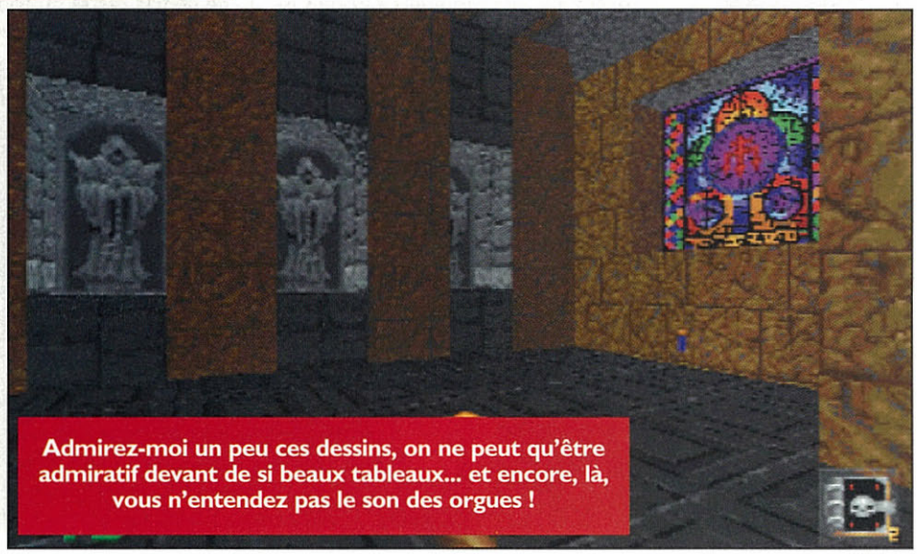
***VRAI :***

***Pourvu que vous éditiez la session DOS comme il vous est indiqué dans le fichier README présent sur les disquettes. Voilà.***



**L'une des principales nouveautés du jour, c'est de pouvoir bouger la tête.**





**Admirez-moi un peu ces dessins, on ne peut qu'être admiratif devant de si beaux tableaux... et encore, là, vous n'entendez pas le son des orgues !**

# L'environnement au sein duquel vous évoluez

## BESTIAIRE

**Les golems sont assez lents, mais possèdent des crochets et uppercuts à renverser un éléphant. Ne les laissez surtout pas s'approcher de vous ! Attention, certains d'entre eux, nommés golems de feu, sont également capables de vous lancer des crânes enflammés avant de parvenir jusqu'à vous.**







à l'endroit où vous les avez déposés, une poignée de secondes après. Un autre sortilège voit celui qui en est la cible se transformer, non pas en grenouille, ce qui lui laisserait sans doute encore ses chances, mais en volaille ! Le bougre ne se démonte par pour autant et continue à se précipiter sur vous pour vous... euh... voler dans les plumes à grands coups de bec ! Peine perdue, car s'il est assez rapide, le poulet ne supporte pas d'être touché par la moindre arme que ce soit, vous aurez donc le plaisir de l'exploser d'un simple coup de baguette elfique, et de voir ainsi ses plumes éparses, justement, voleter dans les airs avant de retomber au sol, c'est tout simplement à mourir de rire !

## Un registre d'actions plus étendu

Enfin, et je serais presque tenté de dire surtout, pour en terminer avec le chapitre des améliorations présentes dans Heretic, un certain nombre de modifications sont intervenues dans les possibilités de mouvement du personnage principal. Selon les dires même d'id Software (voir l'interview incluse dans le reportage sur le CES de Las Vegas dans Joystick n° 57), et on veut bien les croire, nous étions nombreux à la réclamer. Quoi ? La possibilité de regarder vers le haut ou le bas, pardi ! Cette fonction est désormais incluse dans le soft, ce qui se révèle très utile pour repérer les gargouilles ou disciples volant au-dessus de soi, ou pour savoir exactement où l'on va lorsque l'on marche sur une passerelle étroite suspendue au-dessus du vide. Ou encore pour voir ce qui se passe en bas lorsque l'on est en vol. En vol ? Eh oui, car parmi les sorts que vous pouvez ramasser, il en est qui vous offrent la possibilité de savoir ce que ressentait Icare. Pour peu que l'on prenne le soin de sélectionner un endroit bien dégagé avant d'activer ses "ailes de la colère" (c'est le nom du sort), cela devient un vrai plaisir d'évoluer librement dans l'air en scrutant d'un œil d'aigle les misérables cancrelats qui gigotent en bas. À noter que lorsque l'on est en vol, trois touches supplémentaire du clavier permettent de régler sa hauteur, indépendamment de l'endroit où l'on regarde. C'est donc une belle réussite, et Heretic gagne de la sorte une dimension supplémentaire, ce qui, au prix où est la dimension aujourd'hui, n'est pas négligeable. Enfin, dernier ajout dans votre palette de mouvements, la possibilité d'effectuer des sauts au-dessus du vide. Dans Doom, aussi bien que dans sa suite, le personnage se précipitant vers le bord d'un, euh, précipice amorçait une trajectoire courbe durant un mètre, puis tombait à la verticale. Dans Heretic, point de tout cela, vos sauts sont bien plus réalistes, et pour peu que vous ayez pris la peine de sprinter (touche shift utilisée conjointement avec une direction), vous pourrez effectuer de très spectaculaires bonds.

## Heretic = Doom[10]

Dans l'interview de Jay Wilbur, directeur d'id Software, parue le mois dernier dans Joystick, ce dernier nous déclarait que "John Carmack (le programmeur) reprend tout à zéro pour chaque jeu", ou "qu'il est impossible de ne pas rester au top de la technologie si l'on utilise le même moteur



**Lorsque certains de vos ennemis succombent, vous voyez leur âme émerger des chairs martyrisées.**

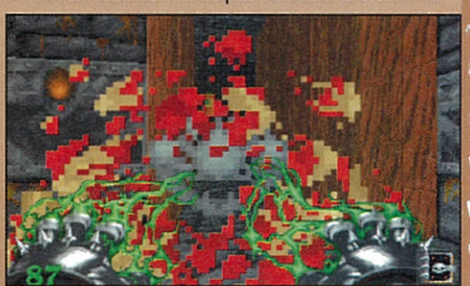
## La puissance de feu d'un croiseur, et des flingues de concours !



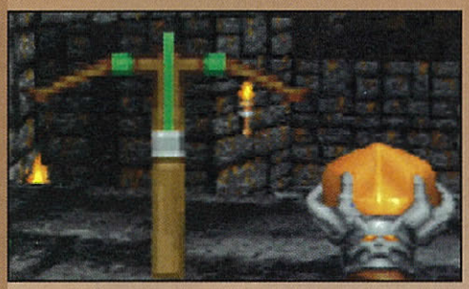
Voici tout ce dont vous disposez au départ du jeu : un malheureux bâton, même pas enchanté ! Autant dire qu'il est très difficile de s'en sortir face à un monstre, lorsque vous n'avez que cela sur vous. En revanche, il est très pratique pour jouer au base-ball.



Rapidement, ces gants de métal viendront avantageusement remplacer votre minable bâton. Eux aussi, exclusivement destinés au combat en corps à corps, sont en revanche bien plus puissants car ils aspirent directement l'energie de vos adversaires. Si vous avez pris soin de lancer un "Tome du Pouvoir" au préalable, ils vous redistribueront les points de vie ainsi ôtés !

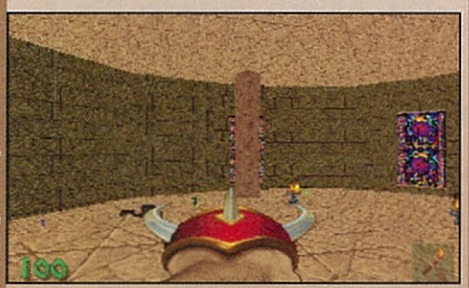


# dans Heretic est plus ouvert, moins confiné.

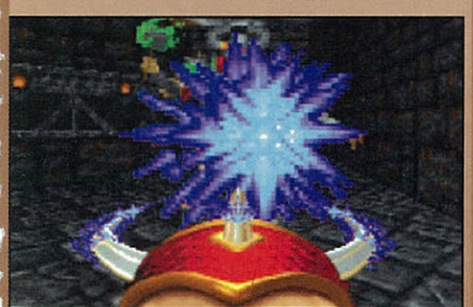


Première arme véritablement redoutable à tomber entre vos mains, l'arbalète éthérée dispense un triple tir sur le crétin qui a eu la mauvaise idée de venir vous demander du feu. À noter que le projectile central cause bien plus de dégâts lorsqu'il fait mouche que ses deux petits frères de droite et de gauche.





La griffe de dragon est une arme qui projette, à très grande vitesse, des boules d'énergie dévastatrices. Sa principale qualité est la rapidité des rafales qu'elle envoie, c'est une arme capable de fournir une quantité industrielle de tirs en l'espace d'une seconde ou deux.






Ce bon vieux plan zoomable est toujours présent, mais cette fois, il est dessiné à la manière d'un parchemin, et ses bords sont estompés.

qu'au jeu précédent". Or, techniquement parlant, malgré les nombreux aménagements réalisés pour l'occasion, force est de constater qu'Heretic demeure assez similaire aux logiciels id qui l'ont précédés. Alors, info ou intox ? Nul ne peut l'affirmer avec certitude, mais je doute fort, pour ma part, que le logiciel ait été reprogrammé de A à Z. Même rapidité de scrolling, même fluidité d'animation, tout semble indiquer qu'il s'agit là bien plus d'une adaptation que d'une réécriture complète. Ce n'est certes pas trop grave, l'original ayant déjà fait ses preuves dans ce domaine, mais il est toujours assez désagréable d'éprouver la sensation d'avoir été trompé sur la marchandise. Ne boudons cependant pas notre plaisir, car Heretic est incontestablement bien meilleur que Doom, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le graphisme du jeu est tout simplement fantastique. Avec Heretic, Raven Software a atteint des sommets à peine frôlés de temps à autres par son aîné. Il suffit, pour s'en convaincre, de parvenir jusqu'à la cathédrale, sixième niveau du premier monde. Comment ne pas craquer devant ces somptueuses textures de marbre, devant ces vitraux bariolés, ces statues de pierre placées dans les interstices des murs ? Comment ne pas saliver devant les étendues d'eau sur lesquelles ondoient des reflets, au risque de les voir en crue ?
Par ailleurs, il faut bien considérer que la possibilité d'orienter la tête vers le haut ou le bas, et surtout celle de voler, apportent des plus indéniables à Heretic. Fini de tirer en aveugle lorsque l'on est au bord d'un gouffre pour essayer de dézinguer les monstres qui s'y trouvent !
Enfin, l'intelligence supérieure des monstres et la foule de petits détails soigneusement travaillés achèvent d'emporter le morceau pour le cadet dans ce mini-comparatif Doom vs Heretic.
Pour ce qui est de l'aspect sonore, si Heretic n'est pas supérieur à Doom, c'est que ce dernier était déjà presque parfait dans ce domaine. Vous retrouverez donc avec plaisir les angoissantes musiques qui font toute l'atmosphère de ces softs, ainsi que des bruitages d'excellente facture, avec une mention spéciale pour les incantations des Disciples, à base de chuchotements samplés puis diffusés à l'envers, absolument extraordinaires. Attention, contrairement à ce que bon nombre d'entre vous attendaient, Heretic reste un pur shoot'em up enrobé de mini-énigmes, et certainement pas un jeu d'aventures/action. Shoot'em up peut être, mais alors, certainement LE shoot'em up le plus prenant que j'aie jamais vu depuis... ouhlà, et encore !

EDITEUR : ID Software TEL. VERT : 05.90.86.12 • NOTICE : VO • NBRE DE JOUEURS : 1 à 4 (réseau local, Modem, RS232)) • CONFIG MINI : 486SX, 4 MO de Ram • CONFIG RECOMMANDÉE : 486DX2 66 Mhz

**Un des meilleurs jeux d'action pure disponible sur PC, qui risque cependant peut-être de souffrir un peu de sa sortie simultanée à celle de Dark Forces.**

## BESTIAIRE

Les dragons-garous (si, si, je n'invente rien !) ne se contentent pas d'avoir un nom ridicule et d'être aussi laids que des héros de mangas, mais comptent de surcroît parmi les monstres les plus agressifs d'Heretic. Fort heureusement, vous ne ferez leur désagréable rencontre qu'à partir du deuxième monde. Si l'une de leurs boules de feu vous touche, vous brûlerez d'envie de ne jamais renouveler l'expérience !



INTERET 91

\+ Le graphisme, somptueux. La finition. Et aussi les mouvements de tête, le vol, les sauts...

\- Un certain manque de profondeur du scénario par rapport à celui de Dark Forces.

TECHNIQUE 92



BESTIAIRE

Extrêmement agiles et rapides, les griffes-de-sabre peuvent être quasiment inoffensifs ou très dangereux selon les circonstances. En effet, ne disposant pas d'arme de longue portée, ils sont facilement éliminés s'ils sont isolés et loin de vous. Mais au corps à corps et en groupe, c'est une véritable pluie de coups qu'il feront pleuvoir sur votre tête, si vous les laissez vous encercler. Gardez vos distances !

# Menzoberranzan

**PC CD-ROM**



*Décidément, SSI continue encore et toujours à adapter sur PC les nombreux univers d'Advanced Dungeons et Dragons. Après Ravenloft, voici Menzoberranzan (à vos souhaits !), le monde de l'horreur souterraine.*

## Pizza-Guronsan ?

**IANSOLO**

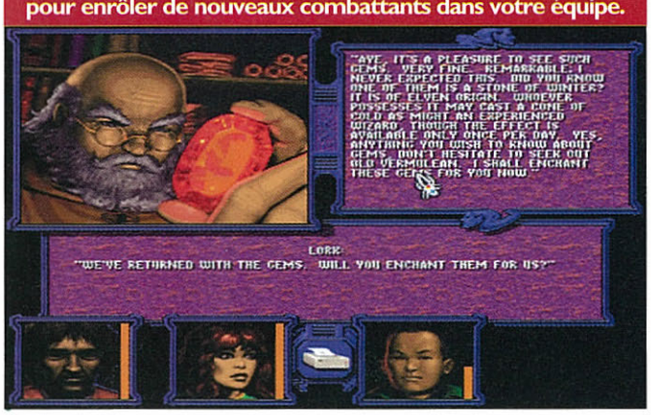
Benzobembarassan. Euh non, c'est pas ca. Benzenoramassan. Ah non, c'est pas ça non plus ! Attendez, ooouiii, je l'ai : Monzobetabberan. Enfin, ou un truc approchant..." - "Écoute petit, j'ai pas que ça à faire, alors tu reviendras quand tu le connaîtras, le nom de ton jeu."

C'est sûr, y en a qui vont avoir des problèmes de communication avec leur revendeur de jeux vidéo. Ils ont de drôles de concepts marketing, maintenant, les éditeurs. Ils font des produits dont on n'arrive même plus à prononcer le nom. Original ! Et ça fait vendre ? J'en sais rien. Mais, comme nous non plus on n'a pas de temps à perdre, on va simplifier et on dira que ça s'appelle Menzo. Ça vous va ? Parfait, on continue. Non parce que si Menzo c'est trop court, je peux rajouter encore une lettre...

Il existe un monde qui n'a jamais vu l'éclat du soleil. Une contrée vaste, périlleuse qui n'est que cavernes, crevasses et labyrinthes. Ce monde d'effroi s'étend juste en dessous de nos pieds. Menzo (ouais, c'est vachement plus pratique comme ça) est un endroit hanté par le mal et plongé dans une nuit infinie. Une ville souterraine de châteaux de pierres torturés. Et quand les ténèbres se font plus épaisses, les elfes noirs se lèvent pour aller vénérer leur Reine Araignée.



Les rencontres avec d'autres personnages tombent à propos et les dialogues ne sont pas trop longs. Profitez-en pour enrôler de nouveaux combattants dans votre équipe.




### Menzo... de Vincennes

Ça la joue, hein ? Ravenloft faisait déjà dans l'angoisse avec son cortège de loups-garous, vampires et autres comtes Stradh von Zarovitch. Avec Menzo (en plus c'est plus rapide à taper) on n'est pas près d'être rassuré. L'action démarre dans un village humain où les elfes noirs venus des profondeurs ont semé la panique. Des bâtiments brûlent. Vite, il faut trouver des seaux et aller les remplir à un puits pour stopper l'incendie. Original comme intro ! Un vieux sage nous confie alors une autre quête : trouver quatre gemmes. Grâce à ces

joyaux empreints d'un filtre magique, les aventuriers téméraires pourront descendre dans les boyaux souterrains et affronter leur destin. Comme pour son prédécesseur, le scénario de Menzo (c'est drôle, ça me rappelle un film de Besson) se dévoile au fur et à mesure de la progression. Les rencontres avec les personnages non-joueurs permettent de récupérer des bribes de l'histoire, des plans, et surtout d'enrôler de nouveaux combattants. Les lascars sont très sympathiques : centaure, homme faucon... ce qui donne l'occasion de voler dans les couloirs des labyrinthes. D'emblée, on se dit qu'on va en avoir pour des dizaines d'heures. Néanmoins, SSI n'est pas tombé dans l'excès inverse (c'était insupportable dans Ravenloft). Les niveaux sont vastes mais ne font pas plus de dix pages écran chacun !

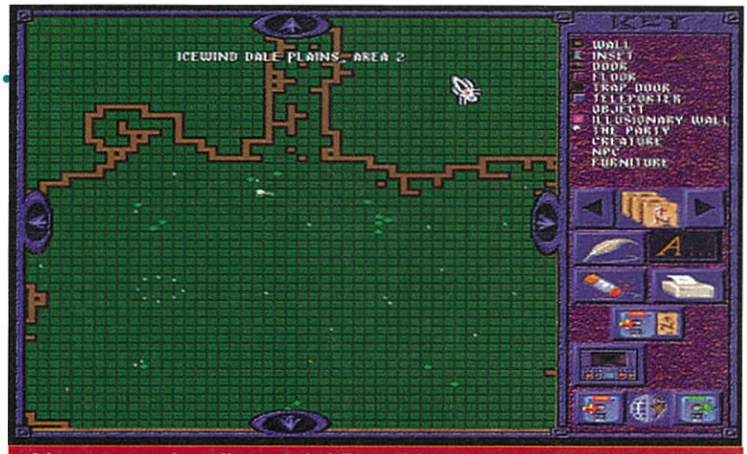
## Le énième donjon

La création des personnages étant des plus classique pour ce genre de jeu, parlons plutôt de l'écran principal. Le monde extérieur est représenté en vue subjective en 3D avec mapping et tout et tout. Les déplacements (à la souris ou au clavier) se font en continu avec rotations à 360°, sauf si on choisit l'option pas à pas (on se déplace alors comme dans Dungeon Master ou Lands of Lore). Dans un cas comme dans l'autre, on est un peu déçu. En mode "continu", l'animation n'est pas très fluide même sur un 486/33. Et en "pas à pas", c'est rapide mais du coup on remarque davantage les décors trop pixellisés. Heureusement que la gestion du jour et de la nuit et la richesse de certains objets 3D rattrapent un peu les choses. D'ailleurs, le reste du graphisme est somptueux : l'interface, les dessins des personnages, les animations intermédiaires lors des rencontres.

Ravenloft souffrait de quelques problèmes d'ergonomie. Avec Menzo (pourtant ça se passe pas sous l'eau mais sous terre), c'est en partie corrigé. Lorsque c'est nécessaire, on peut enfin afficher simultanément les livres de sorts de tous les personnages. En revanche, et c'est le point qui m'irrite le plus d'attention, quand on est en mode "lancer de sort" on ne voit plus la barre de vie de ses persos. Pas vraiment pratique en situation de combat !

Plus personne n'irait s'aventurer dans un jeu de "dongeons" sans auto-mapping. Celui-ci est de bonne facture. On peut écrire des commentaires, sauver les cartes sur disque dur ou les imprimer et on a même droit à un plan général des cavernes en coupe transversale. Côté musique et bruitages, c'est correct et le cri des osquips affamés devraient facilement vous faire sursauter au petit matin. C'est tant mieux !

EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE • TÉLÉPHONE : (16) 99.79.66.48 • NOTICE : en anglais • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • DISPONIBLE SUR : CD-ROM • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486/33 MHz - 4 Mo de RAM.




L'auto-mapping s'imposait ! Dans Menzo on navigue à la carte.




Les dessins des monstres ne sont pas de très grande taille. Ce qui n'implique pas qu'ils ne soient pas agressifs.




Dès votre arrivée dans le village, vous devez jouer es sapeurs-pompiers.




L'interface de gestion des objets et personnages est magnifique. L'ergonomie est un peu moins réussie.

## tips

■ Une fois n'est pas coutume, ce jeu a des exigences raisonnables en terme de mémoire. Pour que ça tourne, il faut 362 Ko de mémoire conventionnelle et 2 637 Ko de mémoire étendue (XMS), c'est tout. Fastoche !

**Des jeux de rôles, on en a vu des tonnes. SSI devrait donc savoir qu'on l'attend au tournant pour le moindre détail. Par contre, si vous oubliez deux minutes Doom, l'aventure est très prenante et dotée d'une durée de vie conséquente.**

## INTERET 75

**+**

Le scénario est intéressant.
Le graphisme des personnages est magnifique.
La durée de vie est conséquente.

**-**

Les textures et le moteur 3D ne sont pas déments.
Encore quelques soucis d'ergonomie.

## TECHNIQUE 70

## REMARQUES

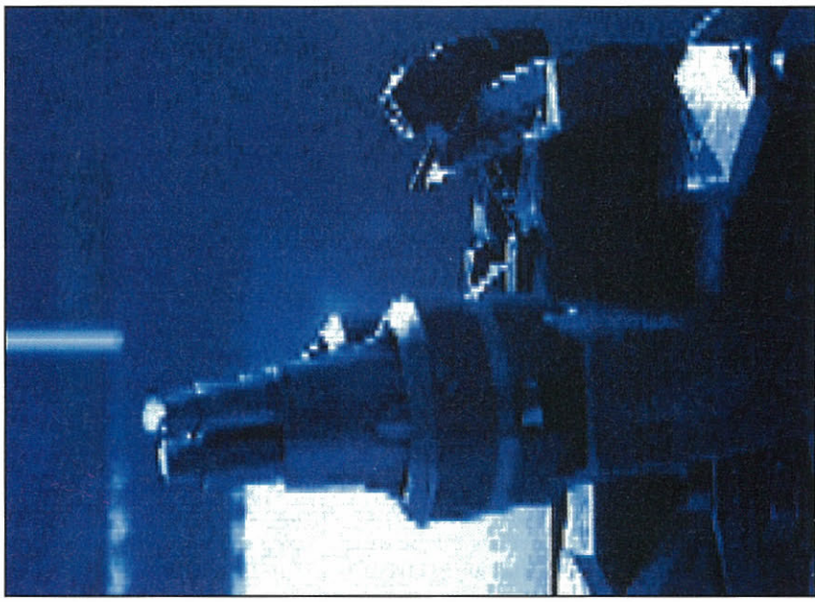
*Place sur le disque dur : 27 Mo.*
*Cartes son : Roland Sound Canvas, Média-Vision Pas, SoundBlaster, SoundBlaster Pro 1 à 3, SoundBlaster 16 ASP, SoundBlaster 32 AWE, Ensoniq Soundscape, Orchid Soundwave 32, Logitech Soundman Wave.*

# Iron Assault

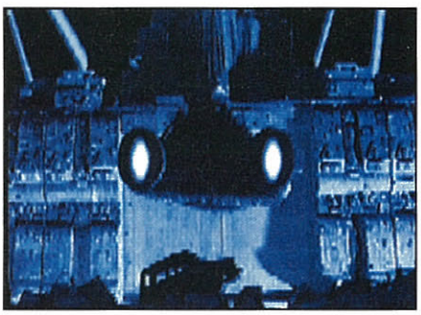
PC CD-ROM

# Ça vaut pas Geulederat !

***Après Earthsiege et Battledrome, voici un nouveau venu dans la catégorie "bataille de robots géants à la Battletech".***



**Les séquences vidéo réalisées avec des maquettes sont beaucoup plus originales que les sempiternelles animations 3DStudio. Pour un peu, ils vont nous vendre les jouets tirés du jeu...**



**IANSOLO**



**On peut bousiller les immeubles et écraser voitures et réverbères. C'est même presque plus drôle que de bousiller les robots ennemis.**

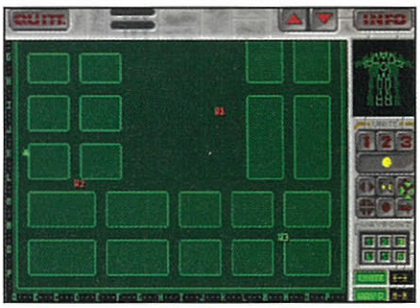
Ça démarrait pourtant bien au vu des séquences d'intro. Je sais pas pour vous, mais toutes ces animations en images de synthèse 3DStudio, ça commence à friser l'indigestion. Ici, les auteurs ont piqué les jouets de leurs petits frères et filmé en vidéo les maquettes avec surimposition de tirs de laser. C'est très kitch, très téléfilm japonais, mais bonjour l'originalité : on dirait le début de Terminator2 en beaucoup moins beau. Côté scénario, Iron Assault n'innove guère davantage. Ça se passe en 2094, sur une terre contrôlée par les mégacorporations fascistes. Heureusement, les rebelles peuvent compter dans leurs rangs un élément de choix. Oui, c'est vous. Et dire que votre concierge ne vous adresse même pas la parole. Si seulement elle savait que les forces de la résistance vous ont confié un robot de combat dernier cri, haut comme un immeuble de dix étages. Normal que vous ne vous essuyiez pas les pieds avant de monter l'escalier. Alors, vous prenez place dans la machine de guerre et direction le théâtre des opérations.

## Tu peux dire au revoir à la vie, mec !

L'action d'Iron Assault se situe dans quatre types de paysages : ville, désert, montagne et antarctique. La 3D est loin d'être démente, l'animation est lente, et notre robot semble glisser sur le sol alors qu'on aurait aimé voir la vue extérieure monter et descendre au rythme de la démarche du pachyderme de métal. En face, les robots ennemis ne sont pas bien farouches, et pour cause, ils sont pilotés par des concierges qui ne comprennent rien aux instruments de bord. À propos des instruments, on a droit à un radar, un rétroviseur, une carte rapprochée et des systèmes de défense automatique dont les informations apparaissent sur un petit moniteur. Une carte permet de contrôler jusqu'à trois robots à la fois, car au fur et à mesure des missions, on vous confie de plus en plus de matériel. L'option "deux joueurs" doit légèrement remonter l'intérêt des combats, mais l'action se limite au déplacement dans les quatre directions et à tirer. Mais pourquoi donc toute la salle de tests était gondolée de rire pendant que tournait Iron Assault ? À cause des voix digits, pardi ! Et en français, s'il vous plaît. On n'avait pas fait plus ringard depuis Inferno. Jugez-en par vous-même : "Je l'ai transformé en pâté pour chien !", dit le programme quand on bute une concierge.

EDITEUR : Virgin • DISTRIBUTEUR : Virgin • TÉLÉPHONE : (1) 53.68.10.10 • NOTICE : VF. Config. recommandée : 486DX2/66 avec 8 Mo de RAM et un lecteur de CD-Rom double vitesse. Cartes son : Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro

**Moins intéressant stratégiquement que Earth Siege, Iron Assault est très moyennement réalisé et ne doit sa survie qu'à une option de jeu à deux. Revisionnez plutôt l'intégrale de Goldorak...**



**La carte est indispensable quand il s'agit de contrôler plusieurs robots à la fois.**

**INTERET 55**

**+**

Les séquences vidéo plus originales que des anims 3DStudio.

**-**

La 3D ne fait pas le poids. Pas d'ambiance. La musique est pompée sur Star War. Les voix sont à mourir de rire...

**TECHNIQUE 60**

# LE MEILLEUR DU MULTIMEDIA AVEC Maxi Sound 16

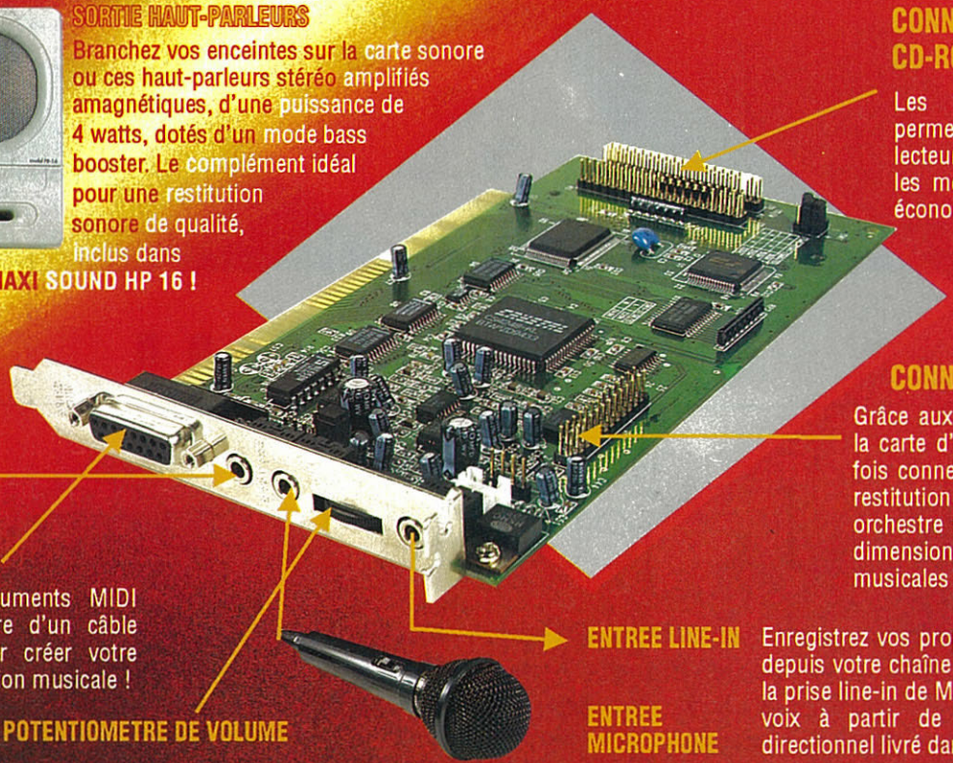
## La carte sonore évolutive pour votre PC

Sélectionnée pour ses performances techniques et sa simplicité d'installation et d'utilisation, la carte sonore stéréo MAXI SOUND 16 restitue les meilleurs sons pour vos jeux et vos applications multimédia sur PC. De plus, dans un univers où la technologie se développe très vite, MAXI SOUND 16 vous offre de larges possibilités d'évolution. Grâce à ses connecteurs multi-interfaces CD-ROM et WAVE, vous pouvez relier directement votre carte MAXI SOUND 16 aux meilleurs lecteurs de CD-ROM du marché ou aux cartes d'extension General Midi telles que la MAXI KORG WAVE.



**SORTIE HAUT-PARLEURS**

Branchez vos enceintes sur la carte sonore ou ces haut-parleurs stéréo amplifiés amagnétiques, d'une puissance de 4 watts, dotés d'un mode bass booster. Le complément idéal pour une restitution sonore de qualité, inclus dans **MAXI SOUND HP 16 !**



**CONNECTEURS MULTI-INTERFACES CD-ROM**

Les multiples connectiques vous permettent de relier directement le lecteur de CD-ROM de votre choix parmi les meilleurs lecteurs du marché. Vous économisez ainsi un slot de votre PC !

**CONNECTEUR WAVE**

Grâce aux technologies KORG et Wavetable, la carte d'extension **MAXI KORG WAVE**, une fois connectée à MAXI SOUND 16, offre une restitution sonore comparable à celle d'un orchestre symphonique, pour transcender la dimension de vos jeux, compositions musicales !

**PORT JOYSTICK / INTERFACE MIDI**

Reliez vos instruments MIDI par l'intermédiaire d'un câble (en option) pour créer votre propre orchestration musicale !



**ENTREE LINE-IN**

Enregistrez vos propres échantillons ou effets sonores depuis votre chaîne HI-FI, magnétophone ... à partir de la prise line-in de MAXI SOUND 16, ou numérisez votre voix à partir de ce microphone dynamique uni-directionnel livré dans le kit **MAXI SOUND HP 16** !

**POTENTIOMETRE DE VOLUME**

**ENTREE MICROPHONE**

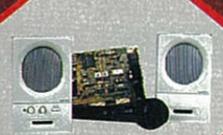
## CHOISISSEZ VOTRE SOLUTION MAXI SOUND !

**Maxi Sound 16** — **582 F HT** (690 F TTC)

*La carte sonore évolutive :*

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**

**Maxi Sound HP 16** — **716 F HT** (849 F TTC)



*Le kit sonore complet :*

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**
- Les **HAUT-PARLEURS** stéréo amplifiés amagnétiques.
- Le **MICROPHONE** dynamique uni-directionnel

**Maxi Sound KORG WAVE 32** — **1340 F HT** (1590 F TTC)



*Le meilleur du son :*

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**
- **La carte d'extension MAXI KORG WAVE avec le séquenceur Cakewalk Apprentice for Windows**

Distributeur :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles. Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis.

Je suis intéressé(e) par : ☐ **MAXI SOUND 16** ☐ **MAXI SOUND HP 16** ☐ **MAXI SOUND KORG WAVE 32**

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.....Prénom.....

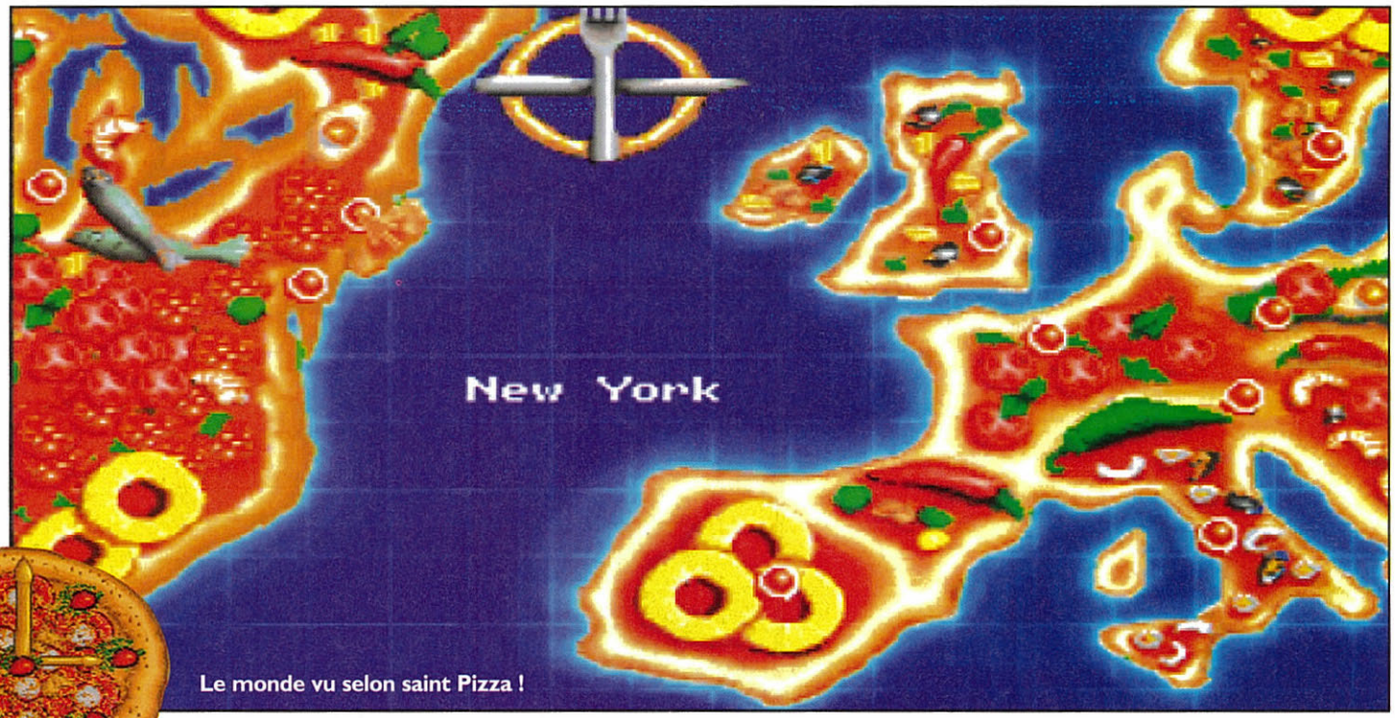
Société.....

Adresse.....

.....CP.....

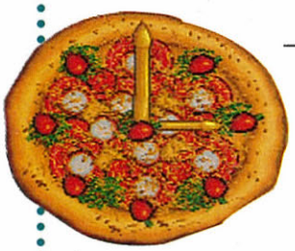
Ville.....Tél.....

**Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL**
**BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE**



Le monde vu selon saint Pizza !





# Pizza Tycoon

PC

# Le jeu de la faim

***Après Bullfrog et son célèbre Theme Park, c'est au tour de Microprose de nous concoter un jeu de gestion qui inspire tout sauf la morosité. Jugez du peu : dans Pizza Tycoon, vous allez créer et faire fructifier une chaîne de pizzerias. L'opération "cholestérol" est lancée !***

**VRAI FAUX**

***Ce sont les Égyptiens qui ont inventé la pizza. D'ailleurs, ils en ont fait profiter les Grecs en leur enseignant l'art de faire le pain.***

***FAUX***

***Les hommes des cavernes cuisinaient déjà des sortes de galettes qu'ils faisaient cuire sur des pierres. Véridique ! Exclusif ! C'est Cro-Magnon qui a inventé la double fromage.***

**IANSOLO**



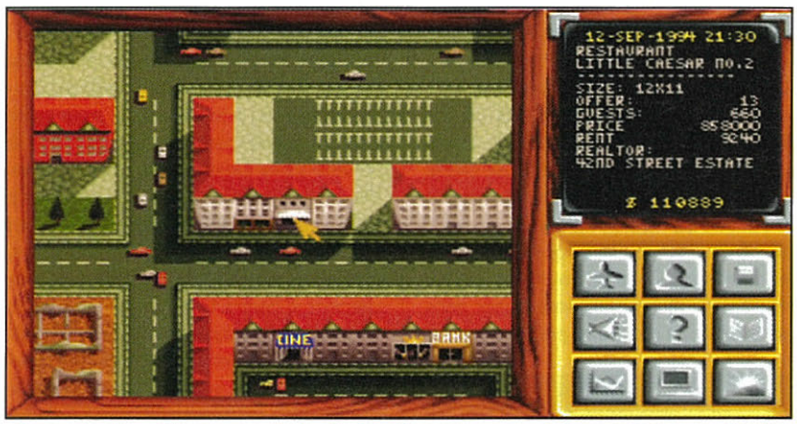
A moins deux années lumière de la vinaigrette lactée, atterrissons sur la planète Peperroni. Autour de nous, se dressent des montagnes de mozzarella et de parmesan traversées de-ci de-là par des fleuves de chianti (très bon le chianti, ça vaut bien le gibolin !). Y a pas de doute, un vent de folie souffle dans l'univers des jeux vidéo depuis que les programmeurs allemands de Microprose ont inventé Pizza Tycoon. On est loin des jeux de gestion sérieux à la Civilization et autre Sim machin. Tant mieux ! Avec un peu de chance, on aura droit à un simulateur de vache, ou de poule avant la fin de l'année : l'ultime fantasme de tout testeur chez Joystick.



## Anchois 1er



Il y a tellement de choses à dire sur Pizza Tycoon, que je vais pas vous donner la recette de la pizza Napolitaine. Et pourtant, c'est bien là un des sujets les plus passionnants en ce bas monde. En tout cas, pour qui compte gagner à Pizza Tycoon. Mais commençons par le commencement. Une fois dans le menu principal, on peut choisir une mission (on sélectionne alors un curriculum vitae qu'il faudra suivre pas à pas pour remporter la partie), ou bien le mode de jeu libre où, eh bien, on est libre de ses agissements et on peut se déplacer dans n'importe quelle ville. Comme les programmeurs ont bien fait les choses, un "quickstart" permet de démarrer en douceur avec un ou deux restaurants par défaut. C'est bon à savoir. En attendant, il convient de s'atteler à une tâche de grande importance : choisir, parmi la centaine de figurants disponibles, le personnage que l'on va incarner. Pizza Tycoon trahit une lointaine filiation avec un jeu de rôles, puisqu'il n'y a pas moins de douze caractéristiques constitutives du pizzaïolo de base : nom, argent, âge, popularité, santé,




**La carte des villes permet de choisir l'emplacement de ses restaurants, de localiser la clientèle, d'espionner ses concurrents. L'interface n'est pas toujours très pratique.**




**Il vous faudra composer un menu adapté à la population du quartier.**




**Pour louer un local afin d'établir une pizzeria, il suffit de prendre contact avec un agent immobilier.**




énergie, intelligence, charisme, dextérité, personnalité, cuisine, courage. L'expérience montre qu'il est judicieux de choisir un personnage avec un fort potentiel "énergie", car c'est ce paramètre qui détermine le nombre d'actions que l'on pourra effectuer pendant un tour de jeu. On peut alors baptiser le bébé, trouver un chouette nom d'enseigne pour sa chaîne de restaurants, et c'est parti ! Voilà alors qu'apparaît un écran au graphisme loufoque (c'est la règle, dans Pizza Tycoon) avec une portion des États-Unis et de l'Europe représentés sous forme d'une gigantesque pizza. C'est ici qu'on choisit la ville dans laquelle on souhaite établir ses premières pizzerias. Paris étant disponible, je m'empresse de me rendre (attention il faut payer le billet d'avion et c'est cher pour le joueur débutant) dans la capitale de la gastronomie. Malheureusement, la géographie des lieux est complètement fantaisiste. Il y a bien le nom des quartiers principaux, mais les bâtiments sont disposés n'importe où, et, dépité (NDLR : quoi ? des pitas ?), je préfère m'installer dans un premier temps à New York.

## 780 pizzas par jour !



L'interface est tout à la souris (avec des raccourcis au clavier pour les pros), et, dans un souci de simplification, pas mal d'écrans reprennent la même disposition avec un écran d'infos et un pavé de neuf boutons qui donnent accès aux différentes options. C'est bien vu, mais surtout indispensable étant donné le nombre astronomique d'écrans disponibles. Une carte avec trois niveaux de zoom permet d'explorer son territoire de chasse actuel : Manhattan et ses quartiers périphériques. On peut demander au programme d'afficher la localisation des différents types de bâtiments (écoles, bars, centres commerciaux, etc.), ce qui va être bien utile pour choisir l'emplacement de son premier restaurant. À proximité de chaque type de bâtiment, on trouve en grand nombre certaines catégories socio-professionnelles (leçon de marketing numéro 1). Si on a une recette de pizza qui marche bien auprès des jeunes, on a plutôt intérêt à s'établir près d'une discothèque et d'un cinéma. Au début de la partie, on cherchera une zone équilibrée en essayant surtout de trouver un local à louer à un prix abordable. Un clic sur le bouton terminal, et on a accès au numéro de téléphone des agents immobiliers. Le numéro se compose en fréquence vocale : pii piii pii, toot toot toot, le détail qui tue ! Nous voilà locataires d'un resto vide, avec un sol pourri en terre battue. Comme on n'est pas là pour ouvrir un terrain de tennis, il va falloir l'équiper et le meubler décemment. Le charme de Pizza Tycoon est d'être constitué de nombreux petits jeux à l'intérieur de la simulation globale. La phase

## VRAI FAUX

***Dans le test ci-contre, le mot "pizza" a été utilisé 37 fois.***

**FAUX**

***J'en sais rien, j'ai pas compté. D'ailleurs on s'en fout complètement.***



## tips

- DES QUE VOUS OUVREZ UN RESTAURANT, EMBAUCHEZ TOUT DE SUITE UN MANAGER. SI C'EST NÉCESSAIRE, ENVOYEZ-LE EN STAGE DE FORMATION POUR QU'IL AMÉLIORE SES CARACTÉRISTIQUES. LE BUT DE LA MANŒUVRE EST QU'IL SOIT CAPABLE DE GÉRER LE STOCK TOUT SEUL LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE, CE QUI VOUS DÉLESTE D'UNE TACHE FASTIDIEUSE.
- QUAND ON CHOISIT LE TABLEAU D'INFO SUR LES PIZZAS, ON CONNAIT LE PRIX MOYEN PRATIQUÉ PAR LA CONCURRENCE POUR CHAQUE PIZZA. RÉAJUSTER LE PRIX DE SES PIZZAS DANS LE MENU, PERMET DE GAGNER DES PARTS DE MARCHÉ (CHIFFRE QUI APPARAIT DANS LA FENETRE D'INFO QUAND ON SÉLECTIONNE UNE PIZZERIA).
- QUAND ON EMBAUCHE DU PERSONNEL, IL FAUT ATTACHER AUTANT D'IMPORTANCE AU RENDEMENT DES PERSOS (NOMBRE DE PIZZAS PRÉPARÉES OU SERVIES PAR JOUR) QU'AUX AUTRES CARACTÉRISTIQUES (QUI DÉTERMINENT LA QUALITÉ DES PIZZAS VENDUES).



d'aménagement de l'intérieur vaut son pesant de cacahouètes, même si le positionnement des meubles est parfois prise de tête. On peut s'approvisionner auprès d'une dizaine de fournisseurs (ça va du tabouret de bar cheap aux sièges Louis XVI ultra chicos). Vu le budget de départ, le choix est clair : petites tables avec nappes à carreaux rouges et blancs et petites bougies. Ambiance resto napolitain garantie ! D'ailleurs, l'important est de faire tenir le maximum de monde dans la salle (la capacité en nombre de sièges est indiquée par le programme ainsi que le taux de remplissage actuel). Dans l'équipement, il ne faut pas oublier les fours à pizzas. Disponibles dans des tailles différentes, leur prix influence directement la qualité des pizzas cuisinées. La seconde étape est l'embauche du personnel. Pour préparer les pizzas, il nous faut des cuisiniers ; pour les servir, des serveurs. Comme pour le choix du personnage incarné, on va piocher dans une base d'une dizaine de postulants pour trouver ceux qui ont les caractéristiques les plus appropriées. Le manuel précise que la tête des persos (au graphisme loufoque comme il se doit) peut nous aider dans le recrutement. Mieux vaut éviter le serveur super expérimenté, qui est démotivé et risque de débouler en retard tous les matins ! Les paramètres à gérer sont encore nombreux : salaire hebdomadaire, qualité du travail effectué et surtout rendement. Il faudra harmoniser le nombre de pizzas préparées et le nombre de pizzas que l'on peut servir en fonction de la capacité des fours, de la salle et de la demande. Pas évident ? Comprenez-moi bien : on n'est pas là pour s'amuser, on monte notre chaîne de pizzerias !

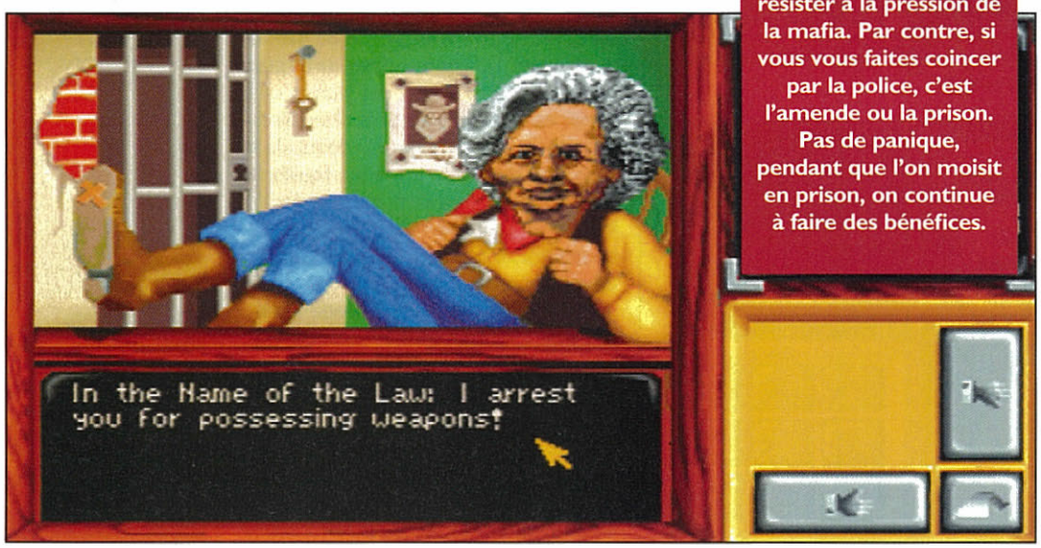



**Les services d'hygiène du maire viennent vérifier l'état de fraîcheur des stocks de marchandises. Vous connaissez la recette de la pizza au rat ?**




## Comment se procurer des armes ?

**Une quête difficile mais indispensable pour résister à la pression de la mafia. Par contre, si vous vous faites coincer par la police, c'est l'amende ou la prison. Pas de panique, pendant que l'on moisit en prison, on continue à faire des bénéfices.**

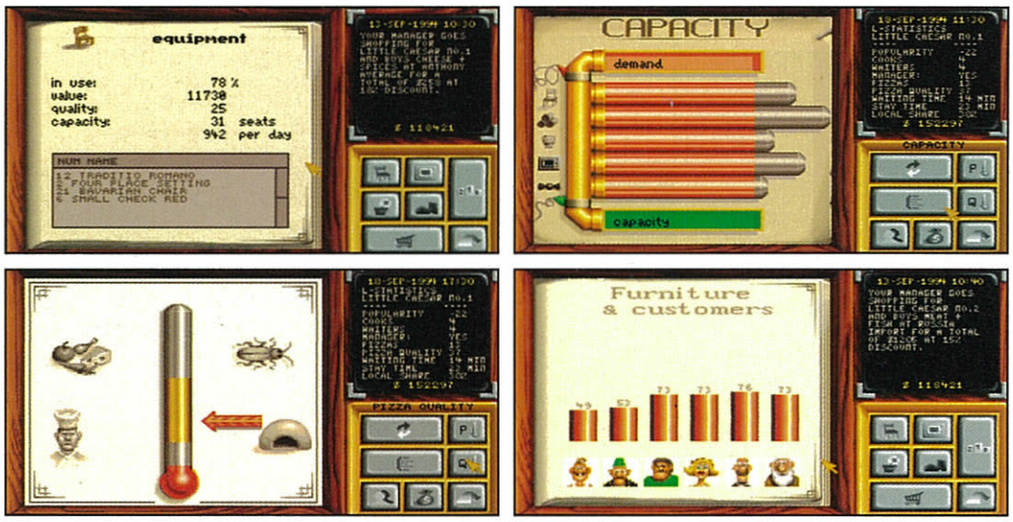



## La tendance est aux brocolis



Avant d'ouvrir le restaurant, il nous manque encore l'essentiel : les pizzas. Qui dit "pizzas", dit "recettes de pizzas" et j'ai l'honneur de vous présenter, en la personne de Pizza Tycoon, le premier programme de CPAO (Conception de Pizza Assistée par Ordinateur). Devant vous, un plan de travail en marbre avec la pâte déjà étalée dans un plat. Près de 65 ingrédients (homard et caviar inclus) répartis entre légumes, viandes, fromages et fruits, attendent que vous laissiez libre cours à votre fantaisie. Le délire est garanti : on sélectionne un ingrédient – mettons une tranche d'ananas – et on le dépose sur la pâte. Un clic à gauche, et on en duplique plusieurs pour les disposer artistiquement. Puis on prend du bœuf, et grâce au mixer, on le réduit en bouillie avant de le tartiner sur les tranches d'ananas. Quelques tranches de tomates et de la mozzarela râpée sans laquelle une pizza ne serait pas une pizza. Pour couronner le tout, on ajoute des brocolis. Ben ouais, me regardez pas comme ça : des brocolis ! Le bouton droit permet de faire tourner les branches de brocolis pour obtenir une disposition symétrique. Un tour au four, et... c'est la gerbe ! D'ailleurs, les chefs chargés de goûter notre pizza afin de lui décerner une note ne s'y trompent pas, et c'est l'avalanche de zéros. Pas de panique : au début du manuel, se trouvent les recettes illustrées d'une vingtaine de pizzas classiques ; cela va de la Margerita à la Quatre-Saisons. En mode "quickstart", on démarre même avec quatre pizzas déjà élaborées. Pourtant, il ne faut pas se laisser abuser par le bon goût académique. Le public désire de la nouveauté. On le voit plus loin, des études de marché permettent de connaître les phénomènes de mode gustative qui traversent la population. Certains jours, ce sont les brocolis qui sont à l'honneur, et réaliser une pizza originale à base de brocolis permettra de réaliser

**Les écrans de statistiques sont nombreux et délivrent des informations cruciales. Pas toujours facile de les retrouver dans la jungle de l'interface !**




une opération lucrative au nez et à la barbe de la concurrence qui ne possède pas une recette aussi débile. Débiles, ils le sont aussi, les programmeurs de Pizza Tycoon qui ont prévu une option de sauvegarde des pizzas pour pouvoir faire des échanges avec les copains !

## Complet, donc complexe



Maintenant qu'on a les pizzas, on peut ouvrir la boutique. À ce moment précis du jeu, on est content de savoir que l'on en est très exactement au millième de la durée de vie d'une partie. C'est que Pizza Tycoon est incroyablement riche et complexe. Ce premier restaurant, il va falloir le faire tourner. La phase la plus pénible est la gestion des stocks. En fonction du succès de telle ou telle pizza, les stocks respectifs d'ingrédients s'épuisent, et on est obligé de refaire le plein de matières premières quasiment à chaque tour de jeu. Si on stocke trop, la fraîcheur – donc la qualité des pizzas – en prend un coup (à ce propos, plus on paye cher, plus les marchandises se conservent longtemps). Si on essaye l'option "stock zéro", on rate des ventes et les clients vont voir chez la concurrence. Il existe une option pour passer des contrats de livraison journalière auprès des fournisseurs. Mais il faut commander en grande quantité, et le dosage de la commande est particulièrement subtil (d'ailleurs, si quelqu'un est intéressé par un stock de 23 tonnes d'anchois de la Baltique, j'ai ce qu'il faut à la maison). La panacée reste le manager auquel on peut déléguer une bonne part de la gestion d'un restaurant. Comme toute intelligence artificielle, le manager fait parfois de grosses bourdes, et on pique des colères en le voyant stocker comme un abruti. Mais c'est le prix à payer pour pouvoir passer à une phase beaucoup plus intéressante : la conquête du monde.

Une pizzeria, c'est bien. Mais une chaîne de 850 restaurants à travers la planète, 50 recettes originales, une ligne d'approvisionnement et un dépôt de marchandises perso, des revenus hebdomadaires dépassant le million de dollars, la protection de la mafia, une pépée siliconnée à chaque bras et une dizaine d'assistants pour écrire les tests de Joy à ma place, c'est encore mieux. Tout cela est théoriquement accessible dans Pizza Tycoon. Encore faut-il y parvenir, et c'est pour ça que vous allez acheter le produit et y jouer. Grosso modo, il faut ouvrir d'autres restaurants bien foutus dans lesquels on produira les pizzas qui correspondent le mieux au profil des clients (les recettes de pizzas originales sont communes à tous les restaurants d'une chaîne). Un grand nombre d'écrans de statistiques nous guide dans ce sens. Ensuite, il faut étudier la concurrence. Les managers s'occupant de l'intendance, on peut étudier les prix pratiqués par les autres pour élaborer un menu en béton. On peut rentrer dans les pizzerias adverses pour espionner l'agencement des lieux (tiens, si je rajoute un flipper et un space invader dans ce resto, je vais attirer davantage de teenagers). Si on a de l'argent de côté, on peut l'investir dans la publicité (tracts, affiches, presse, spots télé). Remporter les concours de pizzas mensuels permet aussi d'acquérir une grande notoriété. Ensuite, on va s'installer en Europe et conquérir d'autres villes... C'est infini. Évidemment, la profondeur de la simulation s'accompagne d'une avalanche d'écrans. Il faut bien avouer qu'au début on est perdu, et on clique en tous sens pour essayer de retrouver l'info intéressante.

Pour parfaire le tableau, Pizza Tycoon intègre aussi le côté obscur de la force : la mafia. Une composante non négligeable de la réussite passe par une maîtrise des systèmes de racket et de sabotage (fromages puants, rats) que vous font découvrir les concurrents et que vous ne manquerez pas de leur faire subir. Pour résister aux pressions extérieures, on peut se procurer des armes mais attention de ne pas se faire coincer par la police !

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • CONFIG : 386 DX avec 4 Mo de RAM. Place sur le dique dur: 7Mo Cartes son: Adlib

**Sous des dehors loufoques, Pizza Tycoon n'a rien à envier à des logiciels professionnels de simulation économique et marketing. Je veux même parier qu'après y avoir joué, on est fin prêt à monter sa chaîne de pizzerias. Attention quand même à la complexité de la simulation qui va rebuter le joueur occasionnel et fait parfois s'interroger sur l'intelligence artificielle du programme (mais pourquoi plus personne ne veut de ma pizza aux fraises ?).**

**La morale de Pizza Tycoon est très perverse. Monter dans la hiérarchie sociale ne suffira pas à votre réussite. Il faudra aussi vous faire un nom et une place au sein de la mafia !**














**INTERET 88**

**+**

**Une idée originale bien servie par une réalisation très drôle. Les phases de jeu sont très variées : gestion financière, immobilière, de stocks, création de recettes de pizzas, aménagement d'intérieur, lutte contre la mafia, sabotages, etc. Grande durée de vie.**

**-**

**Putôt complexe pour le joueur novice. Le graphisme des personnages est répétitif. Les plans des villes ne sont pas conformes à la réalité. On aurait bien aimé une phase d'arcade où on dirige un livreur en Ciao, qui doit slalomer entre les bagnoles pour arriver à temps chez le client et empocher le maximum de pourboires.**

**TECHNIQUE 70**




Passage obligatoire, le Mont Fuji, près de Tokyo. Admirez les cultures en plateau, au pied du mont. Les plus kamikazes d'entre vous pourront s'amuser à tenter un atterrissage dans le cratère principal !




**Le vol d'île en île nécessite une parfaite maîtrise de l'instrumentation de bord.**

# Microsoft Japan

PC

# Nippon ni mauvais

TECHNIQUE 75

\+

Les montagnes.
Les îles.
La couverture Radio/Nav.

\-

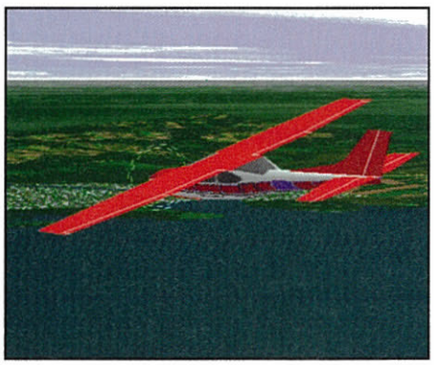
La lenteur.
Les lumières, la nuit.

INTERET 85

*Si vous aimez voler d'île en île, voilà qui devrait vous combler mais attention, comme tous les addenda Microsoft, Japan réclame une configuration musclée.*

**MOULINEX**

Comme chacun sait, le japon est constitué d'une multitude d'îles à prédominance volcanique dont les zones urbaines sont très fortement peuplées. Il est bon de le rappeler car vous allez voir, les défauts et avantages de cette disquette de scénario découlent directement de ces particularités. Voler, c'est sympa mais lorsqu'on maîtrise FS, il est parfois un peu frustrant de répéter encore et toujours les mêmes atterrissages et décollages. Heureusement, le scénario Japon arrive à point nommé pour bousculer un peu les pilotes routiniers. D'un point de vue géographique, il est agréable de voler au Japon. En effet, les îles, parfois assez éloignées, nécessitent de bien maîtriser les procédures IFR (Instruments Flight Rules, c'est-à-dire vol aux instruments). Du coup, aller d'un aéroport à l'autre est vraiment une aventure qui peut se terminer en pleine mer si l'on y prête attention. Autre aspect intéressant, les montagnes et volcans obligent à bien respecter les altitudes de vol, car on a vite fait de se retrouver planté. De plus, la configuration du pays permet de découvrir des textures intéressantes et de bénéficier de vues à couper le souffle. Au hasard, le survol du Mont Fuji, particulièrement soigné par les graphistes.



## Le bœuf est lent

La contrepartie de tout cela, c'est que Microsoft Japan rame. Comme on dit en Asie, "Le bœuf est lent, mais la montagne est patiente". Il vaut mieux. Certes, la majorité des scenari-disk pour FS ne brillent pas par leur rapidité d'exécution, mais lorsqu'on voit la qualité graphique des produits de BAO texturés d'après photo satellite (San Francisco et Washington DC), on peut excuser la lenteur. En revanche, aussi belles soient-elles, les textures bitmap des produits Microsoft (Paris, New York et Japon, donc) restent des textures bitmap et il est vraiment pénible de voir son simulateur préféré ramer pour rafraîchir l'écran.

En ce qui concerne l'aspect urbain, là aussi, du bon et du mauvais : l'intérêt de voler dans un pays fortement industrialisé, c'est le nombre d'aéroports disponibles (plus d'une centaine) et surtout, la couverture Radio/NAV extrêmement importante. Les balises y sont aussi nombreuses que les fleurs sur les cerisiers de Edo en hiver et près de la moitié des aéroports est équipée d'un ILS (Instrument Landing System) qui permet de se poser sur une piste sans aucune visibilité. La contrepartie de la chose, c'est que la nuit, on survole un véritable sapin de Noël et que ça rame. Même en enlevant des "détails" comme les immeubles, difficile de s'émerveiller devant la beauté d'une ville la nuit, sans compter que la myriade de points lumineux clignote en sautillant (sur DX2 VLB). Finalement, à condition de réduire la densité des immeubles, c'est en plein jour que l'on obtient les cadences d'affichage les plus rapides, ou les moins lentes pour être précis. Tout le monde est à peu près capable de situer Denver, Chicago ou LA, mais au Japon en revanche, dépaysement garanti. Excepté quelques grandes villes et l'aéroport international de Tokyo Narita, voler au Japon est en soi une aventure nécessitant de garder ses cartes à portée de main. Celles-ci, bien que petites, sont très détaillées. Bonne idée, on trouve à la fin du manuel un récapitulatif de tous les aéroports avec coordonnées, altitude, fréquences radio et petit descriptif. Bref, voilà un produit plutôt bien venu si l'on dispose d'une machine rapide. Avec FS5, on commence à être habitué.,

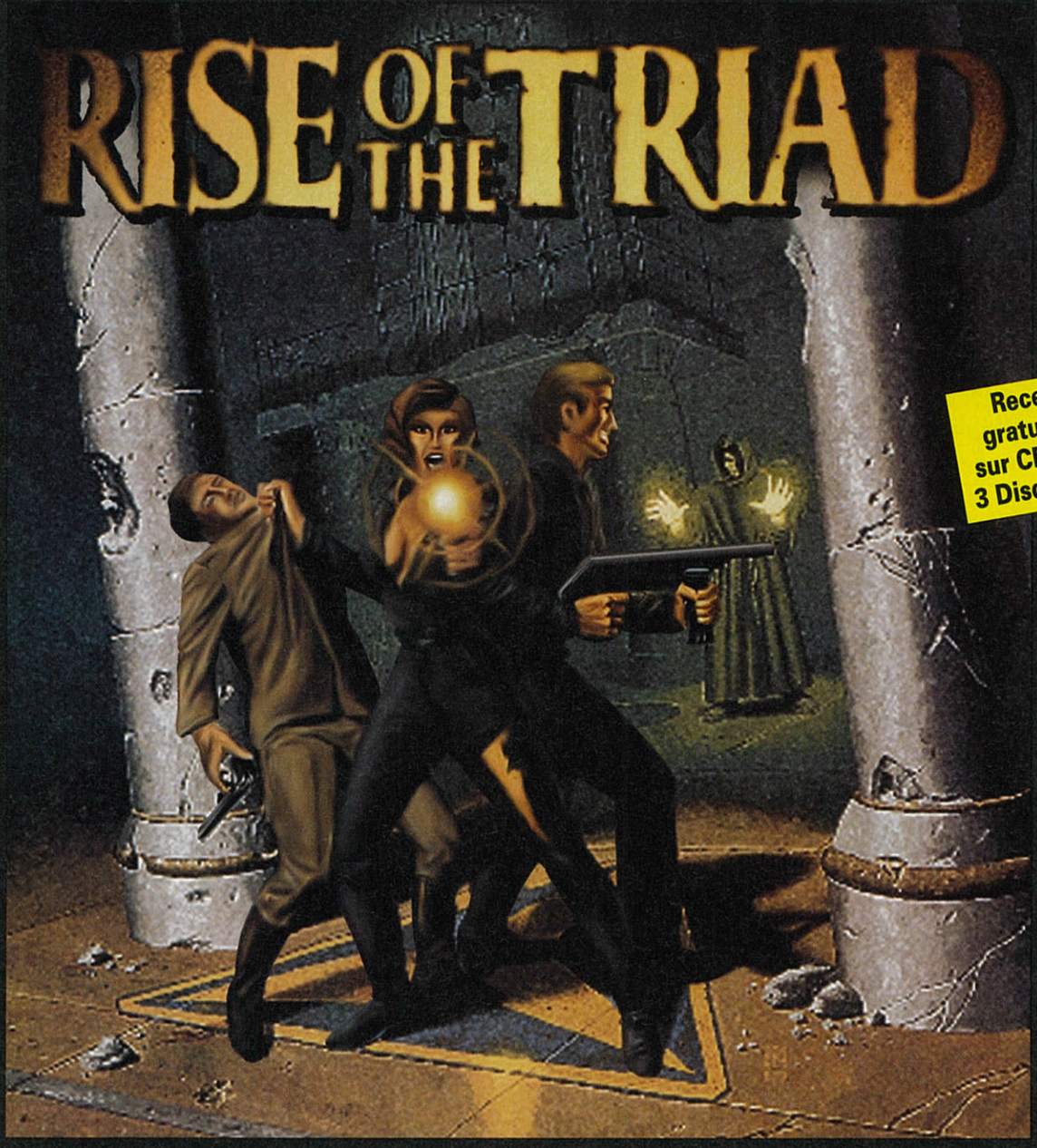
GENRE : Addenda • ÉDITEUR : Microsoft Home • DISTRIBUTEUR : Microsoft (16) 68.86.46.46 • NOTICE : VF, 2 joueurs, 486 DX 66, dispo sur PC.

**Bien que la lenteur de l'ensemble tempère quelque peu l'enthousiasme, Microsoft Japan se révèle très agréable en raison de la configuration particulière du pays.**

## tips

- POUR ACCÉLÉRER LA CHOSE, ENLEVEZ QUELQUES DÉTAILS : WISPY CLOUDS, OMBRE DE L'APPAREIL, OMBRE DES BATIMENTS. SI VOTRE CARTE VIDÉO L'ENCAISSE, METTEZ MUCH FLICKER DANS LE MENU PRÉFÉRENCE DISPLAY.

# CE MOIS-CI, JUKEBOX VOUS OFFRE LE DERNIER JEU POUR PC D'APOGEE SOFTWARE




**Recevez le gratuitement sur CD-ROM ou 3 Disquettes HD**

POINTSOFT RC B 391 054 061

Voici enfin la réponse d'APOGEE Software à DOOM : Rise of the Triad. Vous faites partie de l'élite du groupe opérationnel HUNT et devez arrêter le leader fou d'une secte religieuse prêt à tuer des millions de personnes. Arrivé sur l'île, vous vous retrouvez encerclé par l'ennemi. Au fond vous apercevez votre bateau qui explose (votre seule chance de retour) et devant vous le monastère moyenâgeux. Heureusement, vous êtes équipé de tout l'armement nécessaire plus celui que vous récupérerez de l'ennemi (plus 10 armes différentes). Ce jeu au réalisme impressionnant rajoute encore une dimension de plus en vous permettant de sauter. Bien sûr, je pourrais vous parler de la possibilité de jouer en réseau ou par modem, des sons époustouflants et de la fluidité de l'action, mais je préfère retourner y jouer...

**Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, votre Shareware Rise of the Triad, sur 3 disquettes HD ou sur CD-Rom, composez le :**

# 3617 JUKEBOX

Le 1er à faire ça !

* : Uniquement le coût de la consultation du service (5,48 F.TTC /mn). Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Rise of the Triad est une marque d'Apogee Software.

# Super Karts

**PC CD-ROM**

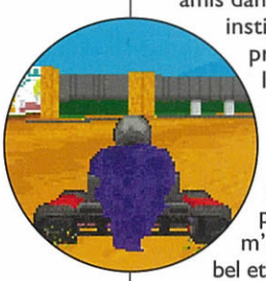
## C'est pas trop tôt !



***Annoncé il y a maintenant plus de six mois dans les colonnes de Joystick, SuperKarts débarque enfin sur nos PC. Une jouabilité irréprochable, une animation parfaite, le fun est bel et bien au rendez-vous.***

**LORD CASQUE NOIR**

Tout commença un beau jour d'avril avec un paquet posé sur mon bureau. Et si c'était un super jeu ? C'est alors que le doute monte soudainement en moi. Et si c'était plutôt une bombe ? Oui, c'est vrai, c'est que l'on n'a pas que des amis dans ce métier. J'écoute mon instinct de mâle et décide de prévenir de toute urgence le service de déminage le plus proche. Ce n'est qu'après les huit heures d'angoisse qui ont accompagné l'ouverture du paquet, que j'ai su que je m'étais trompé. Il s'agissait bel et bien d'un jeu, et plus exactement de SuperKarts. Ouf, et dire que j'ai failli mourir sur ce coup-là ! Enfin, me voilà rassuré. Je prends alors délicatement le CD pour aller l'insérer dans un 486 DX2 66 de la salle des tests... Et si le 486 était piégé ?

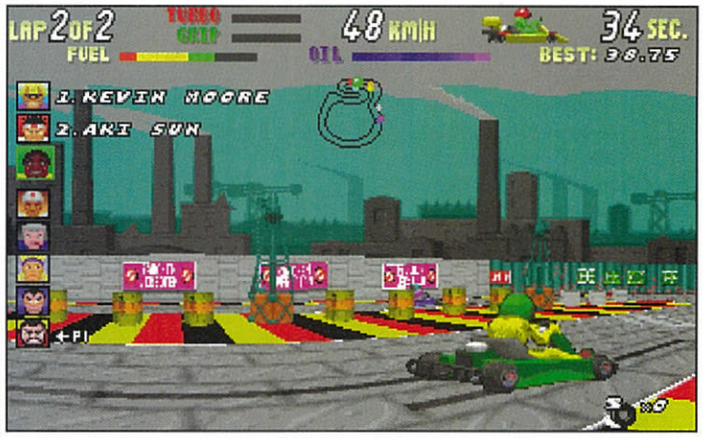


### Différentes catégories de Karts

Après une légère modification du fichier Config.sys, SuperKarts se décide enfin à démarrer. L'écran de présentation déboule sur les chapeaux de roues, suivi d'un menu somme toute classique. Commencer un nouveau jeu, charger, ou quitter vers le DOS. Allez, je me dégonfle pas, et je clique de ce pas sur le premier choix. Le kart qui se trouve en fond d'écran démarre violemment et m'amène sur un second menu, plus intéressant celui-là. Penchons-nous dès à présent sur la première option : le réglage du niveau de difficulté. Il s'effectue selon quatre possibilités pouvant se traduire au niveau du jeu par différentes catégories de Karts, du 50 cc au 250 cc. Il va s'en dire que si la première se traîne lamentablement, la seconde recquiert une maîtrise parfaite du véhicule. Vient ensuite le choix du mode de jeu, seul ou à deux. Dans le second cas, l'écran se partage en deux dans le sens de la hauteur, ce qui n'implique pas la présence d'une seconde machine, mais seulement d'un bon copain, ou même d'un mauvais d'ailleurs, si vous n'avez rien trouvé d'autre. C'est vrai, mieux vaut jouer à deux avec un abruti que tout seul comme un abruti. Mais cela n'engage que moi. Et comme plus on est d'abrutis, plus on rit, Kart permet de jouer en réseau. Jouer à deux en réseau ? Oui et mieux que cela même, puisqu'on peut disputer une course jusqu'à huit en mode multijoueurs ! Passons à l'option du type de course.

**La taille de la fenêtre peut être légèrement réduite selon la puissance de la machine utilisée. De même, il existe deux niveaux de détails, et l'on peut à volonté inhiber l'apparition du ciel afin de récupérer encore plus de fluidité.**

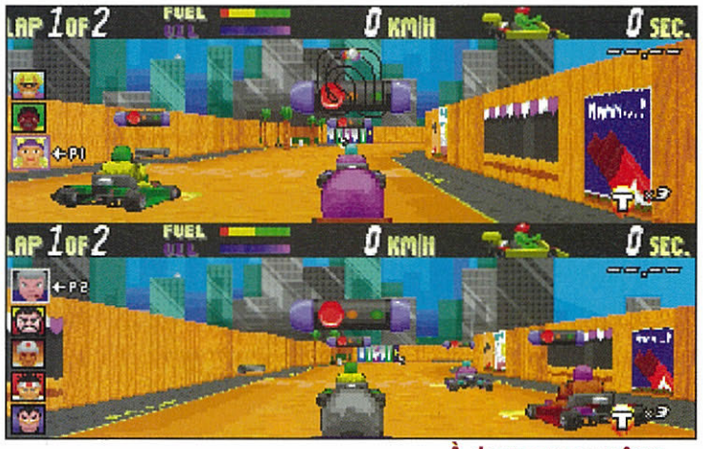



**Revoir sa course sous n'importe quel angle, voilà ce que vous propose SuperKarts. Bien que les touches le permettant soient d'un usage fort peu pratique, le résultat à l'écran reste des plus probants. Notez l'effet de déformation du grand angle !**




**L'argent récolté pendant la course vous permet de procéder à quelques emplettes dans le magasin du pays concerné. Le moteur, la tenue de route, la solidité et la capacité du réservoir d'essence, peuvent ainsi être améliorés au fil du championnat. Rien ne vous empêche non plus d'acheter des turbos, de l'huile, de la gomme adhérente ou carrément une vie supplémentaire !**




**À deux sur un même écran, voilà qui va en ravir plus d'un. On ne le répètera jamais assez, les jeux micro permettant de se confronter à de vrais joueurs humains sont vraiment les plus intéressants.**




Le mode "arcade" permet de découvrir tous les circuits, sans pour autant se voir disqualifier faute de mauvais résultat. En mode "demi-saison" ou "saison complète", il faut avant tout se qualifier si l'on veut avoir accès au circuit suivant. C'est plus difficile, je vous l'accorde, mais largement plus palpitant, d'autant plus qu'il est possible de sauver la partie. Enfin, les derniers choix concernent le paramétrage même du soft avec sélection du mode de commande, niveau des détails graphiques et autres babioles comme l'inhibition des sons. Pour ce qui concerne les commandes, SuperKarts reconnaît la plupart des joysticks, tient compte de la présence d'un joypad (numérique et non analogique), propose un choix spécial pour le volant TrustMaster, et gère, pour terminer, le fameux casque virtuel VFX1. Avec le volant et le casque, autant vous dire que ça pète un peu les plombs, à la rédaction.

## Une jouabilité parfaite

Mais assez tergiversé, rentrons dans le vif du sujet. Après dix bonnes secondes, me voilà sur la grille de départ du premier grand prix de la saison : les USA. Attention, le feux passe à l'orange... rouge ! Et c'est parti comme en quatorze. La prise en main du bolide se fait très rapidement. Quel que soit le mode de commande choisi, le Kart répond au quart de poil, et l'inertie dont il fait preuve n'est finalement pas gênante. Ça dérape à tout bout de champ, mais avec un peu de savoir-faire, on se croirait vraiment au Master Karting de Bercy. Le cinquième virage pris à la corde me permet de gagner deux places d'un coup, les deux autres chauffeurs s'étant bouffé un poteau sous l'effet de surprise. C'est que je suis surprenant, avec mon kart fushia, mon casque rose et ma combinaison violette ! Saperlipopette, un concurrent vient de me heurter violemment par derrière et je quitte la route. Enfin, on ne quitte pas vraiment la route dans SuperKarts, on se mange plutôt les bords. Pour s'en sortir, une seule solution : la marche-arrière. Et vlan, je réappuie sur l'accélérateur en enclenchant l'un de mes cinq turbos. Ces pastilles d'énergie que l'on trouve sur la route permettent de refaire son retard pendant un laps de temps très court. Mais ce n'est pas tout. Avec la touche Tab, on peut sélectionner deux autres fonctions spéciales qui sont le Super Grip, une sorte de colle qui se fout sous les pneus et qui adhère à mort sur le sol, et les tâches d'huile. Avec ces dernières options, on se rapproche déjà plus de Mario Kart, pour ceux qui connaissent. D'ailleurs, qui ne connaît pas Mario Kart ? Aussi coloré que son confrère de la Nintendo, SuperKarts allie à la fois le fun de ce dernier avec le réalisme de la

**tips**

■ ESSAYEZ DE PILOTER AVEC LE ZOOM AU MAXIMUM, VOUS CONTROLEREZ MIEUX VOTRE VÉHICULE

**INTERET 90**

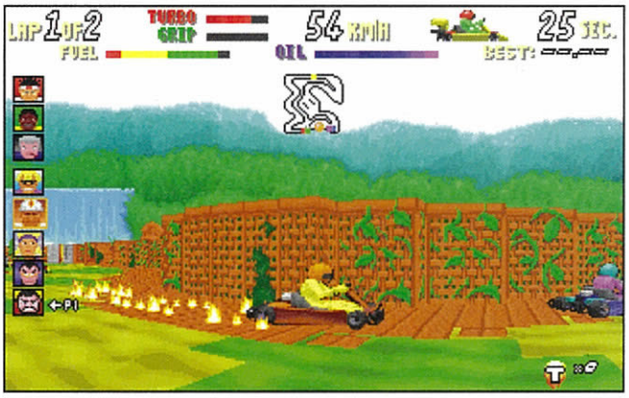
**+**

Le nombre de parcours.
L'excellente jouabilité.
Deux joueurs sur le même écran.

**-**

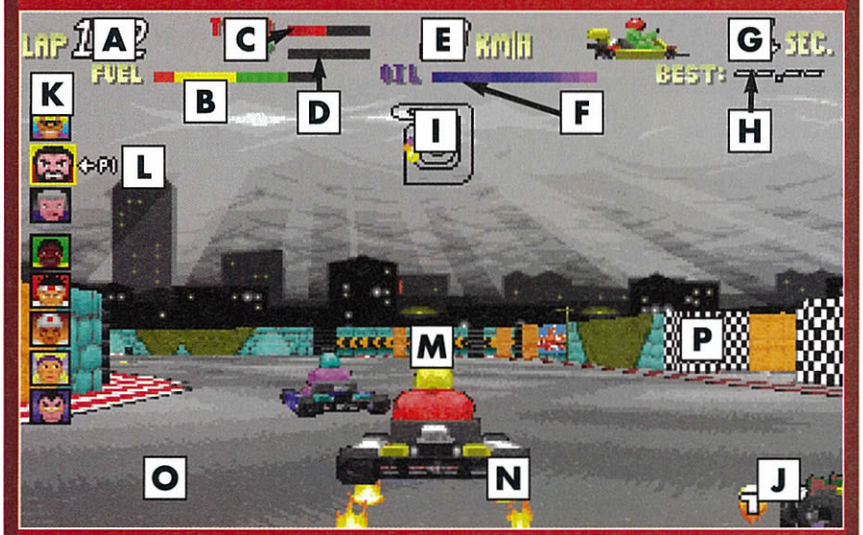
Les sons, stridents, sont agaçants.
Les accès CD.

**TECHNIQUE 85**




**Génial ! Le déclenchement du turbo enflamme littéralement la piste. On se croirait dans "Retour vers le quelque chose" de Steven machin.**

## UN ÉCRAN RICHE EN RENSEIGNEMENTS




**A** Nombre de tours effectué sur le total des tours. Ce nombre, paramétrable au gré de l'utilisateur, peut varier de 2 à 40.

**B** Plus le nombre de tours à parcourir est élevé, et plus vous devrez refaire le plein souvent. À surveiller de près, dès lors que l'on dépasse les 6 ou 8 tours.

**C** Chaque item spécial jouit d'une durée de vie limitée. Cette barre vous indique la progression du turbo.

**D** Idem que pour la barre du turbo, mais il s'agit cette fois-ci de la super adhérence.

**E** C'est le compteur de vitesse bien sûr. Vous n'allez quand même pas me dire que vous ne l'aviez pas vu, petits galopins !

**F** Il faut également surveiller la pression d'huile. Un moteur usé sera à fortiori moins performant, et vous devrez procéder à des réparations ou racheter un nouveau bourrin.

**G** Temps qu'il vous faut pour faire un tour.

**H** Meilleur temps au tour.

**I** Une vue satellite du circuit permet de surveiller la progression de ses adversaires, et qui plus est, protège efficacement des trous de mémoire dont il vaut mieux ne pas souffrir à de telles vitesses.

**J** "Arme" spéciale en cours et nombre d'items restant. Elle peut être soit "ramasser", soit "acheter dans le magasin de fin de parcours".

**K** Liste des participants par ordre.

**L** Rappel du classement du joueur.

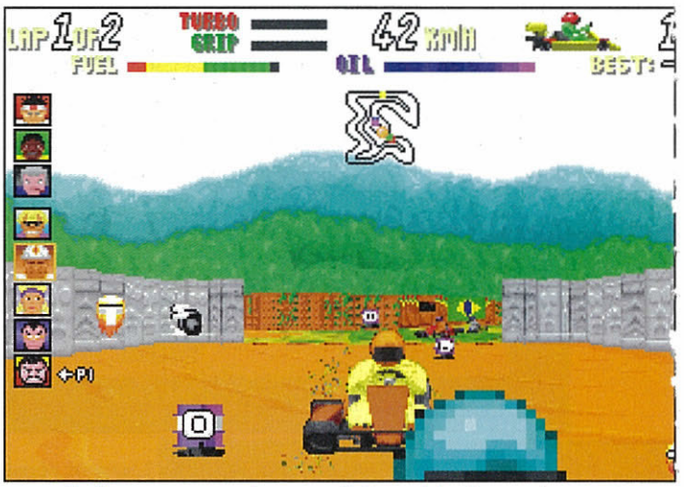
**M** Un casque

**N** Une roue

**O** Une piste goudronnée

**P** La sortie du stand

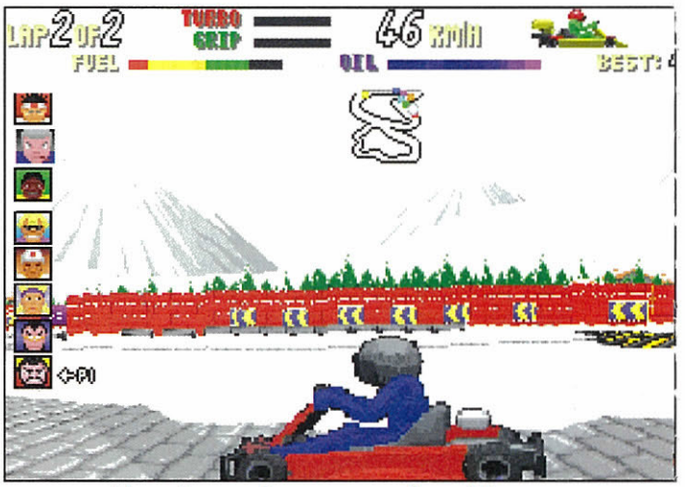
# La prise en main




**Le joueur pourra trouver aisément toutes sortes d'objets sur la route.**




**Les tremplins permettent de récupérer des pastilles suspendues dans les airs.**




**L'une des nombreuses vues disponibles.**



# du bolide se fait relativement rapidement...

simulation. Eh oui, ne vous y trompez pas, si SuperKarts est drôle et très jouable, il n'en demeure pas moins une simulation efficace si l'on en croit notre champion du monde David Terrien (voir interview dans le numéro précédent de Joystick). Ce souci du réalisme ne se situe pas seulement au niveau du maniement, mais aussi de la stratégie à adopter. En effet, si vous décidez de concourir sur un grand nombre de tours, il va falloir gérer sa course comme le ferait un vrai pilote en surveillant la jauge d'essence, l'huile, et en utilisant ses réserves à bon escient. Bon, c'est vrai, les tremplins, la neige, les flaques d'eau plus ou moins profondes et les passages secrets ne sont pas chose courante dans la réalité, mais un peu de fantaisie ne nuit pas. Disons, pour être tout à fait clair, que le fana d'arcade sera comblé au même titre que l'amateur de simulations.

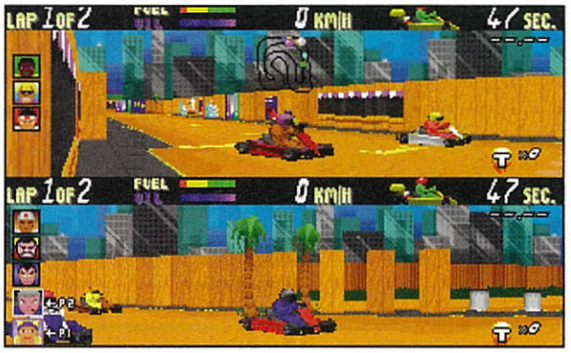
## Des circuits variés

La force de SuperKarts, c'est aussi le nombre de circuits mis en œuvre. Si le jeu ne comporte que huit pays, il dispose d'un nombre important de circuits allant du simple anneau au véritable labyrinthe à embranchements multiples. On peut, à ce moment, voir que l'ordinateur gère plutôt bien vos adversaires, puisqu'ils ne sont pas non plus à l'abri d'une erreur de navigation et se perdent corps et biens au même titre que vous. Pour ce qui est de la qualité des décors, il en va du goût de chacun. Personnellement, je trouve toutes ces couleurs vives attrayantes et bien agencées dans l'ensemble, ce qui n'est pas du goût de mes collègues. Léo de Urlevan a même eu l'audace de laisser échapper un "Oh, il est pas beau, ton jeu !". Vous vous rendez-compte ? Me dire ça à moi, le grand Lord Casque Noir ? Je vous laisse donc juge à travers les dizaines de photos que comprennent ces pages. Là où l'on est tous d'accord, c'est sur le son. Une catastrophe ! Imaginez une attaque de moustiques en plein marécages, un jour d'intense chaleur. Vous aurez alors une petite idée de ce qui vous attend. Des bruitages stridents qui deviennent réellement stressants à la longue. C'est d'autant plus dommage, que depuis la première preview du produit, il y a six mois, "ils" auraient eu le temps de l'améliorer. Quel gâchis ! En revanche, si l'animation n'a pas subi de nets progrès, c'est qu'elle était déjà quasi parfaite. Rapide sur la plupart des machines, y compris 386 DX 40, SuperKarts fait preuve d'une extrême fluidité. Il est certain qu'il vaut mieux posséder un 486 qu'un 386. Forts de cette grande fluidité, les auteurs ont ajouté à leur produit un très grand nombre de caméras. C'est-à-dire que vous pouvez zoomer, tourner et changer d'angle de vue à n'importe quel moment, y compris pendant la course. Il vaut mieux attendre le ralenti pour cela, mais quoi qu'il en soit, c'est rudement impressionnant tout ça. Le seul point obscur de ce test reste la place occupée par le jeu sur le CD. En toute honnêteté, je ne vois pas trop où sont passés les 150 mégas du soft. Pas de séquences cinématiques, pas d'extravagance... bizarre. M'enfin, c'est vraiment le cadet de mes soucis. Allez, je vous laisse, j'ai mon cinquième parcours australien qui m'attend.

GENRE : ARCADE/SIMULATION • EDITEUR : Manics Media • Distributeur : Virgin (1) 53.68.10.10 • NOTICE : VF • 1 à 2 joueurs • CONFIG. MINI : 386 DX 40 • Testé sur 486DX2 66

**Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça ne manque pas de fun. Quand, en plus, c'est aussi réaliste, on ne peut qu'apprécier.**


















**Un peu pixellisé, certes, mais joli ! Trop kitch pour certains, très "Mario Kart" pour les autres, le graphisme de SuperKarts ne laisse pas indifférent.**

# LE TOUR DU MONDE EN KART



## LES ÉTATS-UNIS

Les premiers tours de roues s'effectuent à Los Angeles. Pas de difficulté majeure, si ce n'est cette odeur de Mac Timber qui vous attire les pires maux d'estomac. Ce circuit représente un excellent apprentissage pour les novices.



## L'ALLEMAGNE

Argh, mein Colonel ! Comme ze circuit est compliqué ! C'est vrai qu'il n'est pas simple, le circuit allemand, avec ses nombreux virages et ses petits tremplins. Les vibreurs, peints aux couleurs du drapeau allemand, sont du plus bel effet.



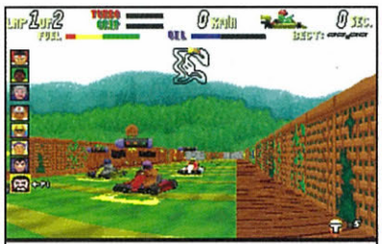
## L'ANGLETERRE

Un rapide coup d'œil sur le ciel nous indique que nous sommes bien en Grande-Bretagne. Au fait, savez-vous qu'il ne pleut qu'une fois par an là-bas ? Mais que cela dure 365 jours ! Qui dit pluie, dit forcément flaques d'eau. Gare au phénomène d'aquaplaning !



## L'INDE

Les textures à base de tissus et de tentures hindous, donnent l'impression que le parcours se déroule dans les couloirs du palais. Là encore, les parcours sont, dans l'ensemble, très abordables, même dans le niveau le plus rapide, à savoir le mode "Pro".



## LE BRÉSIL

Un graphisme magnifique et à des circuits en herbe. Le problème, c'est que ça dérape à mort. Un bon entraînement s'avère indispensable.



## LA RUSSIE

Cette neige vous freine plus qu'elle ne vous fait glisser. Néanmoins, il subsiste de petites plaques de verglas qu'il vaut mieux éviter.



## LE JAPON

Le Japon se caractérise par ses circuits étroits. C'est dans un tel contexte que le volant Thrusmaster prend toute sa valeur.

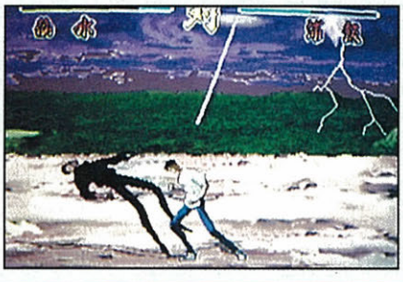


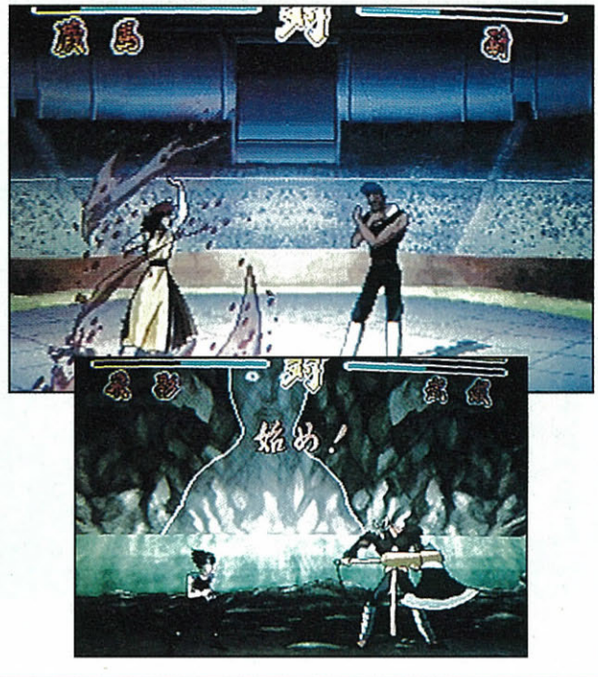
## Yùyù Hakusho

3DO

# Un jeu Hakusho dehors !

Et c'est reparti pour un tour ! Vraiment, la 3DO joue de malchance, car ce doit être à l'heure actuelle le standard le plus fourni en beat'em up aussi beaux qu'injouables. Way of the Warrior, Shadow... et maintenant Yùyù Hakusho (prononcez "youyou akoucho") ! Tiré d'un dessin animé culte au Japon, ce nouveau logiciel est en effet un nouvel exemple de ce que l'on ne doit jamais faire lorsque l'on développe un jeu vidéo. Pourtant, les séquences d'intro et intermédiaires, faites de dessins animés japonais sont très belles, pourvu que l'on affectionne les mangas. Les sprites qui représentent les combattants sont bien dessinés, et certains personnages de taille très respectable. Alors, où est le hic ? C'est très simple, ce soft est tout simplement injouable ! Commandes peu précises et animation sommaire lui sont fatals. Ce sera pour une prochaine fois !

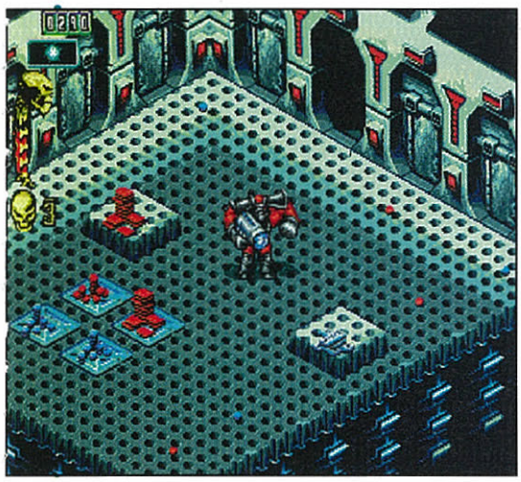




EDITEUR : Tomy • VU ET DISPO chez JPF • TÉLÉPHONE : (1) 49.48.93.40 • NOTICE : VO, 2 joueurs.

**À acheter uniquement si vous êtes fan de la série, et encore !**

TECHNIQUE 75 ■ INTERET 30 ■



# Skeleton Krew

**A1200/CD32**

## Difficile d'y faire de vieux os !

*Grâce à Core, voici l'Amiga 1200 ET LA CD32 dotés d'un shoot'em up très proche de ceux que l'on retrouve habituellement sur consoles 16 bits. Un de plus...*

**PINKY**

Et voilà que ça recommence ! En dépit de nos appels du pied répétés, l'éditeur britannique Core Design persiste dans ses errements passés. Une nouvelle fois, alors que les autres éditeurs semblent enfin évoluer dans le bon sens, la dernière production en date de Core n'autorise toujours pas d'installation sur disque dur ! Et pourtant, la lenteur des accès disquettes le justifierait plus qu'amplement. Seulement, rien à faire, on ne veut pas entendre parler d'un tel ustensile chez Core ! Voilà, c'était mon dernier coup de gueule en date... jusqu'au prochain jeu Core, sans doute !

### Y a un os à Monstrocity !

En revanche, des efforts ont été effectués dans le domaine du packaging pour la sortie de Skeleton Krew, comme en témoigne la petite bande dessinée livrée avec le logiciel qui vous introduit dans les méandres d'un scénario aussi complexe qu'une partie de "pile ou face". En gros, SK retrace votre quête, d'un genre particulièrement sanglant, sur les traces d'un gros vilain-pas-beau du nom de Moribund Kadaver. Avide de destruction et assoiffé de sang, ce nécromancien a lancé sur Monstrocity ses légions de monstres. Comme ça, par pure méchanceté. Pour les terriens, une seule alternative : une équipe de redoutables mercenaires cryogénisés, en attendant qu'un cas de force majeure se présente, les Skeleton Krew.

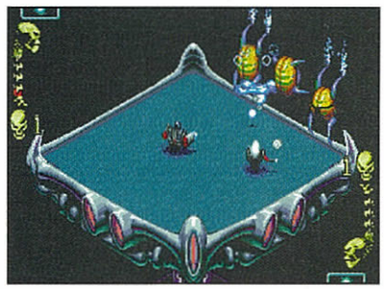
Bon plan, SK offre la possibilité à deux joueurs de prendre part à l'action. Parmi les trois mercenaires composant l'équipe, chacun choisira donc le sien avant de partir au carnage.

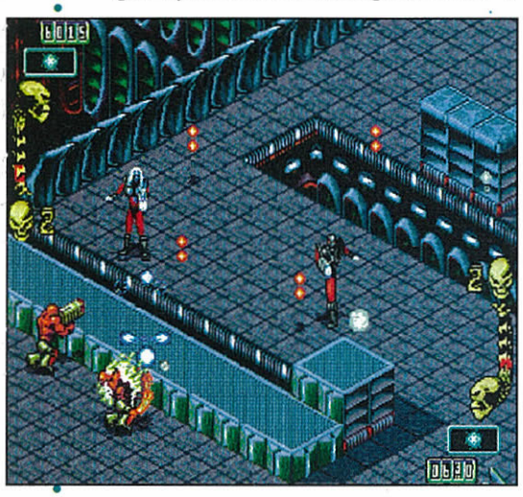
Les premières minutes de jeu ne laissent aucun doute quant à la nature de SK, il s'agit bien là d'un shoot'em up pur et dur, en 3D isométrique. Le but de chacun des six niveaux qui composent le jeu est particulièrement subtil, puisqu'il s'agit de buter tout le monde ! De temps en temps, pour se changer les idées, on peut aussi tirer sur une porte ou un objet quelconque, mais très vite on revient à ses premières amours, la baston !

Rien d'exceptionnel donc dans le style du jeu proprement dit, mais rien non plus, et c'est déjà plus gênant, dans sa réalisation. Développement conjoint sur Megadrive oblige, la palette de couleurs fait preuve d'une grande pauvreté, même si les graphistes de SK ont réussi à tirer pleinement parti d'un aussi maigre nombre de couleurs. L'animation, bien que correcte, ne fait pas non plus preuve de génie, surtout lorsque l'écran se surcharge des tirs des uns et des autres. Enfin, la bande sonore est réduite à sa plus simple expression, avec des bruitages succincts et UNE seule et unique rythmique lors des (fréquents) accès disque. Skeleton Krew reste cependant un jeu défoulant et rigolo, surtout à deux, pourvu que l'on n'accorde pas trop d'importance à cette !*§# de sous-exploitation de plus en plus chronique chez Core ! La prochaine fois, je serai moins indulgent. À bon entendeur...

EDITEUR : Core Design • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00 • NOTICE VF, 2 joueurs • PRÉVU SUR : Megadrive.

**Un shoot'em up classique, divertissant mais guère exceptionnel.**





| | | |
|---|---|---|
| INTERET | 72 | A1200 |
| TECHNIQUE | 65 | |

**+**

325 morts à la seconde ! L'immensité des niveaux. Le mode "deux joueurs".

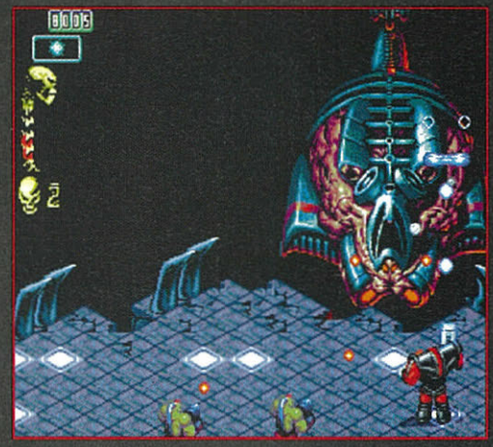
**-**

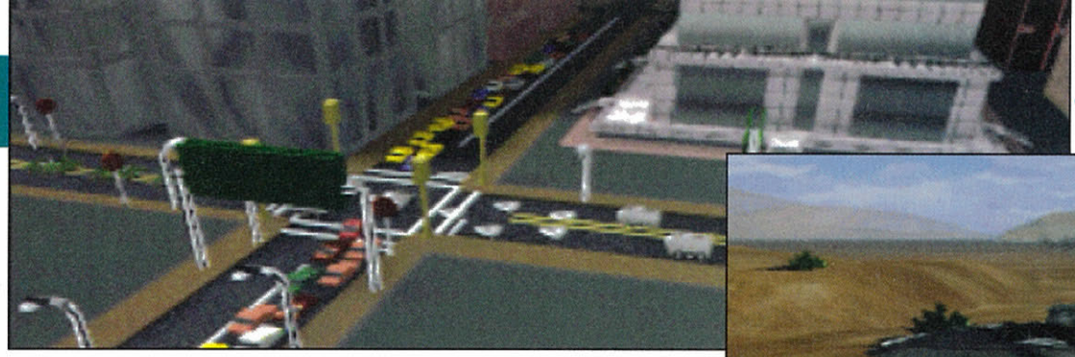
Pas d'installation sur HD ! Bande sonore minimale. Les petits ralentissements ponctuels de l'animation.

| | | |
|---|---|---|
| INTERET | 80 | CD32 |
| TECHNIQUE | 75 | |

**CD32... Dernière minute... Version CD32...**

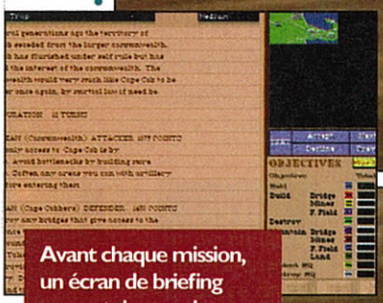
Si la version CD32 qui nous est parvenue en toute dernière minute souffre toujours de la même piètre exploitation de la palette de couleurs, elle résout tout de même un certain nombre des problèmes de sa devancière. Grâce à une judicieuse exploitation du joypad de la CD32 (toutes les fonctions sont réparties sur les quatre boutons), le logiciel devient bien plus ergonomique. De plus, les accès disques ultra-lents dont je me plaignais un peu plus haut, n'ont ici plus lieu d'être, CD oblige. Une frustration de moins, c'est toujours ça de pris. Enfin, SK CD32 bénéficie de musiques de qualité CD assez sympa, rehaussant grandement l'ambiance sonore. À part cela, rien de changé, on peut sans doute déplorer l'absence d'introduction ou de séquences intermédiaires supplémentaires. Quoi qu'il en soit, la version CD32 de SK est supérieure à son homologue A1200, c'est une évidence.











Avant chaque mission, un écran de briefing permet de prendre connaissance des objectifs à atteindre. Le texte (qui devrait être en français), est aussi repris en voix digitalisées.



## Front Lines

PC CD-ROM

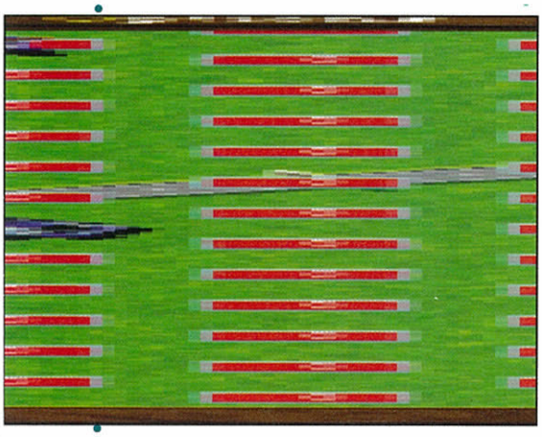
# Le S-VGA fait bonne impression

MOULINEX

*Fini le temps des wargames moches et réservés à une élite. Avec Front Lines, on peut enfin bénéficier d'un affichage beau comme tout, d'autant que le mode S-VGA affine encore l'ensemble.*

Ça se passe dans le futur. Je ne sais pas si c'est en 2169, mais c'est dans le futur. Entre nous, j'espère que ce futur-là est assez lointain, parce que les coupures de presse apparaissant pendant la séquence d'introduction sont loin d'être réjouissantes. C'est même assez glauque dans le genre. Je vous passe les détails, mais c'est la guerre. Dans le cas qui nous intéresse, c'est plutôt une bonne nouvelle, remarquez, puisque Front Lines est un wargame. Alors forcément, on est certain de bénéficier d'un minimum d'action, contrairement à ce qui se serait passé si le jeu s'était déroulé en temps de paix. Après la séquence montrant les coupures de presse (au fait, c'est en 2020), paf ! encore une scène d'intro, mais en 3D cette fois-ci. Le phénomène est assez courant pour qu'on n'en fasse pas une tartine à chaque fois, mais figurez-vous que pendant le jeu, vous allez retrouver la 3D en question. Elle apparaît sous forme de menus ou de superbes images intro, et aussi à la fin de chaque mission, en animation. Dans ce jeu, qui comporte une bonne trentaine de batailles, vous dirigez des armées composées de véhicules ultra modernes. Suivant le camp ou les conflits, les engins oscillent entre le char d'assaut équipé de lasers ou carrément le truc ultra design, genre fer à repasser sur coussin d'air, également équipé de lasers. En tout, une quinzaine d'armes sont utilisables en fonction de la complexité du scénario choisi.

La partie, qui se déroule par tours, utilise le principe des hexagones pour








Pour les nostalgiques ou plus certainement par commodité, il est possible de faire apparaître les hexagones.


GLOBAL TIMES

Cartel builds Militia

Global Peace Threatened



Lorsqu'on maîtrise bien les raccourcis claviers, le terrain peut être affiché en plein écran.

gérer les déplacements. L'affichage, en S-VGA, ne montre pas les fameux nids d'abeille, mais une option permet de les faire apparaître. Bien que d'un emploi simple, qui rappelle un peu les jeux de type Battle Isle ou Perfect General, Front Lines dispose d'un nombre important d'options. Bon point, des raccourcis clavier donnent la possibilité de jouer très rapidement. Cela permet ainsi de bénéficier de l'affichage en plein écran en se passant des menus.

Au début de chaque partie, on place ses véhicules si on le souhaite, ou bien on s'en tient à la configuraton par défaut. Ensuite, la partie se déroule selon le schéma classique : déplacement, puis tir. L'adversaire, géré par l'ordinateur, ou humain via modem, en fait de même. Suivant la façon dont le jeu a été configuré, on peut ou non apercevoir facilement l'adversaire sur la carte, tenir compte des problèmes d'axe de tir, etc. Graphiquement, tout cela est superbe, même si l'on peut regretter que les terrains utilisent tous la même palette de couleurs. En revanche, à part les voix digitalisées (en anglais) et quelques bruitages bienvenus, la bande son est assez pénible. Bref, beaucoup plus de bon que de mauvais pour ce jeu simple d'emploi et attrayant.

EDITEUR : Impressions • DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft (1) 48.18.58.00 • CONFIG : 386 DX VESA CD-ROM

**Ce mélange de Perfect General et de Battle Isle est très réussi, mais Impressions nous avait habitués à plus de créativité.**

## tips

- TIPS TECHNIQUE: N'OUBLIEZ PAS DE CHARGER VOTRE DRIVER VESA AVANT DE LANCER LE JEU.
- TIPS JEU: PENDANT LA PHASE DE DÉPLACEMENT, LES CHARS PEUVENT ROULER SUR LES UNITÉS D'INFANTERIE AFIN DE LES APPLATIR.

## REMARQUES

***Nous avons testé la version anglaise, mais l'éditeur nous a promis que le jeu serait traduit.***

| INTERET | 85 |
|---|---|

\+

Le mode S-VGA
Le nombre de missions
Les scènes cinématiques
Les raccourcis clavier

\-

La musique.

| TECHNIQUE | 80 |
|---|---|


# Le plus grand magasin de Micro-Informatique de Paris

## Jeux Vidéo

Consoles, logiciels et accessoires.

## Micro

Les plus grandes marques.
Une micro-assistance.
Les Initiations Mac & PC.
Presse et librairie micro.
Espace simulateurs de vols.
**Logiciels** : jeux, éducatifs, bureautique, utilitaires.

## Multimédia

CD-I, CD-ROM,
cartes sonores & vidéo,
enceintes acoustiques et casques...
Espaces de démonstrations.




forums innovations

*Du jeudi au samedi, découvrez sur grand écran les dernières nouveautés présentées par des spécialistes.*

**Les mercredis, de 14h à 18h, présentations de nouveaux jeux micro et vidéo**

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

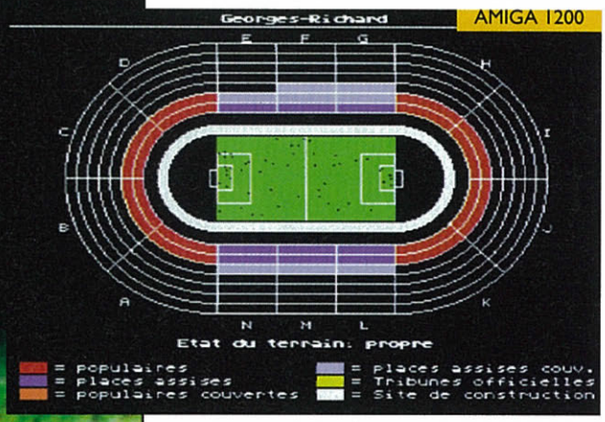
fnac

**MÉTRO :** *Cluny-La Sorbonne*, ligne 10.
**RER :** *Saint-Michel*, ligne B et C.
**PARKINGS :** *Soufflot, Lagrange, St-Germain.*
**BUS :** 24, 47, 63, 86, 87, arrêts *Cluny* et *Dante.*

PC CD-ROM

*Malgré un aspect simulation économique des plus réussis, plus proche de la réalité que jamais, Carton Rouge souffre du même mal que la majorité des softs de management de football : des scènes de match désastreuses.*

AMIGA 1200




# Carton Rouge

**PC CD-ROM-AMIGA 1200**

PC CD-ROM



PC CD-ROM



# GoOooAall !

**PINKY**

C'est toujours la même histoire... À chaque nouvelle simulation de management d'équipe de football, des sourires fleurissent sur les visages de tous les membres de la rédaction de Joystick. Sur le mien, bien sûr, dans l'espoir que se réalise enfin mon fantasme secret, une simul. intéressante ET belle. Sur ceux des autres, les sourires sont bien plus sardoniques, avec un mélange d'amusement et de pitié devant l'intérêt que je porte à "des trucs aussi monstrueusement chiants". Remarquez, ça ne me dérange pas, mieux vaut passer pour un obscur illuminé (!) et récupérer les tests de tous ces jeux, plutôt que l'inverse, non ?
C'est donc ainsi que s'est retrouvé, sur mon bureau, un sympathique vendredi soir (pléonasme), le dernier logiciel d'Ascon, Carton Rouge. Pour ces spécialistes de la simulation économique (ils comptent déjà à leur actif Patrician), la réalisation d'un tel logiciel semblait aisée. C'est donc avec une impatience difficilement maîtrisée, que j'ai installé le logiciel sur nos Amiga 1200 et PC.

## Un environnement des plus réalistes

Cette opération effectuée, l'apparition des premiers menus laisse présager une suite des réjouissances, euh, réjouissante. À la manière d'Origin, toutes les options et actions que vous pouvez effectuer sont en effet dissimulées dans des décors de toute beauté (en VGA sur PC et en AGA sur A1200). Le bureau où une vue de trois quarts de votre stade révèle, lorsque l'on y promène la souris, des options qui s'affichent sous forme de texte au bas de l'écran. De plus, tout cela semble bigrement complet, car de la négociation des contrats avec les joueurs aux entraînements en passant par les travaux d'aménagement du stade, tout ce qui fait le lot quotidien d'un club de football figure dans Carton Rouge. La lecture du manuel m'apprend de surcroît que la psychologie des joueurs est particulièrement bien étudiée. Ainsi, en dehors de sa valeur initiale, chaque athlète possède une variable "forme" assujettie à de nombreux facteurs. Leur moral baisse s'ils ne jouent pas, mais également s'ils s'aperçoivent qu'un autre joueur, de valeur égale, est mieux payé, ou encore s'ils ont raté un penalty durant le match précédent. Miam, que tout cela semble alléchant ! Vite, j'examine mon équipe afin d'en extraire la substantifique moëlle, comprenez réa-

PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| INTERET | 80 |
| TECHNIQUE | 50 |

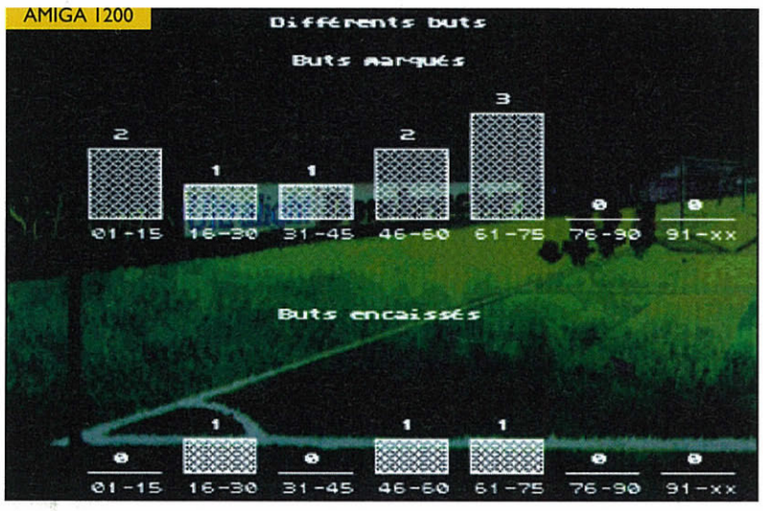
**+** L'exhaustivité des options présentes.

**-** Les scènes de match ratées.

AMIGA 1200

| | |
|---|---|
| INTERET | 80 |
| TECHNIQUE | 60 |

AMIGA 1200



liser ma sélection pour le Monaco/Metz qui approche à grands pas, puis détermine de l'entraînement à suivre avant la confrontation (comme le match se déroule à domicile, je choisis d'aligner une équipe à vocation offensive, puis fais travailler en priorité le jeu collectif, les dribbles ainsi que la forme physique), et enfin, le match peut démarrer sous les acclamations de la foule !

## La prochaine fois, je mords !

Le problème, c'est que la foule en question doit bien être la seule à se réjouir, parce que le joueur, lui, serait plutôt du genre dégoûté. À l'écran, les minutes défilent, accompagnées de commentaires sur le déroulement de la partie s'inscrivant au bas de l'écran, ainsi que de petites séquences animées lors des actions chaudes. D'où vient le hic, me direz-vous ? Tout d'abord, alors que le reste du jeu est assez correctement traduit, la description des actions comporte quelques lacunes de taille. Cela donne des phrases comme "Tête de Oruma contre le poteau", qui ont au moins le mérite de faire rire l'utilisateur. Plus grave, en revanche, sont les séquences d'action animées. Graphisme laid, animations sommaires et manque de variété sont autant de lacunes qui empêchent Carton Rouge d'atteindre le statut de "simulation de management d'équipe de football ultime". Bref, c'est comme d'habitude, tous les espoirs générés par la partie gestion sont anéantis par la représentation des matches. En réalité, emporté par ma colère, j'exagère un peu, le soft demeure très intéressant en dépit desdites séquences, mais quel gâchis !

EDITEUR : Ascon • DISTRIBUTEUR : Silmarils • TÉL : (1) 60.17.15.24. • NOTICE : V.F. • NBRE DE JOUEURS : 4

**Un logiciel passionnant, pourvu que l'on n'accorde pas trop d'importance aux séquences animées qui sont censées représenter le déroulement du match.**
**Sur PC CD-Rom, les matches sont accompagnés de commentaires digitalisés effectués par Didier Roustan. Un petit plus rigolo.**




# The Big Red Adventure

PC

# La Russie capitalisée

LEO DE URLEVAN

***Ce soft est la suite d'un jeu intitulé "Nippon Safes Inc" sorti il y a deux ans sur Amiga. Votre périple se déroulera dans la nouvelle Russie avec les problèmes qu'elle traverse actuellement.***



Tout le monde le sait, la Russie est au plus mal. Face à cet état des choses, des militaires veulent réinstaurer le régime communiste. L'introduction nous montre des généraux en pleine réunion en train de mater "Le Cuirassé Potemkine", avec la célèbre scène du landeau dévalant les marches. Dans ce jeu, vous incarnerez trois personnages non pas comme dans Day of the Tentacle, en passant d'un joueur à l'autre, mais les uns après les autres, chapitre après chapitre. Le premier est un petit génie de l'informatique, Doug Nuts, dont le hobby secret est de piquer des œuvres d'art dans des musées. Le deuxième est un ancien boxeur, crétin fini répondant au doux nom de Dino Fagoli. La troisième – eh oui, c'est une femme – est Donna Fatale, ancienne strip-teaseuse. Il paraît que ces trois individus vont sauver la Russie. J'demande à voir.

Si les décors sont mignons, ultra beaux même, ils ne suffisent pas du tout à combler tous les défauts techniques. Le jeu est "buggé" à mort (il a été testé sur plusieurs ordinateurs). L'équipe de programmation est italienne – je n'ai rien contre les Italiens, loin de là, mais la totalité du jeu n'a pas été traduite (en version finale) – et de-ci de-là vous aurez droit à des bribes de cette langue. L'installation se passe pourtant très bien : le programme détecte un nombre impressionnant de cartes vidéo, vous renseigne sur la mémoire... Pas de conflit apparent, donc, et puis bing, ça plante lamentablement ! Passons sur le fait qu'il faut 60 Mo sur disque dur pour ne plus avoir à réinstaller le soft : effectivement, vous pourrez installer le logiciel quart par quart, selon les chapitres. Chaque sous-partie occupera donc 15 Mo sur votre disque, mais même cela, c'est un peu aberrant compte tenu qu'il existe de nos jours un support assez peu encombrant qui s'appelle le CD-Rom. C'est peut-être nouveau, voire




inconnu pour certains, mais d'autres savent l'utiliser autrement que des enjoliveurs pour roues de bagnole. Le scénario est affligeant de bêtise, tant les actions à faire sont illogiques. Exemple : utilisez le magnéto-cassette sur la télécommande de la télé, et vous obtiendrez un modem en le branchant sur l'ordinateur. Allez, pour rire, un autre : reprogrammez une cartouche de jeux vidéo, et utilisez-la sur un distributeur de billets de banque et vous aurez du pognon. Étonnant, non ? Et tout le jeu est comme cela, avec de temps à autre un sursaut de logique. Les musiques sont très crispantes ou assez entraînantes, pas de demi-mesure. De temps à autres, quelques sons étranges du genre "crrraaaoouuuiiiik" sont émis par les enceintes. Vu la réalisation générale du soft, faut pas chercher à comprendre. C'est une honte de sortir un produit aussi peu "débuggé" !

**Une réalisation et un scénario catastrophiques pour un jeu qui aurait pu être sympatique.**

EDITEUR : Dynabite
DISTRIBUTEUR : Core Design
TÉL : (19) 44.13.32.29.77.97. (Angleterre)
NOTICE : Français,
NBRE DE JOUEURS : 1
CONFIG RECOMMANDÉE : 486 avec 4 Mo et 60 Mo sur disque dur pour une installation complète + SVGA. Disponible.

## REMARQUE

***Tips technique : Réécrivez le jeu vous-même.***
***Tips jeu : Pour sortir de l'hôtel, donnez la clé au réceptionniste. Pour avoir de l'argent, utilisez l'antenne télé sur le pèse-personne. Ceci fait, achetez les journaux après les avoir examinés.***

INTERET 65

\+ Graphisme très mignon en SVGA.

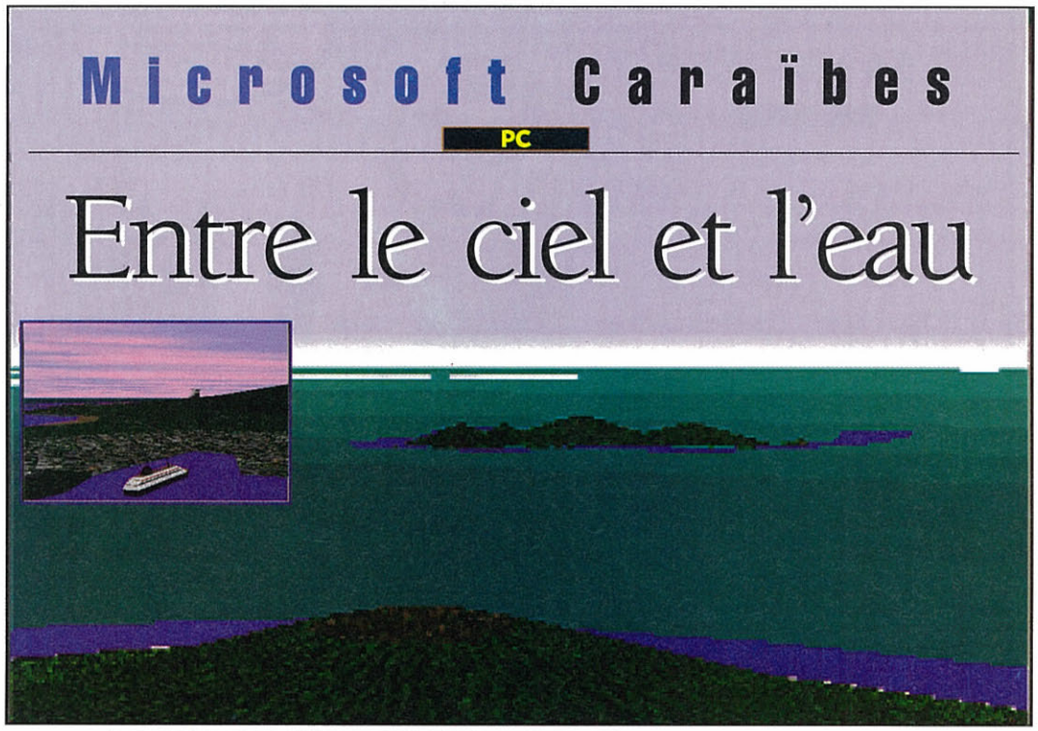
\- Incohérences, bugs. Tout n'a pas été traduit.

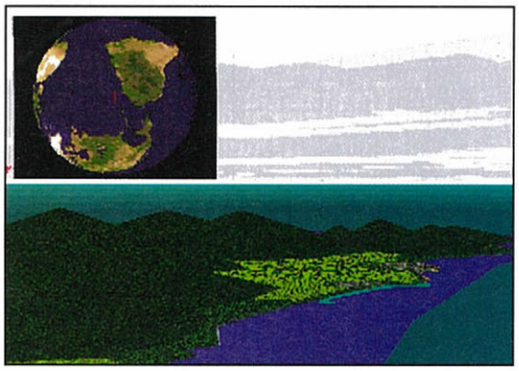
TECHNIQUE 45

# Microsoft Caraïbes

PC

# Entre le ciel et l'eau





On bénéficie de trois couleurs pour la mer.

INTERET 88

\+

Les montages
Les îles
Les objets 3D.

\-

La modélisation parfois sommaire

TECHNIQUE 78

**Mieux fini et plus vaste que son équivalent nippon, Microsoft Caraïbes est une bonne surprise.**

Bon, c'est bien gentil de passer d'un aéroport à l'autre, mais à moins d'être un passionné du plan de vol prêt à traverser les États-Unis sans visu en sautant d'un point NAV à l'autre, il faut avouer qu'on aimerait parfois rencontrer plus de difficulté. C'est possible grâce à Microsoft Caraïbes. Je ne vous apprends rien, les Caraïbes sont, comme le Japon, formées d'une suite de petites îles, le plus souvent composées de massifs volcaniques. Du coup, c'est un vrai plaisir de voler dans ces régions, d'autant qu'il est possible, par des sauts de puce successifs, de passer d'une île à l'autre. À condition de veiller à disposer de carburant et de se renseigner sur la longueur des pistes (les petits aéroports étant souvent dépourvus de citernes), on peut véritablement envisager des voyages étonnants. Pour s'en convaincre, il n'est que de regarder une carte. En partant de Curaçao, au-dessus du Venezuela, direction Trinidad, après une escale aux îles Margarita. Ensuite, Grenada, puis, au choix, Saint-Vincent ou la Barbade. Le temps de survoler Sainte-Lucie, et nous voilà au Lamentin, l'aéroport de Fort de France, à la Martinique. Cap sur le Mont Pelé, pensée émue en passant au-dessus d'Anse Couleuvre et Anse à Voile, et s'il fait beau, la Dominique apparaît. En route pour la Guadeloupe, Antigua, saut de puce à Saint-Barthélemy, et en quittant Anguilla voici venir les îles Vierges, Porto Rico et enfin la République Dominicaine ou Haïti. Pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Après un petit détour en Jamaïque, nous rentrons dans la baie de Guantanamo et atterrissons à Cuba. Puis cap sur les Everglades, et après un virage serré, survol de la Floride pour arriver au-dessus de Miami Beach. Je pourrais aussi vous conseiller la multitudes de petites îles qui prolongent les Bahamas, ou bien vous inviter à découvrir plus avant les Antilles, véritable dentelle posée sur l'eau.

## De nouvelles textures

Bien que Microsoft Caribbean utilise le même moteur que Paris ou New-York, on peut observer, plus que dans Japon encore, quelques sites texturés afin de simuler la forêt dense ou les massifs rocheux. Cela dit, quelques petites erreurs sont à signaler : au pied des volcans, les plages sont gris cendre et non pas blanches. De même, le relief semble parfois sommairement rendu. La Martinique, par exemple, est en réalité plus vallonnée que FS5 ne nous le montre. Cela dit, les îles sont suffisamment accidentées pour que l'intérêt s'en trouve grandement rehaussé. En attendant que BAO commercialise FS Flight-Shop, on pourra donc utiliser son fidèle Cessna 172 pour virevolter entre fonds et monts.

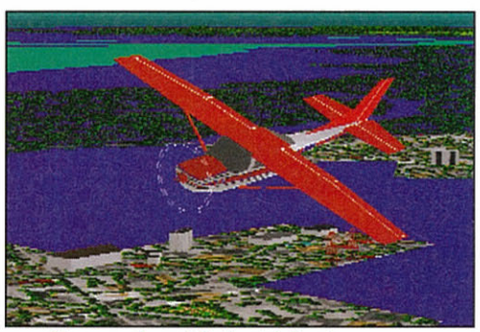
Visuellement, de nombreux objets 3D rajoutent, s'il en est besoin, de l'intérêt à ces scènes : bateaux de croisières dont les hublots s'illuminent la nuit, grues sur les ports, voiliers gigantesques, grandes antennes signalées la nuit. Autre caractéristique : l'eau bénéficie de trois couleurs, afin de recréer les nuances des baies. À Miami Beach, un friselis immaculé symbolise les rouleaux, et la plage est ombrée. Contrairement à Microsoft Japan, pas de débauche de lumières la nuit venant ralentir le vol. Petit défaut cependant : peu de scènes cinématiques aériennes. On aurait aimé voir un peu plus de mouvement sur les pistes et aux abords des aéroports. Bref, excepté quelques petits défauts, voilà un produit vraiment réussi. Certes, la réussite tient au moins autant à la particularité géographique des lieux qu'à Microsoft, mais qu'importe, le principal est que l'acheteur s'y retrouve, ce qui est ici le cas.



***Avec Japon, les amateurs de sensations fortes sont gâtés, mais sans conteste, Caraïbes est plus étendu et plus détaillé.***

**MOULINEX**

GENRE : Addenda • EDITEUR : Microsoft Home • DISTRIBUTEUR : Microsoft (16) 68.86.46.46 • NOTICE : VF, 2 joueurs, 486 DX 66, dispo sur PC



**Ce grand port industriel est "décoré" de grues et de bâtiments d'un look inconnu jusqu'alors.**

# VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

## WIAL FRANCE S.A.R.L.

**Tél.: (1) 39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

*Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :* 2,19 FF mn

**3615 ALLGAMES*WIAL**

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

### IBM PC & COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| 1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5 | MF 319 |
| ALADDIN 3,5 | VF 249 |
| ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5 | MF 259 |
| **AL-QUADIM 3,5** | **VF 279** |
| ACES OF THE DEEP 3,5 | VF 299 |
| **ACROSS THE RHINE 3,5** | **NC** |
| ALIEN LEGACY 3,5 | MF 289 |
| AL-QADIM 3,5 | VF 299 |
| ARCHON ULTRA - SSI - 3,5 | 249 |
| ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5 | MF 299 |
| ARMORED FIST 3,5 | MF 339 |
| BATTLE BUGS 3,5 | VF 299 |
| BATTLEISLE II 3,5 | VF 345 |
| **BLACK SECT 3,5** | **VF 269** |
| **BLACKHAWK 3,5** | **VF 299** |
| BLOODNET 3,5 | 379 |
| BLUE FORCE 3,5 | MF 299 |
| BREAKTHRUE 3,5 | MF 199 |
| **BUREAU 13 3,5*** | **VF 325** |
| CANNON FODDER II 3,5 | VF 229 |
| **CARTON ROUGE 3,5** | **VF NC** |
| CHAOS ENGINE 3,5 | MF 245 |
| COLONIZATION 3,5 | VF 335 |
| **DARK LEGIONS 3,5** | **279** |
| **DARKSUN II - SSI - 3,5** | **NC** |
| DAWN PATROL 3,5 | VF 349 |
| DAY OF THE TENTACLE 3,5 | VF 339 |
| DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA) | MF 219 |
| DETROIT 3,5 | VF 349 |
| D O O M II 3,5 | 329 |
| DREAMWEB 3,5 | MF 345 |
| DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5 | VF 299 |
| **DUNGEON MASTER II 3,5** | **NC** |
| EMPIRE SOCCER 94 3,5 | VF 279 |
| ECSTATICA 3,5 | VF 345 |
| **ELITE III 3,5*** | **VF 325** |
| EVASIVE ACTION 3,5 | MF 275 |
| F-14 FLEET DEFENDER 3,5 | MF 299 |
| FIELDS OF GLORY 3,5 | VF 269 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5 | MF 279 |
| **FINAL APPROACH 3,5** | **NC** |
| FLASHBACK 3,5 | MF 229 |
| **FLICHT OF AMAZON QUEEN 3,5** | **NC** |
| **FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5** | **219** |
| GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5 | VF 259 |
| GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5 | MF 299 |
| **HOKUM KA-50 3,5*** | **MF 299** |
| IN EXTREMIS 3,5 | VF 259 |
| INHERIT THE EARTH 3,5 | 299 |
| IRON CROSS 3,5 | 299 |
| **JORUNE -ALIEN LOGIC- 3,5** | **NC** |
| KICK OFF III 3,5 | VF 279 |
| KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5 | VF 299 |
| **LANDS OF LORE 3,5** | **VF 295** |
| LEISURE SUIT LARRY VI 3,5 | VF 299 |
| LE MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.) | VF 339 |
| LODE RUNNER 3,5 | MF 269 |
| LUCASARTS HEROES 3,5 | VF 339 |
| MAITRES DE L'AVENTURE 3,5 | VF 259 |
| MASTER OF ORION 3,5 | MF 299 |
| MICROMACHINES 3,5 | MF 239 |
| **NASCAR RACING 3,5** | **VF 289** |
| **NCAA BASKETBALL 3,5** | **MF 309** |
| **ONE MUST FALL 3,5** | **MF 299** |
| O.M. SUPER FOOTBALL 3,5 | VF 235 |
| OVERLORD 3,5 | 279 |
| OVERLORD 3,5 | VF 339 |
| PACIFIC STRIKE 3,5 | VF 325 |
| PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5 | VF 149 |
| PINBALL DREAMS II DATA DISK 3,5 | MF 199 |
| PINBALL FANTASIES 3,5 | VF 239 |
| **PIZZA TYCCON -MICROPROSE- 3,5** | **NC** |
| POLICE QUEST IV 3,5 | VF 299 |
| POWER DRIVE 3,5 | MF 225 |
| PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5 | MF 169 |
| PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 | MF 159 |
| PROJECT NOMAD 3,5 | MF 229 |
| QUARANTINE 3,5 | VF 299 |
| RAVENLOFT 3,5 | VF 299 |
| RED HELL 3,5 | MF 319 |
| RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA | VF 289 |
| ROI LION 3,5 | MF 199 |
| SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5 | VF 319 |
| SETTLERS 3,5 | VF 345 |
| SHADOWCASTER 3,5 | MF 279 |
| SIM CITY 2000 3,5 | VF 289 |
| SIM CITY 2000 SCENERY 3,5 | VF 155 |
| **SIMON THE SORCEROR II 3,5** | **NC** |
| **SPEEDDRACER 3,5** | **MF 229** |
| SSN-21 SEAWOLF 3,5 | MF 299 |
| STARLORD 3,5 | VF 299 |
| **STRONGHOLD 3,5 + VEIL OF DARKNESS 3,5** | **VF 299** |
| STUNT ISLANDS 3,5 | VF 299 |
| SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5 | VF 269 |
| **SUPER KATRS 3,5*** | **MF 349** |
| SYNDICATE 3,5 | VF 285 |
| SYSTEM SHOCK 3,5 | VF 299 |
| T.F.X. 3,5 | MF 319 |
| TIE FIGHTER 3,5 | VF 335 |
| **THE BIG RED ADVENTURE 3,5** | **NC** |
| **THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5** | **NC** |
| THEME PARK 3,5 | VF 339 |
| TRANSPORT TYCOON 3,5 | VF 329 |
| UFO - MICROPROSE - 3,5 | VF 299 |
| ULTIMA VIII PAGAN 3,5 | VF 365 |
| ULTIMA VIII SPEECH 3,5 | VF 135 |
| **WACKY WHEELS 3,5** | **NC** |
| WARCRAFT 3,5 | MF 345 |
| **WARRIORS 3,5** | **NC** |
| WING COMMANDER ARMADA 3,5 | MF 269 |
| WINTER OLYMPICS 3,5 | VF 225 |
| X-WING - LUCASFILM - 3,5 | MF 335 |
| ZEPPELIN 3,5 | 295 |

### BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| ACES OF THE PACIFIC 3,5 | VF 195 |
| ACES OVER EUROPE 3,5 | 139 |
| **BARDS TALE 3 5,25** | **MF 79** |
| BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5 | 119 |
| **BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5** | **MF 189** |
| CHESS MANIAC 3,5 | MF 179 |
| CORRIDOR 7 3,5 | MF 139 |
| CURSE OF ENCHANTIA 3,5 | 159 |
| DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5 | VF 179 |
| DUNE II 3,5 | 149 |
| EVAN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5 | VF 129 |
| F-15 STRIKE EAGLE III 3,5 | MF 189 |
| FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5 | MF 175 |
| FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5 | 179 |
| GABRIEL KNIGHT 3,5 | 149 |
| GENESIA 3,5 | 139 |
| GOAL 3,5 | 139 |
| **HARPOON 5,25** | **MF 79** |
| HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5 | MF 189 |
| HEIMDALL II 3,5 | MF 129 |
| HOOK 5,25 | MF 99 |
| HUMANS 3,5 | 99 |
| INCA II - WIRACOCHA 3,5 | VF 139 |
| JIMMY CONNORS TENNIS 3,5 | 99 |
| LASER SQUAD 5,25 | MF 149 |
| LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5 | VF 169 |
| **LEGACY-MICROPROSE 3,5** | **VF 149** |
| MANHUNTER NEW YORK 3,5 | MF 149 |
| **NICK FALDO GOLF 3,5** | **MF 169** |
| PGA GOLF PLUS 5,25 | MF 69 |
| POLICE QUEST II 3,5 | MF 149 |
| POLICE QUEST IV 3,5 | 149 |
| POWERMONGER 3,5 | 149 |
| **PREHISTORIC II 5,25** | **MF 199** |
| **PREMIER MANAGER III 3,5** | **189** |
| **RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5** | **MF 149** |
| **RALLY 3,5** | **VF 159** |
| REACH FOR THE SKIES 3,5 | 139 |
| RETURN OF THE PHANTOM 3,5 | MF 179 |
| ROBINSON'S REQUIEM 3,5 | VF 169 |
| SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5 | 159 |
| SHERLOCK HOLMES 5,25 | MF 89 |
| SIM LIFE 3,5 | 125 |
| SPACE CRUSADE 3,5 | MF 99 |
| **SPACE QUEST IV 5,25** | **VF 125** |
| SPECIAL FORCES 3,5 | 169 |
| SPEED BALL II 3,5 | MF 79 |
| THEATRE OF WAR 5,25 | MF 79 |
| THEIR FINEST HOUR 3,5 | 139 |
| TORNADO 3,5 | 169 |
| ULTIMA UNDERWORLD 3,5 | 149 |
| WILLY BEAMISH 3,5 EGA | VF 125 |
| WING COMMANDER I 3,5 | 139 |
| WIZKID 3,5 | MF 135 |
| **WORLD CUP 94 3,5** | **MF 129** |
| WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5 | MF 119 |
| YO JOE ! 3,5 | MF 145 |
| X-MAS LEMMINGS 3,5 | VF 119 |

### CD ROM PC

| | |
|---|---|
| 10TH ANNIVERSAIRE | VF 269 |
| ACES OF THE DEEP | VF 329 |
| **ACROSS THE RHINE*** | **NC** |
| **ACTION SOCCER** | **NC** |
| AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET | 369 |
| ALL NEW WORLD OF LEMMINGS | MF 289 |
| ALONE IN THE DARK II | VF 359 |
| ALONE IN THE DARK III | VF 379 |
| **AL-QADIM** | **VF 269** |
| ARMORED FIST | MF 375 |
| **BATTLE ISLE II** | **VF 359** |
| **BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER** | **VF 319** |
| **BIOFORGE** | **NC** |
| **BUREAU 13*** | **VF 329** |
| **BURNING STEEL II** | **179** |
| BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE | MF 319 |
| **CARTON ROUGE** | **VF 299** |
| CENTRAL INTELLIGENCE | MF 309 |
| **CHAOS CONTROL*** | **VF 359** |
| CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH | 199 |
| CINEMANIA 94 - MICROSOFT - | 499 |
| CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE | MF 239 |
| COLONIZATION | VF 339 |
| COMANCHE + MISSIONS | 385 |
| COMMANDER BLOOD | VF 335 |
| CONSPIRACY KGB | VF 345 |
| CREATURE SHOCK | VF 345 |
| CRIME PATROL | 389 |
| CRITICAL PATH | 179 |
| CRUISE FOR A CORPS | 139 |
| **CYBERIA** | **MF 409** |
| **CYBERWAR** | **VF 369** |
| **CYCLEMANIA -ACCOLADE** | **MF 169** |
| CYCLONES -SSI- | MF 299 |
| DARK LEGIONS | 269 |
| **DARK SUN II -SSI** | **NC** |
| DAY OF THE TENTACLE | VF 339 |
| D-DAY 6 JUIN 1944 | VF 359 |
| **DARK FORCES*** | **VF 369** |
| DAWN PATROL | MF 339 |
| **DEATH GATES** | **NC** |
| **DELTA V*** | **MF 339** |
| **DESCENT*** | **MF 335** |
| **DESERT STRIKE** | **169** |
| DIGITAL LOVE | MF 159 |
| DIGGERS | 129 |
| **DISCWORLD** | **NC** |
| DOOM II | 399 |
| DOOM UTILITIES | 199 |
| DRAGON LORE | VF 349 |
| DRAGONSPHERE | MF 319 |
| DREAMWEB | MF 345 |
| **DUNGEON MASTER II** | **NC** |
| EARTHSIEGE | VF 299 |
| ECSTATICA | MF 299 |
| **ELITE III*** | **VF 329** |
| EYE OF BEHOLDER I | 139 |
| F-14 FLEET DEFENDER GOLD | MF 299 |
| FALCON 3.0 GOLD | MF 309 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | VF 289 |
| **FLIGHT UNLIMITED** | **NC** |
| FORMULA 1 GRAND PRIX | 189 |
| **FRONT LINE** | **NC** |
| FRONTIER COMPILATION | MF 345 |
| GABRIEL KNIGHT | VF 319 |
| GENESIA | VF 279 |
| GOBLINS | MF 259 |
| GOBLINS II | VF 289 |
| GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - | MF 299 |
| GREMLIN COLLECTION | 119 |
| HAMMER OF THE GODS | 299 |
| **HARPOON CLASSIC** | **249** |
| HEIMDALL II | VF 309 |
| **HELL** | **VF 379** |
| INDIANA JONES III | VF 139 |
| **INDY CAR RACING + TAPIS SOURIS** | **199** |
| INFERNO | VF 345 |
| **IRON ASSAULT*** | **VF 349** |
| IRON HELIX | 199 |
| ISHAR 3 | VF 289 |
| IT CAME FROM THE DESSERT | 95 |
| **JORUNE -ALIEN LOGIC** | **NC** |
| JOURNEY MAN PROJECT | 299 |
| **KING QUEST COLLECTOR 1-6** | **249** |
| KING'S QUEST VI | MF 319 |
| KING'S QUEST VII | VF 345 |
| KYRANDIA II - HAND OF FATE - | VF 299 |
| **KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE** | **VF 299** |
| LANDS OF LORE | VF 299 |
| LEISURE SUIT LARRY 6 | VF 329 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | VF 399 |
| LOOM | 299 |
| **LOST EDEN** | **NC** |
| LOST IN TIME | VF 355 |
| LUCASARTS HEROES | VF 345 |
| MAD DOG MCREE II | 269 |
| MAGIC CARPET | VF 389 |
| MANTIS | MF 399 |
| **MARCO POLO*** | **VF 329** |
| **MASTER OF MAGIC** | **NC** |
| **MEGA RACE** | **MF 169** |
| **MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS** | **209** |
| MYST | MF 379 |
| **MYSTIC MIDWAY** | **MF 149** |
| **NASCAR RACING + TAPIS SOURIS** | **199** |
| NHL HOCKEY 95 | MF 325 |
| **NOCTROPOLIS** | **NC** |
| NOVASTORM | MF 299 |
| **OUTPOST + TAPIS SOURIS** | **199** |
| **OUTPOST PLANET PACK** | **NC** |
| **PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS** | **219** |
| PGA 486 TOUR GOLF | MF 345 |
| **PHANTASMAGORIA** | **NC** |
| PINBALL DREAMS DELUXE | MF 269 |
| POLICE QUEST IV | VF 329 |
| POWER DRIVE | MF 229 |
| **PRISONER OF ICE** | **NC** |
| PRIVATEER + MISSIONS | 389 |
| PROJECT NOMAD | MF 239 |
| PSYCHOTRON | MF 339 |
| QUARANTINE | VF 309 |
| QUEST & FUN | MF 219 |
| **QUEST FOR GLORY IV** | **MF 299** |
| RAVENLOFT | 329 |
| **RETRIBUTION** | **NC** |
| **RISE OF THE ROBOTS** | **VF 239** |
| **RISE OF THE TRIAD** | **NC** |
| ROBOCOP III + DUNE | 189 |
| ROYAL FLUSH PINBALL | 249 |
| SAM & MAX -HIT THE ROAD- | VF 345 |
| SHADOW OF THE COMET | VF 335 |
| **SIM CITY 2000 + TAPIS SOURIS** | **239** |
| **SIM CITY ENHANCED*** | **VF 389** |
| SIMON THE SORCEROR | VF 339 |
| **SIM TOWER** | **NC** |
| SPACE HULK | MF 359 |
| **SPACE PIRATES** | **NC** |
| SPACE QUEST COLLECTION 1-5 | MF 319 |
| SPACE SHUTTLE | 139 |
| SPACESHIP WARLOCK | MF 319 |
| SSN-21 SEAWOLF | VF 359 |
| STAR CRUSADER | MF 289 |
| **SYAR TRAK** | **NC** |
| **STAR TREK 25 TH ANNIVERSAIRE** | **VF 375** |
| **STAR TRAIL** | **NC** |
| STAR TREK - THE NEXT GENERATION | NC |
| **STONEKEEP*** | **VF 389** |
| STRICKE COMMANDER + PRIVATEER | MF 365 |
| **SUBWAR 2050 + TAPIS SOURIS** | **249** |
| **SUPER KARTS*** | **MF 355** |
| SUPER SKI PRO | MF 199 |
| **SYSTEM SHOCK** | **VF 349** |
| T.F.X. | VF 369 |
| **THE 7TH GUEST + TAPIS SOURIS** | **155** |
| **THE 11TH HOUR** | **NC** |
| **THE BIG RED ADVENTURE** | **NC** |
| **THE HORDE** | **299** |
| THEME PARK | VF 379 |
| **THE LAST DYNASTY** | **NC** |
| **TICONDEROGA** | **NC** |
| TORNADO | 189 |
| TRANSPORT TYCOON | VF 329 |
| UFO -MICROPROSE- | VF 279 |
| ULTIMATE FOOTBALL | 309 |
| UNDER A KILLING MOON | VF 399 |
| **US NAVY FIGHTERS*** | **VF 399** |
| **VIRTUAL VALERY** | **299** |
| WARCRAFT | MF 349 |
| **WARPLANES VOL. 2** | **NC** |
| **WARRIORS** | **NC** |
| WHALES VOYAGE | 149 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK | 329 |
| WING COMMANDER 1 + 2 | MF 309 |
| **WING COMMANDER III** | **VF 445** |
| WING COMMANDER ARMADA | MF 319 |
| **WING OF GLORY** | **VF 335** |
| WINTER OLYMPICS | VF 225 |
| **WOLF** | **NC** |
| **WOODRUFF** | **VF 319** |
| WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V) | 299 |
| X-WING COLLECTOR | MF 339 |
| ZEPHYR | MF 319 |
| ZEPPELIN | 299 |

### ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

| | |
|---|---|
| DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD | 38 |
| GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR | 249 |
| GRAVIS JOYSTICK IBM PRO | 285 |
| GRAVIS GAMEPAD IBM PC | 179 |
| GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC | 199 |
| GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX | 849 |
| HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT | 199 |
| GAMME THRUSTMASTER | |
| KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER | 2999 |
| MANETTE FLIGHT CONTROL PC | 599 |
| MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC | 899 |
| VOLANT FORMULA T1 PC | 1199 |
| SOUND BLASTER PRO VALUE | 639 |
| SOUND BLASTER 2.0 VALUE | 499 |
| SOUND BLASTER 16 BASIC | 1185 |
| SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD | 1349 |
| SOUND BLASTER AWE 32 | 1999 |
| SOUND BLASTER 16 VALUE | 779 |
| MAXI SOUND 16 + HP + MICRO | 789 |
| KORG WAVE UPGRADE | 929 |

### AMIGA

| | |
|---|---|
| ALADDIN A1200 | VF 249 |
| **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS** | **NC** |
| **BANSHEE A1200** | **NC** |
| BENEFACTOR | MF 189 |
| **BLOODNET AGA A1200** | **NC** |
| BRIAN THE LION AMIGA 1200 | MF 199 |
| CANNONFODDER II | VF 239 |
| **CARTON ROUGE** | **NC** |
| CLUB FOOTBALL THE MANAGER | MF 299 |
| DARKMERE | VF 249 |
| D-DAY 6 JUIN 1944 | VF 309 |
| DENNIS LA MALICE | MF 199 |
| **DETROIT A1200** | **NC** |
| **DRAGONSTONE** | **NC** |
| **DUNGEON MASTER II** | **NC** |
| **ELITE III*** | **VF 249** |
| ELFMANIA | MF 199 |
| FIELDS OF GLORY | VF 259 |
| FIELDS OF GLORY A1200 | VF 269 |
| **FIFA SOCCER** | **VF 249** |
| FLASHBACK | VF 199 |
| **FOOTBALL GLORY** | **NC** |
| **HEIMDALL II A1200** | **VF 255** |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | MF 309 |
| ISHAR III | VF 259 |
| **JUNGLE STRIKE** | **NC** |
| KICK OFF III A 1200 | VF 285 |
| KING QUEST 6 | VF 289 |
| LORDS OF THE REALM A1200 | VF 309 |
| LOST VIKINGS | VF 229 |
| MAGIC BOY | MF 189 |
| MAITRES DE L'AVENTURE | VF 259 |
| MORTAL COMBAT II | MF 229 |
| OSCAR AMIGA 1200 | MF 259 |
| **OVERLORD** | **NC** |
| **PINBALL ILLUSION A1200** | **MF 249** |
| **POWER DRIVE** | **NC** |
| PUGGSY | MF 225 |
| **PUTTY SQUAD A1200** | **NC** |
| PERIHELION | MF 185 |
| RISE OF THE ROBOTS | VF 269 |
| RISE OF THE ROBOTS A1200 | VF 289 |
| ROBINSON'S REQUIEM | VF 265 |
| ROBINSON'S REQUIEM A1200 | VF 269 |
| RYDER CUP AMIGA 1200 | MF 235 |
| **SENSIBLE WORLD OF SOCCER** | **VF 245** |
| **SETTLERS** | **VF 299** |
| SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM) | VF 265 |
| **SIM LIFE A1200** | **MF 259** |
| **SHADOW FIGHTER** | **NC** |
| **SPACE ACADEMY** | **NC** |
| SPACE HULK | MF 249 |
| STARLORD | VF 269 |
| **STAR TREK 25 TH ANNIVERSAIRE A 1200** | **VF 289** |
| SUBWAR 2050 A1200 | VF 249 |
| **SUPER STARDUST** | **NC** |
| TERMINATOR II - ARCADE GAME | MF 239 |
| **T.F.X. A1200** | **NC** |
| **THEME PARK** | **VF 279** |
| THEME PARK A 1200 | VF 285 |
| **TOWER ASSAULT A1200** | **NC** |
| **UFO - MICROPROSE -** | **NC** |
| WINTER OLYMPICS | VF 229 |
| WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS | MF 229 |

### BUDGET AMIGA

| | |
|---|---|
| ABANDONED PLACES II | 129 |
| AGONY | MF 149 |
| ALFRED CHICKEN | MF 179 |
| BILL'S TOMATO GAME | MF 99 |
| BLASTAR | MF 199 |
| **BLITZKRIEG** | **99** |
| BLOB | MF 189 |
| BODY BLOWS | MF 175 |
| CHAOS ENGINE | 125 |
| CHUCK ROCK II | MF 135 |
| **COOL SPOT** | **119** |
| CRASH DUMMIES | MF 159 |
| DELUXE STRIP POKER II | MF 119 |
| DESERT STRIKE | 129 |
| DRAGONS LAIR 3 | MF 109 |
| DREAM TEAM COMPILATION | MF 139 |
| DONK - SAMURAI DUCK - | MF 115 |
| DUNE II | 149 |
| EXCELLENT GAMES | 169 |
| F-117 A NIGHTHAWK | MF 189 |
| F-19 STEALTH FIGHTER | MF 159 |
| GENESIA | 135 |
| GLOBAL GLADIATORS | MF 139 |
| GUNBOAT | 129 |
| HAEGAR THE HORRIBLE | MF 89 |
| HEROE QUEST II | 139 |
| INDIANA JONE S III/EXPLORA III | MF 159 |
| JIM POWER | 69 |
| K240 | MF 139 |
| KING'S QUEST I - SIERRA - | MF 129 |
| KRUSTY'S FUN HOUSE | MF 199 |
| LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA - | MF 129 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE II | MF 129 |
| MANCHESTER UNITED | 149 |
| MONSTERBUSINESS | MF 109 |
| **MORTAL KOMBAT I** | **MF 109** |
| NICK FALDOS GOLF | MF 109 |
| OSCAR | MF 199 |
| PAPERBOY 2 | MF 99 |
| PARASOL STARS | MF 119 |
| **PINBALL FANTASIES** | **MF 169** |
| PIRATES | MF 109 |
| POLICE QUEST II | MF 149 |
| POLICE QUEST III | MF 155 |
| POPULOUS II | 149 |
| POWERMONGER | 149 |
| PREMIER MANAGER 2 | 129 |
| PUSH OVER | MF 109 |
| REACH FOR THE SKIES | 135 |
| R TYPE II | 89 |
| **RUFF'N TUMBLE** | **MF 139** |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 | MF 155 |
| SKIDMARKS | MF 159 |
| SIERRA SOCCER | MF 129 |
| SOCCER KID | 139 |
| SPACE CRUSADE | MF 99 |
| STELLAR 7 | MF 119 |
| **SYNDICATE** | **145** |
| **TORNADO** | **149** |
| TOTAL CARNAGE | 99 |
| UTOPIA | MF 99 |
| WING COMMANDER 1 | 139 |
| WOLFCHILD | MF 135 |
| ZOOL II | MF 149 |
| ZYCONIX | MF 99 |

### AMIGA CD 32

**LIQUIDATION DU STOCK**
**NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX**

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

## BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

| Titres | Qte | Prix | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| **VOTRE MATERIEL DE JEUX :** | | Port | |
| | | **Total** | |

**FRAIS DE PORT** — **France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h**

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

**Pour toute commande au-delà de 800F**
**PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)**

**Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80**

**OUI** Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➜ pour livraison en 24 h

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

**Règlement :**

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I_I I_I_I_I_I_I I_I_I_I_I

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

JOYSTICK 03/95

# Psycho Pinball

PC CD-ROM

## THE "FUNFAIR"




**A THE STRONG ARM RAMP :** si vous passez sur cette rampe deux fois de suite, vous aurez des points. Si, par la suite, vous repassez consécutivement trois fois dans ce même couloir, la grande roue située au-dessus des flips s'allumera. Vous n'aurez alors qu'à y repasser six fois pour allumer le Big Top (B) et pour avoir le Jackpot.

**C THE TORNADO :** rampe ouvrant the Big Top.

**E TRICK OR TREAT :** tente vous permettant d'accéder à ce flipper. Il faut au préalable être passé par The Ghost Train (H).

**H THE GHOST TRAIN :** passer par ce couloir vous permettra d'entrer dans le flipper Trick or Treat.

**B THE BIG TOP :** endroit où l'on pêche des poissons, chaque poisson vous rapporte 500 000 points. Il faut auparavant être passé sur The Tornado (C). C'est aussi ici que l'on récupère le Jackpot.

**D THE RIDE LANES :** si vous allumez chacune de ces lettres, vous verrez votre bonus multiplié autant de fois que vous avez fait cette action.

**F WILD WEST :** tente vous permettant d'accéder à ce flipper. Pour l'ouvrir, il faut avoir descendu toutes les cibles de the Target Bank (I)

**I** Descendre les cibles de The Target Bank ouvre la tente de The West Wild" (F).

**G THE ABYSS :** tente vous permettant d'accéder à ce flipper. Pour pouvoir y entrer, il faut avoir investi The Tornado (C), et ensuite The Big Top (B).

# Le meilleur flipper du PC

***Nombreux sont les flippers disponibles sur nos machines. Souvent quatre tableaux sont disponibles sur le même soft. Celui-ci ne faillit pas à la règle, mais présente des avantages qu'aucun autre produit de ce type ne mettait auparavant à la disposition du joueur.***

**LÉO DE URLEVAN**

Nous sommes en 2159, vous vous retrouvez dans la peau de Richie Mohican. Vous venez de sauver la Terre en détruisant le satellite géo-stationnaire de l'Ombre Noire, terroriste notoire, en construisant, avec l'aide de Jessica Belpair (qui n'est autre que la fille de votre ennemi), un laser surpuissant, et en l'utilisant sur ledit satellite. Après toutes ces émotions, une bonne nuit de repos s'impose. Vous prenez une douche, enfilez votre cuir, mettez vos belles bottes de rocker (si, si, de belles bottes en caoutchouc), et vous vous dirigez vers le bistrot le plus proche, histoire de décompresser un peu car Jessica parle déjà de passer chez Ikea pour remeubler votre appartement. Arrivé au comptoir, vous commandez une bière et regardez d'un ton de défi le nouveau flipper que le tenancier du troquet vient d'installer : Psycho Pinball. Vous mettez votre pièce dans le réceptacle prévu à cet effet, et ça démarre. Ou bien : vous êtes Louis XIV, et vous devez diriger le pays. Tous les dimanches, après avoir troussé quelques damoiselles dans les couloirs du château, vous allez voir vos gens : le cuisinier, les gardes, les gendarmes, les militaires et votre ingénieur qui



s'occupe de changer les ampoules dans vos toilettes. Elles ont beau être grandes, il n'a pas beaucoup de travail et occupe son temps à bricoler. Tout le monde le prend pour un fou, mais il est d'une grande sagesse et a inventé une machine avec des bidules qui clignotent et effraient bon nombre de concitoyens. C'est pour cela qu'il a appelé sa machine "flippe peur". Et quand il est seul avec sa nouvelle invention, il lui donne un petit nom affectueux de Psykopïnbal. Et vous, Louis XIV, venez la nuit à l'abri des regards indiscrets pour boire des coups avec votre inventeur de génie et essayer de battre son record sur sa machine diabolique. J'aurais aussi pu vous parler de la haine sans borne que me voue maintenant Casque Noir pour l'avoir ridiculisé sur ce jeu ; mais bon, sans remuer le couteau dans la plaie, tes 100 petits millions sont ridicules !

## Flipper, next generation

Comme cela a déjà été dit, quatre flippers sont disponibles dans ce jeu. Bon, alors, me direz-vous, on y joue les uns après les autres et on essaie de péter les records ? Pas exactement : un flipper principal permet de jouer aux trois autres en empruntant des passages secrets. Il suffit pour cela d'ouvrir la porte en déclenchant un mécanisme et d'y rentrer après (voir le plan du flip). Bien entendu, on peut directement jouer aux flippers "annexes" sans pour autant avoir eu à jouer à the "Funfair" (le flip principal). En outre, ils sont tous aussi grands les uns que les autres. "Funfair" a pour décor un cirque, "Abyss" les fonds marins, "Trick or Treat" un monde de sorcellerie et "Wild West" vient, sans trop d'originalité, du Far-West. Ils sont vraiment tous différents et possèdent, comme les flips de maintenant, des petits jeux électroniques sur la partie écran monochrome, celle-là même où sont affichés les scores. Dans Abyss par exemple, vous devrez pêcher des poissons filant à toute allure en scrolling latéral avec une canne à pêche. Il vous faudra alors appuyer sur la barre espace pour ferrer le poisson. En tout, sur les quatre tables, vous pourrez jouer à dix jeux différents qui vous permettront de gagner des points. Bien entendu, ceci n'est qu'un petit plus destiné à rendre le jeu plus réaliste, car la véritable révolution de ce soft, c'est le fait de pouvoir jouer à un mode "multibille" alors que l'écran est en train de scroller. Vous voyez toujours la bille la plus proche de la sortie fatale, celle qui est située la plus en bas, exception faite pour des cas très particuliers. Par exemple, dans the "Abyss", lorsque votre boule est dans "les vents", elle se déplace de gauche à droite et de droite à gauche, propulsée par des ressorts, jusqu'à ce qu'une autre bille la touche ou que vous frappiez le flipper. Par conséquent, jusqu'à un des cas précités, vous n'aurez pas à vous occuper de cette boule et c'est la boule que vous dirigez à un autre endroit que vous aurez dans votre champ de vision. Graphiquement, ce jeu est vraiment beau, peut-être pas autant que Pinball Illusions testé dans ce même numéro, mais disponible uniquement sur Amiga. En revanche, il est vraiment rapide, sans aucune saccade, la fluidité absolue quoi ! Les musiques sont très rythmées, et les bruitages excellents. L'ensemble bénéficie d'idées vraiment originales. Par exemple, c'est la première fois que je vois des bumpers s'allumer et s'éteindre lorsque la balle les touche. Quant aux rampes, cibles, couloirs, ils sont vraiment tous si bien placés, que l'on a vraiment l'impression que ces flippers existent et ne sont pas l'imagination de programmeurs. N'empêche que j'aimerais bien y jouer en vrai, à ces flips. Ben oui, après on est un peu frustré de se rendre compte que ce n'est qu'un programme, parce qu'on a beau dire ce qu'on veut, mais un soft si parfait soit-il ne pourra jamais remplacer un vrai flipper.

EDITEUR : Codemasters • TEL : (16) 72.02.59.17 •
NOTICE : Anglais, 1 à 4 joueurs, 1 page

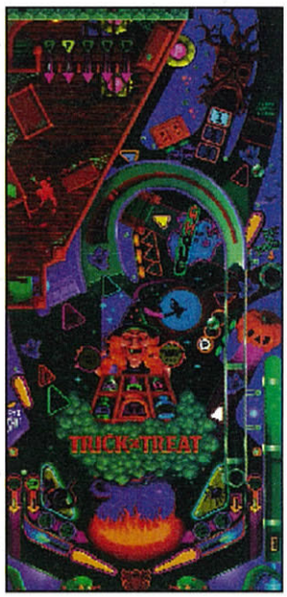
**Si vous êtes un fana de flipper sur ordinateur, oubliez tout le reste : c'est celui-là le meilleur.**












**tips**

- Commencez par découvrir les flippers annexes un par un avant de vous lancer sur le gros morceau, The Funfair.
- The Abyss est plus simple que les autres.

INTERET 85

+ Scrolling avec la multiballe. Passage pour passer d'un flip à l'autre.

− Abyss est un peu simple.

TECHNIQUE 88

GUIDE

# JEUX 000

## ALONE IN THE DARK 3

Avec PCTOOLS, sélectionnez votre sauvegarde, allez sur FICHIER, puis MODIFICATIONS, puis EDITEUR HEXA. Voici un tableau avec les positions pour les divers objets bien nécessaires dans Alone et pour augmenter la vie. Ne modifier ces valeurs que lorsque vous possédez l'objet concerné, autrement vous n'aurez plus qu'à recommencer à modifier votre sauvegarde.

| ARME MODIFIEE | SECTEUR | OCTET | VALEUR A METTRE |
|---|---|---|---|
| PISTOLET | 87 | 462 | 4F |
| SHOTGUN | 88 | 106 | 4F |
| | | et 107 | 4F |
| LE COLT | 88 | 234 | 4F |
| LA VIE | 86 | 356 | 4F |
| LA WINCHESTER | 87 | 454 | 4F |
| LA GATLING | 88 | 192 | 4F |

Et voilà, vous avez maintenant 122 points de vie et 122 cartouches pour chaque arme modifiée, sauf pour la gatling où vous aurez... Et puis non, regardez vous-même.

PC

**Sébastien Wattin**

## BLACKHAWK

PC

Tous les codes du jeu.

Niveau 1 : FBWC
Niveau 2 : QP7R
Niveau 3 : WJDJ
Niveau 4 : RRYB
Niveau 5 : ZS9P
Niveau 6 : XJSN
Niveau 7 : CGDM
Niveau 8 : TJ1F
Niveau 9 : GSG3
Niveau 10 : Y4DJ
Niveau 11 : BMHS
Niveau 12 : CHKB
Niveau 13 : NLRF
Niveau 14 : J6BZ
Niveau 15 : MJXG

**Christophe Parezys**

## REBEL ASSAULT

Les codes du jeu sont les suivants :

| EASY | NORMAL | HARD |
|---|---|---|
| BOSSK | BOTHAN | BORDOK |
| ENGRET | HERGLIC | SKYNX |
| RALRRA | LEENI | DEFEL |
| FRIJA | THRAWN | JEDGAR |
| LAFRA | LWYLL | MADINE |
| DERLIN | MAZZIC | TARKIN |
| MOLTOK | JULPA | MOTHMA |
| MORAG | MORRT | GLAYYD |
| TANTISS | MUFTAK | OTTEGA |
| OSWAFI | RASKAR | RISHII |
| KLAATU | JHOFF | IZRINA |
| IRENEZ | ITHOR | KAARDE |
| LIANNA | UMWAK | VONZEL |
| PAKKA | ORLOK | OSSUS |
| NORVAL | NKLLON | MALANI |

3DO

**Stephane Munder**

## THEME PARK

A1200

Pour avoir du fric. Éditer le fichier PARKA.G0 pour le PARK 00, PARKA.G1 pour le PARK 01, etc. Aux déplacements $B, $C, $D et mettre FFFFFF. Ça donne 16 millions de dollars et des poussières. Correct...

**Antoine Poclet**

## DOOM 2

PC

Voici quelques codes pour vraiment bien s'éclater.
- Invulnérable : IDDAD
- Avoir toutes les armes : IDKFQ
- Passer à travers les murs : IDCLIP
- Avoir les options (lumière, combinaison, etc.) : IDBEHOLD + L ; V ; I ; R ; S
- Ordinateur complet : IDDT (plusieurs fois)
- Choisir les niveaux : IDCLEV+niveau (pour les premiers niveaux, il faut mettre un 0 devant. Ex : 09 et non 9).

**Marc the crazy killer**

## NOVASTORM

PC-CD

Pour avoir un maximum de vaisseaux, il faut éditer (avec PCTOOLS par exemple) le fichier de configuration NOVASTRM.CFG (se trouvant dans le répertoire racine de votre disque dur). Aller au déplacement 0000 (000), remplacer les deux premiers octets par FF. Vous disposez alors de 255 vaisseaux (FF en hexa). Bon amusement !

**V. Verney**

## RUFF'N TUMBLE

Tous les codes des niveaux du plus beau jeu de plates-formes sur Amiga!!!
- WORLD 2 : 6581
- WORLD 3 : 3178
- WORLD 4 : 8392

A1200

**P. Romero**

## ALADDIN

Tiens, vite fait, un bidule pour tricher dans Aladdin avec Game Wizard. Il suffit de «geler» les valeurs suivantes :

| | Adresse | Valeur |
|---|---|---|
| - Pommes infinies | E000 : A20A | 99 |
| - Energie infinie | E000 : A1E4 | 20 |
| - Gemmes infinies | E000 : A20C | 99 |
| - Vies infinies | E000 : A1E2 | 5 |

Voilà. Avec ça, vous devriez pouvoir finir le jeu assez facilement, et croyez-moi, parfois c'est pas du luxe (non c'en est pas).

PC

**Marcel Maigre**

# CRACK!

**Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.**

## WAY OF THE WARRIOR

3DO

Coups secrets pour tous les personnages :
- Pour rétrécir (400 skill bonus) : AVANT, TRIPLE B puis BAS, TRIPLE B.
- Pour reprendre de l'énergie (300 skill bonus) : AVANT, TRIPLE B, puis ARRIERE, TRIPLE B.

FATALITY :
- B (le maintenir), ARRIERE (attendre 2 secondes), LÂCHER B, ALLER VERS L'AVANT, APPUYER SUR L.

**Basset Guillaume**

## CANNON FODDER 2

AMIGA

Avant de jouer, dès que l'écran avec le dessin de la montagne apparaît, faites une sauvegarde. Puis, avec un éditeur secteur, éditez cette sauvegarde. Au 5ème octet qui se trouve au début de la sauvegarde, cherchez (0D) puis remplacez par (00) ou (FF) selon le nombre de vies que vous voulez. Puis relancez le jeu et faites load, le tour est joué.

**Christian Schneider**

## BIO MENACE

PC

code pour la carte ACTION REPLAY
- BMENACE12CE60208 Health

**Philippe Girard**

## LITTLE BIG ADVENTURE

PC-CD

Patch pour avoir un maximum de pièces dans LBA. Éditez la sauvegarde, par exemple : S****.LBA. Puis à l'octet 269-270 du secteur relatif 0000, mettez le nombre de pièces que vous voulez, avec pour maximum 9999 pièces, ce qui fait 0F27 en hexa.

**Nicolas Cazottes**

## MAD DOG MC CREE 2

PC-CD

Pour pouvoir accéder directement à la fin, il suffit de sauvegarder une partie, n'importe où, de revenir au DOS et d'éditer cette sauvegarde (avec PCTOOLS, NORTON, etc.). Ce fichier s'appelle STATE.GAM. Une fois dans l'éditeur, il faut rechercher la chaîne ASCII : «CUR_SCENE» et remplacer le numéro trouvé par un nombre de 1 à 206, sachant que 206 est le maximum et aussi la fin. Pour tuer MADDOG à la fin, il faut lui tirer dans le front et quand il se relève dans la tête à nouveau.

**Roble Olivier**

## WACKY WHEELS

PC

Voici les codes du nouveau shareware d'Apogée Software : Si votre machine «rame» de trop, tapez : ww/2 ou/3 lorsque vous lancez le jeu. Pour pouvoir lancer 99 hérissons sur les circuits, tapez : ww hog toujours en lançant le jeu. Pour lancer 99 boules de feu (bien utiles) tapez : ww fire. Pour 99 blocs de glace (toujours bien utiles) tapez : ww ice.

**Guillaume Labbaye**

## WING COMMANDER 3

PC-CD

Voici des astuces pour WC3. Faites une sauvegarde sur le terminal puis éditez le fichier 0000000X.WSG (X = position de la sauvegarde, 1, 2, 3,...) en hexadécimal. Pour avoir 255 missiles en chaque point :

| Point | Nbre total (A) | Type arme (B) | Nbre actuel (A) |
|---|---|---|---|
| - HELLCAT V : allez au secteur 3 | | | |
| Dépl. 1 | 354 | 358 | 362 |
| Dépl. 2 | 386 | 390 | 394 |
| - ARROW : allez au secteur 3 | | | |
| 1 | 254 | 258 | 262 |
| 2 | 286 | 290 | 294 |
| - EXCALIBUR : allez au secteur 4 | | | |
| 1 | 206 | 210 | 214 |
| 2 | 238 | 242 | 246 |
| 3 | 274 | 278 | 282 |
| 4 | 302 | 306 | 310 |
| - LONGBOW : allez au secteur 4 | | | |
| 1 | 10 | 14 | 18 |
| 2 | 42 | 46 | 50 |
| 3 | 110 | 114 | 118 |
| 4 | 138 | 142 | 146 |
| 5 | 170 | 174 | 178 |

(A) mettre FF (255)
(B) mettre : pour : 01 Dumbfire 02 Image Recognition 03 Friend or Foe 04 Leech 05 Torpille 06 Mine 07 Heat Seeker

**Yvan Lamberty**

## BLAKE STONE

PC

Codes pour la carte ACTION REPLAY
- BS_AOG3FA10164 Health
- BS_AOG3FA10B64 Munitions

**Philippe Girard**

GUIDE

## UFO

AI200

Dans le tiroir SAVE1 pour la première sauvegarde, etc. Éditez le fichier LIGLOB.DAT, entrez 3B9ACA00 aux départements $1, $2, $3, $4. Vous aurez 1 milliard de dollars. Non, non, ne me remerciez pas, mais faites-en bon usage.

**Antoine Poclet**

## TIE FIGHTER

PC

Objectifs pour avoir tous les bonus.

**BATAILLE 1**

- **mission 1** : aucun bonus.
- **mission 2** : 100 % des corvettes ubote doivent être détruites. La navette scutz doit être capturée.
- **mission 3** : le TRN Dawn doit être inspecté.
- **mission 4** : au moins une navette d'escorte Claf doit être détruite. Le transporteur de container Gopher capturé.
- **mission 5** : 100 % X-W (blue) détruits. 100 % A-W (gold) détruits.
- **mission 6** : 50 % des navettes Derris doit être capturées. Toutes les mines doivent être détruites.

BATAILLE 2

- **mission 1** : Asbo 2 doit être capturé. Le croisseur Falaricae doit être détruit.
- **mission 2** : Navette Toten inspectée, TRn epsilon a complété sa mission, FG dromon détruite, Container c lab ? capturé, plateforme XQ1 capturée.
- **mission 3** : 100 % navettes d'escorte Typhoon détruites, 100 % navettes Nazaar ont accompli leur mission.
- **mission 4** : Croiseur Falaricae inspecté, Frégate Manus et Scemsher inspectée.
- **mission 5** : 100 % des vaisseaux Dimok détruits, 100 % des T/A AA ont complété leur mission, 100 % des T/A AB, AC, AD ont complété leur mission.

**BATAILLE 3**

- **mission 1** : TRN scouter détruit.
- **mission 2** : ATR tiger a fini d'accoster, le container ACRM908A? a été accosté.
- **mission 3** : 100 % des navettes du groupe Escape ont été détruites.
- **mission 4** : la navette Shakker doit être inspectée.
- **mission 5** : 100 % des navettes (gamer, bliss, noway) détruites.
- **mission 6** : le transport Shark doit avoir fini d'accoster, la navette Electra doit être inspectée.

**BATAILLE 4**

- **mission 1** : les navettes corélliennes Charger 1 et 2 doivent être inspectées.
- **mission 2** : aucun bonus.
- **mission 3** : aucun bonus.
- **mission 4** : aucun bonus.
- **mission 5** : le transport Tela doit être détruit.

**BATAILLE 5**

- **mission 1** : T/I 2 et 3 doivent être détruits, T/A alpha, delta détruits T/B beta détruits, toutes les mines détruites, navettes lambda détruites, containers détruits, 100 % X-W détruits, 100 % Y-W détruits.
- **mission 2** : B-W (red) détruits, Z-95 (wolf) détruits, transport corellien cimigo détruits, container B chi 3 et 4 inspectés, VSD Protector doit être attaqué, au moins un T/A alpha détruit, au moins 1 A-W (blue) détruit.
- **mission 3** : container E inspecté, VSD Protector doit être attaqué, Heavy lifter AAA, A1, A2 du groupe Tow détruits, au moins 1 T/A du groupe h-alpha détruit, au moins 1 T/A du groupe h-beta détruit, au moins 1 T/A du groupe h-gamma détruit, au moins 1 T/A du groupe h-delta détruit, 100 % A-W (blue) détruits
- **mission 4** : VSD Protector doit être attaqué, 100 % des corvettes modifiées Wurger détruites, la navette Toten doit avoir accompli sa mission, les cargos ferry badger 1 et 2 détruits.
- **mission 5** : frégate olinor inspectée, 100 % des corvettes modifiées Wurger détruites, la navette Toten détruite, TRN Kolermigan abordé, le transporteur coréllien Geddawai capturé.

**BATAILLE 6**

- **mission 1** : 100 % de tous les vaisseaux rebels détruits.
- **mission 2** : idem.
- **mission 3** : 100 % X-W (blue) détruits, 100 % A-W (gold) détruits, A-W gold 3 détruit.
- **mission 4** : tug U-4F91, U-4F92, U-4F93, U-4F94, U-14F1 doivent avoir accompli leur mission, 100 % A-W détruits, cargo ferry Bujiboi détruit.

**BATAILLE 7**

- **mission 1** : 100 % heavy lifter du groupe Waq et Whell détruits.
- **mission 2** : 100 % Y-W gold et red détruits, 100 % Z-95 blue et red détruits, 100 % X-W gold détruits.
- **mission 3** : 100 % des vaisseaux rebelles détruits, l'interdictor Harpax doit avoir accompli sa mission.
- **mission 4** : 100 % des Gun boats détruits, 50 % T/D delta ont accompli leur mission.
- **mission 5** : aucun bonus.

**Frédéric Secret**

## MASTER OF MAGIC

PC

Je vous livre ces astuces, exécutées pour la plupart sous DISKEDIT. Éditez une sauvegarde et allez aux déplacements suivants :

- Les hexas C42 et C43 correspondent à la recherche de sort : remplacés par 0100, ils indiqueront une recherche en un tour.
- Les hexas A36 et A37 correspondent au lancement de sort : remplacés par 0100, ils permettent de lancer le sort en un tour.
- Les hexas D3E et D3F correspondent à l'or : remplacés par 7777, ils alloueront une somme de plus de 30000 GP.

**THULER Sébastien**

## LANDS OF LORE

PC

Codes pour Game Wizard :
4000 : 4DE2 = Couronnes
3000 : 72A8 = Vie
3000 : 72AC = Magie

**Thuler Sébastien**

## JUNGLE STRIKE

AMIGA

Codes du jeu :
Mission 2 : RMCD374MHNW
Mission 3 : 9WMF9WN56TB
Mission 4 : XMCD374MHNW
Mission 5 : VMCD374MHNW
Mission 6 : WMCD374MHNW
Mission 7 : T7PZ9WN56TB
Mission 8 : 7MCD374MHNW
Mission 9 : NMCD374MHNW
Séquence fin : LMCD374MHNW

**Christophe Decelle**

## MAGIC CARPET

PC-CD

Pour changer de niveau :
- Dans le jeu, sauvegardez votre partie sur un des pavés disponibles. Éditez la sauvegarde correspondante portant l'extension.GAM, se trouvant dans le répertoire C :\CARPET.CD\SAVE à l'aide d'un éditeur hexadécimal (si vous avez sauvegardé sur le premier pavé en partant du haut, éditez le fichier CARPET00.GAM ; si c'est le 2ème, éditez le fichier CARPET01.GAM, etc.). Allez à l'offset 64 et additionnez 4 (en hexadécimal) au nombre en hexa qui s'y trouve pour augmenter d'un niveau. Une fois les modifications faites, sauvegardez et quittez l'éditeur. Lancez le jeu et chargez la partie correspondant à celle que vous avez modifiée. Exemple : Si le niveau en cours est le niveau 4 et que vous voulez aller au niveau 10, il faut additionner 24 (6 X 4) au nombre se trouvant à l'offset 64.

Pour obtenir tous les sorts :
- Editez votre sauvegarde, allez à l'offset 68 et, à partir de là, écrivez 24 fois 01.

Pour pouvoir jouer à Magic Carpet à partir du disque dur sans le CD-ROM (occupe environ 19 Mo) :
- Copiez les répertoires DATA, LEVELS, MOVIE ainsi que tous les fichiers se trouvant dans le répertoire racine du CD-ROM dans le répertoire C :\CARPET que vous aurez crée préalablement (C étant la lettre désignant votre disque dur). Créez le répertoire INTRO dans C :\CARPET et copiez-y les fichiers INTEL.DAT, LOGO.DAT, SCROLL.DAT, TITLE-01.DAT et TITLE-02.DAT du répertoire INTRO du CD-ROM. Renommez TITLE-02.DAT en INTRO.DAT. Copiez à nouveau le fichier TITLE-02.DAT du répertoire INTRO du CD-ROM dans C :\CARPET\INTRO et renommez-le en LEVELOSE.DAT. Copiez à nouveau le fichier TITLE-O2.DAT du répertoire INTRO du CD-ROM dans C :\CARPET\INTRO et renommez-le en LEVELW1.DAT.
- Copiez à nouveau le fichier TITLE-02.DAT du répertoire INTRO du CD-ROM dans C :\CARPET\INTRO et renommez-le en LEVELW2.DAT. Copiez à nouveau le fichier TITLE-02.DAT du répertoire INTRO du CD-ROM dans C :\CARPET\INTRO et renommez-le en OUTRO.DAT. Copiez une dernière fois le fichier TITLE-02.DAT du répertoire INTRO du CD-ROM dans C :\CARPET\INTRO sans le renommer. Allez dans le répertoire dans C :\CARPET et lancez le jeu en tapant CARPET.

**Mathias Meylan**

## INFERNO

PC-CD

Le meilleur moyen pour éclater les chasseurs Rexxons est d'appuyer deux fois sur la touche Q (Autonav2). Votre chasseur choisira une cible et ne la lâchera que lorsqu'elle sera détruite. Prenez alors le LASER 1 et tirez quand le moment sera venu. Victoire assurée ! Un petit conseil : quand vous voyez des frégates Rexxons, ne gaspillez pas vainement vos munitions en leur tirant dessus de face et sur les côtés. Leurs points faibles (très faibles) sont leurs réacteurs (3 mégadeaths et le tour est joué).

**Arnaud Marchal**


# PREMIER MAIL ORDER

| | AM | ST | PC | |
|---|---|---|---|---|
| 1942 PACIFIC AIR WAR | - | - | 279 | |
| A320 AIRBUS (EUROPA) | - | - | 229 | VF |
| A320 AIRBUS (USA) | 229 | 229 | 229 | |
| ADAD - ACTION TRILOGY | - | - | 179 | |
| ADAD - DRAGONLANCE TRILOGY | - | - | 199 | |
| ADAD - FORGOTTEN REALMS TRILOGY | - | - | 199 | |
| ADAD - TRIPLE TRILOGY CDROM | - | - | 299 | |
| AIRBUCKS | 129 | - | 129 | VF |
| **ALADDIN A1200** | **199** | **-** | **199** | **NT** |
| ALIEN OLYMPICS A500/CD32 | 199 | - | 199 | |
| ALIEN OLYMPICS CDROM | - | - | 229 | |
| ALL TERRAIN RACER A500/A1200/CD32 | 199 | - | - | |
| AMAZON QUEEN | 199 | - | 229 | |
| ARCADE POOL/OVERDRIVE CDROM | - | - | 139 | |
| A TRAIN & CONSTRUCTION KIT | 159 | - | 159 | |
| AVB HARRIER | 129 | - | 129 | VF |
| AWARD WINNERS 2 (ELITE+/2000/S SOCC/J WHITES | 229 | - | - | VF |
| BANSHEE A1200/CD32 | 199 | - | - | NF |
| BASE JUMPERS A500/A1200 | 199 | - | - | |
| BATTLE ISLE 2 3.5"/CDROM | - | - | 279 | |
| BATTLE BUGS 3.5"/CDROM | - | - | 229 | |
| BC RACERS 3.5"/CDROM | - | - | 229 | |
| BENEATH A STEEL SKY CD32 AUSSI | 229 | - | 249 | |
| BLOODNET 3.5"/CDROM | 199 | - | 299 | |
| BODY BLOWS/SUPERFROG/OVERDRIVE | 159 | - | - | NF |
| BUMP N BURN CD32 | 199 | - | - | |
| BURNTIME | 199 | - | 199 | |
| CANNON FODDER | 229 | 229 | 289 | NF |
| CANNON FODDER CD32 | 199 | - | - | |
| CANNONFODDER 2 | 199 | - | 229 | NF |
| CANNONFODDER 3 SETTLERS & CHAOS ENGINE & TF | 229 | - | - | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 93 | 169 | 199 | 169 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2 3.5"/CDROM | 199 | - | 269 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA '95 | 139 | - | 199 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER COMPENDIUM A1200 | 170 | - | 189 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER END OF SEASON DATA DISK | 139 | 139 | 139 | |
| CHAMPIONS OF KRYNN (C/CHAOS MNGR 93/DUNE II/CD32) | 139 | - | 139 | |
| CHAOS ENGINE | 149 | 179 | 219 | |
| CHAOS ENGINE CD32 | 199 | - | - | |
| CIVILISATION 3.5"/WINDOWS | - | - | 269 | |
| **CLASSIC COLLECTION - DELPHINE** | **199** | **-** | **199** | |
| **CLASSIC COLLECTION - LUCAS ARTS** | **199** | **-** | **199** | |
| CLUB FOOTBALL - THE MANAGER | 229 | - | 229 | NT |
| COHORT 2 | 199 | 199 | 229 | VF |
| **COLONISATION - CIVILISATION 2 3.5"/CDROM** | **-** | **-** | **299** | |
| COMBAT CLASSICS 3 3.5"/CDROM | 229 | - | 229 | |
| D DAY-OVERLORD | 229 | - | 269 | |
| D DAY & JOUR DE GUERRE ET DE STRATAGE | 269 | - | 269 | VF |
| DARK SEED 2 CDROM | - | - | 299 | |
| DAWN PATROL 3.5"/CDROM | 229 | - | 279 | |
| DAY OF THE TENTACLE | - | - | 169 | |
| DAY OF TENT/INDY/SAM & MAX | - | - | 349 | |
| DAY OF TENT/INDY ATLANTIS CDROM | - | - | 299 | |
| DESCENT | - | - | 269 | |
| DELTA V 3.5"/CDROM | - | - | 279 | |
| DESERT STRIKE 3.5"/CDROM | 179 | - | 229 | |

| | AM | ST | PC | |
|---|---|---|---|---|
| DIGITAL DREAMWARE CDROM | - | - | 149 | |
| **DISCWORLD** | **-** | **-** | **229** | |
| **DISCWORLD 3.5"/CDROM** | **-** | **-** | **299** | |
| DOGFIGHT CDROM AUSSI | 129 | - | 129 | |
| DOOM | - | - | 259 | |
| DOOM 2 | - | - | 329 | |
| DOOM 2 CDROM | - | - | 369 | |
| DOOM ADD-ONS CD CDROM | - | - | 179 | |
| DOOM DATA DISK 1 OU 2 OU 3 OU 4 | - | - | 89 | |
| DOOM UTILITIES +900 CDROM | - | - | 179 | |
| DOOM WOLFDOOM, ALIENS & DALEKS | - | - | 89 | |
| DUNE 2 | 129 | - | 129 | NF |
| **DUNGEONMASTER 1 (AM-DISQUE DUR) 3.5"/CDROM** | **229** | **-** | **269** | |
| ELITE 2 FRONTIER (CD32 AUSSI) | 199 | 199 | 249 | |
| EVASIVE ACTION A500/CD32 | 199 | - | 229 | |
| EVASIVE ACTION CDROM | - | - | 279 | |
| EXILE A1200/CD32 | 199 | - | - | NF |
| EYE OF THE BEHOLDER 1 OU 2 | 129 | - | 129 | |
| F14 FLEET DEFENDER 3.5"/CDROM | - | - | 279 | |
| F15 STRIKE EAGLE 3 3.5"/CDROM | - | - | 129 | |
| F117A STEALTHFIGHTER 3.5"/CDROM | 129 | - | 129 | |
| FIELDS OF GLORY A500/A1200/CD32 | 229 | - | 259 | |
| **FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3.5"/CDROM** | **199** | **-** | **249** | |
| **FIRST ENCOUNTERS - ELITE 3 ...CD32/3.5"/CDROM** | **199** | **-** | **269** | |
| FLASHBACK | - | - | 159 | |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 229 | 229 | - | VF |
| FLIGHT SIM 2 GREAT BRITAIN SCENERY | 269 | 269 | - | |
| FLIGHT SIM 3 HAWAII OU JAPAN SCENERY | 139 | 159 | - | |
| FLIGHT SIM 3 WESTERN EUROPEAN TOUR | 139 | 139 | - | |
| FLIGHT SIMULATOR 5 | - | - | 299 | |
| FLIGHT SIM 5 PARIS OU NEW YORK | - | - | 159 | |
| FLIGHT SIM 5 WASHINGTON | - | - | 199 | NF |
| **FLIGHT SIM 5 SURVOL DES ILES** | **-** | **-** | **159** | **VF** |
| FOOTBALL GLORY A500/A1200 | 179 | - | 199 | |
| FOOTBALL GLORY CDROM | - | - | 229 | |
| FORMULA 1 GRAND PRIX 3.5"/CDROM | 129 | - | 129 | |
| FRONTLINES 3.5"/CDROM | 229 | - | 269 | |
| GLOBAL EFFECT CD32 | 99 | - | - | VF |
| GREAT NAVAL BATTLES 2 3.5"/CDROM | - | - | 269 | |
| GUNSHIP 2000 3.5"/CDROM | 129 | - | 129 | |
| GUY ROUX | 129 | - | 129 | VF |
| HARDBALL 4 3.5"/CDROM | - | - | 279 | |
| HARPOON 3.5"/CDROM | - | - | 129 | |
| HEIMDALL 2 A1200/3.5"/CDROM | 229 | - | 269 | NF |
| HIGH SEAS TRADER 3.5"/CDROM | 229 | - | 269 | VF |
| HOKUM KA-50 (WEREWOLF) CDROM | - | - | 269 | |
| HUNTERS OF RAJA CDROM | - | - | 299 | |
| INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS CDROM | - | - | 269 | |
| INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS | 199 | - | 169 | |
| INDY CAR RACING | - | - | 199 | |
| INDY CAR TRACK PACK | - | - | 129 | NF |
| **INTERNO CDROM** | **-** | **-** | **319** | |
| INNOCENT 2 CDROM | - | - | 269 | |
| INVADERS | - | 89 | - | VF |
| IRON ASSAULT 3.5"/CDROM | - | - | 229 | |
| JETSTRIKE A500/A1200/CD32 | 199 | - | 229 | |

| | AM | ST | PC | |
|---|---|---|---|---|
| JUNGLE BOOK A1200 | 199 | - | - | |
| **KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE ...3.5"/CDROM** | **-** | **-** | **199** | |
| **KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGEA1200/CD32** | **199** | **-** | **-** | |
| KINGS QUEST 1 OU 2 OU 3 OU 4 | 129 | 129 | 129 | NF |
| KINGS QUEST 6 SANS BOITE CDROM | - | - | 149 | |
| **KINGS QUEST 7 CDROM** | **-** | **-** | **299** | |
| LEMMINGS 1 ET 2 CDROM | - | - | 199 | |
| LEMMINGS 2 (THE TRIBES) | 199 | 199 | 199 | |
| LEMMINGS 3 | 199 | - | 229 | |
| LEMMINGS 3 CDROM | - | - | 269 | NF |
| LINKS 386 PRO SVGA | - | - | 289 | |
| LINKS BANFF SPRINGS OU BIG HORN (SVGA) | - | - | 159 | |
| LINKSCASTLE PINES OU INNISBROOK (SVGA) | - | - | 159 | |
| LINKS MAUNA KEA OU PEBBLE BEACH (SVGA) | - | - | 159 | |
| LINKS PRAIRIE DUNE (SVGA) | - | - | 159 | |
| LION KING A1200 | 199 | - | 199 | |
| **LITTLE BIG ADVENTURE CDROM** | **-** | **-** | **349** | |
| LOADSTAR CDROM | - | - | 299 | |
| LORDS OF MIDNIGHT 3.5"/CDROM | - | - | 229 | VF |
| LORDS OF THE REALMS A500/A1200/3.5"/CDROM | 229 | - | 269 | VF |
| LOST EDEN CD32/CDROM | 269 | - | 319 | |
| **MALCOM'S REVENGE CDROM** | **-** | **-** | **229** | |
| MAN UTD PREM LEAGUE CD32/3 ET CDROM AUSSI | 219 | - | 219 | |
| MAN UNITED PLC DATADISK | 89 | - | - | |
| MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURES A1200/CD32 | 199 | - | - | NF |
| **MENZO BERRANZAN 3.5"/CDROM** | **-** | **-** | **299** | |
| MICRO MACHINES | 199 | - | 219 | |
| MILITARY MASTERPIECES CDROM | 199 | - | 229 | |
| MORTAL KOMBAT | 199 | - | 199 | |
| MORTAL KOMBAT 2 | 199 | - | - | NF |
| NASCAR 3.5"/CDROM | - | - | 279 | NF |
| NIGEL MANSELL | 89 | - | 89 | |
| ON THE BALL - WORLD CUP OU LEAGUE | 199 | - | 229 | |
| ON THE BALL - WORLD CUP OU LEAGUE A1200 | 229 | - | - | |
| **OPERATION CRUSADER** | **-** | **-** | **229** | |
| **OPERATION CRUSADER CDROM** | **-** | **-** | **299** | |
| OUTPOST 3.5"/CDROM | - | - | 279 | |
| PGA EUROPEAN TOUR A500/A1200/CD32 | 199 | - | - | |
| PGA TOUR GOLF+ | 129 | - | 129 | |
| PGA 486 CDROM | - | - | 279 | |
| PICTIONARY | 99 | 99 | - | VF |
| PINBALL DREAMS | - | - | 229 | |
| PINBALL FANTASIES A500 | 129 | - | 269 | NF |
| PINBALL FANTASIES A1200/CD32 | 199 | - | - | NF |
| PINBALL DREAMS AND FANTASIES | 249 | - | - | NF |
| PINBALL DREAMS DELUXE CDROM | - | - | 259 | |
| **PINBALL ILLUSIONS A1200/CD32** | **199** | **-** | **-** | **NF** |
| PINBALL MAGIC | 89 | - | 89 | |
| POLICE QUEST 1 OU 2 OU 3 | 129 | 129 | 129 | NF |
| POPULOUS 2 | 129 | 129 | 129 | |
| POWERDRIVE | 199 | - | 199 | NF |
| PREMIER MANAGER 2 | - | 179 | 79 | |
| PREMIER MANAGER 3 3.5"/CDROM | 179 | - | 229 | |
| REACH FOR THE SKIES | 129 | 129 | 129 | |
| REBEL ASSAULT (SANS BOITE) CDROM | - | - | 199 | |
| RETRIBUTION 3.5"/CDROM | - | - | 269 | |

| | AM | ST | PC | |
|---|---|---|---|---|
| RISE OF THE ROBOTS CDROM | - | - | 309 | NF |
| RISE OF THE ROBOTS A500+/A1200/CD32 | 279 | - | - | NF |
| RISE OF THE ROBOTS VGA OU SVGA | - | - | 299 | NF |
| RISE OF THE TRIADS | - | - | 279 | |
| ROADKILL A1200/CD32 | 199 | - | - | |
| SAM & MAX HIT THE ROAD | - | - | 169 | |
| SECRET OF MONKEY ISLAND | 129 | 129 | 129 | |
| SECRET OF MONKEY ISLAND 2 | 129 | - | 129 | |
| SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE | - | - | 129 | |
| **SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93** | **129** | **129** | **129** | **NF** |
| SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL WC | 139 | 139 | 139 | NF |
| SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL CD32/CDROM | 169 | - | 169 | NF |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 199 | - | 199 | |
| SEVTLERS | - | - | 299 | |
| SILENT SERVICE 2 3.5"/CDROM | 129 | - | 129 | |
| SIM CITY 2000 A1200 SEUL | 269 | - | 229 | NF |
| SIM CITY 2000 CDROM | - | - | 279 | |
| SIM CLASSICS (ANT/CITY/LIFE) | - | - | 279 | |
| SIMON THE SORCEROR A1200/CD32/CDROM AUSSI | 249 | - | 299 | NF |
| SIMON THE SORCEROR 2 CDROM AUSSI | 229 | - | 279 | |
| SIMON THE SORCEROR 2 A1200/CD32 | 269 | - | - | |
| SKELETON KREW A1200/CD32 | 229 | - | - | NF |
| SKITCHIN A500/CD32 | 199 | - | - | |
| SOCCER KID CD32 | 179 | - | - | |
| SPEEDBALL 2 | 89 | 99 | 109 | |
| SPEEDBALL 2 CD32 | 129 | - | - | |
| STAR TRAIL REALMS OF ARKANIA 2 3.5"/CDROM | - | - | 269 | |
| STARDUST | - | 199 | - | |
| STREETFIGHTER 2 | 129 | 129 | 129 | NF |
| STRIKE COMMANDER CDROM | - | - | 349 | |
| SUBWAR 2050 A1200/CD32/3.5"/CDROM | 229 | - | 279 | |
| SUPER LEAGUE MANAGER A500/A1200/CD32 | 199 | 199 | - | |
| SUPER STARDUST A1200/CD32 | 199 | - | - | |
| SUPER STREETFIGHTER 2 | - | - | 229 | |
| SUPER VGA HARRIER | - | - | 179 | VF |
| SYNDICATE | 199 | - | 279 | |
| **SYSTEM SHOCK 3.5"/CDROM** | **-** | **-** | **229** | |
| TACOPS WINDOWS | - | - | 269 | |
| TANK COMMANDER CDROM | - | - | 269 | VF |
| TFX A1200 SEUL | 249 | - | 299 | |
| TFX CD32/CDROM | 249 | - | 329 | |
| **THEME PARK A500/CD32/A1200/CDROM AUSSI** | **229** | **-** | **229** | |
| **THE LAST DYNASTY CDROM** | **-** | **-** | **309** | |
| THE ORION CONSPIRACY CDROM | - | - | 279 | VF |
| **TIE FIGHTER** | **-** | **-** | **229** | |
| TORNADO & DESERT STORM 3.5"/CDROM | - | - | 99 | |
| TORNADO A500/A1200 | 99 | - | - | |
| TOWER ASSAULT CD32/CDROM | 199 | - | 229 | |
| TOWER ASSAULT A500/A600/A1200 | 139 | - | 199 | |
| UFO CD32 | 199 | - | - | |
| UFO ENEMY UNKNOWN A1200/3.5"/CDROM | 249 | - | 275 | |
| ULTIMA UNDERWORLD | - | - | 129 | |
| ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 CDROM | - | - | 299 | |
| ULTIMA 7 COMPLETE CDROM | - | - | 299 | |
| ULTIMATE BODY BLOWS CD32 | 199 | - | - | |
| UNIVERSE A500/CD32/3.5"/CDROM | 229 | - | 269 | NF |

| | AM | ST | PC | |
|---|---|---|---|---|
| US NAVY FIGHTERS CDROM | - | - | 339 | |
| VALHALLA BEFORE THE WAR | 229 | - | - | |
| VIRTUAL WORLDS | 89 | 89 | - | VF |
| **VOYEUR CDROM** | **-** | **-** | **279** | |
| WARCRAFT ORCS & HUMANS CDROM | - | - | 279 | |
| WARCRAFT ORCS & HUMANS CDROM | - | - | 299 | |
| WEMBLEY RUGBY LEAGUE A500/600/A1200 | 179 | - | 199 | |
| WINGS OF GLORY CDROM | - | - | 329 | |
| WIZARDRY 5/6/7 COMPILATION | - | - | 299 | |
| **WOODRUFF & SCHNIBBLE CDROM** | **-** | **-** | **289** | |
| WORLD CLASS RUGBY (S NAT) | 129 | 129 | 129 | |
| WORMS A500/CD32/3.5"/CDROM | 199 | - | 229 | |
| X1th HOUR/7th GUEST 2 CDROM | - | - | 399 | |
| **X-WING COLLECTION 3.5"/CDROM** | **-** | **-** | **319** | |
| ZOOL | 99 | - | 129 | NF |
| ZOOL 1 OU 2 CD32 | 185 | - | - | NF |
| ZOOL 2 3.5"/CDROM | 129 | - | 229 | NF |

### JOYSTICKS

| | POUR PC |
|---|---|
| CH FLITESTICK | 299 |
| CH FLITESTICK PRO | 459 |
| FREEWHEEL ANALOG STEERING WHEEL | 279 |
| GRAVIS ANALOG PRO | 329 |
| LOGIC 3 TORNADO-JT251 (ANALOG) | 129 |
| LOGIC 3 DELTA-RAY-JT256 (DIGITAL) | 129 |
| LOGIC 3 QUATRO-JT255 (DIGITAL) | 149 |
| SCREENBEAT 3, ENCEINTES-SB203 | 129 |
| SUNCOM COMMAND CONTROL GAME PAD | 159 |
| SUNCOM FX2000 | 199 |
| SUNCOM GAMEPORT 2000 DUAL PORT CARD | 189 |
| **POUR AM/ST** | |
| CHEETAH BUG | 119 |
| FREEWHEEL DIGITAL STEERING WHEEL | 249 |
| GRAVIS ADVANCED SWITCH | 249 |
| GRAVIS GAMEPAD | 179 |
| LOGIC 3 DELTA-RAY AUTOFIRE-JT156 | 109 |
| LOGIC 3 LOGIPAD-JT160 | 119 |
| LOGIC 3 QUATRO GT AUTFIRE-JT155 | 109 |
| LOGIC 3 QUATRO-JT154 | 89 |
| QUICKJOY TOPSTAR SV127 | 199 |
| QUICKJOY JETFIGHTER SV128 | 129 |
| SAITEK MEGAGRIP II AUTOFIRE-MX220 | 109 |
| SCREENBEAT 3, ENCEINTES-SB203 | 129 |
| SUNCOM SLIK STICK | 79 |
| SUNCOM TAC | 99 |
| WICO 'Q' STICK | 69 |

### 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 x | 69 | 99 | 59 | 69 | 49 | 55 |
| 20 x | 129 | 179 | 109 | 129 | 89 | 99 |
| 50 x | 299 | 409 | 249 | 299 | 209 | 239 |

NOM PRENOM

ADDRESSE

C POSTAL VILLE

TEL

DISQUETTES PC AM ST

CDROM CD32

CARTE DE CREDIT CARTE BLEUE MASTERCARD VISA

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION /

**FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!**

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173
*ENVOYEZ A:*

**PREMIER MAIL ORDER**
DEPT. JO03, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

**BON DE COMMANDE**

TITRES

PRIX-FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.

A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

# GUIDE

## ZONE 66

PC

Voici quelques astuces pour la version Shareware du jeu. Toutes ces modifications sont à faire dans le fichier MAPADAT3.Z66. Elles se feront au secteur correspondant au vaisseau et au déplacement x + quelque chose. Pour le...

- Sharkey : Secteur 1, x = 272
- Boomerang : Secteur 1, x = 453
- Jetta : Secteur 2, x = 254
- DFA Bomber Secteur 2, x = 435
- Fauchard : Secteur 3, x = 172
- Pour avoir beaucoup d'argent : entrer la valeur FF au déplacement x + 0
- Pour avoir le fuel en quantité : mettre un FF au déplacement x + 1
- Pour modifier la vitesse : mettre une valeur comprise entre 04 et 07 au déplacement x + 3 (04 = très lent, 07 = rapide).
- Pour l'accélération et la rotation du vaisseau : Accélération : mettre la valeur WW au déplacement x + 4 Rotation : mettre la valeur WW au déplacement x + 5 WW peut prendre les valeurs suivantes: 00 = EXCELLENT 01 = GOOD 02 = FAIR 03 = BAD 04 = TERRIBLE.

À remarquer que si l'on fait ces modifications pour les avions ennemis, ces modifications seront prises en compte lors de la partie, ce qui peut être un avantage ou un inconvénient suivant les modifications faites. Un petit conseil, faites la disquette boot comme l'indique le fichier HELP-ME.DOC, le jeu sera beaucoup plus rapide.

**Thomas Peyric**

## CRASH'N BURN

3DO

Prenez le mode tournoi et attendez d'avoir 10000 $, allez alors sur «SPECIAL». Un bonhomme vous propose un scanner. Attendez d'avoir 25000 $. Aller sur «SPECIAL», il vous propose une nouvelle auto (305 km/h) avec une bonne armure et démarrage superbe. Continuez jusqu'à 30000 $. Allez en «SPECIAL», il vous propose une nouvelle bagnole (355 km/h) équipée d'une excellente armure et d'un bon démarrage. Avec 25000 $ et de la chance sur WASTELAND, vous obtiendrez le tir du dragon et pourrez tuer un ennemi en 15 coups.

**Xavier Faure**

## THE 7TH GUEST

CD-I

À l'écran principal, commencez une nouvelle partie. Quand vous commencez à jouer, sauvegardez votre jeu sous le nom «BADGER». Après avoir sauvegardé, cliquez sur un des quatre coins. Des dents apparaîtront et vous pourrez accéder à toutes les énigmes.

**Mathieu Ruffin**

## ULTIMA UNDERWORLD 2

PC

Code pour GAME WIZARD.
Énergie : 8000 :4EF7
Note : pour Ultima underworld 1 et 2, vous pouvez bidouiller les caractéristiques en cherchant (dans EDIT MEMORY CONTENTS) le nom de votre personnage en tenant compte des majuscules et des minuscules :
les caractéristiques sont en dessous et comprennent le mana.

**Yves Le Signor**

## RISE OF THE TRIAD

PC

Des codes pour ce super jeu :

| CODE | QWERTY | AZERTY |
|---|---|---|
| Activation du cheat mode | DIPSTICK | DIPSTICK |
| Invulnérabilité et munition infinie | CHOJIN | CHOJIN |
| Sélection du niveau | GOTO | GOTO |
| Acquisition de toutes les armes | SIXTOYS | SIXTOYS |
| Mode Dieu | TOOSAD | TOOSQD |
| Mode Mercury (possibilité de voler) | FLYBOY | FLYBOY |
| Mode Shroom (bondissement & vision) | BADTRIP | BQDTRIP |
| Mode élastique | BOING | BOING |
| Recommence niveau en ayant tout pris | GOOBERS | GOOBERS |
| Frappant, non ? | WHACK | WHQCK |
| Vitesse (même effet que CAPS) | SPEED | SPEED |
| Désactivation des cheats en mémoire | PANIC | PQNIC |
| Diminution de la lumière (on) | DIMON | DI,ON |
| Diminution de la lumière (off) | DIMOFF | DI,OFF |
| Brouillard (on) | LONDON | LONDON |
| Brouillard (off) | NODNOL | NODNOL |
| Source de lumière (on) | SHINEON | SHINEON |
| Source de lumière (off) | SHINEOFF | SHINEOFF |
| Sortie immédiate au DOS | GOGATES | GOGQTES |
| Passe de niveau | GOARCH | GOQRCH |
| Textures sol et plafond (off) | GOTA386 | GOTQ386 |
| Textures sol et plafond (on) | GOTA486 | GOTA486 |
| Bullet Proof Armor | SHOOTME | SHOOTME |
| Asbestos Armor | BURNME | BURNME |
| Masque à gaz | LUNGDUNG | LUNGDUNG |
| Équipement complet | HUNTPACK | HUNTPQCK |
| Double pistolet | JOHNWOO | JOHNZOO |
| Mitraillette | PLUGME | PLUG,E |
| Bazooka | VANILLA | VQNILLQ |
| Heatseaker | HOTTIMES | HOTTI, ES |
| Lance missile | BOOZE | BOOWE |
| Firebomb (méga génial) | FIREBOMB | FIREBO, B |
| Firewall (très pratique) | BONES | BONES |
| Caméra missile | RIDE | RIDE |
| Montrer les coordonnées en temps réel | WHERE-DUH | ZHERE-DUH |
| Enregistrer démo | RECORD | RECORD |
| Montrer démo | PLAY | PLQY |
| Main de dieu (sans l'invulnérabilité) | SEEYA | SEEYQ |

**Serval**

**Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex. De plus, chaque mois, les deux lecteurs qui ont envoyé le plus de trucs gagnent un jeu pour leur ordinateur. Ce mois-ci, c'est Xavier Faure (PC) et Éric Laroche (Amiga) qui gagnent un jeu pour leur ordinateur!**

MAGASIN au 130 BD MADELEINE
06 000 NICE

# JESSICO

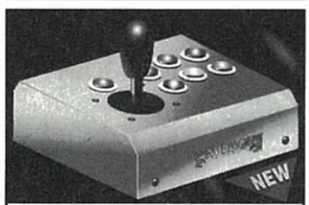


## CD ROM

| | |
|---|---|
| 360 COMPILATION | 150 |
| 688 SUB ATT.+C. YEAGGER VO | 199 |
| ACES OF DEEP | 320 |
| AEGIS VO | 275 |
| ALIEN OLYMPICS | 231 |
| ALONE IN THE DARK 3 | 360 |
| ARMOURED FIST | 309 |
| BATTLE BUGS | 277 |
| CARTON ROUGE VF | 279 |
| CIVILISATION+R.R. TYCOON | 190 |
| COLONIZATION | 321 |
| COMMANDER BLOOD | 315 |
| CORRIDOR 7 | 200 |
| COVER GIRL STRIP POKER | 130 |
| CREATURE SHOCK | 343 |
| CYBERIA | 375 |
| CYBERWAR | 335 |
| DARK FORCES 25TH ANNIV | NC |
| DARK LEGIONS | 250 |
| DARK SUN2 | 340 |
| DAWN PATROL VF | 329 |
| DELTA V | 327 |
| DOGFIGHT VO | 169 |
| DOOM 2 | 391 |
| DOOM UTILITIES | 175 |
| DRAGON LORE VF | 368 |
| DREAMWEB | 342 |
| DUNGEON MASTER 2 | 308 |
| ECSTATICA | 290 |
| ENCORE COMPILATION | 100 |
| F117 A VO | 169 |
| FALCON GOLD | 300 |
| FIFA SOCCER | 251 |
| FIGHTER WING | NC |
| FRONT LINES | 308 |
| GABRIEL KNIGHT VF | 291 |
| HIGH SEAS TRADER | 308 |
| INFERNO VF | 363 |
| JUNGLE STRIKE | 270 |
| KING QUEST 7 | NC |
| KING QUEST COLLECTION | 312 |
| KLICK & PLAY VO | 358 |
| KYRANDIA 3 | 242 |
| LBA | 384 |
| LEISURE SUIT LARRY 6 | 250 |
| LIVE ACTION FOOTBALL | 308 |
| LORD OF REALMS VO | 271 |
| MAGIC CARPET VF | 370 |
| MAGIC CARPET VO | 331 |
| MASTER OF MAGIC | NC |
| MEGARACE | 130 |
| NASCAAR RACING VO | 267 |
| NASCAAR RACING VF | 314 |
| NHL HOCKEY 95 | 298 |
| N. MANSELL+ZOOL+LOTUS | 186 |
| NOVA STORM | 309 |
| PINBALL DREAM DELUXE | 216 |
| PIRATES GOLD VO | 169 |
| PIZZA TYCOON | 347 |
| POWER DRIVE VO | 221 |
| PRIVATEER+STRIKE COM. | 332 |
| QUARANTINE | 280 |
| RALLY VF | 175 |
| RALLY VO | 140 |
| SAGA OF ACES | 314 |
| STAR LORD VF | 397 |
| SUBWAR 2050+DATA | 284 |
| SYSTEM SHOCK | NC |
| TFX | 320 |
| THEME PARK | 347 |
| TRANSPORT TYCOON | 322 |
| UFO | 252 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 198 |
| UNDER A KILLING MOON VF | 380 |
| US NAVY FIGHTERS VO | 331 |
| VOYEUR VO | 296 |
| WAR CRAFT NF | 277 |
| WING ARMADA | 307 |
| WING COMMANDER 1+2 | 290 |
| WING COMMANDER 3 | 428 |
| WINGS OF GLORY NF | 306 |
| WOOD RUFF | 295 |
| WOLF PACK VO | 245 |
| X WING COLLECTION | 328 |
| PLAYTOON / CHAMPIGNAC | 270 |
| PLAYTOON / ONCLE ARCHI | 270 |
| CIRCUS VF | 250 |

## PC

| | |
|---|---|
| ACES OF DEEP | 268 |
| ALADDIN | 231 |
| ALIEN OLYMPICS | 270 |
| AL QUADIM VF | 300 |
| ALONE IN THE DARK 3 | NC |
| ARMOURED FIST VF | 333 |
| ARMOURED FIST VO | 274 |
| B WING | 189 |
| BATTLE BUGS | 250 |
| BATTLE DROME | NC |
| BLACK HAWK | 269 |
| CANON FODDER 2 | 270 |
| CARTON ROUGE VF | 240 |
| COLONIZATION | 311 |
| COMBAT CLASSICS 3 | 270 |
| CORRIDOR 7 | 134 |
| DARK SUN 2 VO | 309 |
| DAWN PATROL VO | 309 |
| D DAY VF | 329 |
| DELTA V | 311 |
| DEFENDER OF THE EMPIRE | 155 |
| DESCENT SHAREWARE | 75 |
| DUNGEON MASTER 2 | 308 |
| EARTHSIEGE | 308 |
| ECSTATICA NF | 340 |
| F1 GRAND PRIX | 253 |
| FIFFA SOCCER | 272 |
| FIGHTER WING | NC |
| FLIGHT LIGHT NF | 277 |
| FLIGHT OF AMAZONE QUEEN | NC |
| HANNIBAL | 265 |
| HARPOON 2 V2.0 | NC |
| HOCKUM KA 50 | 308 |
| IRON CROSS | NC |
| KLICK & PLAY VO | 274 |
| LEGIONS | 270 |
| LEISURE SUIT LARRY 6 | 256 |
| LION KING | 209 |
| LORD OF THE REALMS | 341 |
| MAGIC CARPET | NC |
| MASTER OF MAGIC NF | 290 |
| NASCAAR RACING | 251 |
| ON THE BALL | 259 |
| OVERLORD VF | 286 |
| PIZZA TYCOON | 347 |
| POWER DRIVE | 221 |
| PREMIER MANAGER 3 | 270 |
| PSYCHO PINBALL | 270 |
| QUARANTINE | 274 |
| RISE OF TRIADS | NC |
| REUNION VO | 180 |
| ROBINSON REQUIEM NF | 250 |
| SEA WOLF | 302 |
| SYSTEM SHOCK | 286 |
| THE SETTLERS | 329 |
| TIE FIGHTER | 291 |
| TRANSPORT TYCOON | 309 |
| UFO | 270 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 199 |
| UNIVERSE | 274 |
| WAR CRAFT NF | 277 |
| WING ARMADA | 245 |
| WING COMMANDER 3 | NC |
| WORLD CUP YEAR 94 | 280 |




**PC REVENGER**

JOYSTICK PC 7 BOUTONS
ENTIEREMENT PARAMETRABLE
EN MOINS D'UNE MINUTE

REVENGER+ INTERFACE ..... 470F
2 EME REVENGER ..... 300F

## JEUX AG1200

| | |
|---|---|
| ALADIN | 225 |
| ALIEN BREAD 2 | 249 |
| BANSHEE | 190 |
| BLODNET | 270 |
| BRIAN THE LION | 159 |
| BUBBLE SQUEAK VO | 203 |
| VARTON ROUGE VF | 269 |
| CIVILISATION VO | 289 |
| COMMANDER BLOOD | NC |
| DETROIT | 290 |
| DREAMWEB | 270 |
| FIELDS OF GLORY | 245 |
| FOOTBALL GLORY | 220 |
| GUARDIAN | 231 |
| GUNSHIP 2000 | NC |
| HEIMDALL 2 | 231 |
| ISHAR 3 VO | 263 |
| JUNGLE STRIKE | 216 |
| JURASSIC PARK | 190 |
| KICK OFF 3 | 231 |
| LION KING | 231 |
| LORD OF THE REALMS VO | 250 |
| LORD OF THE REALMS VF | 320 |
| ON THE BALL WORLD CUP VO | 280 |
| ON THE BALL LEAGUE VO | 260 |
| OSCAR | 219 |
| PINBALL ILLUSION | 235 |
| PGA EUROPEAN GOLF | 235 |
| PUTTY SQUAD | NC |
| RISE OF THE ROBOTS | 273 |
| ROADKILL | 231 |
| ROBINSON REQUIEM VO | 240 |
| SABRE TEAM VO | 205 |
| SECOND SAMURAI | 229 |
| SHAQ FU | 225 |
| SIM CITY 2000 (4MO+DD) | 239 |
| SIMON THE SORCERER VO | 319 |
| SKELETON KREW | 270 |
| STAR TREK 25TH ANN. | 270 |
| STRIP POKER POT | 270 |
| SUBWARS 2050 | 265 |
| SUPER STARDUST | 265 |
| THE CLUE VO | 209 |
| THEME PARK VF | 275 |
| TOP GEAR 2 | 210 |
| TORNADO (DISQUE DUR) | 285 |
| TOWER ASSAULT | 184 |
| TRANSARTICA VO | 120 |
| UFO | 240 |




ACTION REPLAY PC 4

## JEUX AG

| | |
|---|---|
| ALIEN, OLYMPICS | 195 |
| ALIEN 3 | 210 |
| ARMOUR GEDDON 2 | 150 |
| BODY BLOWS GALACTIC | 229 |
| BRIAN THE LION | 143 |
| BUBBLE SQUEAK | 220 |
| CANNON FODDER 2 NF | 225 |
| CARTON ROUGE VF | 269 |
| CHAMP. MANAGER ITALY VO | 240 |
| CHAMPIONSHIP DATA 94 | 140 |
| CIVILISATION VO | 229 |
| CLUB FOOTBALL | 210 |
| COMBAT CLASSIC 3 | 270 |
| D-DAY | 295 |
| DARKMERE | 205 |
| DAWN PATROL | 270 |
| DRAGON STONE | 225 |
| DREAMWEB | 270 |
| ELFMANIA | 199 |
| ELITE PLUS VO | 179 |
| EMPIRE SOCCER | 195 |
| EVASIVE ACTION | 231 |
| F1 GRAND PRIX VO | 229 |
| FIELDS OF GLORY VF | 245 |
| FIFA SOCCER VF | 270 |
| FOOTBALL GLORY VF | 185 |
| FRONT LINES | 270 |
| GENESIA VO | 150 |
| HEART OF CHINA VO | 159 |
| HEIMDALL 2 | 235 |
| HIGH SEAS TRADER | 270 |
| INT. SENSIBLE SOCCER | 150 |
| JUNGLE STRIKE | 200 |
| K240 | 231 |
| KICK OFF 3 EURO CHALL | 200 |
| KING QUEST 6 | 231 |
| LEMMINGS 3 | 259 |
| MANCHESTER UNITED | 190 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 209 |
| MR NUTZ | 190 |
| NICK FALDO GOLF VO | 150 |
| ON THE BALL WORLD CUP VO | 225 |
| ON THE BALL LEAGUE VO | 225 |
| OVERLORD VO | 231 |
| PERIHELION | 159 |
| PGA EUROPEAN GOLF | 235 |
| PINBALL DREAM+FANTAZY | 235 |
| PINKIE | 195 |
| POWER DRIVE | 230 |
| PREMIER MANAGER 3 | NC |
| RISE OF THE ROBOTS | 254 |
| ROBINSON REQUIEM VO | 240 |
| RUFF AND TUMBLE | 210 |
| SABRE TEAM | NC |
| SENS. WORLD OF SOCCER VO | 215 |
| SENS. WORLD OF SOCCER VF | 235 |
| SETTLERS VF | 275 |
| SHADOW FIGHTER | 239 |
| SIERRA SOCCER | 175 |
| SKIDMARKS 2 | 231 |
| STARLORD VF | 250 |
| SYNDICATE VO | 150 |
| TACTICAL MANAGER | 205 |
| THE CLUE VO | 209 |
| THEME PARK VF | 260 |
| TOP GEAR 2 | 210 |
| TOWER ASSAULT | 184 |
| UNIVERSE MF | 215 |
| VAHALLA 2 | 215 |
| WORLD CUP USA 94 | 190 |

## CD 32

| | |
|---|---|
| CONSOLE +2 JEUX | 1290 |
| JOYPAD PRO CD32 | 185 |
| SOURIS CD32 | 155 |
| ALIEN OLYMPICS | 195 |
| ARCADE POOL | 149 |
| BANSHEE | 205 |
| BATTLE CHESS | 150 |
| BATTLETOADS | 125 |
| BEAVERS | 135 |
| BENEATH A STEEL SKY VO | 225 |
| BRIAN THE LION | 203 |
| BRUTAL SPORT FOOT | 125 |
| BUBBA AND STICK | 135 |
| CANNON FODDER | 220 |
| DIZZY ADVENTURES | 169 |
| DONK SPECIALE EDITION | 262 |
| DRAGON STONE | 217 |
| EVASIVE ACTION | 231 |
| FANTASY MANAGER | 154 |
| FIELDS OF GLORY VO | 240 |
| FIELDS OF GLORY VF | 270 |
| FLY HARDER | 135 |
| FRONTIER ELITE 2 | 195 |
| GUARDIAN | 220 |
| GUNSHIP 2000 | 215 |
| HEIMDALL 2 | 245 |
| INFERNO | NC |
| INTER. SENSIBLE SOCCER | 195 |
| INTER. WORLD OF SOCCER | NC |
| JAMES POND 2 ROBOCOD | 99 |
| JUNGLE STRIKE | 216 |
| KICK OFF 3 | 290 |
| LABYRINTH OF TIME | 189 |
| LAST NINJA 3 | 125 |
| LITIL DIVIL | 249 |
| LOST VIKKINGS | 150 |
| MANCHESTER UNITED | 220 |
| MARVIN MARVELOUS ADV. | 231 |
| MEGARACE | 270 |
| MICROCOSM | 289 |
| MORPH | 99 |
| MYTH | 125 |
| PGA EUROPEAN GOLF | 235 |
| PIRATES GOLD | 189 |
| ROADKILL | 231 |
| RISE OF THE ROBOTS | 225 |
| SIMON THE SORCERER | 290 |
| SKELETON KREW | 270 |
| SKIDMARKS | NC |
| SOCCER KID | 248 |
| SUBWARS 2050 | 225 |
| SUPER METHANE BROTHER | 125 |
| SUPER STARDUST | 220 |
| THEME PARK | 270 |
| TOP GEAR 2 | 250 |
| TOWER ASSAULT | 220 |
| UFO | 215 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 210 |
| UNIVERSE | 240 |
| VIDEO CREATOR VO | 280 |
| VITAL LIGHT | 250 |
| WORLD CUP GOLF | NC |

## ACCESSOIRES

### PC

| | |
|---|---|
| CDROM X4 VIT | 1820 |
| DISQUE DUR 250 MO | NC |
| DISQUE DUR 420 MO | NC |
| SCAN. COUL. 400DPI | 1985 |
| ENCEINTES 25W | 385 |
| S. BLASTER PRO | 611 |
| S. BLASTER 16 ASP MCD | 1379 |
| JETSTICK | 299 |
| FLIGHTSTICK PRO | 360 |
| VIRTAL PILOT | 660 |
| PROPEDAL | 990 |
| JOYSTICK KONIX | 168 |
| JOYPAD 4 BOUTONS | 139 |
| SOURIS 3 BOUTONS | 70 |
| DOUBLEUR DE JOYS | 70 |

### AG 600 & 1200

| | |
|---|---|
| CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO | 2190 |
| EXT. 8 MO AG1200 | 3060 |
| EXT. 4 MO AG1200 | 1850 |
| EXT. 1 MO AG600 | 429 |
| EXT. 1 MO AG 600+H | 499 |
| LECT. INT. 600/1200 | 589 |
| KIT OVERDRIVE A600/1200 | 750 |
| OVERDRIVE +DD 420MO | 2490 |
| LECTEUR CD DOUBLE VITESSE | 1990 |
| OVERDRIVE + CD + DD 420MO | 4390 |
| INTERFACE MIDI A1200 | 240 |

### AMIGA

| | |
|---|---|
| EXT. 512K AG 500 | 229 |
| EXT. 512 K + H | 289 |
| EXT. 1 MO AG 500+ | 399 |
| EXT. 1 MO AG 500 | 450 |
| EXT. 1,5 MO AG 500 | 799 |
| LECT. INT. AG 500 | 469 |
| LECTEUR EXTERNE 3,5" | 490 |
| ALIMENTATION AG | 349 |
| COPIEUR SYNCHRO XPRESS | 299 |
| INTERFACE MIDI 3+1 | 199 |
| CRAYON OPTIQUE | 299 |

### DIVERS AG/ST

| | |
|---|---|
| SOURIS | 155 |
| SOURIS + TAPIS | 185 |
| ADAPTATEUR 4 JOY | 95 |
| KONIX SPEEDKING | 95 |
| KONIX SPEEDKING AUTO | 100 |
| KONIX NAVIGATOR | 115 |
| QJ SUPERBOARD | 135 |
| QJ TOPSTAR | 199 |
| DISK 3.5" DF DD | 35 |
| DISK 3.5" DF HD | 40 |
| ETIQUETTES 3.5" X100 | 40 |
| BOITIER 50 DISK | 59 |
| MICRO KIT NETTOYAGE | 99 |
| TAPIS SOURIS NEUTRE | 40 |

## BUDGETS PC

| | |
|---|---|
| ARCADE POOL | 129 |
| CYBERACE | 130 |
| D GENERATION VO | 159 |
| DOGFIGHT VO | 169 |
| F19 STEALTH FIGHTER VO | 169 |
| FLIGHT PACK | 130 |
| GREAT NAVAL BATTLE VO | 149 |
| HEART OF CHINA VO | 159 |
| INDIANAPOLIS 500 VO | 149 |
| LEISURE SUIT LARRY VO | 129 |
| MONKEY ISLAND 2 VO | 169 |
| NICK FALDO GOLF | 130 |
| PGA TOUR GOLF | 159 |
| PIRATES GOLD VO | 169 |
| PRINCE OF PERSIA | 129 |
| REACH FOR THE SKIES | 159 |
| RALLY VO | 139 |
| SIMANT VO | 159 |
| SHUTTLE VO | 159 |
| SPACE QUEST 4 VO | 169 |
| STUNT CAR RACER VO | 99 |
| WING COMMANDER VO | 169 |

## BUDGETS AG

| | |
|---|---|
| ALIEN BREAD 92 | 119 |
| ARCADE POOL NF | 120 |
| BLACK CRYPT | 129 |
| BODY BLOWS | 129 |
| CAESAR DELUXE | 149 |
| DESERT STRIKE | 149 |
| DOGFIGHT VO | 169 |
| DUNE 2 VO | 149 |
| EPIC | 149 |
| EURO. CHAMP. FOOT. | 169 |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 | 169 |
| KING QUEST 1,2,3 OU 4 | 149 |
| LEISURE SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3 | 149 |
| LOOM VO | 159 |
| LURE OF TEMPRESS | 149 |
| MONKEY ISLAND 2 VO | 169 |
| OPERATION STEALTH | 159 |
| PIRATES | 129 |
| PGA TOUR GOLF VO | 159 |
| PRINCE OF PERSIA | 129 |
| REACH FOR THE SKIES | 159 |
| SHADOW WORLDS | 99 |
| SHUTTLE VO | 149 |
| SIM CITY CLASSIC VO | 149 |
| SPACE QUEST 4 VO | 169 |
| TORNADO | 139 |
| VIKKINGS | 99 |

*JESSICO* - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

36 15 JESSICO

93.97.22.00

*EXPEDITION: COLISSIMO*

FAX 93 97 07 00

| TITRES | Qte | Prix | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

| | |
|---|---|
| S / Total | |
| Port | |
| Total | |

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE 02/03
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Exp . . / . .

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

N° ET RUE .....

C. P. ☐☐☐☐☐ VILLE .....

TEL : ..... SIGNATURE:

| PORT | | |
|---|---|---|
| | LOGICIELS, JEUX | 30 F |
| | IMPRIMANTES, CONSOLES | 60 F |
| | ORDINATEURS | 90 F |

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

GUIDE

# RÉPONSES MICRO

Nous sommes noyés tous les mois sous une quantité colossale de lettres sur les problèmes de configuration mémoire avec les jeux. La chasse à l'octet sauvage prend même des proportions dramatiques avec l'usage du CD ROM (ben oui, un driver ça prend de la mémoire). Il nous est, hélas impossible de répondre au cas par cas, vu les 52324,33 lettres liées à ce type de mésaventures. Enfin, pour attaquer notre rubrique, voilà toujours un petit guide de la disquette de «boot» optimisée.

1) déterminer le type de mémoire nécessaire : Voir notice du jeu, combien de mémoire conventionnelle ? de mémoire étendue XMS ? de mémoire paginée EMS ? (pour les jeux il faut un max. de conventionnelle avec l'un ou l'autre des autres types).

2) examiner l'allocation mémoire de la machine avec MEM/C/P (taille en octets, diviser par 1024 pour avoir des Ko)

3) créer une disquette système (FORMAT A :/F :1.44/S/U), copier dessus votre CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT usuel

4) charger dans un éditeur ASCII (edit du DOS) le config.sys disquette, ne conserver que les lignes HIMEM, EMM386, BUFFERS, FILES, DOS = UMB, DOS = HIGH et le driver CD ROM (MTMCDAS, etc.).

5) pour avoir de l'EMS, mettre derrière EMM386.EXE la mention RAM XXXX (XXXX = quantité de mémoire EMS, ex. 2048 = 2 Mo) pour utiliser uniquement de l'XMS, faites suivre EMM386.EXE par NOEMS (toute la mémoire sauf le 1er Moctet passe en XMS), sauver config.sys.

6) charger l'AUTOEXEC, conserver les lignes SET concernant la carte sonore, la ligne driver CDROM (MSCDEX), PROMPT, PATH puis sauver le fichier (problèmes avec souris/clavier ? conserver MOUSE et KEYB FR).

7) copiez CHKSTATE.SYS, les 4 fichiers MEMMAKER, SIZER.EXE, HIMEM.SYS, EMM386.EXE du répertoire DOS sur A :.

8) Allez sur A :, tapez MEMMAKER, prenez «installation rapide», faites ce qu'on vous dit, mais ne retirez jamais la disquette malgré les messages (on optimise la disquette !).

9) Le processus fini, redémarrez le système avec la disquette dans le lecteur. Le PC charge alors le système minimal. Passez sur le disque dur pour lancer votre jeu.

Toujours pas assez de mémoire ? Il reste des solutions : réduire le tampon mémoire du driver CD ROM (MSCDEX peut utiliser jusqu'à 64 Ko, chercher le paramètre/M : XX, XX étant la taille du buffer) ou reloger le tampon en mémoire paginée pour libérer de la mémoire conventionnelle (paramètre/E). Autres moyens : réduire le nombre de FILES et BUFFERS du config.sys (petits gains), essayer de changer de driver CD-ROM (les versions récentes sont parfois plus compactes ou il peut exister une version simplifiée plus petite). Dernière possibilité : aller sur A :, lancer MEMMAKER, choisir le mode «personnalisé» dont deux options peuvent encore gratter un peu de mémoire : «examiner la mémoire supérieure...» et «libérer la région monochrome B000-B7FF».

**J'ai entendu parler de processeur mathématique et je voudrais savoir ce que c'est.**
**Thierry Coulondre**

Jusqu'à il y a quelques années, les microprocesseurs n'intégraient sur leur puce de silicium que des opérations relativement simples (les instructions de calcul les plus évoluées d'un 68000 sont la division et la multiplication et ne parlons pas du 6502 qui ne va que jusqu'à l'addition et la soustraction). Tous les calculs mathématiques plus compliqués (sinus, cosinus, racine carré, etc.) étaient obtenus par des programmes utilisant des suites d'instructions de base du microprocesseur. Si cette méthode avait l'avantage de la souplesse elle était lente. Aussi, rapidement, pour répondre aux besoins en calcul scientifique, on a créé des puces spécialisées intégrant au niveau électronique toutes les fonctions mathématiques nécessaires. Ces circuits sont prévus pour se connecter directement au bus du microprocesseur, de manière à ce que ce dernier n'ait qu'à poser la question à la puce mathématique pour aussitôt recevoir la réponse (exemples de couple processeur et coprocesseur arithmétique : 80386 et 80387, 80486SX et 80487SX). Les dernières évolutions intègrent directement le coprocesseur mathématique dans le microprocesseur pour accroître l'efficacité (80486, 68040, etc.). En pratique, le gain en vitesse dû au coprocesseur n'est sensible que si l'on emploie ses instructions spéciales et en fait, une bonne part des logiciels n'en ont aucun besoin. Par contre pour toutes les applications de calcul intensif (CAO, image de synthèse, 3D,...) il apporte une amélioration substantielle de vitesse (des gains d'un facteur 100 ou plus en vitesse ne sont pas rares).

**Votre ordinateur pousse des bips de détresse ? La mémoire vive fait de l'amnésie ? Le port de communication est en plein mutisme ? Pas de panique, exposez-nous vos problèmes techniques en détail. Écrivez à :**
**Joystick**
**RÉPONSES MICRO**
**10 rue Thierry Le Luron**
**92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX**

**J'ai acheté une imprimante CANON BJ10 et j'aimerais la piloter à partir du Q-BASIC. Est-ce possible ? Comment dois-je procéder ? Comment faire pour obtenir le code de contrôle ESC qui sert pour contrôler les fonctions de l'imprimante ? À quels livres sur les imprimantes puis-je me référer pour exploiter au mieux mon imprimante ?**
**Gilbert Durand**

Oui, on peut parfaitement piloter une imprimante en basic. La méthode généralement employée est d'utiliser la commande LPRINT (voir aussi LPOS) qui envoie des chaînes de caractères à l'imprimante, aussi bien pour piloter le périphérique par l'envoi de séquences de contrôle (sauter une ligne, revenir en arrière d'un caractère, changer de taille de police, etc.) que pour transmettre le texte à imprimer. Pour envoyer un code Escape (code ASCII 27) utilisez simplement chr$. Par exemple, la séquence ESC 33 128 qui met l'imprimante en mode souligné, donne en basic : LPRINT chr$(27) + chr$(33) + chr$(128) (attention cette séquence peut varier selon l'imprimante). Pour ce qui est des livres, ne négligez pas le manuel de l'imprimante qui contient tous les codes de contrôle et les divers jeux de caractères disponibles sur votre machine. Il existe des ouvrages sur les imprimantes chez les principaux éditeurs micro (le livre de l'imprimante de Micro Application, 30 recettes pour votre imprimante aux Editions Radio, etc.).

**Je vous écris à cause d'un problème de mémoire. En effet, j'ai acheté dernièrement la version CD-ROM du jeu Nascar Racing. Seulement, je n'arrive pas à lancer le programme en SVGA. Il est marqué dans la doc du produit qu'il faut 7367 Ko de mémoire XMS pour pouvoir lancer le jeu en SVGA. Or je n'arrive pas à libérer, malgré tous mes essais de Boot Disk, plus de 7360 Ko. Je ne pense pas qu'il s'agit de ma configuration : j'ai un PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte SVGA Trident 8900 et un lecteur de CD-ROM triple vitesse. De plus, j'ai essayé d'installer NASCAR sur le DX2/66 d'un pote et ça n'a pas marché. Je pense donc qu'il ne s'agit pas de la configuration mais plutôt d'un problème de mémoire. Que pourrais-je faire pour pouvoir enfin profiter des superbes graphismes en SVGA de Nascar Racing ?**
**Guillaume Main**

Si il faut réellement 7367 Ko d'XMS au programme, il est en effet impossible qu'il fonctionne correctement avec 8 Mo. En effet, la mémoire XMS ne peut utiliser le 1er Moctet de RAM et comme 7 Moctets = 7 X 1024 ko, soit 7168 ko, on manque effectivement de mémoire. Dans ce cas de figure, la seule solution est de rajouter des barrettes mémoire. Si vous avez déjà 8 barrettes mémoire 1 Mo, la mauvaise nouvelle c'est qu'il faudra probablement remplacer 4 des barrettes par 4 barrettes de 4 Mo pour passer ainsi à 20 Mo (voir notice de la carte mère du PC). À toutes fins utiles, vérifiez quand même que les 7360 ko ne correspondent pas simplement à l'espace disque dur nécessaire au programme.

**Je possède un ancien PC équipé d'un 80286 16 Mhz avec 2 Mo RAM. Je voudrais lui redonner un peu de muscle. Est-il possible en changeant simplement le processeur 80286 en 80386 sur la carte mère de transformer mon micro de 286 en 386 voir en 486 ?**
**Philippe**

Hors échange de carte mère, il est difficile de passer au 386/486. Les 80286, 80386 et 80486 ne sont pas compatibles au niveau brochage. Le premier est un 64 broches boîtier DIP (Dual Inline Package), les 2 derniers sont respectivement un 132 pattes et un 168 pattes PGA (Pin Grid Array dit boîtier «fakir»). Il existe aussi des kits spéciaux d'origine Cyrix pour faire évoluer un 286 en 486 SLC mais le rapport prix/performances n'est pas intéressant avec les prix actuels d'une carte mère équipée d'un 486. De toutes manières, vous devrez rajouter de la mémoire vive et la carte mère 286 risque de s'avérer un peu «étriquée» dans ce domaine.

**J'ai une Sound Blaster 16 ASP et je voudrais entrer dans le monde merveilleux du General Midi. J'hésite entre la Korg Wave et la Wave Blaster 2. Sachant que cette carte ne me servira que pendant les jeux, laquelle sera la mieux exploitée par ces derniers ? La Korg est-elle 100 % compatible ? N'est-il pas préférable, quitte à claquer du pognon, de racketter encore un peu Mamie pour acquérir une Gravis Ultra Sound Max (compatible GM) et la faire cohabiter avec la SB ?**
**Frédéric Bacquet**

La Korg Wave est un peu supérieure à la Wave Blaster. Toutes les cartes au standard General MIDI (enfin une norme respectée par tous les constructeurs !) fonctionnent avec les jeux exploitant cette norme. Compatible avec quoi ? si c'est avec les cartes type Sound Blaster, oui (comme la Wave Blaster, la Korg se branche sur le connecteur WAVE de la carte sonore hôte). Si vous désirez juste mieux sonoriser vos jeux, La GUS est un luxe inutile, par contre si vous comptez vous mettre à la musique ou que vous avez besoin d'échantillonner des sons (sur 16 bits, jusqu'à 48 Khz), pourquoi pas. Il n'est pas nécessaire de la faire cohabiter avec la SoundBlaster, cette carte est compatible AdLib, SoundBlaster, MPU401 et gère les trois types principaux de CD ROM du marché. Tout ce que fait la 16 ASP, la GUS le fait en mieux.

**Mon Atari 520 STF est en panne de lecteur de disquette (références de cette pièce défectueuse : P7J08C C070350-003). Pourriez-vous m'indiquer l'adresse d'un revendeur de pièces détachées ?**
**Richard Guidou**

Le remplacement par un autre type de lecteur non Atari est possible. Il suffit que l'unité soit une mécanique 3 pouces 1/2 720 Ko double face, double densité et que la façade avant soit compatible avec la découpe du STF (mais il est facile de découper un peu le boîtier pour l'adapter). Vous trouverez cette pièce chez certains revendeurs PC, mais si vous préférez aller chez un spécialiste Atari, contactez : Techno Service Tel : 48.04.99.75 ou APAK tel : 46.78.28.14.

**J'ai un micro-ordinateur type 486 DX2 66 avec un disque de 520 Mo, 16 Mo de mémoire et une carte contrôleur de disque dur avec 4 Mo de mémoire. La documentation de Windows 3.1 indique que Smartdrive doit disposer de 2048 Ko et préconise de désactiver la mémoire de la carte contrôleur. Que dois-je faire ? Conserver mon cache «hardware»? Le désactiver au profit de Smartdrive ? Qu'elle est la taille optimale de mémoire à allouer au cache mémoire Smartdrive ? Merci pour tout éclaircissement.**
**Patrice Gomez**

Smartdrive commence à être vraiment efficace avec 2048 Ko. Avec 16 Mo de mémoire vous pouvez lui allouer plus de mémoire, 4 Moctets par exemple, mais les gains de vitesse deviennent de plus en plus marginaux par la suite. La mémoire cache de votre carte contrôleur ne devrait pas poser de problèmes à Windows, si elle est bien conçue et a l'avantage de ne pas être prise sur la mémoire système (bien qu'avec 16 Mo ont soit quand même à l'aise). Testez sous Windows et essayez de comparer les performances des 2 caches l'un après l'autre (copiez plusieurs fois un gros répertoire et chronométrez par exemple). Smartdrive est un cache efficace et ces performances peuvent très bien être identiques voire meilleures que celles du cache de la carte contrôleur.

**J'ai un 486 SX 25 mhz avec 4 mégas de RAM et 210 mégas sur mon DD, je suis équipé d'une Sound Blaster Pro et d'un lecteur CD-ROM. Ma carte vidéo est une Trident TVGA 9000. Elle me cause deux problèmes : premièrement, le gestionnaire qui l'accompagne est destiné à Windows 3.0 et non pas au 3.1 que je possède. Je ne peux donc pas configurer le type d'écran comme je veux, étant donné que quand je veux le changer, il me demande les disquettes de Windows 3.0 que je n'ai pas. Ca m'embête très fort car j'ai acheté Myst il y a peu de temps et que je ne peut pas y jouer car mon écran est configuré en VGA et il faut du SVGA 256 couleurs pour y jouer. Le deuxième problème survient dans certains jeux (surtout dans the 7th Guest), quand l'écran est fixe, ça va, mais dès que je bouge, des taches roses ou bleues envahissent l'écran. Je pense que c'est à cause du manque de mémoire (512 k). Dans DOOM, certains écrans sont tellement sombres que je n'y vois presque rien. J'aimerais savoir comment faire pour remédier à ces problèmes, éventuellement en achetant une nouvelle carte vidéo (je comptais la changer, car 512 Ko c'est peu). Quelles sont les meilleures cartes vidéo à un prix raisonnable (1 ou 2 Mb, SVGA, 16 ou 32 bits, VLB, PCI, ISA) ?**
**Laurent Tenzer**

Pas de doute, il faut vous procurer les drivers Windows 3.1 auprès de votre revendeur. Ce problème peut être provoqué de diverses manières, dont effectivement par la carte graphique bien que la mémoire vidéo ne soit probablement pas en cause (voir s'il n'y a pas un pilote graphique spécial à charger), mais aussi par le CD ROM (jouez sur la taille des buffers, essayez de piloter le CD ROM avec un contrôleur séparé si vous en avez un, etc.), tentez aussi de désactiver les options du menu SETUP de l'ordinateur comme «hidden refresh» ou «ShadowRam. Pour DOOM, effectivement, l'affichage d'origine est sombre sur pas mal de moniteurs, utilisez la fonction «Gamma correction» accessible par la touche F11. Si vous décidez d'acheter une nouvelle carte vidéo, optez en priorité pour une carte type VLB ou PCI (il faut que votre carte mère soit équipée du bus correspondant). De nombreuses cartes à prix raisonnable (800 à 1500 F environ) devraient faire l'affaire. Les modèles équipées d'accélérateurs type S3, ET4000, Cirrus 5434, 5428 sont de bon compromis prix/performances. Choisissez si possible un modèle 32 bits à mémoire vidéo extensible (à 2 Mo ou plus), quelques exemples : Diamond Speedstar, ATI Mach 32, ET4000W32, Miro 20SD.

GUIDE

# EN DÉTRESSE

***Oui, je coince dans mon jeu favori, oui je suis désespéré... Mais stop ! Hein ? Quoi ? Que lis-je ? Simplement en répondant à la question d'un ami joueur bloqué, je peux poser moi aussi une question ! Hé l'autre, fastoche ! En plus, j'l'ai fini il y a 6 mois, celui-là. A moi mon fidèle stylo-bille ! Alors comme ça, il faut écrire à : Joystick, EN DÉTRESSE, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX. Ben ça alors ! Vous aussi, faites comme Stanislas Alekseievitch Tcherenkov, retrouvez entrain et joie de vivre. Adoptez un joueur en détresse !***

## QUESTIONS

### ECSTATICA [PC]

Après avoir mis la fleur, la brindille et l'herbe, rien ne se passe et j'en ai marre de tourner dans le village. Comment se transformer en écureuil ?

**Réf. : N°5801, Papa Schultz**

### ULTIMA 8 [PC]

Je suis complètement paumé dès le début. J'arrive à contacter les nécromanciens, ou plutôt le nécromancien, car l'un d'eux va bientôt rendre l'âme. Là, j'apprends que je dois vite récupérer une dague très spéciale, que cette #%$@! de Mordéa s'est appropriée. Dans le palais de la Tempest, je trouve 2 clefs. Celle qui donne sur la salle bourrée d'armes et d'armures et celle qui ouvre sa chambre. Mais là, j'aperçois une pièce verrouillée dans laquelle se trouve un coffre suspect, également verrouillé. Comment les ouvrir et me procurer la dague ? De plus, where is the «MITHRAN». Dans la grotte au nord du palais, je suis coincé au fond par 2 portes fermées. Comment les passer et trouver Mithran ?

**Réf. : N°5802, Laf. M.**

### WORLD OF XEEN [PC]

J'ai un big problème, je suis bloqué au 2ème étage du château d'Alamar. En effet, dès qu'on avance, on retombe au rez-de-chaussée. Je pense que c'est dû à l'activation des éléments (que l'on peut lire sur les statues du rez de chaussée). Comment les désactiver pour «marcher» au 2ème étage ? S'il vous plaît, aidez-moi !

**Réf. : N°5803, Cristophe Courdy**

### INCA 2 [PC-CD ROM]

Je bloque au dernier combat spatial (save : assaut), il y a vraiment trop d'ennemis. Est-ce qu'il n'y aurait pas un «tip» par hasard ? (je n'ai pas d'Action Replay).

**Réf. : N°5804, David Rickelman**

### OPERATION STEALTH [PC]

Que dois-je faire lorsque John Glomes, en compagnie d'une charmante personne, est ligoté sous l'eau et est attaché à une pierre et que cette tête de mule d'agent secret refuse d'actionner son bracelet gonflable dont il aurait grandement besoin ? Répondez-moi vite ! S.V.P., please, por favor, bitte, etc.

**Réf. : N°5805, Yann**

### BLADE OF DESTINY [PC]

Ça va faire 1 an que je suis bloqué. J'ai 6 bouts de carte et je n'arrive toujours pas à trouver cette p..... d'épée. Où se trouve-t'elle ?

**Réf. : N°5806, Thierry**

### INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS [AMIGA]

Je suis bloquée dans la bibliothèque de New-York. Lorsque j'ouvre le coffre, je le trouve vide. Alors qu'il devrait contenir le livre «plato's dialogue». Et ce, malgré la solution de la «bible des pokes». Un grand merci à celui qui pourra m'aider !

**Réf. : N°5807, Christine Steffe**

### KING'S QUEST 6 [PC]

J'ai réussi à passer les falaises de logique et le Minotaure, mais je n'arrive pas à éviter de me transformer en bête. J'ai bien compris qu'il y avait un sort pour une bête et qu'il fallait utiliser l'élixir de l'oracle, mais quand et où ?!!!

**Réf. : N°5808, Francis Richard**

### GOBLINS 1 [PC]

Comment peut-on empêcher les araignées de rejoindre le chaudron et se retransformer en magicien ?

**Réf. : N°5809, Jérôme Morelle**

## RÉPONSES

### ULTIMA UNDERWORLD 2 [PC]

**Réf. : N°5301, 5705, Mathieu Treguer, Chaos Enervé, Fireball XL16**

Ben alors les petits gars, paraîtrait qu'on a des problèmes ? Je vous ai concocté quelques réponses, comme ça, vite fait sur le gaz. Alors là, si vous sauvez pas Castle British, je réactive le M.C.P. pour vous mettre au pas, moi ! Allons-y... Non, il ne faut pas faire tomber Kilorn Keep. En fait cela n'apporte rien, à part que l'on se fait agresser par les habitants du keep qui n'aiment pas trop qu'on flanque par terre leur forteresse volante préférée. Même si tu survis à la baston générale et que tu explores les ruines de Kilorn Keep, il n'y a rien de nouveau à découvrir à part un réseau de salles souterraines, vides de toutes manières. Mors Gotha apparaît dans Kilorn Keep avec ses troupes d'invasion, une fois toutes les gemmes (8) fondues dans la grosse et que toutes les lignes d'énergie (8) sont coupées. Elle (oui, c'est une femme) se trouvera alors dans la pièce fermée à clef du mur nord des baraquements militaires (pièce du passage secret menant aux «brain créatures»). Que faire de ce foutu Djinn ? Hou là, c'est tout un bigntz... L'idée de base c'est d'utiliser sa force pour souffler dans le «horn» de Praecor Loth. Pour y arriver, il faut suivre une procédure un peu compliquée. D'abord emprisonner le Djinn dans ton corps : 1) récupérer une flasque «oil of basilisc» et aller la jeter dans la mare de boue au Filanium trouvée dans les «ice cavern» comme l'a expliqué Metrixx dans le N°57. 2) se baigner dans la mare, la boue te recouvre d'une croûte ! 3) aller sur un lac de lave en fusion (salle du niveau 2 de Kilorn Keep ou autre) pour faire cuire la boue. 4) foncer dans l'Ethereal Void en passant par la gemme (et pas en rêve avec la plante hallucinogène), se rendre à la crypte «the sigil of binding» en suivant le chemin blanc et usant des téléporteurs. 5) boire la potion «Iron Flesh» achetée auprès de Merzoug à Kilorn Keep (100 pièces d'or, grrrr...). 6) poser par terre la fiole du Djinn et flanquer un grand coup d'épée dedans. Fizzz ! le Djinn rentre dans ton corps et reste prisonnier. A présent, comment utiliser le Djinn ? Considérons tous les problèmes de gemmes et de lignes d'énergie réglés et le «horn of Praecor Loth» trouvé. 1) aller voir Nystul. 2) aller à Kilorn Keep pour rencontrer Mors Gotha. 3) la battre en duel et lui piquer son livre de magie. 4) le ramener à Nystul qui devient excité comme une puce. Il peut enfin détruire le sort maléfique du gardien mais, y a un os, il lui faut savoir l'endroit et l'heure où le gardien a jeté ce maléfice. 5) questionner Nell au château British, elle détient l'information 6) aller voir à nouveau Nystul, bingo, c'est bien ça ! Mais dur... une armée menée par Mors Gotha investit le château au moment crucial. 7) flanquez la pâtée à Mors Gotha et rejoignez, Lord British, Altara, Nystul dans la salle du trône. 8) Enfin, la puissance du Djinn se déchaîne dans la corne (ouf !), l'Avatar a gagné... Bon, autre question : faut-il libérer Praecor Loth ? Oui, et pas besoin de musique ! Pour ce faire, il faut prendre le chemin diagonal direction N.O. qui part de la salle d'arrivée dans la tombe (Niveau 1). Il y a plein de rochers qui bloquent le passage, mais on a gardé sous la main le pic trouvé il y a bien longtemps. Utiliser le pic sur les rochers. Après un travail de mineur exténuant on arrive au bout du couloir et là... Il y a le squelette recherché par Tristero, la gemme noire de Praecor et diverses babioles. En plus c'est l'endroit où couper la ligne d'énergie ! Question : comment ramener dans le réel les objets du monde «Ethereal»? En fait tu t'y prends mal, si tu as donné régulièrement les gemmes à Nystul et fondu ensuite ces pierres dans la gemme principale, la porte de transfert vers le monde «Ethereal Void» devient accessible par la grosse gemme, ou alors tu as été trop lent dans le jeu et les serviteurs du château British sont en grève et bloquent tout le processus. Là, hélas, il faut recommencer la partie du début. La plante à rêver est quand même très utile, c'est le seul moyen d'accéder au «shrine of spirituality» et donc de jeter la gemme noire de ce monde à l'extérieur des barreaux. Une fois le rêve fini, on n'a qu'à la récupérer en passant par la gemme principale. Bon, sur ce, je vais me coucher, et n'oubliez pas : no problems, only solutions.

**K. Flynn**

## HEIMDALL 2

**Réf. : N°5510, Barry l'ours**

Quand tu parles à la tortue, c'est un bug de la version française, donc il faut sauvegarder et passer en langue anglaise.

**papa Schultz**

## INNOCENT UNTIL CAUGHT

Réf. : N°5602, Cyrille Mathieu

Quand votre ami vous aura donné l'uniforme et que vous aurez pris les clés, vous lui soumettrez une bonne idée... Près du bâtiment, échangez vos vêtements. Malheureusement, vous aurez droit à un séjour aux frais de la princesse. Votre ami viendra vous secourir. Demandez-lui d'aller chercher un couple d'oiseaux. Comme cela ne fonctionnera pas, essayer la seconde solution en prenant toutes les premières phrases du poème. Peu de temps après, vous retrouverez votre liberté. Retournez au bar et parler à la charmante personne, elle vous apportera un laissez-passer.

**Yann**

## BENEATH A STEEL SKY

**Réf. : N°5606, Stéphane François**

Pour passer cette grille, après l'avoir trouée avec ta barre à mine, il te faut utiliser le sécateur sur celle-ci. Si tu n'as pas cet outil, fais le tour du grand bassin qui se trouve au niveau du sol. Quand tu seras arrivé derrière, tu trouveras une remise fermée. Ouvre-la avec une carte que tu utiliseras sur la serrure (infraction banale). Dans la remise, tu trouveras le sécateur. Au fait, la bombe de W-40 et la clef ne te servent à rien, laisse-les à ce cinglé de Potts. Pour le croisé, tu trouveras plus loin une autre carte à utiliser dans le «space...», tu posséderas alors l'arme absolue contre cet individu stupide. Mais prends garde, la suite est sombre et dangereuse, éclaire-toi et fais des sauvegardes.

**Laf. M.**

## VEIL OF DARKNESS

**Réf. : N°5607, Thunder P.**

Pour tuer le loup-garou, il faut le pistolet avec des balles en argent qu'on obtient chez le forgeron du 2ème village, celui qui nous a fabriqué la cloche. Pour satisfaire les 7 âmes en peine, c'est un peu plus long. Kristian veut un violon qui se trouve au bar dans la chambre du troubadour assassiné. Michaël a besoin de la plume de Pius, le moine qui écrit sans cesse. Pour Peter, il faut une dague située sur l'île au milieu du lac, appeler le passeur avec la corne d'ivoire pour y aller. Féodor demande une pièce à son effigie qu'on obtient du magistrat quand on a tué le loup-garou. Aleksander a sa rapière dans la villa après le labyrinthe des buissons. Nathan cherche sa casquette qui est dans le pavillon de chasse de la forêt sombre. Et Nikolaï veut une chevalière (j'ai oublié où elle est mais elle est facile à trouver) et un diamant qu'on récupère après avoir tué Andreï dans sa chambre, voilà !

**Claude Dewintre**

## INCA 2

**Réf. : N°5608, Pascal**

Prendre les feuilles de coca sur le fil. Prendre le poteau et le mettre sur la porte à droite de l'écran. Prendre un caillou, le jeter sur le garde et aller rapidement à droite et cliquer sur la palissade pour se cacher. Le garde vient alors sous la porte, voir où vous êtes et il ne reste plus qu'a tirer sur la corde pour que le poteau lui tombe sur la tête.

**David Rickelman**

## COINCÉE DANS UN JEU

**Réf: Stéphanie Michaud**

Alors bonjour, c'est M'sieur Lochet, là, Bruno Lochet. C'est pour la petite québecoise en détresse de vot'dernier numéro, là. Alors è'dit qu'è est coincée dans un jeu, mais moi j'peux l'aider, si è veut. Y suffit qu'elle ouv'le carton du jeu, par dessous, elle a qu'à y met'les mains par dessous, et è pousse. Comme ça, si elle est coincée dans la boîte, è peut sortir facilement, j'dis. Moi, je suis sorti de Trivial Pursuit, comme ça. Y m'avaient enfermé en'dans, j'y ai mis deux heures pour sortir, alors j'sais c'que j'dis. Y suffit qu'è pousse. Par dessous. Si è veut, elle a qu'à prendre un peu d'Gibolin, ça donne des forces.

**B. Lochet**


FUNWARE

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS
Tél : (1) 45 66 09 90 - Fax : (1) 45 66 56 54




Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00
VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

LE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 4 ANS

PC CD ROM

LES HITS DU MOIS



349 F



379 F



339 F



319 F

OCCASION
NOUS RACHETONS LA MAJORITE DE VOS JEUX SUR CD ROM PC
★
Contactez-nous pour les modalités

CD ROM PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALONE 3 + 1 - VF | 389 F | L.B.A. - VF | 389 F |
| AMAZONE QUEEN | 349 F | LAST DYNASTY | 419 F |
| ARENA | 379 F | LORDS OF THE REALM - VF | 379 F |
| ARMORED FIST | 329 F | MASTER OF MAGIC - VF | 309 F |
| BUREAU 13 | 339 F | NASCAR RACING | 309 F |
| CARTON ROUGE | 339 F | NOVASTORM | 319 F |
| CHAOS CONTROL | 389 F | PSYCHOTRON | 359 F |
| COLONIZATION - VF | 329 F | QUARANTINE - VF | 339 F |
| CREATURE SCHOK | 389 F | RISE OF THE ROBOTS | 389 F |
| CYBERIA | 399 F | SIM CITY 2000 | 339 F |
| DAWN PATROL | 379 F | SPACE QUEST ANTHOLOGIE | 329 F |
| DRAGON LORE - VF | 369 F | STAR TREK, 25 TH AN. | 369 F |
| DREAMWEB - VF | 359 F | TRANSPORT TYCOON - VF | 329 F |
| ECSTATICA | 319 F | UNDER A KILLING MOON - VF | 389 F |
| FIRST ENCOUNTER | 339 F | WARCRAFT | 349 F |
| HARPOON CLASSIC | 239 F | WING COMMANDER 3 -VF | 389 F |
| HELL - VF | 389 F | WINGS OF GLORY - VF | 379 F |
| IRON ASSAULT | 359 F | WOODRUFF | 349 F |
| KING QUEST VII - VF | 349 F | X-WING COLLECTOR | 339 F |
| KYRANDIA 3 - VF | 289 F | | |

AUTRES NOUVEAUTES

| | | |
|---|---|---|
| 11 TH HOUR | DISCWORLD | PANZER GENERAL |
| ACROSS THE RHINE | DUNGEON MASTER II | PRISONNER OF ICE |
| COMMAND & CONQUER | HERETTC | RISE OF THE TRIAD |
| DESCENT | INCA COLLECTION | STAR TRAIL |

PC 3,5

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 229 F |
| AMAZONE QUEEN | 319 F |
| ARMORED FIST | 299 F |
| CANNON FODDER 2 | 279 F |
| CARTON ROUGE | 299 F |
| COLONIZATION - VF | 329 F |
| COMMANCHE + DISK 1 | 379 F |
| DETROIT | 349 F |
| DOOM 2 | 299 F |
| DUNGEON HACK -VF | 299 F |
| ECASTATICA - VF | 359 F |
| HALLOWEEN HARRY | 269 F |
| HERETIC (SHAREWARE) | 59 F |
| HOKUM KA 50 | 349 F |
| JAZZ JACK RABBIT | 319 F |
| LE ROI LION | 229 F |
| NASCAR RACING | 309 F |
| NCAA BASKETBALL | 299 F |
| ONE MUST FALL | 299 F |
| OUT POST | 299 F |
| RISE OF THE TRIAD (SHAREWARE) | 59 F |
| SIM CITY 2000 - VF | 299 F |
| STAR TREK, JUD RITES | 339 F |
| SYSTEM SCHOCK - VF | 309 F |
| TRANSPORT TYCOON - VF | 329 F |
| WARCRAFT | 349 F |
| X-WING + DISK 1 | 379 F |

MATERIEL PC

| | |
|---|---|
| • KIT CD PUISSANCE 16 SOUNBLASTER 16 + LECTEUR CD ROM 562 B +DRAGONE LORE + ARMORED FIST | 1989 F |
| • LECTEUR CD ROM PANASONIC 562 B + DRAGON LORE + ARMORED FIST | 1489 F |
| • LECTEUR CD ROM TEAC QUADRUPLE VITESSE | 1890 F |
| • KORG WAVE | 969 F |
| • SOURIS PILOT LOGITECH | 219 F |
| • SOUNDBLASTER AWE32 | 1990 F |
| • SOUNDBLASTER 16 ASP MCD | 1379 F |

MANETTES PC

| | |
|---|---|
| JOYSTICK DEXXA | 129 F |
| FLIGHTSTICK | 340 F |
| FLIGHTSTICK PRO | 539 F |
| JETSTICK | 320 F |
| CONTROL PAD | 130 F |
| WINGMAN EXTREME | 359 F |

GAMME TRHUSTMASTER

| | |
|---|---|
| WEAPON CONTROL SYSTEM | 1049 F |
| RUDDER CONTROL SYSTEM | 1090 F |
| VOLANT FORMULA T1 | 1009 F |
| F-16 FLCS | 1059 F |
| FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO | 990 F |

AMIGA

| | STANDARD | A1200 | CD 32 |
|---|---|---|---|
| ALADDIN | - | 239 F | - |
| ALIEN BREED TOWER ASSAULT (500 + MINIMUM) | 199 F | 199 F | 239 F |
| BRIAN THE LION | 149 F | 159 F | 209 F |
| CANNON FODDER 2 | 239 F | - | - |
| CARTON ROUGE | 289 F | 289 F | - |
| CHAOS ENGINE | - | - | 229 F |
| DETROIT | 299 F | 309 F | - |
| DISPONIBLE HERO | - | - | 239 F |
| FIELDS OF GLORY | 239 F | 239 F | 249 F |
| FIFA SOCCER | 249 F | - | - |
| ISHAR 3 - VF | 259 F | 269 F | - |
| K240 | 229 F | - | - |
| KICK OFF 3 | - | 259 F | - |
| KICK OFF 3 -EUROPEAN CHALLENGE | 259 F | 269 F | - |
| LE ROI LION | - | 239 F | - |
| LEMMING 3 | - | 259 F | - |
| LORDS OF THE REALM | 269 F | 339 F | - |
| MANCHESTER UNITED | - | - | 279 F |
| OVERLORD | 309 | - | - |
| RISE OF THE ROBOTS | 329 F | 359 F | 289 F |
| ROBINSON REQUIEM - VF | 249 F | 249 F | - |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 239 F | - | - |
| SIM CITY 2000 - VF (4 MO + DD) | - | 269 F | - |
| SLEEPWALKER | - | 259 F | 149 F |
| STAR TREK (DD OBLIGATOIRE) | - | 259 F | - |
| SUBWAR 2050 | - | 259 F | 229 F |
| THEME PARK | 259 F | 259 F | NC |
| TOTAL CARNAGE | - | - | 249 F |
| UFO | - | 229 F | 259 F |

AUTRES NOUVEAUTES

| | | |
|---|---|---|
| JUNGLE STRIKE | DRAGONSTONE | MAGAZINE CD 32 ANGLAIS AVEC CD DE DEMO 70F |
| MEGARACE | DREAMWEB | |
| PINBALL ILLUSIONS | SHADOW FIGHTER | |
| SPACE ACADEMY | SENSIBLE GOLF | |

MATERIEL AMIGA

| | |
|---|---|
| • ALIMENTATION | 490 F |
| • CABLE PERITEL | 99 F |
| • DISDUE DUR INTERNE 85 MO A600/1200 | 599 F |
| • EXT 1 MO A500+ | 439 F |
| • EXT 4 MO, EXTENSIBLE A 8 EMPL. COPRO, A1200 | 1959 F |
| • EXT 512 KO AVEC HORLOGE | 339 F |
| • EXT MEGABOARD 1 MO A500 | 539 F |
| • EXT. 1,5 MO AVEC HORLOGE A500 | 879 F |
| • EXT 512 KO SANS HORLOGE | 259 F |
| • LECTEUR EXTERNE | 529 F |
| • LECTEUR INTERNE A500 | 449 F |
| • MANETTE FAST WINNER TURBO II AMIGA /ATARI | 89 F |
| • MANETTE PADDLE COMPETITION PRO CD32/A1200 | 209 F |
| • MANETTE SPEEDKING ANALOGIQUE AMIGA/ATARI | 169 F |
| • SOURIS AMIGA/ATARI | 159 F |

MACINTOSCH

| | |
|---|---|
| SIM LIFE | 149 F |
| GABRIEL KNIGHT | 299 F |
| GOBLINS 3 | 289 F |
| ISHAR 3 | 299 F |
| LOST IN TIME | 329 F |
| PINBALL CRYSTAL CALIBURN | 409 F |
| ROBINSON REQUIEM | 299 F |
| SIM CITY 2000 | 299 F |
| THEME PARK | 319 F |

CD ROM

| | |
|---|---|
| 200 PERSONNALITES POLITIQUES | 409 F |
| 7TH GUEST | 490 F |
| HARPOON CLASSIC | 239 F |
| MEGAMAPAK VOL 1 (10 CD) | 469 F |
| MYST | 340 F |
| REBEL ASSAULT | 389 F |
| THEME PARK | 339 F |

CD ROM «ADULTES» PC & MAC

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3D BEAUTIES | 269 F | ROPES & CHAINS | 119 F |
| BLONDE JUSTICE | 189 F | SEYMOR BUTTS | 439 F |
| BRIGITTE LIVE | 499 F | VIRTUAL ESCORT | 459 F |
| LUSTY LADIES | 119 F | VIRTUAL VEGAS | 309 F |

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES
TELEPHONEZ-NOUS
AU (1) 45 66 09 90

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11, rue Oudinot - 75007 PARIS

| QTE | TITRES | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT Expédition colissimo + recommandé | | |
| TOTAL À REGLER | | |

REGLEMENT :

• Je joins ❑ Chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat lettre

• Je paierai à réception ❑ Contre remboursement (+35F)

• Je paie par Carte Bleue / Interbancaire

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

N° Date d'expiration : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

Nom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone ..... N° Client (facultatif)..

PARTICIPATION FRAIS DE PORT :

• LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F

VOTRE MATERIEL DE JEUX : _____

Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE

JOYSTICK 03/95

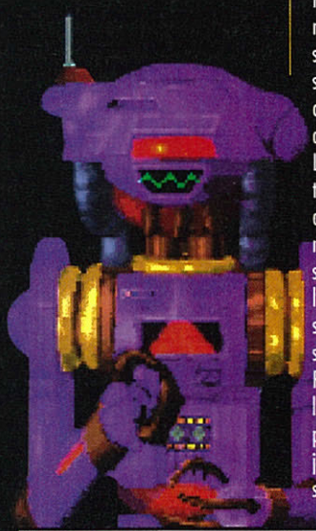
SOLUCE

# AL

# L E G

Réglez la vitesse du jeu sur "3", et lisez les messages contenus dans le PDA. Prenez un vaisseau et faites descendre cinq robots sur votre première station terrestre New Terra. Continuez à suivre les demandes de votre équipage (PDA). Quand vos robots sont bien arrivés, construisez six usines ayant la fonction Ore/Siphon, sept centrales électriques et trois habitations.

Passez faire un petit tour au Tech Manager afin d'y réaliser les inventions qui vous sont proposées. Par la suite, on vous demandera de construire une deuxième station. Le secteur H 11 sera le meilleur. Procédez comme pour la première. Nous lui donnerons le nom de New Terra 2.



Laissez monter les niveaux de réserves pendant quelque temps. Ensuite, rechargez les soutes du Calypso à l'aide des ressources de vos deux stations. Construisez un maximum de laboratoires de recherche sur le vaisseau mère en leur donnant à chaque fois une spécialisation différente. Ah oui, faites descendre le (ou la) scientifique sur New Terra 1, il (elle) aura le rôle de superviseur (vous comprendrez pourquoi par la suite). Rassurez-vous, un autre scientifique viendra prendre la place immédiatement après son décollage. Comme pour cet individu, vous n'allez pas chômer pendant le jeu, alors munissez-vous de café, et autres objets nécessaires pour le terminer (une dizaine de souris, des spa-





radraps pour les doigts, des tranquillisants pour le stress), et passez un examen cardio vasculaire avant d'entreprendre cette aventure.

## Bref, revenons à nos moutons !

Consultez le PDA pour remplir les missions qui vous seront proposées. À ce titre, laissez toujours un vaisseau ou deux sur les bases terrestres. De temps en temps, le droïde de service viendra vous crier à l'oreille "Eureka", non pas parce qu'il a pété une durite mais pour vous annoncer certaines choses :

- vous avez augmenté votre savoir technologique,
- vous avez terminé la fabrication d'une invention,
- vous devez faire un upgrade de vos petites maisons dans la prairie (habitations, usines, labos).

Quand la capacité de vos vaisseaux est montée à 60/3000, commencez l'exploration complète de Gaea afin d'y trouver d'autres ressources. Quand votre vaisseau est plein, n'atterrissez pas mais videz-le au-dessus d'une station (unload), et repartez fouiner les environs. Pour vous aider, vous avez à votre disposition deux scanners (un pour le minerai, l'autre pour l'énergie).

Avant de commencer vraiment le jeu, vérifiez bien que vos deux stations peuvent vivre en autarcie, avec une population de 200/250 habitants. N'hésitez pas à prendre du personnel de votre vaisseau mère pour le placer sur New Terra 1 et 2, car il faut avoir le moins de personnel possible (vous le comprendrez une fois encore par la suite...). Le surplus de ressources est à envoyer au Calypso. Vous pouvez faire une pause en attendant que votre vaisseau mère soit rechargé (3 000 tonnes en minerai, idem en énergie).

## 1) RHEA

### Allez hop, on y va!

Récupérez deux transporteurs (dans le vaisseau mère) avant de vous diriger sur Rhea. Arrivé sur orbite, lancez une exploration du secteur G 17, ramassez tout ce qui s'y trouve et revenez au Calypso. Faites les explorations contenues dans le PDA sur Gaea : D-15, F-15, G-15,G-16, J-31, D-0, I-9 dans l'ordre !

Sur Rhea, une autre exploration vous attend secteur J-31. Revenez sur le Calypso et faites un petit tour au Tech Manager. Construisez une base terrestre sur Rhea, secteur H-7 (procédez comme les autres stations sur Gaea). Un petit conseil en passant : ayez toujours une usine pour fabriquer des robots sur chaque station terrestre. Laissez tourner le jeu pour augmenter le chargement de vos réserves. Lancez un vaisseau en probe sur Prometheus, puis exploration secteur C-2. Ceci étant fait, retour au Calypso. Posez-vous la question suivante : mon personnel peut-il débarquer complètement sur Rhea ? Si la capacité d'accueil de votre station le permet, vous n'avez rien à faire. Dans le cas contraire, construisez une ou deux habitations supplémentaires.

Attendez le message d'évacuation du personnel. À ce moment précis, vous débarquerez l'équipage au grand complet sur Rhea (d'où la nécessité d'en avoir le moins possible !). Histoire de vous ennuyer encore un peu plus, il faudra vider intégralement les ressources ! Un message avec une animation vous indiquera le moment où vous pourrez tout réembarquer.

## 2) MISSIONS EXPLORATIONS

Sur toutes vos stations terrestres, lancez la fabrication de vaisseaux car il va falloir en mettre partout. Voilà tout ce que vous avez à faire :

Note : Je vous les signale ici afin que vous puissiez vérifier auprès du PDA.

- Lancez un probe sur Hermes. Exploration secteur J-13 et laissez votre vaisseau en orbite.
- Depuis Rhea, même chose sur Ares, un autre sur Alpha 5. Faites vos explorations et laissez-les en orbite.
- Toujours depuis Rhea, lancez un probe sur Alpha 8.
- Depuis Calypso ou New Terra (1 ou 2), lancez un probe sur Prometheus.

En attendant que ce petit monde arrive, vérifiez les fabrications du Tech Manager. Suivez les demandes d'exploration de ces vaisseaux (PDA) et laissez-les en orbite.

- Nouvelle exploration sur Prometheus, secteur E-2.
- De Rhea, lancez un probe sur Hermes. Idem pour Alpha 2.
- Pendant qu'ils arrivent, explorez Rhea secteur C-20. Explorez les deux autres planètes ci-dessus. (Hermes, secteur D-22 et non pas D-21 ; Alpha 2, secteur A-3 ; Hermes, secteur I-7).
- De Rhea, un nouveau probe sur Alpha 3, secteur A-2.
- Faire un petit tour sur Rhea, secteur C-11.
- Un autre probe (depuis Rhea), sur Alpha 7 en secteur D-7.
- On recommence sur Rhea, secteur H-2 et sur Prometheus, secteur B-10.

Pendant cette accalmie, rechargez Calypso avec ce que vous trouverez sur Rhea et faites remonter les vaisseaux inutilisés (ou envoyez-les depuis New Terra 1, ou



# IEN
# A C Y



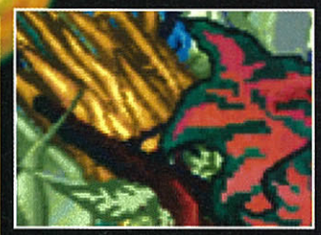

2). Refaites du café... Quand vous serez rechargé, lancez Calypso en probe vers Hebe. Vous allez avoir des messages pendant votre route qu'il faudra bien suivre. N'oubliez pas de vérifier s'il ne faut pas faire un upgrade de vos usines, centrales, ou laboratoires. Même chose pour le Tech Manager. Arrivé sur Hebe, lancez un vaisseau probe, exploration secteur F-11 et F-2.
Normalement, la capacité de vos vaisseaux a changé. Elle doit être maintenant de 4000. Remontez votre probe et lancez-en un autre. Vous le laisserez en orbite autour d'Hebe, mais réservoir plein. Lancez Calypso en probe sur Thetis. Si vous n'êtes pas en retard sur les inventions, votre capacité est maintenant de 150/5000. Vitesse de jeu : 4. Vous recevrez un message vous demandant la fabrication de trois laboratoires. Il faudra les construire sur New Terra 2 (et non pas la New Terra 1 !).

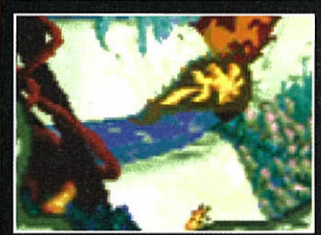
## 3) LES PLANTES BOUFFE-TOUT

Attendez que Calypso soit assez proche de Thetis avant d'envoyer un probe. Il doit avoir assez de carburant pour tenir pendant toute les missions du jeu sur cette planète. Retournez sur Gaea. Ah, un message... Ciel on vous attaque ! On vous demandera de rapatrier d'urgence le scientifique (hé, hé, il est déjà là !!).
Un autre message vous demandera la construction d'une station orbitale autour de Gaea et Rhea. Vous ne devriez pas avoir de problème. Prenez le personnel qui se trouve sur les stations terrestres en attendant Calypso. Vous en aurez grand besoin pour la fabrication et l'installation des laboratoires spécialisés en électronique. N'hésitez pas à démonter les installations qui ne servent plus à rien ou qui vous prennent de la place. Vous verrez dans ce jeu qu'il faut souvent détruire pour reconstruire.
Quand les deux stations orbitales sont en état de fonctionner, mettez la vitesse de jeu à 1 et vérifiez toutes les stations, ressources, Tech Manager.
Vitesse de jeu : 2
Vous pouvez commencer l'exploration de Gaea et Rhea afin de tuer les grosses bestioles qui s'approchent de vos installations. Pour les tuer, utilisez le laser (bouton droit de la souris en mode "exploration"), ou les bombes quand les ennemis sont bien groupés.
On vous demandera de construire un troisième labo sur terre (Gaea et Rhea pour triangulation). Dès que votre personnel vous aura fourni les coordonnées des émissions radio, prenez un vaisseau et allez bousiller les antennes (attention, message contradictoire venant du scientifique, laissez tomber !).
Pour minimiser les pertes, vous aurez comme tâche prioritaire d'explorer souvent les deux planètes afin de détruire vos attaquants. Pour votre gouverne, sachez que vous aurez six antennes à détruire et six bombes à faire exploser pour en venir à bout... Mais ça vient tout doucement !
On vous demandera d'envoyer un probe sur un astéroïde Beta. Prenez celui qui est le plus près de Gaea. Plus tard, il faudra en envoyer deux autres pour triangulation d'un autre signal Alien.
Vitesse de jeu : 1
Vérifiez les dégâts occasionnés par les plantes vertes et réparez. Vérifiez le Tech Manager et n'hésitez pas à construire d'autres laboratoires s'il vous manque des éléments pour fabriquer des inventions. Continuez de flinguer les bestioles pendant ce temps-là. Si Calypso est en orbite, ne changez pas la vitesse, sinon passez en accélération 3 et attendez le vaisseau mère (attention aux attaques qu'il faudra parer, sans compter les réparations qui en découlent). Dès que vous avez le message se référant aux bombes, ne touchez plus à la vitesse, les bestioles n'en ont plus pour très longtemps.
Vitesse 4.
Autre message : construire quatre laboratoires sur Calypso, deux en biologie, deux autres en chimie.
Attention : Ne fabriquez plus rien. Attendez l'invention du vaccin. Il faudra le fabriquer de toute urgence par la suite. Surveillez les messages ainsi que le Tech Manager.
Dès que cette dernière est fabriquée, vitesse de jeu : 2. Faites le tour de vos installations terrestres et orbitales. Réparez, reconstruisez, équilibrez les ressources pour une exploitation maximum, allez boire une tasse de café, sans oublier les gâteaux qui vont avec.
Tout est O.K. ? Alors vitesse 4.

## 4) PREMIERE BATAILLE

Rechargez Calypso. Comme cela va vous prendre du temps, un message venant du militaire viendra perturber votre tranquillité. Ce monsieur désire effectuer un petit voyage gratuit sur Gamma1. Allez, on va lui faire plaisir ! Mais il pilotera et sera accompagné de trois hommes d'équipage (pas de robots, prenez le personnel).
Après vous avoir raconté ce qu'il a trouvé (émissions radio), explorez les secteurs suivants et détruisez les pylons.
- A-0 / F-0 / G-0 / F-3 / F-4 / G-4 TRES IMPORTANT entrée d'une grotte / C-5 / A-7.
Suivant votre carburant : F-0 / A-2 / C-2 / E-2 / G-2 / B-7 / G-6 / G-7. Si vous n'avez plus de carburant, envoyez un autre probe.
L'ingénieur demandera également de participer à la fête que vous organisez sur Gamma 1. Envoyez-le, avec dix robots et dix membres d'équipage (il aura une surprise en arrivant !). Suivez les missions annexes sur votre PDA (exploration Gaea, secteur K-34)... Un point important du jeu sera d'envoyer un probe sur Chronus. De votre côté, vous avez des choses à fabriquer avant de partir en direction d'Hades. Quand votre probe sera arrivé et que vos réserves seront bonnes (Calypso), envoyez le vaisseau mère en direction d'Hades. Un message venant de l'ingénieur vous permettra de connaître le nombre de missiles à fabriquer pour venir à bout de Gamma 1 (qui n'est autre qu'un vaisseau Alien maquillé en astéroïde). Modifier vos usines en fonction des possibilités et des ressources disponibles de vos stations (terrestres ou orbitales). En tout, il vous faudra une bonne vingtaine de vaisseaux porteurs et 90 missiles.
NE TOUCHEZ PAS AUX VAISSEAUX ACTUELLEMENT EN ORBITE.
Dès que la fabrication commence à donner des résultats, envoyez vos missiles sur Gamma1. Si vous avez suffisamment de vaisseaux, arrêtez leur fabrication pour vous concentrer sur celle des missiles. Comme tout est automatique (concernant le rechargement des vaisseaux en missiles), faites le tour encore une fois de vos installations et du Tech Manager.
Vérifiez le nombre de tours restant avant d'arriver sur Hades. Avant d'envoyer deux probes sur cette planète, vous devez être dans les environs de quinze tours de votre destination. Ensuite, larguez les deux vaisseaux et mettez le cap sur Chronus. Surtout, ne stoppez pas la fabrication des missiles. Laissez le jeu tourner et attendez l'animation vous indiquant votre victoire sur l'Alien.






## 5) DEUXIEME BATAILLE

Attendez le message vous disant qu'une intervention est nécessaire sur Chronus. Envoyez 95 % de votre potentiel en vaisseaux (armés de missiles) sur Chronus, la base la plus proche étant Gaea. Pendant que l'autre groupe d'Alien s'en prend plein la poire, effectuez les missions stipulées dans votre PDA. Pour celle d'Hades, secteur H-16 (mais c'est en H-17 !!!), faites un 180° au début de votre exploration. Après cette mission, vérifiez le Tech Manager.
Autre mission : Gaea, secteur E-27, et I-26.
Vous aurez la surprise de voir la tête du chef Alien sans rien comprendre de ce qu'il raconte (le décodeur Canal+ spécial Alien n'est pas encore inventé).
Le changement de votre niveau technologique vous permettra la fabrication de l'Inverse Clone. Faites le tour de vos stations et faites les upgrades nécessaires.



Nouvelle invention : le Gluon Converter
Autre mission très importante : construction d'une station orbitale sur Chronus. Vous devrez construire également des laboratoires et les maintenir en fonctionnement durant l'attaque en cours (vos missiles sont là pour ça). Surveillez les messages qui viendront vous tenir au courant de l'évolution des choses. Un en particulier, celui du Telepathic Waves. Cet objet sera à fabriquer le plus vite possible, car il vous permettra d'entamer le dialogue (monologue, dirais-je), avec le chef Alien. Surveillez également la progression de sa fabrication, car il faudra l'envoyer tout de suite après sur Chronus avec un de vos vaisseaux à bord du Calypso.
ATTENTION : Au premier message Alien traduit en clair, VITESSE DU JEU : 1 !!!
ANNULEZ TOUTES LES MISSIONS MISSILES ET DÉMONTEZ LES USINES SIPHON/GAZ !!!

## 6) TRAITÉ DE PAIX

Rapatriez tous vos vaisseaux sur Calypso. Si ces tactiques ont bien été suivies, vous pourrez apporter les ressources nécessaires à votre station orbitale depuis New Terra 1 et 2 pour qu'elle ne manque de rien. Vous avez le droit de fabriquer des centrales sur la station Chronus pour l'énergie. Si tout est bien conforme, un message du scientifique viendra vous dévoiler les demandes des poulpes en matière d'équipement.
Vous pourrez mettre la vitesse du jeu sur 4. Vérifiez les niveaux technologiques des laboratoires sur Chronus. Ils doivent tous être identiques. On vous demandera trois types de laboratoires (spécialisés en maths, physique et astronomie). Pour accélérer le niveau de vos ressources pour les futures inventions, vous pouvez en construire 3, 6, 9 ou 12. Il faudra placer perpétuellement 20 vaisseaux sur cette base .
À partir de maintenant et pendant un long moment, vous allez gérer toutes les ressources, effectuer des pipelines entre les différentes bases afin de les équilibrer, et apporter ce que vous demandent les Aliens sur Chronus : 3000 en minerai, 3000 en énergie, 300 robots, 20 vaisseaux.
Il y aura beaucoup de nouvelles inventions demandant un maximum de recherches et de ressources. Donc, une tasse de café s'impose...

## 7) GOUVERNEUR CINGLÉ

Dans le courant du jeu, une drôle de dame viendra vous faire des reproches quant à votre conduite... disons-le carrément, de traître. Elle vous proposera une sorte de chasse au trésor. Voici les explorations à faire pour lui mettre l'eau à la bouche :
- Hermes, secteur E-4.
- Ares, secteur I-20.
- Hera, secteur I-21.
- Hades, secteur I-16.
- Hera, secteur L-3.
- Hades, secteur D-10 et secteur H-12 (bunker du gouverneur).

Comme au début du jeu vous avez laissé les probes en orbite, ces missions seront vite effectuées ! Un autre message (ou plutôt, une menace) vous obligera à mettre en place une station terrestre pouvant accueillir 1 000 personnes sur Hermes. Prenez le matériel depuis New Terra 1 ou 2 et allez lui construire ce qu'elle demande. Vous fabriquerez dix habitations et cinq centrales.
D'autres messages vous tiendront au courant de ses faits et gestes. Elle vous lancera un S.O.S. quand elle se retrouvera toute seule. Avec l'accord du militaire, vous pourrez reprendre le probe d'Hades et envoyer un coup de laser sur le bunker H-12. Vérifiez bien avant qu'il n'y ait plus personne à l'intérieur (cliquez dessus avec l'icône "main"). Ensuite, reprenez le cours du jeu et vérifiez dans votre PDA le reste des missions.

## 8) FIN

Démontez un maximum de stations et rapatriez toutes ces nouvelles ressources sur Chronus. Vérifiez le Tech Manager et réalisez un maximum d'inventions. Certaines d'entre elles nécessiteront un niveau technologique plus fort que celui que vous avez actuellement. Ce n'est pas grave. Le droïde R2D2 vous tiendra au courant avec son cri de guerre "Eureka". Regardez tout de même s'il ne faut pas faire d'upgrade un peu partout. Vous ne devez pas démonter les stations terrestres sur Gaea. Les autres oui, si vous voulez récupérer un maximum de choses.
Quand les niveaux de vos ressources sur Chronus correspondront aux souhaits des Aliens et que 98 % des inventions seront réalisées, les poulpes viendront chercher ce qu'ils vous ont demandé. La super structure sera en place et vous pourrez construire les stabilisateurs. Pour ce faire, prenez les ressources sur Gaea et placez au moins 2 000 tonnes de minerai, énergie et bio, sans oublier les robots. Envoyez Calypso sur Beta 3. Dès que possible, construisez directement sur place les stabilisateurs. Cela prendra un moment. Quand tout est terminé et que vous n'avez plus d'invention à créer, connectez Calypso sur FTL.
Vitesse 10.
ANIMATION... ET FIN !
Vous vous retrouvez comme au début du jeu, mais sans savoir ce qui s'est réellement passé... Repos, vous pouvez fumer !

**Killergames**















# LA PUISSANCE DU MULTIMÉDIA

Savourez le multimédia !
AZTECH vous propose des produits puissants de qualité, pour vos applications multimédia.

## CARTES SONS AZTECH - LE PLAISIR DE L'ÉCOUTE !

Que vous soyez utilisateur débutant ou professionnel du multimédia, nous avons la carte-son répondant à vos besoins. Par exemple, la carte **NOVA 16 Extra**, une carte-son 16 bits, très abordable, produisant un son fantastique, de qualité CD, et évolutive vers Wave Table Synthesis.




La carte **Wave Rider 32+** fournit un son PC galactique : il s'agit d'une carte-son 16 bits avec Wave Table Synthesis de 32 voix. Cette carte vous restitue fidèlement les sons de 128 instruments et les effets sonores de 69 batteries. L'avantage décisif de cette carte est la possibilité d'extension vers le système de tonalité tridimentionnel SRS (Sound Retrieval System).

## KITS D'EXTENSION MULTIMÉDIA SOUND GALAXY, UNE EXPÉRIENCE UNIQUE !

Aztech propose également de multiples possibilités pour apprécier le multimédia sur votre PC. Nos kits d'extension sont livrés avec la carte Nova 16, un lecteur de CD-Rom double vitesse et des disques compacts tels que Outpost, New Grolier Encyclopedia, Mega Race et bien d'autres.

Le système de CD-Rom personnel **Explorer**, vous offre encore davantage ! Ce kit est équipé d'un lecteur de CD-Rom double vitesse externe, procure un son multimédia 16 bits et inclut Wave Table Synthesis ainsi qu'un pack logiciel étonnant.
Et l'installation ? Rien de plus simple ! Il suffit de brancher le câble, d'installer le logiciel et c'est parti ! Explorer est aujourd'hui l'unique solution "Plug and Play" sur le marché multimédia !

1994 MULTIMEDIA WORLD READERS' CHOICE FINALIST

## LE MULTIMÉDIA SANS FRONTIERE AVEC AZTECH VIDEO




Vous recherchez des produits vidéo puissants pour vos présentations, séances de formation ou autres manifestations ?
**Video Galaxy** est le produit qu'il vous faut. Cette carte vous offre une résolution VGA allant jusqu'à 16,7 millions de couleurs, des sources audio multiples, la capture d'images vidéo et elle est également équipée d'un poste récepteur de télévision normalisé. Bénéficiez de cette technologie unique : Aztech, plus que du multimédia, la puissance intégrale du multimédia.

AZTECH
Full Power Multimedia

Siège :
**AZTECH SYSTEMS LTD**
31 Ubi Road 1, Aztech Building,
Singapore 1440
Tél : (65) 741-7211
Fax :(65) 741-8678/9
Tlx : RS 36560 AZTECH

Bureau Allemand :
**AZTECH SYSTEMS GmbH**
World Trade Center,
Birkenstrasse 15, 28195 Bremen
Allemagne
Tél : (421) 169-0843
Fax : (421) 169-0845

Distributeurs en France :
**ACTEBIS AG**
2, rue de la Pature
78420 Carrières Sur Seine
France
Tél : (33-1) 30 86 67 55
Fax : (33-1) 30 86 68 19

**UBI SOFT**
28, rue Armand Carel
93100 Montreuil sous Bois
France
Tél : (33-1) 48 18 50 00
Fax : (33-1) 48 57 62 91

**DISPONIBLE CHEZ LES REVENDEURS SPÉCIALISÉS.**

© Tous droits réservés Azrech Systems Ltd. Sound Galaxy est une marque de Aztech Systems. Windows et MS-DOS sont des marques de Microsoft Corporation.
Tous les autres noms de marques et noms de produits cités sont des marques déposées des sociétés correspondantes. Les caractéristiques, les conditions et les produits fournis sont succeptibles d'être modifiés, sans préavis.

GUIDE

# UNDER A KILLING MOON

**Je ne vous ferai pas l'affront de vous proposer la solution complète de cet excellent jeu, car vous avez pu remarquer qu'il dispose d'une aide en ligne tout à fait efficace. Cela dit, quelques passages méritent des éclaircissements.**

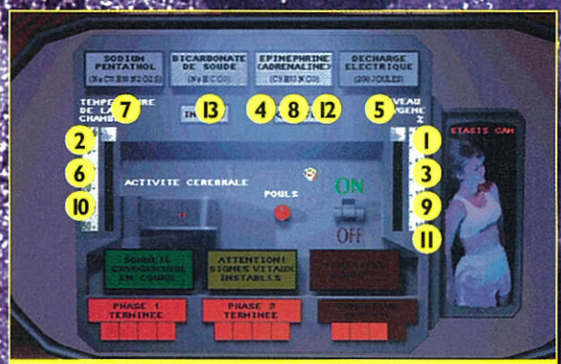
**Moulinex**

En cours de partie, vous aurez à reconstituer deux puzzles. Le premier ne pose aucun problème. En revanche, les fainéants risquent de craquer au deuxième. Attention, le fait de connaître le texte ne vous dispense pas de recoller les morceaux, sinon, le jeu n'évoluera pas. Le texte dit :

WE HAVE CONFIRMED YOUR APPOINTMENT WITH CHASTITY AT THE SUITE IN THE GOLDEN GATE HOTEL AT THE USUAL TIME THE PASSWORD TODAY IS SILICON

Pour le jeu avec Ferrel, l'ordre des billes est le suivant :




## LE RÉVEIL D'EVA CHANZEE.

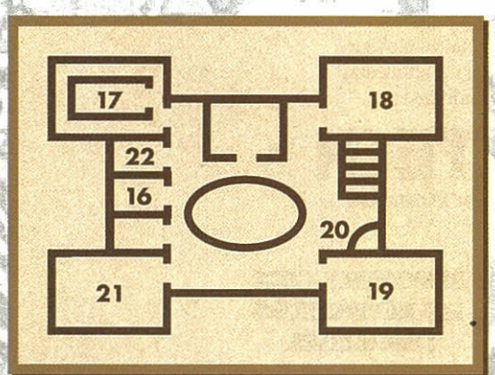
Le gros morceau du jeu, c'est le réveil d'Eva Chanzee. On remarque au passage que l'éditeur s'est inspiré de Space Quest 5 qui proposait une séquence similaire. Mais qu'importe ! Pour réveiller la belle endormie, il faut utiliser les interrupteurs dans l'ordre indiqué, de 1 à 13. En ce qui concerne les curseurs, il faut les relever doucement jusqu'à ce que les marqueurs du bas deviennent rouges.

ERRATUM

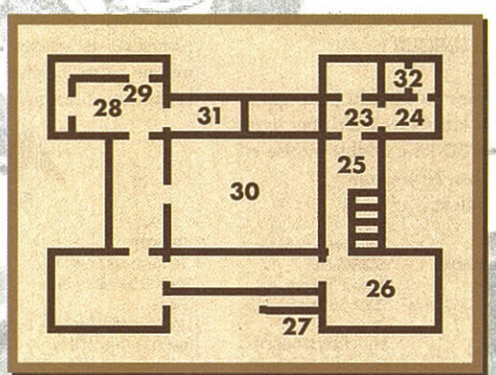
# Dragon Lore

## Oooops !

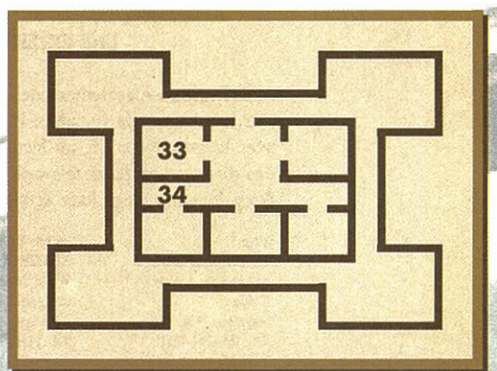
C'est l'histoire d'un mec qui a fait tomber ses lunettes et qui a marché dessus. Comme il est directeur artistique, on ne peut pas vous donner son nom. On peut juste dire que ça commence par un "L" et que ça ressemble à "Merinos", mais à marée basse. Le mec en question, pour se remettre de ses émotions, s'est dit: "Tiens, je vais monter les plans de la soluce de Dragon Lore". Le mec. Forcément, sans ses lunettes, il a fait un peu n'importe quoi dans le numéro 57. Ce mois-ci, on lui a offert une nouvelle paire et ça va beaucoup mieux.




2e sous-sol




1er niveau




2e niveau

# Vous êtes perdu?

## Consultez nos solutions complètes (*SOL) sur

# 3615 Joystick



- à 0,99 franc maximum par minute
- recherche de vocabulaire
- accès direct à la partie souhaitée
- téléchargez-les en moins de 3 minutes

## RECOMMANDÉ PAR

3615 MGR GAILLOT

3615 VANRUYMB

3615 COMMISSARIAT À L'ÉNERGIE ATOMIQUE

3 6 1 7 INFODEMENAG

GUIDE

# MASTER of MAGIC

**Master of Magic est un jeu mélangeant subtilement simulation d'empire, gestion de ressources, diplomatie, combats et bien sûr beaucoup de magie. Tout le problème est que le grand nombre de paramètres interdépendants et la richesse de possibilités de ce type de jeu rendent un peu indigeste la prise de contact initiale. C'est là que notre petit guide intervient.**



Le but du jeu est simple. Vous êtes un magicien en compétition avec d'autres sorciers. Comme tout bon magicien, vous ne manquez pas de modestie et votre but ultime est de devenir, en toute simplicité, l'unique maître de la magie de tout l'univers. Pour atteindre cet objectif, deux méthodes s'offrent à vous. La méthode brutale : débarrassez-vous des autres sorciers et par élimination vous serez le meilleur, faute de challenger. Ou la manière douce : étudiez, faites des recherches, perfectionnez-vous dans l'art étrange, vous finirez peut-être par maîtriser le "sort de maîtrise" (Mastery Spell) qui fera de vous le meilleur d'entre tous. Quelle que soit la méthode employée, vous devrez construire et gérer des cités, des armées, et bien sûr utiliser des sortilèges ou objets magiques.



## Adversaires et taille des terres

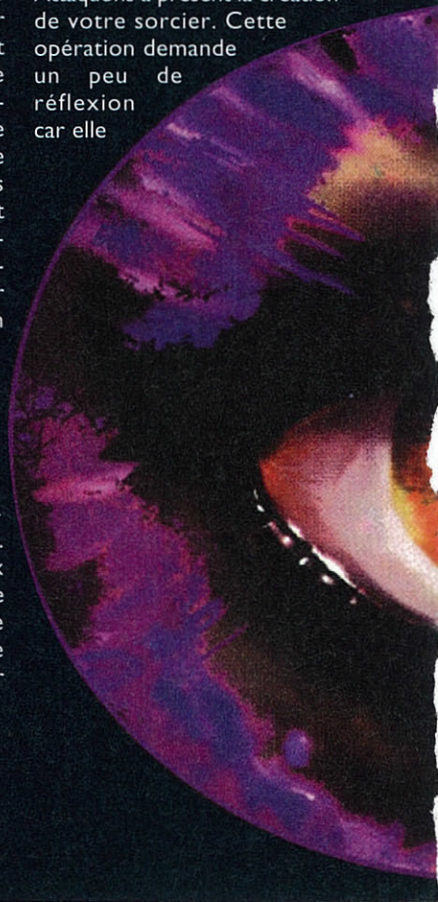
Au niveau difficulté de jeu, c'est probablement le mode "normal" qui est le meilleur compromis pour commencer, les choix "intro" et "easy" étant vraiment trop faciles. Les autres paramètres à fournir pour préparer une partie sont : les adversaires, la taille de vos terres et la magie. Pour ce qui est des adversaires (opponents), plus vous en aurez et plus tôt vous les trouverez en travers de votre route renforçant la difficulté du jeu. La taille des terres (land size) est un paramètre important qui affecte fortement le type de jeu. Il s'agit de la proportion de terre par rapport aux mers (la taille du monde reste constante). En pratique, il vaut mieux opter pour des grandes terres (large). En effet, cela permet à vos armées de trouver plus rapidement des objets magiques et des emplacements, permettant ainsi la création, très tôt, d'armées puissantes. A contrario, le choix d'un petit terrain (small) vous projette souvent sur une petite île, obligeant à développer en priorité les talents pour atteindre les autres terres. Pendant ce temps, les autres magiciens en profiteront pour vous surpasser en technologie et commerce. Et n'oubliez pas que Master of Magic exploite un système de tours de jeu, qui rend toute action consommatrice de la denrée la plus précieuse : le temps. Plus tôt vous concentrerez richesse et puissance, et plus vous serez efficace contre vos adversaires, programmés pour gagner et gérés par un ordinateur qui n'a aucun besoin d'un guide en stratégie, lui.

## Les sources de magie

La puissance magique est un ingrédient indispensable pour gagner. Elle vient principalement de deux endroits : les sources d'énergie (magic nodes) et certains types de bâtiments. Les sources d'énergie se trouvent réparties au hasard sur la carte du monde. Si vous souhaitez jouer de manière plutôt expansionniste, en créant de nombreuses cités autour du globe, vous devrez tirer autant de puissance magique que possible des diverses sources rencontrées ; et dans ce cas, il faut choisir l'option : puissante (powerfull) pour la magie. Si par contre vous préférez entretenir un petit nombre de cités très avancées en les améliorant et en les défendant le mieux possible, sans pour autant passer votre temps à courir le monde, créez plutôt votre force magique à partir des bâtiments de la ville et choisissez l'option : faible (weak) pour les sources magiques.

## Créez vos petits sorciers

Attaquons à présent la création de votre sorcier. Cette opération demande un peu de réflexion car elle





rante sorts par type) ne sont accessibles qu'au travers de livres spéciaux. Ce sera donc à vous de choisir la proportion de livres de sorts, en ayant à l'esprit que vous aurez au maximum onze livres et que ces tomes magiques ne donnent pas directement la capacité de jeter les sorts, mais déterminent simplement le type de sortilège que vous serez capable de chercher et d'apprendre. Un coup d'œil sur la notice des sorts vous aidera à mieux saisir leurs possibilités, avant de choisir définitivement vos orientations. Chaque type de magie offre aussi bien des sortilèges d'intérêt général que des incantations d'attaque pour faire la guerre à vos adversaires. Il est donc envisageable de prendre onze livres du même type de magie. Il est également possible de se diversifier, tout en optimisant un domaine particulier (par exemple prendre cinq livres de types différents et six dans un seul même domaine). La seule limitation est l'impossibilité de disposer à la fois des sorts de vie et de mort. Pour une approche guerrière (destruction des adversaires), les types "chaos" et "mort" semblent les plus efficaces. Les types "vie" et "nature" sont plus adaptés à une approche civilisée. Le type "sorcellerie" est probablement le meilleur compromis si vous désirez prendre un seul genre de magie, par son grand nombre d'enchantements possible et la bonne proportion de sorts de combat et d'invocation de monstres. Le type "chaos", offrant le plus grand nombre de sorts de combat, est le meilleur choix pour les magiciens d'attaque. Plus vous aurez de livres de sorts dans une catégorie, et plus vous aurez de chances d'apprendre les plus rares des sortilèges de cette catégorie. Ne sous-estimez pas cette donnée vu la grande importance de la magie. Vous aurez à user en permanence de sortilèges, aussi bien dans les combats que pour explorer le terrain, et meilleurs seront vos sorts et plus puissant vous deviendrez. Comme on ne peut posséder tous les sorts existants, il faudra chercher la proportion entre types et potentiel d'apprentissage la plus adaptée à votre style de jeu. Dans le choix du type de magie, une option détermine fortement votre manière de jouer. Bien sûr, vous pouvez choisir l'un des quatorze types de magiciens pré-définis ; mais le vrai plaisir est de se tailler un costume à étoiles sur mesure. La création d'un sorcier passe par trois étapes : l'identification, le choix du type de magie maîtrisée, le choix des sortilèges attribués au départ. L'identification n'a pas grand chose d'original, elle consiste simplement à attribuer un nom et une tête à votre futur magicien. Par contre, le type de magie maîtrisée est un gros morceau que nous allons examiner en détail. Il y a six types de magie dans Master of Magic : la magie de la vie, de la mort, du chaos, de la nature, la sorcellerie et l'arcane. Tout magicien maîtrise l'arcane qui ne demande aucune connaissance spéciale ou livre de sorts particulier. Par contre, les sortilèges des cinq autres types de magie (qua-



(spécial abilities) détermine des compétences spéciales, utilisables pour améliorer votre magicien. Ces compétences sont affichées en haut de l'écran de choix des livres de sorts, et sont choisies à la place d'un livre de sorts (certaines compétences puissantes coûtent deux livres) jusqu'à un maximum de onze compétences, si vous ne prenez aucun livre de sort. Un magicien efficace pourra, par exemple, posséder huit livres en sorcellerie, un en nature, un du chaos et la compétence spéciale : contrôle de source magique (node mastery). Cette configuration permet d'apprendre des sorts à un bon rythme, garantit au moins un sort rare et un très rare, tout en doublant la puissance magique qui peut être tirée des sources magiques. L'étape finale de création d'un magicien est le choix des sorts que vous êtes sûr d'obtenir. Encore une fois, choisissez-les en ayant à l'esprit vos objectifs et le style de jeu prévus. Attention, les sorts par défaut ne correspondent pas toujours aux besoins.

## Quel peuple choisir ?

Votre sorcier crée, il faut encore choisir le peuple qui habitera vos villes. Les villes sont une partie critique de la stratégie globale et doivent être gérées avec attention. En effet, c'est là que seront construits les édifices magiques qui augmenteront votre puissance, là que vous fabriquerez vos armées ou élèverez des créatures de combat, de là que viendront les impôts qui financeront votre croissance. Selon le degré de difficulté de jeu choisi, la population subira plus ou moins de troubles, directement préjudiciables à la productivité. Chacune des races proposées dispose de capacités productives ou guerrières très différentes, d'où l'importance de bien connaître leurs spécificités au début. Selon que vous aurez ou pas choisi la compétence spéciale "Myrran", votre choix couvrira neuf ou quatorze races. Pour débuter, les Klackons sont un bon choix : ils ont le meilleur taux de productivité de toutes les races (+ 50 %), sont peu sensibles aux troubles et élèvent le "Stag beetle", un scarabée qui est l'une des meilleures créatures de combat du jeu, surtout en début de partie. Cette arme puissante devrait vous donner l'avantage sur le champ de bataille, alors que la productivité accrue des Klackons vous permettra une forte progression dès le départ.





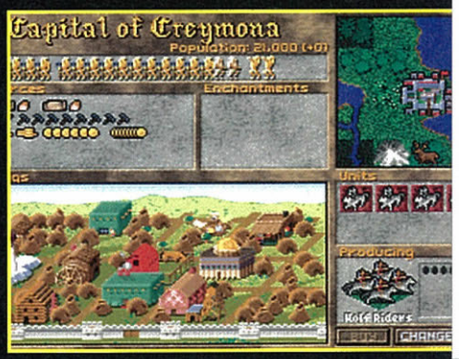










SOLUCE

La solution complète de

# Kyrandia

## Malcolm's Revenge

**Plusieurs possibilités seront offertes au joueur, mais la fin reste la même. Certains raccourcis vous feront perdre des points, mais le but n'est-il pas d'arriver au bout ?**







## 1 - KYRANDIA

La première mission de Malcolm sera de se rendre sur l'île aux chats, mais sans se faire repérer par les personnages du jeu. Commençons par changer de vêtements.
Puisque vous vous trouvez dans la décharge, profitez-en pour fouiller l'endroit. Un clou en bon état, une chaussure et une fiole seront nécessaires. Ensuite, dirigez-vous sur la Place Centrale. Une grosse grenouille vous bloquera le passage (arènes), cliquez dessus pour qu'elle change de place. Sur votre parcours, n'oubliez pas de ramasser deux bûches (limites de la ville).

### ÇA Y EST, VOUS ETES ARRIVÉ ? O.K. !

● Utilisez le clou pour ouvrir le cadenas (attention, même tordu, il peut encore servir !). Entrez dans la fabrique de jouets. Cliquez sur la petite porte au fond de la salle, c'est l'appartement de Malcolm (enfin, si l'on peut dire). Fouillez les tiroirs afin d'y trouver un drôle de Yo-Yo. Fouillez en dessous du lit (et hop, un chasse-mouches à grelots !).

### SAUVEGARDEZ...

Pour prendre quelques points au passage, vous fabriquerez un ballon (chaussure), un petit soldat et un cheval à roulettes (bûches). Cliquez sur le livre des plans d'objets pour vérifier que la machine est bien réglée (il suffira de positionner les deux manettes dans un certain ordre).
Direction limites de la ville... Entrez dans la laiterie et prenez une graine de sésame.

### DIRECTION LA DÉCHARGE...

● Prenez votre graine et placez-la devant l'écureuil. Quand il sera en train de se régaler, prenez votre Yo-Yo et cliquez-le dessus (vous avez des dons d'hypnotiseur insoupçonnés !). Prenez la bestiole et repartez en direction du centre de la ville... Entrez au bar et placez le casse-noisettes au centre de la pièce. Pour inverser le charme, reprenez le Yo-Yo et cliquez-le dessus (panique garantie !!!). Repartez en direction du château (tournez à gauche juste avant d'y arriver). Au carrefour, allez plein sud (les quais). Un peu de bricolage : prenez le clou tordu et cliquez-le sur votre Yo-Yo (et hop, une canne à pêche !). Cliquez cet ustensile dans l'eau (en bas et à droite de l'écran), histoire de tester votre habileté. Et un poisson, un !

● Maintenant, repartez voir le mime. Placez-vous sur sa gauche et cliquez le poisson sur ses vêtements. Vous n'y arriverez peut-être pas du premier coup, mais persévérez. Au bout d'un instant, l'odeur de la marée se fera sentir, il partira aux douches.

● Maintenant que vous êtes seul, prenez votre canne à pêche et cliquez-la sur l'espèce de monnayeur. Avant d'entrer, positionnez l'humeur de Malcolm sur "menteur". Aux douches, et après un mensonge éhonté, cliquez plusieurs fois sur le manomètre pour que l'aiguille se place sur le rouge. Les baigneurs s'enfuiront (chaleur excessive). Maintenant, Malcolm pourra voler les vêtements du mime en cliquant sur la fenêtre (à gauche du gardien).

● Sortez des lieux et changez-vous (le maquillage est automatique). Vous avez sans doute remarqué un petit personnage dont le langage vous est totalement inconnu. Pour lui prendre son sandwich, échangez vos jouets avec lui. Positionnez l'humeur sur "gentil", et repartez sur les quais.

● Discutez avec le chien et donnez-lui votre sandwich. Ah oui ! si vous avez un clou sur vous, piquez-lui les fesses (points en plus).



### SAUVEGARDEZ...

## 2 - ILE AUX CHATS

Cliquez sur le chariot. Une animation vous amènera au fort. Prenez la machette et gardez-la toujours avec vous !!!. Votre mission sur cette île consistera à :

A : trouver un grand nombre d'os que vous donnerez au chien,
B : parlez avec Lapluche afin qu'il vous remette une souris en cuir,
C : récupérer six pierres précieuses (produit de l'échange os/chien),
D : résoudre l'énigme des statues de pierres,
E : récupérer la souris magique,
F : repartir vers Kyrandia (avec l'aide des pirates).

Pour les trois premières, il vous suffira de vous balader dans la jungle.

### PIEGES :

● Attention aux serpents ! Un bon coup de machette dans les dents suffira. Une petite astuce : quand les serpents apparaîtront, une lecture CD-Rom vous préviendra avant.

● Attention aux puces mortelles.
DEUX POSSIBILITÉS :
a) cliquer souvent sur Malcolm pour les enlever,
b) plonger Malcolm dans une mare toutes les trois minutes (four, thermostat 8).
POUR LE 4 : Quand vous aurez



récupéré la souris en cuir et que vous serez avec le chien, entrez dans la caverne juste à côté de lui. Passez dans la salle de droite et cliquez votre souris (en cuir) sur l'une des statues (ouf ! un peu de lumière). La séquence des pierres vous sera donnée en cliquant la souris de cuir sur chaque statue.
Lune/Soleil/Pluie/Vent/Foudre/Feu.

POUR LE 5 : Si vous avez avec vous les six pierres précieuses, rendez-vous à votre point de départ (l'autel). En prenant chaque pierre précieuse et en les cliquant sur l'autel, vous noterez le symbole qui s'y rattache. Sauvegardez...

● Allez sur votre gauche et cliquez la souris en cuir sur la boule de gauche. Ces boules se transformeront en statues. L'ordre des pierres sera le suivant :

A : Diamant = Lune
B : Topaze = Soleil
C : Améthyste = Pluie
D : Émeraude = Vent
E : Saphir = Foudre
F : Rubis = Feu

● Prenez et cliquez une à une les pierres sur les statues. Si cette opération s'est déroulée correctement, vous récupèrerez une autre souris (magique celle-là).

POUR LE 6 : Cliquez sur chariot pour arriver chez les pirates. Ensuite, papotez avec le chef et utilisez la souris magique sur le pirate boîteux (en bas, avec une béquille).

## 3 - BOUT DU MONDE

Prenez une pièce et mettez-la dans l'appareil de gauche (assurance vie). Même chose pour celui de droite (vous choisirez de cette façon la bouée en forme de tout petit canard).

● Cliquez deux fois sur le tonneau de gauche, et hop, en avant la descente ! Sur le rocher, cliquez la bouée sur Malcolm. Avec la pompe, gonflez la fleur. Cela vous fera un bon tremplin pour sauter de l'autre côté. Visitez la grotte et plongez (vous êtes assuré !).

Comme c'est gratuit, on recommence : Ce coup-ci, ne prenez plus l'assurance mais un parapluie et des chaussures à crampons. Cliquez deux fois sur le tonneau de droite. Sur le rocher, enfilez vos superbes chaussures et grimpez. À l'étage supérieur, enlevez vos chaussures à l'aide de la corne et cliquez le parapluie sur le crochet. Hop ! un super double croisé dorsal avec retournement longitudinal à double vrille piquée.

● Visitez la grotte. Cliquez le parapluie sur Malcolm (mignon, n'est-ce pas ?). Pour le faire descendre, cliquez sur le rocher qui est juste en dessous de lui. Visitez pour la dernière fois la grotte. Hooooo ! la belle animation 3D Studio V3.5 !

## 4 - LE MONDE DES POISSONS

● Mettez Malcolm en position "menteur". Après votre réveil et le petit dialogue, visitez ce nouveau monde. À chaque entrée dans une nouvelle partie de ce niveau, la reine vous demandera de jouer au morpion et non pas de lui enlever les siens. Attention, même si elle joue comme un pied, vous devrez la laisser gagner. De plus, et pour qu'elle vous laisse tranquille, vous devrez la flatter (ahhh, les femmes !).

Après la troisième partie, voilà ce que vous devrez faire :

1 - récupérer des pièces d'or,
2 - aller voir Elvis,
3 - récupérer un journal,
4 - demander une interview avec Cousteau (le roi du monde des poissons),
5 - Récupérer une nouvelle fois des pièces d'or,
6 - Partir de ce monde.

BON, ALLONS-Y !

A - Allez rendre une petite visite au gardien de la décharge. Faites-vous passer pour le Fisc (trois fois). Dès que vous aurez les pièces, allez acheter un voyage pour le monde souterrain.

B - Dans le monde souterrain, cliquez à plusieurs reprises sur la secrétaire. Elle vous donnera la recette de l'audience royale (ce qui vous vaudra une nouvelle partie de morpion).

C - Ramassez quelques objets et allez voir le poisson-chat. Posez n'importe quel objet à sa droite. Il viendra le renifler, vous laissant ainsi la possibilité de lui en piquer d'autres. Vous devrez peut-être faire cette opération plusieurs fois avant de récupérer un journal.

D - Avec, dans votre inventaire, ce fameux journal et une pièce d'or, mettez Malcolm en position "normal". Allez voir la reine et parlez-lui. Une nouvelle partie de morpion... Attendez d'avoir sept pions avant de poser le journal par terre et de placer une pièce d'or dessus. Le Roi étant de retour, vous pouvez passer au 5...

E - Procédez comme dans le numéro 1 pour avoir dix pièces d'or.

F - Achetez une nouvelle fois un voyage vers le monde souterrain.



## 5 - KYRANDIA

Dans ce nouveau niveau, positionnez l'humeur sur "gentil" et cliquez sur le personnage devant vous. Touché par tant de gentillesse, il vous laissera passer avant lui. Ce niveau n'apporte rien de nouveau, si ce n'est qu'une charmante personne libèrera Malcolm du collier magique (gardez-le dans votre inventaire !). Dans l'écran suivant, cliquez sur la machine.
À votre arrivée, il vous faudra choisir entre deux consciences (personnellement, j'ai pris la bonne !).



● Allez au château et dialoguez avec le pirate boîteux. Il vous transformera en souris et vous vous retrouverez en prison. Allez, la première bonne action de Malcolm : libérer tout le monde. Prenez le bâton de bouffon et cliquez-le sur la souris de droite. Avec le clou, libérez Malcolm (en cliquant cet objet sur ses chaînes), sans oublier les autres.
Pour faire exploser la porte, procédez comme suit :
● Prenez la graine de sésame et cliquez-la sur le poisson.
● Mettez cette graine fertilisée sur la porte.
● Versez de l'eau dessus.
● Retournez voir les pirates. Normalement, vous devez avoir en votre possession un collier. Avant d'entrer dans le château, laissez-le sur





le sol.

● Retournez à la décharge et prenez divers objets tels que : fiole, Yo-Yo, et bûche s'il en reste. En repartant à la fabrique de jouets, vous trouverez une autre bûche. Fabriquez deux chevaux à roulettes. Ensuite, allez aux douches (occupées maintenant par un prêteur sur gages).

● Discutez avec lui et demandez-lui ce qu'il cherche. Si vous disposez d'un objet recherché, donnez-le lui (sauf les chevaux !!!). Vous ne pourrez rien faire d'autre dans le jeu tant que vous n'aurez pas une graine de sésame avec vous. Dès que vous l'avez, allez à la décharge et recommencez l'hypnose de l'écureuil (et prenez-le).

*Note : Cela ne vous servira à rien, mais la logique du jeu étant ce qu'elle est, ne vous posez pas de question.*

Sur le côté droit de la machine et sur le sol, faites tomber votre héros dans le trou (vous vous retrouverez dans la cave). Prenez la fiole et montez l'escalier. Discutez avec Zanthia et donnez-lui un petit cheval. Elle vous préparera une potion de Pégase. Prenez votre fiole et cliquez-la sur la marmite. Repartez dans la cave et cliquez deux fois dans le tuyau d'écoulement (en haut, à droite). Repartez vers les quais, mais au lieu de prendre la direction du sud (les quais), prenez celle de l'est. Faites de la place dans votre inventaire en laissant des objets par terre. Placez Malcolm au centre de l'aire de lancement.

● Prenez la fiole et cliquez-la sur lui.

## 6 - Ile aux chats

Le but de cette étape n'est plus de ramasser les os par terre, mais de prendre contact avec Lapluche. Il vous donnera une machine à fromage. L'Autel est sur la droite (de Lapluche). Ensuite, prenez sur votre gauche et cliquez la machine à fromage sur Malcolm. Prenez le morceau de fromage et cliquez-le sur le colosse. Ramassez les pierres précieuses et retournez voir Lapluche. Parlez-lui afin qu'il vous donne le moyen de revenir à votre point de départ.

## 7 - Fin

● Retournez prendre votre collier et entrez dans le château. Prenez n'importe quelle pierre précieuse et donnez-la au pirate boiteux. Le Roi changera de place, ce qui vous permettra de lui offrir le joli collier. Eh hop, tout le monde dehors !

● Repartez dans la décharge (décidément !), histoire de faire le plein : fiole, Yo-Yo (si vous ne l'avez plus), et clou tordu. À moins que cela ne soit déjà fait, transformez votre Yo-Yo en canne à pêche.



● Repartez sur les quais pour attraper un poisson. Revenez au château et donnez un morceau de fromage aux deux souris emprisonnées. Vous pouvez vous débarrasser de votre canne à pêche et de la machine à fromage (refaire un fromage avant).

● Remettez toutes les pierres précieuses dans votre inventaire et allez voir le prêteur sur gage. Vous allez pouvoir lui acheter six objets (dont une béquille) que vous revendrez tout de suite après (sauf la béquille).

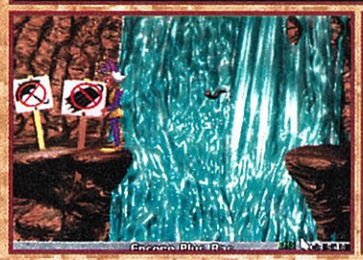
Le problème, c'est qu'il vous faudra six graines de sésame alors que vous n'aurez plus que cinq pierres précieuses. À vous de revendre ce qu'il faut pour l'obtenir (ne vous reste-t-il pas un petit cheval ?).

Dès que vous avez la béquille, allez au bar pour remettre la machine à sandwiches droite (il suffit de cliquer la béquille dessus).











Quand tous ces objets seront en votre possession, vérifiez bien que vous avez dans votre inventaire six graines de sésame, une fiole, un clou non tordu (sinon un petit tour à la décharge s'impose), le superbe poisson et un morceau de fromage.

● Partez aux arènes. Prenez votre fiole et cliquez-la dans la gueule de la grenouille puis sur une graine de sésame (elle deviendra verte). Effectuez ces opérations pour transformer cinq graines. Attention, il doit en rester une non transformée !

● Ensuite, allez à la laiterie (limites de la ville). Mettez toutes les graines vertes dans la mangeoire (objet à gauche). Quelques secondes après, le réservoir de crème se remplira. Prenez alors votre clou et cliquez-le dessus. Prenez votre fiole et remplissez-la (en cliquant sur le jet). Maintenant, direction le bar ! Dialoguez avec le propriétaire et donnez-lui le morceau de fromage. Placez dans l'entonnoir le poisson, la crème et la graine de sésame pour obtenir un sandwich. Maintenant qu'il y a de la place dans votre inventaire, allez chercher le portrait du Roi : appartement de Malcolm (en dessous du lit).

● Repartez dans la cave, direction la Mairie. Donnez le sandwich à la statue, elle vous transportera au bar pour votre jugement. Prenez le portrait du Roi et cliquez-le sur la cage en verre magique. Vous voilà innocenté. ■

**Bleck & Deckard**

**P.S. : si quelqu'un pouvait me dire où trouver le chef des Rétros dans Righteous Fire après avoir visité New Eden, cela me ferait plaisir...**

**Merci (3615 JOYSTICK, BAL Deckard).**

# DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Vente uniquement par correspondance

*L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !*

## PACK DE 10 CDROM

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 1** 260 F

Un ensemble en accordéon de 10 CDROM contenant : **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips,. World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le 5 Foot.

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 2** 260 F

La suite du vol. 1 en un accordéon de 10 CD : **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke , Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess.**

## PC CDROM

### Animation

| | |
|---|---|
| 3D Animania | 85 F |
| Animation Tour | 85 F |
| Bugs Bunny | 65 F |
| Classic Cartoons | 65 F |
| Porky Pig | 65 F |

### Astronomie

| | |
|---|---|
| Red Shift | 395 F |
| Return to the moon | 99 F |
| Space & Astronomy | 105 F |
| Space Shuttle | 85 F |
| Starlite | 135 F |
| Travel to Space | 85 F |
| World View | 95 F |

### Educatif

| | |
|---|---|
| Corps humain en 3D VF | 470 F |
| Je parle Anglais (Junior) | 299 F |
| Je parle Anglais (Adulte) | 299 F |
| Kevin le Kangourou VF | 224 F |
| Le Louvre VF | 379 F |
| Louis Le Lion VF | 224 F |
| Pok Le Peintre VF | 224 F |
| Triple Play English | 149 F |
| Triple Play English Plus : méthode d'apprentissage de l'anglais avec micro | 535 F |
| World Atlas 5.0 | 119 F |

### Graphiques - Images

| | |
|---|---|
| Designer Clipart (1à5) | 85F/vol |
| Clipart Library | 75 F |
| Color Magic Clipart | 146 F |
| GIFs Galore | 109 F |
| Graphic/Sound Explorer | 95 F |
| Image Library II | 85 F |
| Perfect Pictures | 125 F |

### Musiques et Sons

| | |
|---|---|
| 16 Bits Sound Master | 85 F |
| Encyclopedia of sound | 75 F |
| Jazz | 215 F |
| Louis Armstrong | 249 F |
| Midi & Wave WorkShop | 85 F |
| Midi Music Shop Prof. | 95 F |
| Midi Master Collection | 85 F |
| Music Box 1994 | 85 F |
| Music From Heaven | 85 F |
| Music Toolbox | 85 F |
| Sound Library Pro | 95 F |

### Sharewares

| | |
|---|---|
| 14000 Prgs Multimédia | 85 F |
| DOOM Expert | 85 F |
| Hexaware | 145 F |
| Killer Games | 85 F |

### Windows

| | |
|---|---|
| 49ER Windows Games | 75 F |
| 50 Windows Games | 75 F |
| 51 Win Games | 75 F |
| CICA Windows (3 CD) | 99 F |
| Sharing 2700 TT Fonts | 95 F |

**CDROM Multimedia Toolkit**

1 CD pour partir à la découverte du multimédia et contenant une panoplie de fichiers sons, des animations, des players, des outils multimédia,... pour le prix de 95 F.

## PC CDROM CHARME

Réservé aux Adultes

### CDROM VIVID PC et MAC

| | |
|---|---|
| 101 SEX POSITIONS Vol. 1 | 220 F |
| 101 SEX POSITIONS Vol. 2 | 220 F |
| BEST OF VIVID | 220 F |
| BLIND SPOT | 148 F |
| BLONDE JUSTICE | 148 F |
| BUSTING OUT | 190 F |
| CHEATING | 148 F |
| GIRLS DOING GIRLS | 148 F |
| GIRLS OF VIVID (2 vol) | 140 F/vol |
| ICE WOMAN | 148 F |
| IMMORTAL DESIRES | 148 F |
| INTIMATE JOURNEY | 148 F |
| LEGEND OF KAMASUTRA | 190 F |
| MASK | 148 F |
| MYSTIQUE OF ORIENT | 190 F |
| MYSTIQUE OF ORIENT 2 | 148 F |
| NEW LOVERS | 148 F |
| RACQUEL RELEASED | 240 F |
| SEX | 148 F |
| STEAMY WINDOWS | 148 F |
| THE COVEN | 148 F |
| THE SWAP TWO | 148 F |

## PC CDROM Vidéos & Interactifs

| | |
|---|---|
| BEST OF DIGITAL XTC | 210 F |
| CAMP DOUBLE | 224 F |
| DIGITAL SEDUCTION | 219 F |
| DIRTY LAUNDRY | 195 F |
| DREAM MACHINE | 360 F |
| ENDANGERED | 219 F |
| FRAT GIRL DOUBLE DD | 239 F |
| GIRLS,GIRLS,GIRLS,GIRLS | 195 F |
| GRADUATION FROM F.U. | 225 F |
| HIDDEN OBSESSIONS | 245 F |
| MAIN STREET U.S.A. | 219 F |
| MODEL WIFE | 225 F |
| NIGHT TRIPS (2 Vol.) | 245 F/vol |
| NIGHT WATCH I ou II | 290 F/vol |
| PUT IN GERE | 225 F |
| SECRETS | 225 F |
| SEXUAL OBSESSION | 219 F |
| SEYMORE BUTTS | 360 F |
| SINFULLY YOURS | 221 F |
| SURFER GIRL | 195 F |
| TRACY I LOVE YOU | 225 F |
| WACS | 195 F |
| WEEKEND AT ERNIES | 229 F |
| WOMEN WHO LOVE MEN | 235 F |

## PC CDROM VIDEO

| | |
|---|---|
| BEACH GIRL | 85 F |
| CROWBERRY | 85 F |
| ENJOYABLE FIGHTERS | 85 F |
| HENPECKING | 85 F |
| INSATIABLE WOMEN | 85 F |
| MARRIED WOMAN | 195 F |
| MEN'S CLUB | 85 F |
| MOVIES FOR THE NIGHT | 75 F |
| OBSESSIONS | 85 F |
| PEARL MOVIE | 85 F |
| PINK LADIES | 75 F |
| PRETTY BABY | 75 F |
| SWEET SUMMER | 75 F |
| TABOO | 85 F |

## PC CDROM PHOTOS

| | |
|---|---|
| ADULT PALATE | 225 F |
| AMERICAN GIRLS (2vol) | 225 F/vol |
| ANIMATED LUST | 85 F |
| ASIAN PALATE | 240 F |
| BLONDE BOMBSHELLS | 225 F |
| BODACIOUS BEAUTIES | 270 F |
| CALIFORNIA BEAUTIES | 270 F |
| CREME DE LA CREME | 225 F |
| DYNASTIC FLOWERS | 85 F |
| EXPOSE | 229 F |
| LA TRAVIATA | 85 F |
| SAKURA | 85 F |
| SAKURA 3 | 85 F |
| SOUTHERN BEAUTIES | 230 F |

**"Les histoires délirantes de SAM BOTTE" : Un collector Français qui va rester dans l'histoire Mondial du CD X : 100% FRENCH - 100% X - 100% Délire**
**CDROM compatible PC et MAC : 469 F**

## Lecteurs CDROM, Cartes Sons

| | |
|---|---|
| Lecteur PANASONIC DV CR 562 B | 860 F |
| Lecteur CDROM MITSUMI 4xV | ☎ |
| SoundBlaster 16 Value | 675 F |
| SoundBlaster 16 MCD + Micro | 990 F |
| SBlaster 16 MCD ASP + Micro | 1190 F |
| Carte KORG Wave Upgrade | 870 F |

### ENCEINTES

| | |
|---|---|
| MLi691 4W | 195 F |
| SW30 25W | 290 F |
| SW 10 80W | 430 F |

## JEUX PC CDROM

| | |
|---|---|
| 7TH GUEST | 175 F |
| ACES OF THE DEEP VF | 299 F |
| ACES OVER PACIFIC | 230 F |
| ALL NEW LEMMINGS NF | 275 F |
| COMMANCHE | 295 F |
| COMMANDER BLOOD VF | 299 F |
| CORRIDOR 7 | 175 F |
| CREATURE SHOCK VF | 329 F |
| CRITICAL PATH | 175 F |
| CYBERIA NF | 335 F |
| DAWN PATROL NF | 329 F |
| DAY OF THE TENTACLE | 175 F |
| DOOM II | 369 F |
| DRAGON LORE VF | 299 F |
| DRAGON'S LAIR (MPEG) | 345 F |
| ECSTATICA NF | 290 F |
| F15 STRIKE EAGLE III | 140 F |
| FIFA SOCCER | 269 F |
| GOBLINS 3 VF | 299 F |
| GRAND PRIX | 225 F |
| GUNSHIP 2000 | 175 F |
| HELL NF | 375 F |
| INCA 2 | 195 F |
| INDY 4 | 175 F |
| INDY CAR RACING | 225 F |
| INFERNO VF | 375 F |
| INTERNATIONAL TENNIS | 145 F |
| IRON HELIX | 135 F |
| KING QUEST 7 VF | 325 F |
| KYRANDIA 3 VF | 229 F |
| LANDS OF LORE VF | 280 F |
| LBA Little Big Adventure VF | 335 F |
| LEISURE LARRY 6 VF | 279 F |
| MAD DOG MACCREE | 175 F |
| MAD DOG MACCREE 2 | 245 F |
| MAGIC CARPET VF | 329 F |
| MEGARACE | 160 F |
| MS GOLF | 225 F |
| MYST NF | 360 F |
| NASCAR RACING | 225 F |
| NOVASTORM NF | 275 F |
| OSCAR NF | 195 F |
| OUTPOST VF | 295 F |
| PATRICIAN NF | 195 F |
| POLICE QUEST 4 VF | 295 F |
| QUANTUM GATE | 175 F |
| REBEL ASSAULT | 230 F |
| RISE OF THE ROBOTS | 245 F |
| SAM & MAX VF | 309 F |
| SECRET Weapons Luftwaffe | 75 F |
| SPACE QUEST Collection | 319 F |
| STAR TREK 25th Anniversary | 195 F |
| STAR WAR CHESS | 112 F |
| SUPER ARCADE GAMES | 195 F |
| SYSTEM SHOCK VF | 329 F |
| T.F.X. | 280 F |
| THE HORDE | 299 F |
| THEME PARK VF | 350 F |
| UNDER KILLING MOON VF | 369 F |
| US NAVY FIGHTERS | 345 F |
| WING COMMANDER III VF | 439 F |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK | 240 F |

VF : Version Française NF : Notice Français

Dark Forces - Flight Unlimited : ☎

## *NOUVEAU ! New Machine 6 PAK : 385 F*

**6 CDROM de charme du célèbre éditeur NEW MACHINE : INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - A TASTE OF EROTICA - DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2**

## Commander aussi par Minitel : 3615 DELTAROM

**Bon de Commande** à expédier ou faxer à **DELTAROM**
**24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex**
**Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36**

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

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date d'expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature
**SIGNATURE** (pour CDROM charme)

| Référence | Prix |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Les envois sont expédiés en Colissimo. Port : 32 F jusqu'à 5 CDROM - 40 F pour 6 CD ou plus. 60 F pour le matériel. CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CDROM + 20 F pour chaque 2 CD. 100 F pour le matériel.

Port

Total

# L'Apple au

***Toujours bloquée sur l'année 1978, notre machine à remonter le temps va nous permettre de découvrir un engin dont le nom vous dit sûrement quelque chose : l'Apple II.***




**Ça c'est le logo original d'Apple, dessiné par Wayne et Steve Jobs. Ça oscille entre l'image pieuse et Marcel Gotlib.**

**1978** laissons de côté les anecdotes savoureuses parlant d'un garage au fond duquel une joyeuse bande de babas, cools et ingénieux, aimant les Beatles et patati et patata... L'histoire pourrait commencer par "un beau jour, donc, un fruit plus attractif que les autres déboula sur un marché en pleine effervescence". Mais ce serait oublier la première récolte: l'Apple ; l'Apple tout court quoi, l'Apple 1. Ben oui, on a parfois tendance à oublier qu'avant les vieux trucs reconnus comme tels, il existait des trucs encore plus vieux. Faites-moi penser de vous parler un jour en détail de Flight Simulator (tout court) et du "A" et du "B", langages utilisés dans les universités avant le "C". Mais revenons à nos moutons, ou plutôt à nos pommes.

L'Apple 1, engin assez confidentiel, fut proposé en compote, enfin en kit, environ deux ans avant le sujet qui nous intéresse. Il s'agissait d'un Apple II pas encore tout à fait mûr : il disposait d'un lecteur de cassettes, de 16 Ko de RAM et d'un basic de 8 Ko un peu primaire. Lorsqu'on tapait "Call -151", on se retrouvait en mode "debuger", une chose horrifiante rappelant un peu le Debug du monde PC. Bref, deux ans plus tard, arriva donc une machine vraiment épatante : 16 Ko de RAM, 48 Ko de ROM et un lecteur de disquettes 140 Ko. C'est à cete époque que les vendeurs de pinces à tiercé virent leurs ventes augmenter de façon significative. En effet, à l'aide de l'accessoire en question, on pouvait faire une encoche dans une disquette 5.25, qui permettait d'écrire sur l'autre face. Si l'on ne connaissait pas de turfiste, on s'en sortait très bien avec un cutter. Au-delà de l'anecdote, ça donne une idée de l'ambiance de cette époque. Non seulement on achetait fort cher des machines dont 99 % des gens se demandait bien à quoi ça pouvait servir, mais en plus, c'était le règne de la bricole et du système D.

La plupart des possesseurs d'Apple II, en raison du prix prohibitif des lecteurs de disquettes, continuaient à stocker les programmes sur cassettes. Stocker quoi, me direz-vous ? Eh bien, des programmes maison, pour les plus opiniâtres, et surtout des programmes qu'on trouvait dans les revues d'informatique de l'époque, paraissant sous forme de listing, pour les plus courageux. Un listing, c'était plusieurs pages d'instructions, généralement en basic, qui donnaient un drôle de look aux canards de l'époque. C'est comme ça qu'un jour, dans le métro, alors que je regardais le listing d'un jeu quelconque, un type s'approcha pour me demander "Combien a fait Une de Mai dans la neuvième, cet après-midi ?". Forcément, entre un listing en basic et le résultat des courses à Vincennes, on pouvait se tromper. S'il avait su à quoi me servait ma pince à tiercé...

## À l'abordage !

Le must, sur Apple II, c'était d'avoir deux lecteurs de disquettes. Non seulement, deux drives externes posés l'un sur l'autre ou côtes à côte sous le moniteur, c'était beau à mourir, mais en plus, c'était pratique pour faire passer des données d'un lecteur à l'autre. En effet, c'est à cette époque que les pirates montrèrent le bout du nez, avec de joyeux drilles comme Johnny Disquette, Aldo Reset et autre Trolls Company. Il faut dire que pas mal de bruits circulent, et on se demande si Apple ne favorisa pas, à une époque, la diffusion de copies dans le seul but de vendre plus de machines. C'est un bruit qui court. Ce qui est certain, c'est que l'Apple bénéficia d'un nombre sidérant de logiciels, dont une bonne partie, piratée, était donnée plus ou moins clandestinement par les magasins qui vendaient des machines. Il faut aussi reconnaître que, pour la première fois, en plus de ces avantages en nature, un micro bénéficiait d'un bon réseau de distribution. C'est comme ça que pas mal de gens purent découvrir, d'abord sur moniteurs monochromes ambre, puis vert, des jeux ou des logiciels pro s'affichant sans complexe en 256 x 192. Le piratage ne toucha pas seulement le soft, puisque, très vite, on trouva sur le marché des copies d'Apple II, tel le Lemon II, fabriqué à Taïwan, ou encore le Multitech MPF II. Par la suite, sortirent l'Apple II+, le IIe, qui était en fait un "Apple II euro +", disposant de 2 ROM de caractères destinés à passer, au moyen d'un switch discret

# Peuple



**Allez, avouez, vous êtes combien à avoir bavé d'envie devant cet engin?**

planqué sous le clavier, en mode caractères accentué AZERTY. Ben oui, le clavier était en QWERTY ! Avec les nouvelles machines, arrivèrent de nouvelles cartes d'extension. La plus célèbre, la "Chat Mauve", permettait de disposer de 8 couleurs. On trouvait aussi d'excellentes cartes de synthèse de la parole, développées à l'université de Berkeley. En 1983, l'Apple IIc permit d'atteindre la résolution de 512 x 300. Naturellement, afin d'échapper au sinistre bip, on pouvait brancher une multitude de cartes sons. La plus connue, la Mocking Board, proposait quelque 3 ou 4 voies stéréo. Au rayon cartes, on trouvait aussi un CPM, qui permettait aux étudiants de bosser chez eux après avoir récupéré les fichiers des bécanes qu'ils utilisaient à l'université.

Les jeux de l'époque, qui semblent momoches aujourd'hui, étaient vraiment les ancêtres de ce qui se fait actuellement, et si la technique a évolué, les concepts de base restent identiques. Flight Simulator (tout court) et ses célèbres montagnes en 2D, genre décors de théâtre, bien sûr, mais aussi Wizardry, inspirateur des Dungeons Master et autre Ishar. Il y avait Sargon, un jeu d'échecs, Simusport, Timezone, en 10 disquettes, Masquerade (jeu d'aventure inoubliable), Seven Cities of Gold (simulation de type Civilization), Blitzkrieg (wargame), Hanted House, probablement le premier jeu d'aventure "à la Sierra", mais avant Sierra et naturellement, une floppée de jeux d'arcade ou d'action. On pouvait en effet connecter à l'Apple II des joysticks digitaux, mais néanmoins de type manche à balai et non pas à micro switchs. Lode Runner, Conan le Barbare, Karateka, Skyfox, Choplifter. À l'époque, les grands éditeurs de jeux s'appelaient Electronic Arts, Broderbund et même Microsoft!



Dix ans après sa sortie, l'Apple II, toujours vendu, disposait d'une bibliothèque de près de 6 000 logiciels. La dernière fois que j'ai vu un Apple II, c'était dans la benne à ordures, en bas de Joystick, quand on a déménagé il y a un an ou deux. Ça m'a fait tout drôle. J'aurais peut être dû l'adopter.


**3615 ELECTRE**
**Toutes les références des jeux sur CD-ROM, CD-I, MEGA CD, 3DO, AMIGA CD32, NEO GEO CD, 32 X, Saturn, PS-X, PC-FX...**

PLUME DIRECT

Combats aériens, espionnage, dinosaures, sorcières, monstres de l'espace : le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.
0,12 F puis 2,19 F la minute

TAPEZ **3615 ELECTRE**
La Médiathèque Electronique

CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

Pro-Games

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, TENDANCES, HITS ET ECHOS...

**ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs**

**TEL. 47.39.34.81**

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX

*Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs*

CYRILLE BARON

# Des contes et des comptes

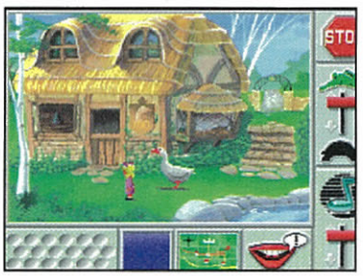


## Ballade au pays de la mère l'oie



### PC-CD Multimédia

Sorti il y a quelques années chez Sierra, ce produit enfin traduit n'a pas pris une ride. Conte de fée interactif, il entraîne l'enfant dans un univers magique où évoluent les héros de nombreuses chansons populaires ou de contes. Le graphisme, absolument superbe, a été réalisé d'après des pastels. L'adaptation réalisée par Coktel a porté sur la francisation intégrale du produit. Résolument multimédia, "Ballade" est avant tout destiné aux 4/8 ans, mais j'avoue sans vergogne avoir pris un immense plaisir à résoudre les 18 énigmes qu'il propose. Lorsqu'on déplace le personnage que l'on incarne dans le jeu, en utilisant la souris, on rencontre dans différents lieux, divers personnages. En cliquant sur l'icône en forme de bouche, on déclenche un court dialogue. Le personnage rencontré explique alors qu'il a perdu un objet. Par exemple, une bergère éplorée recherche ses brebis. En se déplaçant dans le paysage, l'enfant doit retrouver les brebis et revenir voir la bergère. En récompense, celle-ci chante alors "Il pleut, il pleut bergère". Simple mais redoutablement efficace, "Ballade au pays de la mère l'oie" est tout simplement un produit merveilleux. Entendez par là qu'il émerveillera les jeunes utilisateurs.



## Galswin

### PC CD-Windows






Oh, la bonne idée que voilà Galswin est un jeu d'aventure offrant un soutien scolaire en Français, Maths, Histoire, Géographie et Éducation Civique aux élèves de CM1 et CM2. L'argument de la chose est un jeu d'aventure se déroulant au Moyen Age. Certes, le graphisme y est un peu plus sommaire que dans les jeux se contentant d'être ludiques, mais il s'en faut de peu, et de toute façon l'ensemble est suffisamment attrayant pour que l'on se pique au jeu. Comme dans une aventure classique, on se déplace dans divers lieux en choisissant une direction parmi celles proposées. Lorsqu'on rencontre un personnage, celui-ci monnaye les renseignements utiles pour la suite de l'aventure en demandant au joueur de résoudre une énigme portant sur l'une des matières énumérées plus haut. De même, un objet trouvé en chemin déclenchera-t-il l'apparition d'un petit problème. Le CD, qui contient une cinquantaine d'heures d'exercices, a également l'immense intérêt de mettre à la disposition de l'utilisateur adulte (parent ou enseignant) tous les outils nécessaires à la réalisation de problèmes personnalisés. La chose, qui se fait avec un simple éditeur de textes, est cependant assez hardue pour quelqu'un n'ayant pas l'habitude de l'outil informatique. Il ne s'agit pas de programmation à proprement parler, mais une connaissance des concepts de variable ou de condition est cependant nécessaire. Ce logiciel, réalisé avec le concours du Centre National de la Cinématographie et du ministère de la Culture, a fait l'objet d'une sélection lors du prix Moebius.



*Organisée avec le soutien de l'Anvar, la sixième édition des entretiens de La Villette se déroulera du 30 mars au 1er avril 1995 à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Cette année, c'est le thème de l'innovation qui sera plus particulièrement abordé au cours de conférences et tables rondes ouvertes aux enseignants et étudiants. Près de 40 ateliers ainsi qu'une exposition seront l'occasion de découvrir de nombreux outils pédagogiques. La Cité des Sciences proposera également, du 31 mars au 12 avril de cette année, "Cliquer pour le Savoir". Cette manifestation sera le prétexte à découvrir les outils numériques de la connaissance, CD et CD-I en tête.*

## A la découverte des contes

### CD-I

Destiné aux plus jeunes des utilisateurs, ce titre est à la fois un conte interactif et un produit couvrant de nombreux champs d'expérimentation. L'utilisateur peut regarder l'histoire de Boucle d'Or (vous savez, la petite fille recueillie par des ours) ou bien celle du Petit Chaperon Rouge. C'est la fée Nougatine qui sert de maître des cérémonies afin d'accompagner le jeune utilisateur dans son exploration. Imbriqués dans les contes, de petits jeux vont permettre à l'enfant d'exercer sa mémoire visuelle et auditive, ou encore d'aiguiser son désir d'apprendre. En tout, cinq types d'activités sont proposés dans chaque conte. Un autre intérêt de ce titre, et non des moindres, est qu'il familiarise tout en douceur l'enfant avec la chose écrite.





# DREAM GAMES

## fête son 1er anniversaire et vous en fait profiter

Vous trouvez les jeux trop chers, nous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons à **55 FF/300 FB**. Grâce à notre système d'échanges, vous avez la possibilité d'essayer un jeu pendant une période allant jusqu'à un mois ce qui permet ensuite de décider, en connaissance de cause s'il mérite d'être acheté.

**Le premier club francophone d'échanges de jeux par correspondance vous présente ses dernières nouveautés:**
1942, Aces of the deep VF, Aladdin, Alone in the dark 3 VF CD, Armored fist VF 3.5 et CD, Battle bugs VF 3.5, Cannon fodder 2, Carton rouge VF, Chaos engine, Colonization VF, Commander blood VF CD, Cool spot, Cyclemania CD, Dawn patrol VF 3.5, Delta V, Doom 2, Dragon lore VF CD, Dreamweb VF, Earthsiege, Ecstatica CD, Fifa international soccer, Inferno VF CD, King's quest VII VF CD, Kyrandia 3 VF CD, Le roi lion, Little big adventure VF CD, Lode runner, Magic carpet VF CD, Nascar racing 3.5 et CD, Novastorm CD, Outpost VF 3.5 et CD, Overlord VF, PGA tour golf 486 CD, Project-X, Quarantine VF 3.5, Ravenloft VF, Rise of the robots 3.5 et CD, Rise of the triads, Sam et Max hit the road VF 3.5 et CD, Space simulator, System shock VF 3.5 et CD, Theme park VF 3.5 et CD, Tie fighter, Transport Tycoon VF 3.5, Ultimate body blows, Under a killing moon VF CD, Universe VF 3.5, Warcraft, Wings of glory VF CD, Wing commander 3 VF CD, Woodruff and the schnibble of Azimuth VF CD, Zool 2. Et dès leur sortie : Across the Rhine, Bioforge, Dark forces, Elite 3, Guilty, Harvester, Lords of midnight VF, Lost eden, Super karts, Warriors et beaucoup d'autres encore.

L'inscription pour un an coûte **450 FF / 2700 FB**. Chaque échange coûte ensuite **55 FF / 300 FB**. Lorsque vous vous inscrivez, vous recevez le jeu de votre choix. Ensuite, vous nous le renvoyez au bout d'un mois maximum (ou plus vite si vous le désirez) afin de l'échanger contre un jeu que vous aurez choisi dans notre liste constamment remise à jour et comprenant plus de 100 titres. Tous nos jeux sont des originaux.
**NOUVEAU** : chaque mois, vous recevrez gratuitement une sélection de démos et/ou de sharewares que vous trouverez sur notre disquette catalogue.

Offre spécial anniversaire : pour fêter notre premier anniversaire (en effet, les premières inscriptions datent du 26 février 1994), nous offrons dix disquettes de sharewares à choisir sur notre catalogue à chaque nouvel inscrit durant le mois de mars, par exemple : Rise of the triads + Heretic + Descent + One must fall 2097 + Jazz Jack rabbit Christmas edition ou d'autres à votre convenance.

Inscrivez-vous vite en écrivant à :
**DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE**
**France : Tél : 19 32 69 84 04 10 Belgique : Tél : 069 84 04 10**

Pour plus de renseignements, écrivez-nous ou téléphonez pour recevoir gratuitement notre disquette catalogue sur laquelle vous trouverez les listes complètes des jeux, solutions de jeux et sharewares que nous vous proposons.

OFFRE SPECIAL ANNIVERSAIRE !!! (uniquement valable durant le mois de mars)
**Les meilleurs sharewares pour 10 FF / 60 FB la disquette HD.**
Cette offre est également valable pour les personnes ne faisant pas partie du club.

**Heretic (2 disks)** : le tout nouveau jeu de ID software et de Raven software. Le jeu que Doom 2 aurait dû être, absolument génial.
**Descent (2 disks)** : production Interplay. Dans le style de Doom mais aux commandes d'un vaisseau spatial. A ne pas rater.
**Rise of the triads (3 disks)** : le dernier jeu d'Apogée, encore mieux que Doom, le meilleur jeu d'action 3D sur PC.
**One must fall 2097 (2 disks)** : le dernier jeu d'Epic, le 'Rise of the robots' du shareware, mieux que 'Mortal Kombat'.
**Wacky wheels (2 disks)** : nouveau jeu d'Apogée, le 'Super Mario Karts' du PC, superbe jeu de courses pour 1 ou 2 joueurs.
**Boppin** : nouveau et excellent jeu de réflexion d'Apogée.
**Jazz Jack rabbit Xmas edition** : nouvel épisode de ce superbe jeu d'Epic.
**Highway hunter** : nouveau shoot'em up produit par Safari Software et distribué par Epic, pas mal du tout.
**Alien carnage (2 disks)** : un nouvel épisode d'Halloween Harry, le meilleur jeu de plates-formes d'Apogée.
**Entombed** : magnifique jeu d'aventures et de réflexion se déroulant sous windows, le 'Myst' du shareware.
**Cannon fodder** : version shareware de ce superbe jeu, contient beaucoup plus de niveaux que la version de démonstration.
**Flying tigers** : bon shoot'em up pouvant se jouer à 1 ou 2 joueurs.
**Tubes** : excellent nouveau jeu de réflexion dans la lignée de Tetris ,de Columns ou encore de Dr Mario.
**Jazz Jack rabbit** : nouveau jeu d'Epic, le meilleur jeu de plates-formes disponible sur PC, génial.
**Mystic towers** : superbe jeu d'action/aventure dans le style de 'Heimdall 2', Apogée.
**Hocus Pocus** : excellent jeu de plates-formes d'Apogée, côté 88% dans Génération 4.
**Raptor (2 disks)** : le meilleur shoot'em up existant sur PC, absolument génial, Apogée.
**Tubular worlds** : sublime shoot'em up horizontal pour un ou deux joueurs, le meilleur après Raptor.
**Dr Riptide** : superbe nouveau jeu d'arcade se déroulant dans un milieu sous-marin.
**Skunny karts** : bon jeu presque identique à Wacky wheeks mais en moins bien.
**Operation bodycount (2 disks)** : le nouveau jeu des créateurs de Corridor 7, très bon clone de Wolfeinstein 3D et Doom.
**Doom - niveaux supplémentaires (5 disks)** : nécessite la version complète de Doom, les meilleurs niveaux dont Alien Doom et Star wars doom.
**Doom patch 1.666** : pour upgrader votre version de Doom. **Doom V1.666 (2 disks)** : élu jeu de l'année, ne doit même plus être présenté.
**Game wizard 2.5** : inoyable programme vous permettant de tricher dans tous vos jeux favoris.
**Thunderbyte anti-virus V6.31** : dernière version du meilleur anti-virus actuellement.
**Mac Afee virus scan V117**: dernière version complète du plus célèbre anti-virus.
**Pkzip 2.04g** : la dernière version du plus utilisé et du meilleur compresseurs de données.
**Scream tracker 3.0** : le meilleur tracker du PC, indispensable pour écouter vos fichiers mod, midi ou autres.
**Thumbs plus** : superbe utilitaire fonctionnant sous windows pour visionner vos images ou photos préférées.
**Neopaint 3.0** : le meilleur utilitaire de dessin du shareware, indispensable.
**Disk copy fast 4.9** : excellent utilitaire de copies de disquettes.

**Démos jouables** : Aladdin - Battle bugs - Blackhawk - Cannon fodder 2 - Chaos engine - Cyclones - Desert strike - Detroit - Discworld - Dreamweb - Flight of the amazon queen - Lemmings 3 - Le roi lion - Little big adventure (5 disks) - Lode runner - Magic carpet - Master of magic - Nascar racing Powerdrive - Psycho pinball - Quarantine - Super frog - Super karts - The horde - Transport Tycoon - Ultimate body blows - Universe - Warcraft

Belgique et France : paiement par chèque ou mandat-poste.
Autres pays : paiement par eurochèque ou mandat-poste international uniquement.
Frais de port : **70 FB** pour la Belgique, **20 FF** pour la France et **120 FB** pour les autres pays.
Nous vous garantissons l'envoi de votre commande dans les 48H après sa réception sinon nous vous remboursons.

# Pan dans l'Apple !

***Depuis le temps qu'on vous le dit que les jeux sur Mac vont déferler un jour et qu'ils seront d'une grande qualité...hein! Alors, on ne vous avait pas menti, ils arrivent... ils sont là! Et pour fêter cela suite aux traditionnelles infos Mac, un test... que dis-je LE TEST; Marathon, un Doom sur Mac, et jouable en réseau en plus. Bon je vous laisse, j'ai une revanche à prendre contre Mic Dax... j'arrive Mic... je vais te pulvériser!***

## Il était une fois

**Disquettes**

## Robinson's Requiem




Membre de l'Alien World Exploration (AWE pour les intimes), vous vous apprêtez à passer l'ultime épreuve de votre formation : vous devez prouver votre aptitude à survivre dans un monde hostile. Mais ça, c'est ce que vous pensiez... car ayant été en contact au cours de vos missions avec des tas de virus, il vaut mieux éviter la contamination. Vous voilà donc exilé sur une planète perdue, sur laquelle vient s'écraser votre vaisseau. Non seulement vous allez servir de cobaye, mais en plus vous allez devoir survivre. Et la tâche n'est pas facile! Heureusement, vous allez vite récupérer quelques objets indispensables près de votre vaisseau écrasé. Gare aux mauvaises rencontres, car toute la planète semble vous en vouloir.

Robinson est donc un simulateur de survie.. Dans vos déplacements, vous aller trouver des objets très utiles, mais aussi les fabriquer. Chaque mauvaise rencontre peut vous être nuisible, et il faudra donc vous soigner, vous protéger pour survivre. Les graphismes ne sont pas de très grande qualité, mais le système de jeu en 3D fait vite oublier ce détail. Les bruitages accompagnent bien votre évolution. Enfin le jeu est entièrement en français. Voici donc un jeu bien original, qui aurait pu s'appeler SimSurvie!

**LA SOLUTION DE CE JEU EST SUR 3615 JOYSTICH**

## L'entreprise est à vous

**CD-Rom**

## Star Trek

### The Next Génération Technical Manual




Apple n'en finit pas de faire évoluer Quicktime. La dernière innovation en date se nomme Quicktime VR. La technique utilisée permet, à partir d'un endroit, de regarder tout autour de soi, y compris au dessus et en dessous. Il n'en fallait pas moins à Simon & Schuster pour nous réaliser une application tirant partie de cette fonctionnalité, et ils ont choisi la visite de l'Enterprise. Attention, il ne s'agit pas du vaisseau de Kirk et de Spock, mais de celui de Jean-Luc Picard dans The Next Generation. Ce CD-Rom contient toutes les caractéristiques du vaisseau, et tous les endroits clés du vaisseau peuvent être visités. Dans une pièce, il est non seulement possible de regarder tout autour de soi, mais aussi de zoomer et de voir de près certains objets. En choisissant le mode Transit pour les déplacements, on a droit à un Quicktime pour se rendre à la destination choisie. Si vous voulez découvrir les possibilités de Quicktime VR, ce CD-Rom est fait pour vous. Quand aux fanatiques de Star Trek, ils se précipiteront sans réserve sur ce manuel technique!
A l'heure où vous lirez ces lignes, la première cassette vidéo de The Next Generation (Le mystère Farpoint) devrait être en vente.



*Le troisième volet de Wolfenstein 3D devrait sortir sous peu. Il contient les niveaux 31 à 90.*

*Remerciements au BBS Ellis, en région parisienne, au (1) 43 33 15 47.*

*Flight Commander 2, jeu de statégie aérienne d'Avalon Hill sort en version CD.*

*Cyberia est annoncé sur Mac. Pas encore de date.*

*King Quest VII (Sierra) devrait être disponible début mars, Coktel Vision travaille actuellement sur sa francisation. Espérons que l'adaptation sur Mac comportera moins de bugs que la version PC.*

## Un monde sans pitié

**Disquettes**

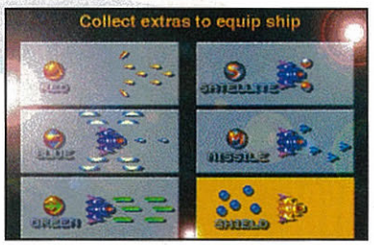
# Tubular Worlds

Allez, on la refait, notre première chronique de Tubular Worlds avait été un peu sévère, le responsable est retourné jouer sur son PC. Voici enfin un Shoot Them Up sur Mac! Le principe du jeu est simple : vous vous déplacez horizontalement, et vous devez tirer sur tout ce qui bouge (voire même ce qui ne bouge pas). Et justement, des choses qui bougent ça ne manque pas dans ce jeu! Certes, le scrolling n'est pas d'une fluidité exemplaire, mais le nombre de sprites animés en même temps est assez impressionnant. De plus, les boss de fin de niveau, qui occupent plusieurs écrans, vous donneront bien du fil à retordre. D'autant plus qu'il n'existe pas de système de sauvegarde. Il faut donc recommencer au début à chaque fois. Il est possible de jouer à deux en même temps. Le jeu est en 16 couleurs, mais les niveaux sont très... colorés! L'ambiance sonore est au rendez-vous, et le jeu est optimisé pour PowerMac. Bref, Tubular Worlds est un jeu de tir bien efficace et bien défoulant.









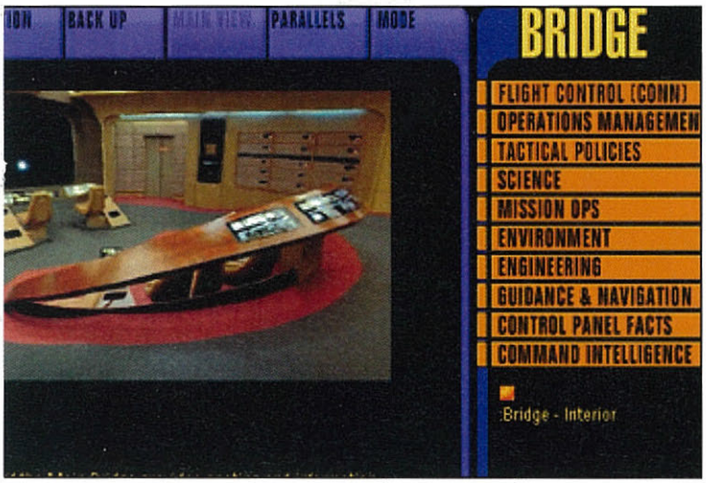

## Les portes du temps

**Disquettes**

# Ishar III

Vous vous croyiez débarrassé des Dragons Noirs? Et bien non, il en reste un! N'écoutant que votre courage, vous allez, en parcourant le temps, partir à la recherche du dragon de Sith. C'est ainsi que débute Ishar III. Ce jeu de rôle est assez classique, mais possède quelques atouts qui le différencient des autres. Jusqu'à cinq personnages peuvent constituer votre équipe. Cependant, en cours de jeu, vous pouvez enrôler ou remercier vos héros, et ainsi renouveler les compétences. Mais vous devez faire veiller à ce que tout le monde s'entende bien! Au cours de vos péripéties, différentes missions secondaires vous seront confiées. En les accomplissant, vous parviendrez peut-être à éliminer le dragon. Le jeu possède une bonne jouabilité, bien que le système des combats soit un peu grossier. L'interface est légèrement déconcertante au début, mais on s'y fait très vite, d'autant que le jeu est entièrement en français, et pour cause. Bien qu'en 320x200, Ishar III se caractérise par des graphismes très agréables. Par exemple, lorsque que vous êtes loin d'un objet, celui-ci paraît flou. Enfin, les personnages sont très réalistes. Ishar III devrait combler les amateurs de jeux de rôles, à condition qu'ils tolèrent les plantages malheureusement fréquents.

**LA SOLUTION DE CE JEU EST SUR 3615 JOYSTICK**




*Master of Orion (GameTek - Take 2 Interactive) est prévu pour le mois de mars.*

*Après Night Trap et Corpse Killer, Digital Picture sort le jeu de combat Supreme Warrior. Tout comme les deux autres jeux, Supreme Warrior incluera de nombreuses scènes vidéo et devrait être le plus intéressant des trois.*






## Multimédia sur Mac et Powermac

Cd-Rom

# Le grand livre du multimédia

*Tout petit déjà le Macintosh était une machine Multimédia (le texte, le son et l'image faisaient déjà partie du Mac en 1984...). Depuis, le matériel a bien évolué, et ce livre vous propose de découvrir le Multimédia sur Mac et PowerMac. Le livre est tout naturellement découpé en plusieurs chapitres vous expliquant comment gagner de la place sur vos disques durs (les données à stocker viennent vite les remplir!), les composantes multimédias du système, les lecteurs de CD-Rom (et les normes), le traitement du son (numérisé et MIDI), de l'image (formats, acquisitions, traitements et archivages) et de la vidéo (Quicktime, Quicktime VR, morphing, montages, animations) et enfin la conception de produits avec des outils tels que Apple Media Tool, Hypercard ou Director 4. Enfin, les derniers chapitres évoquent les téléchargements, la diffusion de CD-Rom et l'ouverture du Mac sur l'extérieur. La plupart des programmes pour chaque domaine sont présentés, avec de nombreux exemples d'utilisation. Ce livre reprend donc chacun des concepts multimédias et leur concrétisation dans le monde du Macintosh. Le CD-Rom fourni avec le livre contient les outils (Sharewares et Démonstrations) qui vous permettront de mettre votre lecture en pratique.*






## Tueurs de zombis

Cd-Rom

# Corpse Killer




Après Night Trap, assez moyen, testé le mois dernier, Digital Pictures nous propose ce mois-ci le non moins moyen Corpse Killer. Votre mission consiste à localiser et à neutraliser le Docteur Elgin Hellman, spécialiste des expériences de cryogénie, vampirisme et autre ethnobiologie. Pour mener cette épreuve à bien, vous serez aidé par Winston, un rasta chasseur de trésors, et par Julie, une journaliste. Les déplacements se font à partir de la carte de l'île de Cay Noir. Une fois votre destination sélectionnée, vous vous y rendez en vidéo. Ensuite un scrolling "vidéo" du lieu à nettoyer défile et c'est là qu'il va falloir canarder. Les zombis se dirigent sur vous, mais pas question de les laisser faire; certains ont des pouvoirs particuliers, et vous devez donc utiliser des balles ou des objets particuliers, tel que le JU-JU STICK (rien à voir avec JOY-JOY STICK...). En cas de difficulté, vous pouvez annuler la mission et revenir à votre base. Après certaines missions, vous pouvez acquérir de nouveaux objets ou vous refaire une petite santé. La réalisation est correcte, mais le jeu ne présente en fait que peu d'intÉrêt, malgré quelques effets comiques (la démarche de vos ennemis ou la tête du savant fou). Bref, à rÉserver aux passionnés de la chasse aux zombis et aux fanas de la gÂchette...

## ABSOLUTE ZERO FLYING NIGHTMARES 2

*DOMARK est en train de développer deux nouveaux simulateurs pour le Macintosh : Flying Nightmares 2, avec notamment un graphisme amélioré, et Absolute Zero, un jeu d'Aventure/Arcade/Simulation futuriste.*

## ASTUCES

**FLASHBACK**
Les codes du niveau Expert
ASPIRE
METHOD
SNARE
JUSTICE
FATHOM
DEGREE
REASON

**REBELASSAULT**
Voici les 3 codes pour les trois niveaux de difficulté:

Easy:
2: BOSSIK
3:ENGRET
4:RALRRA
5:FRIJA
6:LAFRA
7:DERLIN
8:MOLTOK
9:MORAG
10:TANTISS
11: OSWAFL
12:KLAATY
13: IRENEZ
14: LIANNA
15:PAKKA
ENDING:
NORVAL

Normal
2:BOTHAN
3: HERGLIC
4:LEENI
5:THRAWN
6:LWYLL
7:MAZZIC
8:JULPA
9:MORRT
10:MUFTAK
11:RASKAR
12:JHOFF
13:ITHOR
14:UMWAK
15:ORLOK
ENDING:NKLLON

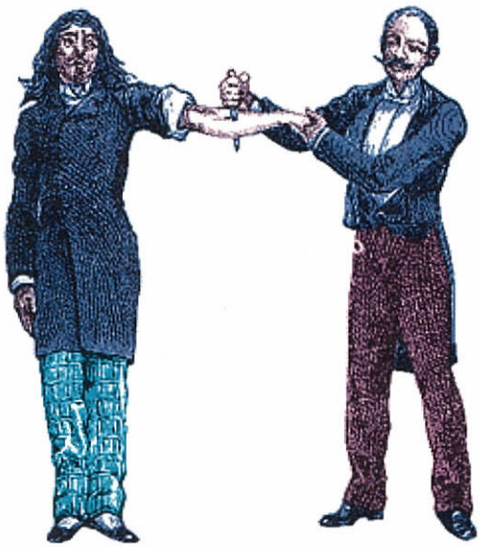
Hard
2:BORDOK
3:SKYNX
4:DEFEL
5:JEDGAR
6:MADINE
7:TARKIN
8:MOTHMA
9:GLAYYD
10:OTTEGA
11:RISHI
12:IRZINDA
13:KARRDE
14:VONZEL
15:OSSUS
ENDING:MALANI

# Vous êtes bloqué ?

# Demandez de l'aide aux milliers d'autres joueurs en lançant un SOS sur

# 3615 Joystick





**Serveur 0% Pentium**

***Vous êtes bloqué dans un jeu d'action ou d'aventure, vous pouvez faire appel à l'expérience d'autres joueurs.***

***Consultez la rubrique SOS (motclé *SOS) et découvrez des dizaines de milliers de réponses pour des jeux anciens comme pour les dernières nouveautés.***

***Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans cette immense base de données, lancez un SOS, les autres joueurs tenteront de vous dépanner.***

***3615 JOYSTICK***
***Motclé *SOS***

SANS LA PARTICIPATION DE

FUCK Ados

# Marathon

PC CD-ROM

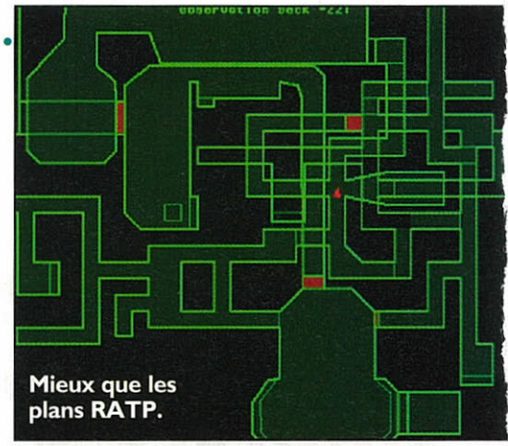
# Le Mac entre dans la cour des grands!



***Ca y est, le voilà enfin ! On vous en avait parlé il y a quelque temps, le jeu d'action qui décoiffe sur Mac est arrivé.***

**TIBÉRIUS**

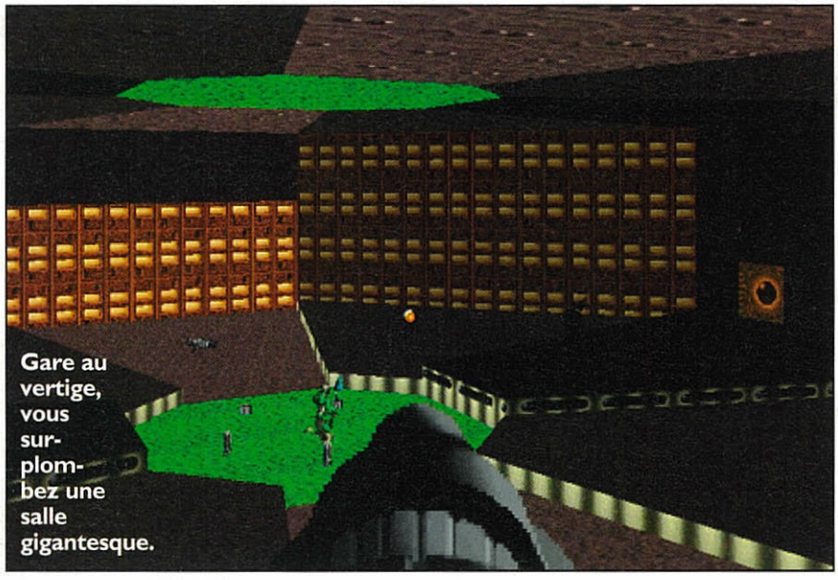
Vous voici sur un vaisseau situé en orbite autour d'une planète, et qui semble avoir quelques difficultés puisqu'il a été attaqué par des aliens. Tout au long du jeu et aidé entre autres par des intelligences artificielles, vous effectuerez de nombreuses missions pour délivrer le vaisseau. Une des intelligences artificielles de la station guidera vos premiers pas dans les nombreux méandres du labyrinthe.
Le jeu est en 3D mappée (des textures sont plaquées sur les éléments du décor), et dispose de plusieurs degrés de liberté. Non seulement vous pouvez regarder (et tirer !) tout autour de vous, mais aussi en haut et en bas !
Des terminaux d'ordinateurs disséminés dans le vaisseau vous permettront de contacter l'intelligence artificielle, mais vous donneront aussi de précieuses informations sur les aliens, sur le vaisseau et sur ce que vous aurez à faire.
Parce que, et c'est là l'un des points forts du jeu, il y a eu chez Bungie le souci de ne pas se contenter d'un simple jeu d'action, il y a un scénario, ou plus précisément un grand nombre de missions captivantes à accomplir, il ne s'agit pas seulement d'exterminer les ennemis. De ce côté-là, Marathon ressemble davantage à Dark Forces qu'à Doom, pour établir les comparaisons inévitables avec le monde PC. Une vraie réussite, que Pathways Into Darkness - le premier jeu de Bungie - laissait présager.
Evidemment, les aliens vont se faire une joie de vous empêcher de mener à bien vos missions. Et ils sont nombreux, ces aliens ! Et de plus en plus coriaces... mais vous découvrirez également quelques alliés.
De même, tout au long de vos déplacements, vous trouverez des munitions, des terminaux de recharge d'énergie, des interrupteurs, des terminaux de sauvegarde, etc. Certaines portes ne s'ouvriront qu'après avoir activé le bon interrupteur, même chose pour des plates-formes ascenseurs (qui d'ailleurs montent parfois jusqu'au plafond, attention à ne pas vous faire broyer !).
Les armes sont classiques, mais ô combien efficaces. Vous débuterez avec un misérable pistolet et vos poings, mais très vite vous découvrirez le mitrailleur/lance-grenades, puis le pistolet à plasma , le lance-flammes et même un lance-roquettes !
Le jeu peut être joué soit en plein écran soit dans une fenêtre réduite. L'avantage du mode plein écran est... qu'il est plein écran ! Il n'y a malheureusement aucun indicateur, et il est donc difficile de savoir s'il faut changer d'arme ou aller refaire le plein d'énergie. Cela dit, les déplacements dans ce mode demande une machine extrêmement puissante. En mode fenêtre réduite, vous disposez alors des niveaux d'énergie, d'un radar montrant les ennemis en mouvement, de l'inventaire et de l'arme en cours avec les munitions qu'elle contient. Vous disposez également de deux modes de résolution, et d'un affichage en 256 et milliers de couleurs. Toutes les touches sont paramétrables, et il est naturellement possible de jouer au joystick (pour peu que vous puissiez le programmer). Différents niveaux de diffi-



Mieux que les plans RATP.

Ne vous y trompez pas, c'est un ami. Ok, il est moche, mais c'est un allié.





Gare au vertige, vous surplombez une salle gigantesque.

**INTERET 88**

**+**

L'ambiance, on est vraiment plongé dans le jeu
Le scénario, nettement plus poussé que dans Doom
C'est le premier jeu aussi beau sur Mac, et il a été créé sur Mac
La variété des aliens

**-**

Le choix des couleurs (cherchons la petite bête)
Certains aliens sont carrément laids
Je ne suis pas revendeur; avec Marathon, j'aurais fait fortune

**TECHNIQUE 95**

culté sont possibles, du niveau "jardin d'enfant" au "carnage total", bigre !
La carte du niveau se dessine au fur et à mesure de votre progression, on appelle ça de l'auto-mapping. Le seul reproche que l'on puisse faire à cette carte est qu'il est difficile d'y distinguer les étages. Quand deux couloirs se croisent en étant l'un au dessus de l'autre, on ne verra sur la carte qu'une croix; il aurait été plus judicieux d'utiliser par exemple des couleurs différentes. Par contre il est possible de se déplacer directement sur la carte, très pratique lorsque l'on est perdu, mais attention alors aux aliens.
Coté sonore, les effets stéréo vous permettront de savoir où se trouvent les ennemis simplement en tendant l'oreille. Par contre, la musique devient assez vite énervante (c'est le cas d'un peu tous les jeux, à quelques rares exceptions près), mais n'est de toutes façons pas indispensable dans ce genre de jeu.
Le jeu en réseau n'est qu'un prétexte pour que plusieurs joueurs (jusqu'à huit) puissent se défouler : vous pourrez choisir de vous battre dans des grandes pièces (les arènes), ou alors de jouer à cache-cache derrière les murs. A noter que Bungie prévoit d'apporter prochainement une modification qui permettra de jouer via Apple Remote Access, autrement dit par modem. D'ici là, on se contentera des réseaux (cela dit, chez Joy, on s'en contente à mort, ce qu'on a là nous suffit, ça va, tout va bien, ne changez rien...).
Enfin, suprême raffinement, toutes vos péripéties sont "enregistrées", et il est possible de se rejouer les films, façon souvenirs de vacances.
Pas de doute, Marathon est LE jeu de l'année sur Mac et PowerMac !

ÉDITEUR: Bungie Software • DISTRIBUTEUR: : on espère, oui. • NOTICE : VO, • NBRE DE JOUEURS : 1 à 8 joueurs

**Pas de doute, Marathon est LE jeu de l'année sur Mac et PowerMac !**

## tips

- Quand vous lancez une grenade, vous reculez légerement. Le vaisseau étant en apesanteur faible, il est possible, en tirant vers le bas, de "décoller" et d'accéder ainsi à des plateformes surélevées.
- La touche pour courir est par défaut "Ctrl". Utilisez "CapsLock", et en verrouillant la touche vous pourrez tout le temps courir, ce qui rendra vos déplacements bien plus rapides! (NDLR: trrriiiiicheur !)
- Si vous avez un GamePad à 4 boutons, vous pourrez adopter la configuration suivante: un bouton pour le tir principal, un pour le tir secondaire et les deux derniers, en combinaison avec le pad pour se déplacer de coté, et le quatrieme pour regarder et tirer en haut et en bas.
- Si vous utilisez le coup de poing, celui-ci sera plus fort si vous etes en train d'avancer ou de courir.
- Vous pouvez accéder à n'importe quel niveau en appuyant (attention, ne lisez pas si vous ne souhaitez pas tricher !) simultanément (personne ne vous force à lire) sur "Alt" + "Pomme" (il est encore temps!) et en cliquant sur Begin.


Un conseil, flinguez-le le plus vite possible, sans quoi il vous flanquera une de ces beignes!..


La borne indispensable pour sauvegarder vos parties.


Buffet campagnard gratuit, bastos à volonté!



Un interrupteur qui fait clic-clac.

Zyva, essaie de me piquer mon lance-missiles tout neuf, pour voir.




# La Marathonite

Marathon suscite un engouement dont peuvent se vanter peu d'autres jeux sur Mac. Les spécialistes s'y sont donnés à coeur joie : des cheaters, tels que Maxathon et autres Marathon Cheater vous permettent de manipuler vos sauvegardes afin d'y ajouter quelques armes, munitions et autres gadgets. Les plans de Marathon Kit pourront vous éviter de vous perdre, tandis que MaraFind vous indiquera les passages secrets, mais il y a surtout le Physics Model Editor, qui, lui, vous permettra de décortiquer le jeu et d'en changer quasiment tous les paramètres physiques! Ainsi pourrez-vous modifier le comportement des aliens, les tirs des armes, la gravité, les effets des explosions, bref, toutes les caractéristiques physiques du jeu! Les parisiens (ou les riches provinciaux) peuvent dès maintenant télécharger ces cheatwares sur le BBS Ellis (au (1) 43 33 15 47), les autres devront attendre l'ouverture de notre propre BBS dans les toutes prochaines semaines.

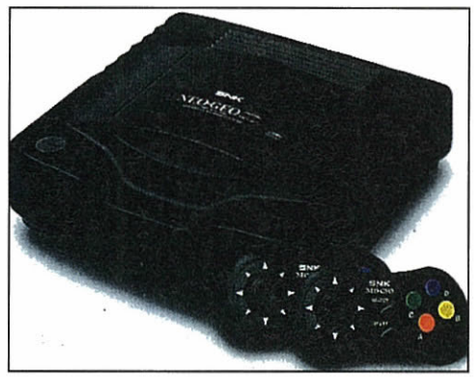
PAR OLIVIER PREZEAU

# Néo Consolez-vous.

***Salut les accros de la micro quand même curieux de voir ce qui se passe du côté consoles ! Je sais que nombre d'entre vous commencent à s'intéresser un peu plus à cette rubrique (je les appâte mois après mois avec les fameuses nouvelles consoles 32 bits). Je sais aussi que la Néo Géo est une console assez connue par les spécialistes micros que vous êtes. La plupart d'entre eux ont déjà craqué pour elle, histoire de s'éclater avec de vrais jeux d'arcade et de baston pure. Le problème de cette console ? Le prix des jeux (de 1 000 à 2 500 francs). Vous savez que cette console a changé de support (on est passé au CD) ? Ah non ? eh bien lisez ce qui suit.***

## Spécial Néo-Géo CD

Après vous avoir parlé de la Playstation de Sony le mois dernier, je ne peux résister au plaisir de vous donner quelques précisions sur les deux jeux phares du moment sur la Néo Géo CD. Je vous rappelle en effet que cette console est sortie il y a quelques mois au Japon, et que l'on peut la trouver dans toutes les bonnes boutiques import mais surtout en officiel, à la FNAC par exemple. Les jeux CD sont bien distribués chez nous, et surtout, ils ne sont pas chers du tout (390 balles au lieu de 2 000 pour un jeu cartouche Néo Géo). La machine, quant à elle, coûte 3 990 francs. Mais alors, où est le problème ? À peu près nulle part, puisque sur CD il ne faut que supporter les temps d'accès (souvent un peu longs quand même) et découvrir de nouvelles musiques et exactement le même jeu que sur cartouche. Avouez que jouer à Samurai Shodown 2 pour 390 francs, ça calme, non ?



## Telex...Telex...

*Pour les amateurs de Game Boy, sachez que l'on attend deux super hits d'ici l'été : Earthworm Jim, le jeu de David Perry, et Donkey Kong Land, l'adaptation du Donkey Kong Country de la Super Nintendo.*

*Sega of America a annoncé son intention d'arnaquer encore plus de gens avec la sortie, avant Noël prochain, de la Neptune, une machine 32 bits qui réunira la Megadrive et le Super 32X.*

*Nintendo est en procès contre la société coréenne Samsung à propos de cartouches pirates produites en masse pour la Super Nintendo. Le titre qui a mis le feu aux poudres est Donkey Kong Country.*

*On attend les nouveautés suivantes sur Néo Géo CD : Fatal Fury 3, View Point (nouvelles musiques et deux stages en plus), Super Sidekicks 3, King of Fighters 95, Wind Jammer, Street Hoop et Galaxy Fight (shoot-them-up de Sunsoft)*

## KING OF FIGHTER 94

King of Fighter '94 met en scène la plupart des héros de la saga South Town sur Néo Géo, c'est-à-dire tous les héros des jeux Fatal Fury, Art of Fighting et Samurai Shodown. Considéré par les spécialistes comme le meilleur jeu de baston actuel sur la machine (en attendant la sortie de Fatal Fury 3), il propose en effet un pannel de 24 personnages. Les combats se déroulent en "teams" : vous choisissez une équipe de trois au départ et luttez contre les sept "teams" adverses. Chaque personnage possède les coups spéciaux issus des jeux originaux dont ils ont été tirés, les habitués n'auront donc pas de problème. Je rappelle aux non initiés que ces coups sont décrits dans la doc et que le jeu ne coûte que 390 balles en CD.





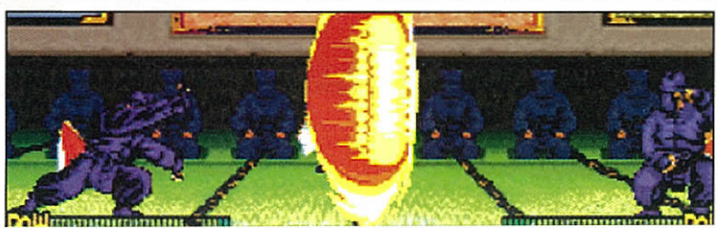


## SAMURAI SHODOWN 2

Contrairement aux puristes qui lui préfèrent King of Fighters '94, les amateurs de baston nippone et dans la grande tradition Néo Géo ont tous voté pour la suite de Samurai Shodown (dont le premier volet a été testé dernièrement sur 3DO). C'est sublimement beau et plein de violence violente !
Voici quelques tips qui vous permettront de profiter encore plus de la violence de ce jeu, mais aussi de son humour lyriquement graphique (à moins que cela soit le contraire). Je rappelle aux touristes que pour jouer en mode "gore" (sang rouge et fatalités charcutières en fin de combat), il suffit de sélectionner le mode "Japan" dans l'écran des options.







# Le premier jeu Super Nintendo

## ARDY LIGHT FOOT

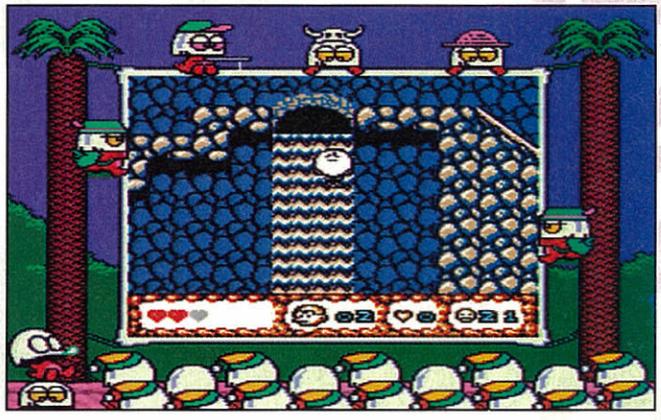
Les jeux de plates-formes continuent à vivre sur Super Nintendo et à apporter un peu d'originalité (même après le sublimissime Donkey Kong Country). Celui-ci nous vient tout droit du Japon et nous propose de contrôler un petit renard qui va parcourir une bonne quinzaine de niveaux tous plus beaux les uns que les autres. Le jeu propose en effet des graphismes fins et colorés superbes. Les originalités sont nombreuses, mais l'on retrouve aussi un panel de tout ce qui fait le succès du genre : les pièges, les blocs, les divers moyens de locomotion. L'originalité d'Ardy est qu'il peut utiliser sa queue pour sauter plus haut. Il suffit d'appuyer sur le bouton adéquat, et cette queue se raidit pour qu'Ardy puisse bien rebondir dessus (comme dans la vie, quoi !). Sans blagues, ce jeu est sacrément sympa !



# Le jeu Game Boy du mois

## BC KID 2

Un must tout droit issu de l'univers NEC et créé par Hudson Soft. Ce petit héros au crâne chauve et à la tête énorme a déjà irradié pas mal de consoles. C'est la deuxième fois qu'il débarque sur Game Boy avec une version Super Game Boy excellente, puisqu'elle propose des couleurs différentes quasiment pour chaque stage. Il s'agit d'un jeu de plates-formes nippon des plus classiques dans son principe, mais qui sort de l'ordinaire dans son déroulement. Le héros tue en effet ses ennemis en leur donnant des coups de tête et se transforme en êtres bizarres selon les bonus trouvés. Un jeu hilarant et réussi sur Game Boy.





## DEMON'S CREST

# Le deuxième jeu Super Nintendo

Les amateurs de Gargoyle's Quest sur NES et Game Boy seront un peu déçus par cette adaptation qui ne prend en compte que le côté action des jeux originaux. Mais les amateurs de jeux Capcom seront comblés, puisque la firme nippone a repris à peu près tout ce qui avait fait le succès du mythique Ghouls'n' Ghost sur la même machine en l'adaptant à la petite gargouille, spécialiste du vol stationnaire. Résultat : un jeu sans surprise, mais génialement capcomien (beaux graphismes, ambiance de la mort, passages de baston et de plates-formes, etc.). Un jeu pour ceux qui aiment l'action.



# 70 BALLES

## pour la manette qui fait tout!



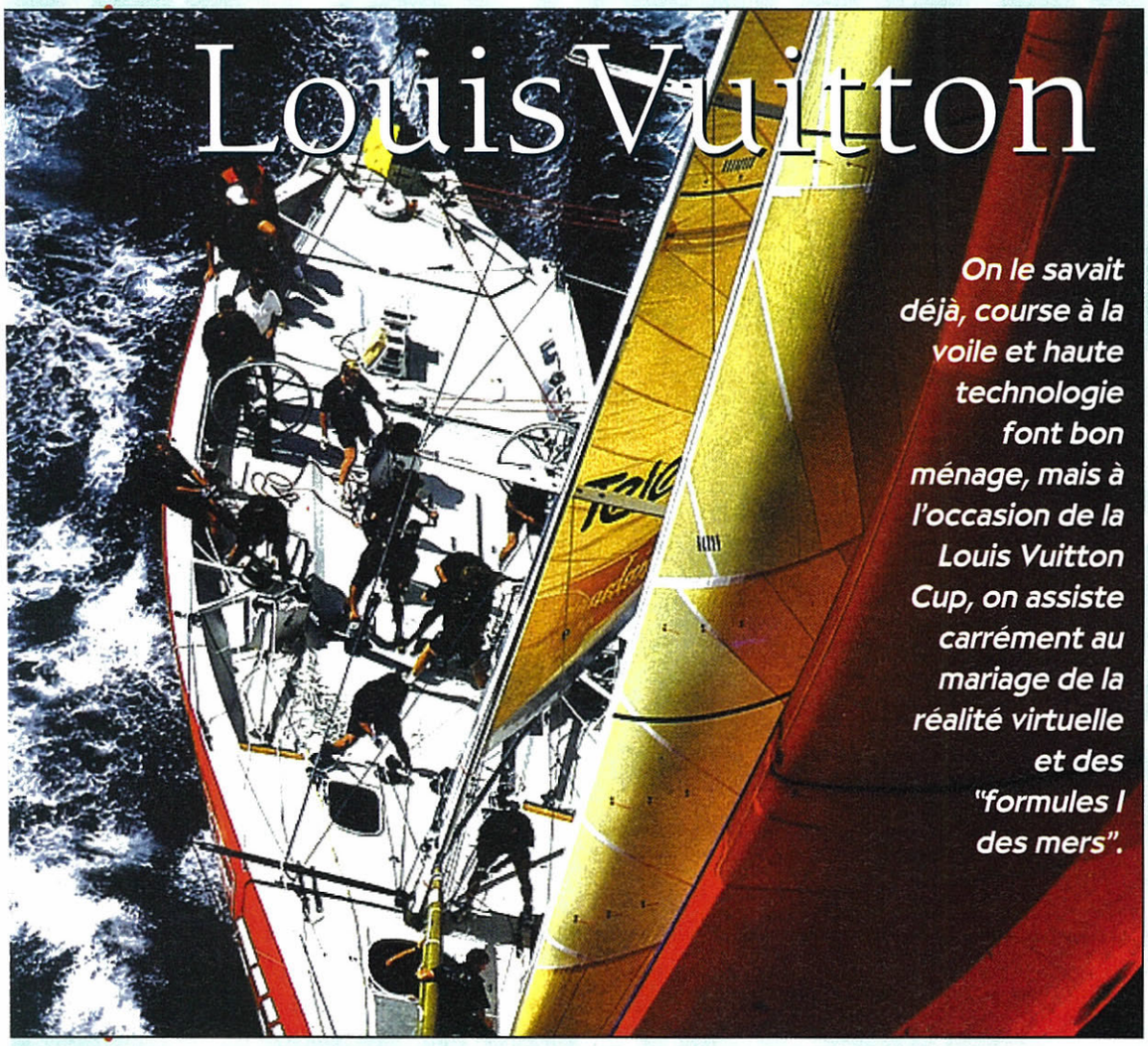
Parmii le nombre incroyable de manettes officielles et non officielles, il est difficile de s'y retrouver sur Megadrive et Super Nintendo. J'ai trouvé les meilleures manettes rapport qualité/prix du marché actuel : il s'agit de la gamme Freetron (du "made in China" 100%) vendue dans de nombreux magasins import ou non (Micromania les Halles, il y en a des tonnes partout). Le Pro4, le Professional Control Pad pour Megadrive (69 francs) vous propose une manette identique à la forme du paddle original Sega avec six boutons (les trois supérieurs servent à régler la vitesse de l'auto-fire pour chaque bouton A, Bas-Gauche, C). Vous trouvez en plus, la possibilité de visser un mini-joystick au centre du pavé des curseurs, ce qui se révèle très pratique pour tout jeu d'action pure. Six indicateurs lumineux vous indiquent la vitesse de l'auto-fire ainsi que la position du pavé des curseurs. Les interrupteurs de "ralenti" et d'"auto-Fire" se trouvent de l'autre côté de la manette (en dessous). Sur Super Nintendo (le Super 4, Super Turbo Control Pad, à 79 francs), c'est le même topo mais il faudra s'habituer aux six boutons placés façon arcade. Des paddle complets pour un tout petit prix. Vu à Micromania.



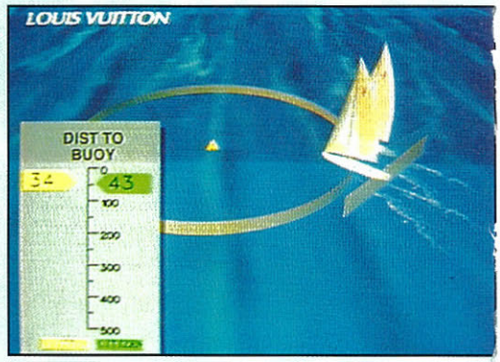
Louis Vuitton Cup




# Louis Vuitton Cup, la

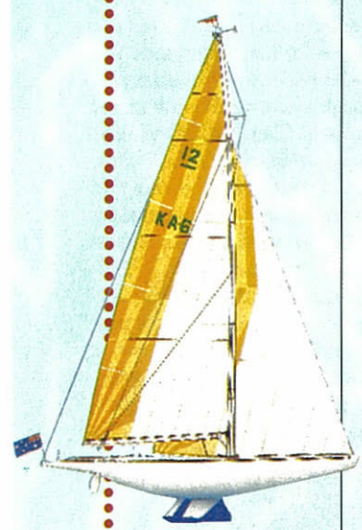


*On le savait déjà, course à la voile et haute technologie font bon ménage, mais à l'occasion de la Louis Vuitton Cup, on assiste carrément au mariage de la réalité virtuelle et des "formules I des mers".*





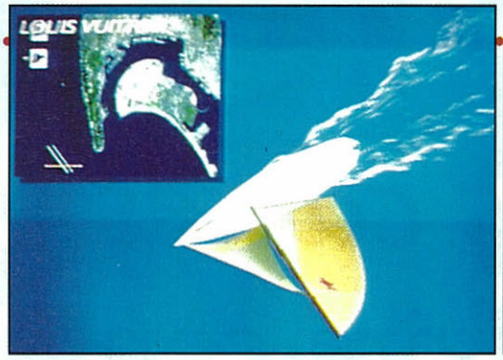


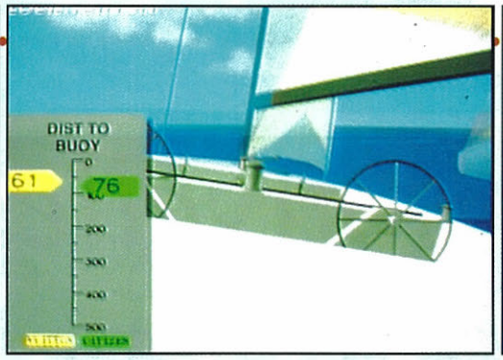


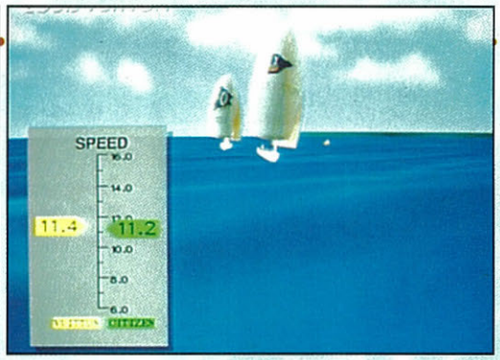

L'America's Cup, le plus ancien trophée sportif au monde, se disputera à partir du 6 mai 1995 dans le golfe de San Diego en Californie. Les meilleurs marins de la planète tenteront à nouveau de s'approprier la fameuse aiguière d'argent conquise de haute lutte par la goélette américaine en 1851 (voir encadré sur l'historique du trophée). Mais auparavant, les équipages des cinq nations qui ont relevé le défi cette année, doivent s'affronter au cours de la Louis Vuitton Cup du 14 janvier au 22 avril 1995, et seul le vainqueur pourra livrer le duel historique. Le groupe Louis Vuitton (malletier depuis 1854) s'était déjà illustré dans le passé pour son intérêt pour l'innovation technologique. En 1992, grâce à l'utilisation de NUMERIS, des images du challenge avaient pu être transmises au centre de presse de Paris. Aujourd'hui, l'expertise des meilleurs spécialistes au monde, en matière de réalité virtuelle, a été mise à profit. Désormais, il sera possible de suivre les régates en temps réel à San Diego, mais aussi Paris ou Tokyo.

## Comme si vous y étiez

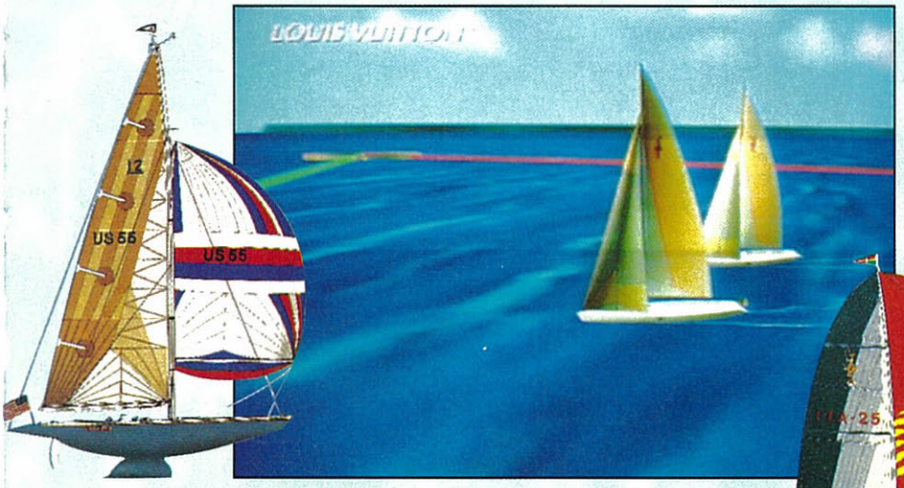
Depuis une vingtaine d'années, les compétitions nautiques rallient de plus en plus les suffrages du grand public. Comment fournir aux spectateurs hyper-médiatisés des images palpitantes, alors que l'essentiel de l'action se situe en mer au milieu des embruns sur un parcours de 18,55 miles (30 km) ? Comment faire imposer l'audimat pour une compétition dont la compilation des règles ne tiendrait pas dans la collection complète des bottins téléphoniques depuis 1937 (d'ailleurs, à ce sujet, quelques extraits croustillants du réglement 1995 : "...toute tentative d'espionnage par quelque moyen que ce soit - plongeurs, surveillance électronique, avions ou hélicoptères, vol de matériaux - est rigoureusement interdite... Une fois jaugées, les quilles des bateaux ne pourront être ni modifiées, ni cachées sous une jupe...") ? Bref, comment offrir aux téléspectateurs de par le monde le meilleur spectacle possible ? Fastoche! Il suffit de représenter les bateaux en images de synthèse, bien animés avec de jolies textures. Avec la réalité virtuelle, c'est blessipo. En plus, ça permet des choses incroyables. Les bateaux pourront être visualisés à partir de n'importe quel point de vue. À tout moment, dans le monde entier, on pourra suivre à l'écran la progression des voiliers, l'écart au mètre






# course à l'ubiquité...







## Allumez votre lobotiseur !

La coupe de l'America est diffusée sur France Télévision dans "Sports dimanche" (France3) et "Thalassa" (France 3) depuis le 22 janvier. Les demi-finales seront retransmises à partir du 18 mars prochain sur France 2 et France 3.

près entre les concurrents, la direction du vent, la distance par rapport à l'arrivée, la priorité des bateaux. À l'extrême, on pourra même rejouer les différentes phases tactiques en imaginant plusieurs options (le skipper se prend ou non les pieds dans les bouts) et en visualiser les conséquences. Ce n'est pas la première expérience de ce type. Mais jusqu'à présent, la qualité graphique n'était pas à la hauteur. Cette fois-ci, Louis Vuitton et ses partenaires ont mis les bouchées doubles !

## Comment ça marche ?

Tous les bateaux de la course, ainsi que ceux de l'organisation et les bouées des parcours, seront équipés avec des balises de positionnement par satellite (D.G.P.S.) de la société américaine Trimble. Les données numériques précises au mètre près seront codées pour en interdire le piratage, puis transmises à terre via un système ATR de Motorola, et décodées. C'est la Compagnie Générale de Géophysique (française) qui fournit le brevet permettant le contrôle et l'aide à la navigation. Ces données sont alors récupérées dans le logiciel CENA (développé par Philippe Gouard) qui en déduit les informations sur les bateaux et sur la course. Enfin, tout est représenté en 3D grâce aux programmes de réalité virtuelle de MEDIALAB qui tournent sur Silicon Graphics (voir encadré pour plus de détails). À l'arrivée, c'est un vrai service qui est offert aux téléspectateurs qui peuvent ainsi mieux comprendre les tactiques, les règles du jeu et entrer au cœur de la course.
On en cause aujourd'hui dans Joystick, et il ne fait pas de doute que vous n'avez pas fini d'en entendre parler dans la presse spécialisée et à la télé. D'ailleurs, cette réalisation est tellement à la pointe des applications de réalité virtuelle, que ce sera l'une des attractions vedettes d'Imagina cette année. ■

## La cuisine 3D temps réel de MEDIALAB.

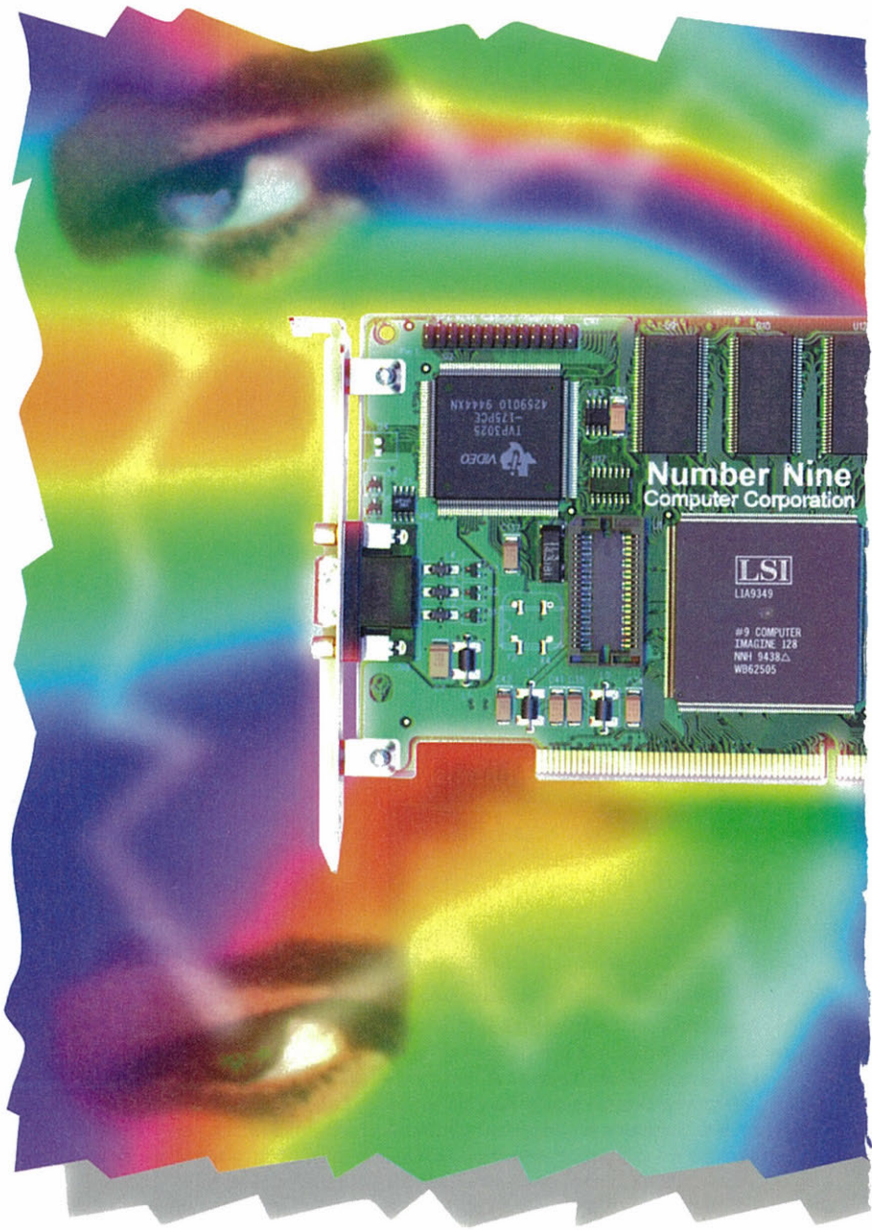
À l'aide du logiciel de réalité virtuelle CLOVIS de MEDIALAB (voir "Découverte" dans Joystick n° 54), il est permis à présent de suivre simultanément et visuellement en direct toutes les courses de la Coupe de l'America avec une qualité graphique 3D jamais atteinte. Chaque course se déroulant simultanément, la position, le cap, la gîte, le type et l'orientation des voiles de chaque bateau, ainsi que la position des bouées sont traités. CLOVIS gère et prévisualise sur Indigo2 Extreme (grosse station graphique de chez Silicon Graphics) les axes caméra et les informations didactiques. Ensuite, les données sont envoyées sur l'ONYX Reality Engine 4 processeurs (monstrueuse bécane graphique de chez Silicon Graphics) pour le calcul des images 3D, à une fréquence d'environ 22 images/seconde. L'opération totale du traitement s'effectue avec un décalage de 3 secondes maximum sur la réalité. Afin de parvenir à cette cadence temps réel, CLOVIS traite et parallélise les calculs sur les différents processeurs de l'Onyx. Une unité de traitement asynchrone s'occupe des réceptions et du prétraitement des données par décodage d'un protocole Ethernet TCP/IP. Un filtrage de ces données permet de détecter et d'éliminer les éventuelles erreurs de transmission et de positionnement. Ces données sont empilées en mémoire après filtrage afin de permettre à une deuxième unité de calcul d'opérer une interpolation, et ce afin d'obtenir une séquence de données fluide. Cette deuxième unité de calcul est synchrone sur la génération des images 3D et assure différentes tâches en parallèle. Cette unité assure l'interface opérateur permettant la modification interactive des paramètres de visualisation. Sélection des caméras virtuelles, affectation des positions et orientations des différents mobiles aux modèles géométriques 3D modélisés par MEDIALAB, et calculs de déformation des voiles et des sillages des voiliers. La suite n'est qu'une affaire de superbes textures et effets de matières !



SYLVAIN SIMONEAU

# Les nouvelles cartes gr
## comment faire son ch

*Processeur Vision 964 ou Cirrus Logic 5434 ? Carte 32, 64 ou 128 bits ? PCI ou ISA ? 1, 2 ou 4 Mo de mémoire ? De la VRAM ou de la DRAM ? Le choix d'une carte graphique est devenu difficile, tant leur nombre et leurs caractéristiques ont évolué. Les nouvelles générations de cartes permettent d'accélérer*




Claudia Schiffer nue ! Euh, non, la phrase précédente, c'est une astuce pour vous allécher... Pour être sûr que vous lirez la suite, parce qu'un article sur les cartes graphiques, hein, entre nous, ça ne paraît pas passionnant. Pourtant, si les intros en images de synthèse avec lissage de Gouraud (etc.) à 30 images par seconde rament sur votre PC, ôtez-vous de l'esprit que seul le processeur est responsable. La carte graphique y est pour beaucoup. Depuis le jour où vous avez acheté votre PC et sa carte graphique Super Dominator Ultra Plus, de nouvelles générations de cartes ont vu le jour, moins chères, plus performantes. On se permet d'insister : en choisissant une carte graphique adaptée, vous gagnerez énormément de vitesse. Changer de carte graphique n'est pas forcément une opération ruineuse (seulement chère), mais il faudra tenir compte de pas mal de contraintes, et surtout savoir si vous voulez privilégier DOS et ses jeux ou Windows tout court. Pour vous aider à briller en société et surtout à comprendre ce que vous raconteront les vendeurs, on vous ramène un bref instant sur les bancs de l'école.

### LEÇON NUMÉRO UN :

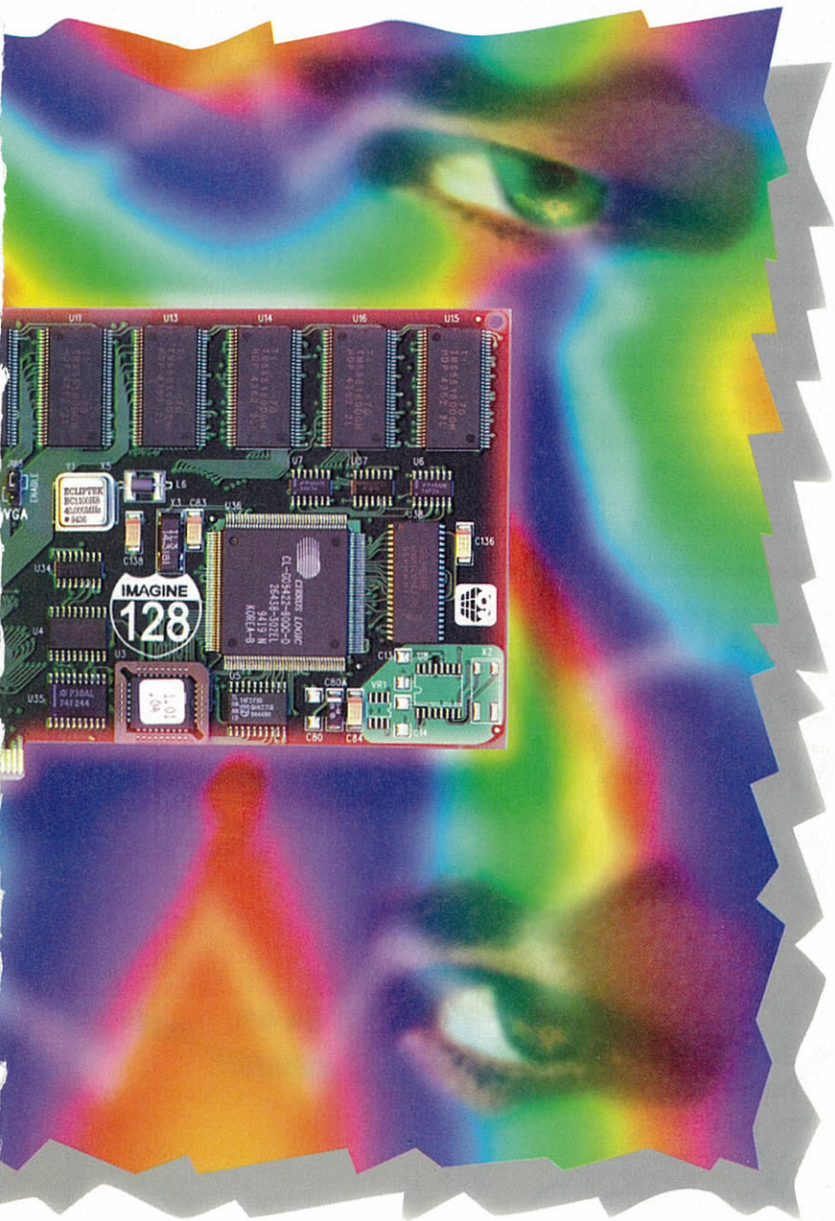
La-carte-graphique-est-un-des-éléments-les-plus-gourmands-de-l'ordinateur-en-termes-de-consommation-de-données. Un rapide calcul va vous en convaincre. Vous prenez une image avec une résolution de 640 x 480 pixels, format standard sous DOS. Partons du principe que la couleur de chaque pixel peut être choisie parmi 256 teintes différentes, ce qui nous fait 8 bits par pixel. Vous avez sûrement rencontré le terme quelque part : on dit que les couleurs sont codées sur 8 bits quand il y en a 256 possibles. Les PC, pour ne pas faire comme les vrais gens, comptent en octets, qui sont des groupes de 8 bits. On en était où ? Ah oui, pour coder l'écran, on a donc besoin de 640 x 480 x 1 octet = 307 200 octets, rien que pour une image. Maintenant, admettons que l'on veuille afficher de la vidéo à 25 images par seconde. Ça nous fait 307 200 x 25 = 7 680 000 octets. C'est-à-dire qu'à chaque seconde, le processeur devra envoyer plus de 7 Mo de données vers la carte graphique pour qu'il en résulte une vidéo bien fluide... Seulement, entre le processeur et la carte graphique, se trouve le bus qui transporte ces données.

### LEÇON NUMÉRO DEUX :

Or, le bus ISA qui équipe encore la majorité des PC offre un débit maximal de 8 Mo/s. Et alors, où est le problème ? 7 est inférieur à 8, aux dernières nouvelles. Bien sûr, mais la carte graphique n'est pas la seule connectée au bus. Il alimente également le disque dur, les extensions du type carte son et tous les ports d'entrée/sortie. De quoi rapidement saturer ce qui devient un omnibus. Et les animations, elles, préfèrent les TGV.

**FIN DE LA LEÇON.**

# aphiques débarquent : oix ? À vous de voir...




*considérablement la vitesse de fonctionnement du PC et remplissent parfois d'autres fonctions que le seul affichage. Si vous estimez que votre vieille Paradise de 1992 a bien mérité sa retraite, lisez ce qui suit. Il vous faudra bien ça pour ne pas vous planter lors de l'achat d'une nouvelle carte graphique.*

## Un bus local sinon rien

Heureusement, des ingénieurs pensent à vous. Certains ont ainsi conçu des bus spécialement adaptés aux besoins des cartes graphiques : les bus locaux. Il y en a deux sur le marché : VESA ou PCI. Il sont désormais vendus en standard avec tous les PC du commerce et ils n'ont plus grand chose à voir avec le bus ISA, puisque VESA et PCI autorisent des débits de 132 Mo/s ! Encore faut-il que votre PC soit équipé d'un de ces deux bus locaux. Il n'est en effet pas possible d'adapter un de ces deux bus a posteriori sur un PC, excepté en changeant la carte maman. Rude nouvelle pour ceux qui n'ont pas de bus local dans leur PC, mais il ne faut pas se voiler la face : ils n'auront jamais la puissance d'affichage nécessaire pour obtenir des séquences animées bien fluides comme on les aime, même en disposant du processeur le plus puissant du monde. D'ailleurs, plus aucun constructeur de cartes graphiques ne cherche à concevoir de nouveaux modèles de cartes ISA. Alors autant vous mettre en garde tout de suite, les cartes graphiques dont on parle dans cet article sont toutes destinées à fonctionner sur un bus local, que ce soit VESA ou PCI.

Il n'existe pas à proprement parler de cartes graphiques conçues pour le DOS. Une fois n'est pas coutume, c'est grâce au succès remporté par Windows que l'on dispose d'un nombre important de modèles de cartes graphiques. Il y a cinq ou six ans, c'était le processeur du PC qui faisait tous les calculs relatifs à l'affichage. La carte graphique se contentait de recevoir les données et de les répartir dans la mémoire vidéo de façon à former une image à l'écran. Seulement voilà, les logiciels sont tellement complexes à exécuter de nos jours, que le processeur a autre chose à faire que de s'occuper de l'affichage. Alors petit à petit, la carte graphique a eu un rôle de plus en plus important dans la gestion de l'affichage. Ça a commencé par des circuits un peu intelligents qui savent interpréter directement certaines fonctions usuelles comme la gestion du curseur de la souris (on a dit UN PEU intelligents). Puis sont apparus les processeurs graphiques. Quasiment aussi puissants que les processeurs types 486 ou Pentium, les processeurs graphiques sont les bonnes à tout faire de l'affichage. En gros, le logiciel leur dit : "débrouille-toi pour m'afficher cette image, vil serviteur !" et le processeur graphique se charge de faire tous les calculs nécessaires pour satisfaire le programme. Pendant ce temps-là, le processeur du PC peut vaquer à d'autres tâches.

## Ne pas se tromper de circuit

Pour détailler un peu l'offre du marché, disons qu'on est en présence de quatre types de circuits graphiques et donc

# Pour afficher 25 images/seconde, le processeur




**VRAI FAUX**

■ *En vendant un peu plus de 50.000 exemplaires de King's quest VII aux Etats-Unis, Sierra a fait un véritable carton.*
*VRAI : Mais le un peu plus se situe aux alentours de 200.000 exemplaires : 250.000 vendus en tout donc.*

■ *Il s'est vendu un million d'exemplaires des logiciels ADI.*
*VRAI : C'est pas mal, hein ?*

autant de types de cartes. En bas de l'échelle, il y a les circuits 16 bits. On peut d'ores et déjà les oublier, ils sont complètement dépassés par les événements technologiques, et si un vendeur vous en propose, fuyez toutes jambes dehors. Plus sophistiqués sont les circuits 32 bits, comme dirait Yoda. Ils se divisent en deux catégories, ceux qui sont accélérateurs pour Windows et ceux qui ne le sont pas. Les premiers, que l'on vous décrivait comme de "vils serviteurs", intègrent des fonctions Windows précâblées (gestion du curseur, affichage de fenêtres...) et sont de ce fait très efficaces dans cet environnement graphique. Sous DOS, c'est-à-dire pour la majorité des jeux, ça n'a absolument aucun intérêt et ça risque même de ralentir le système. Comme en plus ils sont plus chers, ne les choisissez que si vous ne jurez que par Myst ou Outpost, seuls jeux dignes de ce nom sous Windows. Vous devrez comptez à peu près 800 francs pour une carte avec un circuit 32 bits "normal" et 200 francs de plus pour une carte avec un circuit accélérateur pour Windows. Les circuits 32 bits les plus célèbres sont l'ET4000/W32 de Tseng Labs et le WD90C33 de Western Digital. Juste un message personnel pour Monsieur Tseng et Monsieur Western, n'hésitez pas à nous contacter si vous voulez des noms de circuits plus... enfin, moins... Comme vous devez vous en douter, au-dessus des 32 bits, il y a les 64 bits. Là c'est carrément du haut de gamme puisque c'est eux que l'on appelle processeurs graphiques. En gros, ils vont deux fois plus vite que les circuits 32 bits (ce qui après tout est bien logique). Le problème c'est qu'ils coûtent aussi deux fois plus cher (NDLR : et ça, c'est logique ?). Il faudra sortir de votre bermuda au moins 2 000 pièces de 1 franc pour une carte graphique équipée d'un processeur 64 bits. Mais bon, avec eux, aucun problème d'affichage, ce sont même les autres périphériques, comme le disque dur ou le lecteur de CD-Rom, qui risquent de se retrouver à la traîne. Il y a sur le marché une douzaine de processeurs 64 bits, les plus courants étant le Vision 864 de S3 et le GD-5434 de Cirrus Logic.

Il faut quand même se méfier de certains processeurs graphiques. Certains sont principalement développés pour Windows et ne donneront toute leur puissance qu'avec leurs drivers spécifiques. Ainsi, le processeur 64 bits MGA II de Matrox est sans doute un des meilleurs qui soit sous Windows, mais il se traîne lamentablement sous DOS. Même remarque pour le P9100 de Weitek. Juste pour l'anecdote, signalons que Number Nine vient de sortir un processeur fonctionnant à 128 bits ; mais bon, sous DOS, ce n'est pas un foudre de guerre, et de toute façon, le prix de la carte Imagine 128 qui en est équipée est rédhibitoire (environ 5000 francs).

## La carte graphique, un ordinateur miniature

On a pu voir que les constructeurs ont développé des bus et des processeurs spécifiques aux cartes graphiques, mais ce n'est pas tout. Il existe également des types de mémoire spécialement conçus pour répondre aux besoins de l'affichage. Le type de mémoire le plus courant reste la DRAM (Dynamic Random Access Memory) qui est grosso-modo



# doit envoyer 7Mo de données vers la carte vidéo.

la même que la mémoire vive du PC, bien qu'elle ne se présente pas sous forme de barrettes SIMMs mais sous forme de puces soudées ou encastrées. Sur les cartes graphiques haut de gamme, on trouvera plus généralement de la VRAM (Video Random Access Memory) qui est plus chère mais environ 20 % plus rapide que la DRAM. La particularité de la VRAM est qu'elle permet la lecture et l'écriture simultanées, alors que la DRAM a besoin de deux étapes. En clair, avec la VRAM, la carte peut envoyer l'image vers le moniteur pendant qu'elle reçoit de nouvelles données de la part du programme. En ce qui concerne les prix, la DRAM est aux alentours de 250 francs le méga-octet et la VRAM autour de 500 francs le méga-octet. Mais c'est pas fini ! Dans le courant de l'année, on verra apparaître de nouveaux types de mémoire vidéo comme la WRAM, spécifique à Windows ou l'EDORAM qui se situe en terme de performances entre la DRAM et la VRAM. Rassurez-vous, nous aussi on s'y perd parfois.

Le type de mémoire est une chose, mais la quantité en est une autre. Sous Windows, on peut facilement monter à 4 Mo de mémoire vidéo, mais sous DOS, c'est plutôt un luxe. Avec 512 Ko de mémoire vidéo, on peut afficher du 800 x 600 en 256 couleurs puisque ça ne représente que 480 000 octets c'est-à-dire 469 Ko (n'oubliez pas qu'il faut diviser par 1 024 et non par 1 000). Disons que pour avoir un peu de marge, il vaut mieux prendre une carte avec 1 Mo de mémoire vidéo. De toute façon, c'est en général la quantité minimale dont sont équipées les cartes actuelles. Si vraiment vous avez une grosse envie d'affichage, genre 1 280 x 1 024 en 16,7 millions de couleurs, vous aurez toujours la possibilité d'ajouter de la RAM a posteriori sur la carte. La plupart des cartes peuvent accepter jusqu'à 2 Mo, mais certaines montent jusqu'à 4, voire 6 Mo.

## Il faut savoir décompresser

Après avoir soudé le bus, le circuit et la RAM sur la carte, les constructeurs se sont un jour rendus compte qu'il restait de la place. Depuis, ils n'arrêtent pas d'ajouter des composants et donc des fonctionnalités aux cartes graphiques. Les deux principaux sont les circuits de décompression vidéo et les circuits 3D.

Pour les premiers, l'intérêt est évident. De plus en plus de jeux, notamment sur CD-Rom, intègrent des séquences vidéo, mais il faut une telle puissance pour les lire et les afficher que le processeur du PC et celui de la carte graphique ne suffisent plus. Du coup, des circuits spécialisés sont chargés de recevoir et de décompresser les données puis de les incruster directement sur le signal vidéo, ce qui permet d'avoir une image vidéo plein écran à 25 images/seconde.

Une demi-douzaine de cartes graphiques possèdent déjà un tel circuit, comme la G-Vision DX de Genoa, traitée plus loin. Ces circuits reconnaissent les séquences vidéo au format MPEG qui est devenu THE standard. La preuve, les fameux CD vidéo dont on commence à parler, et qui vont sans doute à court terme remplacer les CD-I, stockent les données vidéo dans ce format. Côté jeux, parmi les plus célèbres à avoir adopté le MPEG, signalons Dragon's Lair et Return to Zork, mais ce n'est qu'un début.

Le seul problème de ce type de circuit, c'est qu'il coûte cher. À lui seul, il peut faire grimper le prix d'une carte graphique d'environ 2 500 francs et on se retrouve avec des cartes valant plus de 4 000 francs. Une autre solution consiste à utiliser un logiciel de décompression. Le prix est cette fois des plus intéressant (la carte Vidéo 12 DP de Miro vaut un peu moins de 1 000 francs) mais la qualité est nettement inférieure.

## Entrez dans la troisième dimension

L'autre cheval de bataille des constructeurs de cartes, ce sont les circuits 3D. Là encore, c'est un circuit spécialisé chargé de gérer tous les calculs liés à la 3D, ce qui est un sacré boulot. Au départ, ce type de circuit était plutôt conçu pour les développeurs qui utilisaient des logiciels spécialisés comme 3D Studio, mais les prix ont tellement chuté que n'importe qui peut s'en acheter un.

La seule contrainte, c'est qu'il faut que le jeu ait un driver prévu pour fonctionner avec ce circuit 3D et on ne peut pas dire qu'il y en ait un grand nombre pour l'instant. Il faut dire que côté cartes, l'offre n'est pas pléthorique. À part la Matrox Impression Plus (ou sa petite sœur la Matrox Impression Lite), il n'existe aucun produit qui vaille qu'on s'y arrête. Mais ça va sûrement changer étant donné que Weitek et Cirrus Logic développent leurs propres circuits 3D. Du côté de l'image de synthèse, Caligari Truespace 2 sous Windows, et Autodesk 3D Studio sous Windows, sont les plus célèbres logiciels à exploiter le processeur spécialisé de la Matrox.

Côté gadgets, on trouvera aussi des cartes graphiques qui possèdent un tuner TV qui vous permet de regarder vos émissions favorites sur votre PC, ou d'autres qui possèdent les mêmes caractéristiques qu'une carte son. On n'en a pas encore trouvé qui fait le café ou qui fabrique des faux billets, mais les incessantes innovations dans le domaine des cartes graphiques permettent les espoirs les plus fous...

**VRAI FAUX**

■ *Les petits pois sont rouges.*
***VRAI :*** *Les petits poissons rouges. (désolé)*

■ *Creative labs apposera bientôt son nom sur des lecteurs de CD-Rom.*
***VRAI :*** *Panasonic n'arrive plus à fournir ces composants étant donné l'ampleur du succès de Creative.*

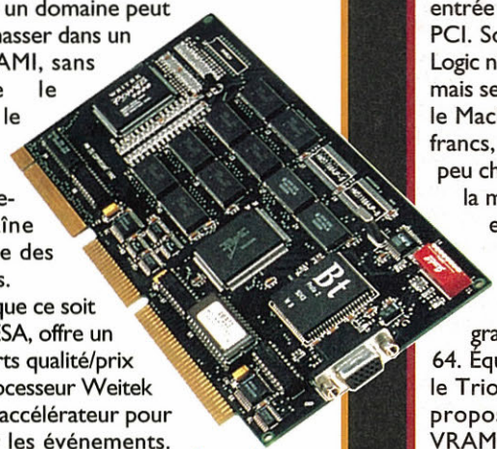


# LES NOTULES

## American Megatrends Fast View PCI

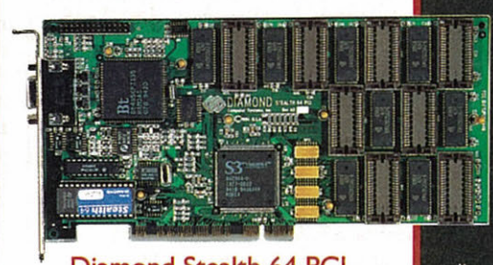


C'est amusant de constater à quel point une boîte bonne dans un domaine peut se ramasser dans un autre. AMI, sans conteste le leader sur le marché des BIOS, est plus que largement à la traîne dans le domaine des cartes graphiques. Ainsi la Fast View, que ce soit en version PCI ou VESA, offre un des moins bons rapports qualité/prix des cartes de ce dossier. Il faut dire que le processeur Weitek P9000, qui a pourtant été le premier circuit accélérateur pour Windows, est complètement dépassé par les événements. En plus, il lambine carrément en environnement DOS. Comme si ça ne suffisait pas, la Fast View est chère : 3 500 francs pour la version VESA et presque 4 000 francs pour la version PCI. Bof !



American Megatrends Fast View VESA

Le constructeur américain Diamond est, avec Miro, celui qui propose la gamme la plus complète. En entrée de gamme, on trouve la carte SpeedStar 64 PCI. Son processeur 64 bits GD-5434 de Cirrus Logic n'est pas parmi les plus rapides sous Windows, mais se situe parmi les meilleurs sous DOS, égalant le Mach64 d'ATI. Commercialisée près de 2 000 francs, la SpeedStar 64 PCI est tout de même un peu chère comparée aux cartes haut de gamme de la marque. Signalons toutefois que la SpeedStar existe également avec un processeur 32 bits moins performant sous Windows, mais très bon sous Windows à environ 1 500 francs. Si vous recherchez vraiment la puissance graphique, il faudra vous orienter vers la Stealth 64. Équipée du dernier processeur en date de S3, le Trio 64, elle existe en version PCI et VESA et propose les deux types de mémoire DRAM et VRAM. La différence de prix entre les modèles DRAM et VRAM n'est que de 300 francs, sachant que la version VRAM est capable de recevoir jusqu'à 4 Mo contre 2 au maximum pour la version DRAM. Pour qui se contente de Windows, la Viper SE est un excellent choix puisqu'elle intègre le processeur P9100 de Weitek conçu spécialement pour cet environnement. En revanche, fuyez cette carte si vous comptez utiliser les applications DOS, d'autant que son prix est d'environ 2 500 francs.

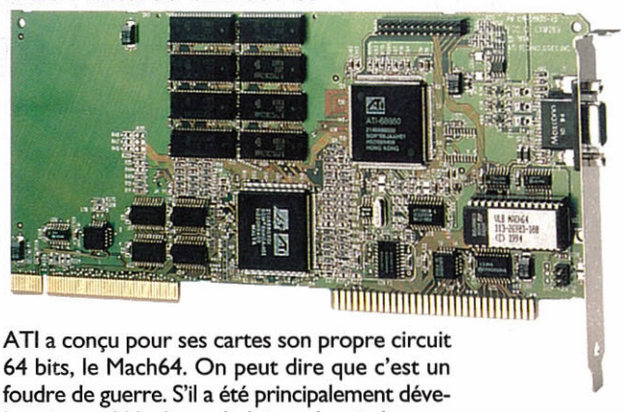


Diamond Stealth 64 PCI



Diamond Viper SE

## ATI Winturbo VLB et PCI



ATI a conçu pour ses cartes son propre circuit 64 bits, le Mach64. On peut dire que c'est un foudre de guerre. S'il a été principalement développé pour Windows, il obtient de très bonnes performances sous DOS, même si cet environnement ne peut pas tirer parti des 2 Mo de mémoire vidéo.
La différence entre la Graphics X'Pression et la Winturbo se situe au niveau du type de mémoire. Ainsi, la Graphics X'Pression est-elle équipée en DRAM, alors que la WinTurbo dispose de VRAM. Du coup (ou du coût), la seconde vaut à peut près 1 000 francs de plus pour des performances seulement 15 à 20 % supérieures. A priori, si vous avez 1 800 francs à dépenser pour une carte graphique haut de gamme, nous vous conseillerons plutôt la Graphics X'Pression. Ces deux cartes existent en version PCI ou VESA et offrent les mêmes performances avec les deux architectures de bus.

Ceux qui s'amusent sous Windows seront également heureux de trouver une foule d'utilitaires dont le plus pratique est certainement celui qui permet de changer de résolution à la volée, c'est-à-dire sans relancer Windows. ATI a également pensé à ceux qui n'avaient pas les moyens de se payer une carte 64 bits, et du coup, leur ancien processeur 32 bits, le Mach32 a repris du service. La Graphics Wonder, en version PCI ou VESA vaut en effet moins de 1 000 francs et se situe dans la bonne moyenne en terme de performances.

## ATI Graphics Xpression 2 Mo PCI et VESA





## Genoa Phantom 64

La Phantom 32 de Genoa est une des cartes les plus chères parmi celles équipées du circuit graphique 32 bits ET4000/W32 de Tseng Labs. C'est dommage, car ce circuit est un des plus performants sous DOS, tout en conservant une bonne efficacité sous Windows. Seulement, dépenser plus de 2 000 francs pour une carte 32 bits, c'est excessif même si la carte est livrée avec 2 Mo de mémoire.

En revanche, la Phantom 64 présente un bon rapport qualité-prix pour une carte 64 bits. Le processeur Vision 864 de S3 n'est plus de la toute première jeunesse, mais il a fait ses preuves sous Windows et DOS. Équipée de 1 Mo de DRAM, elle est au même prix que la Phantom 32.

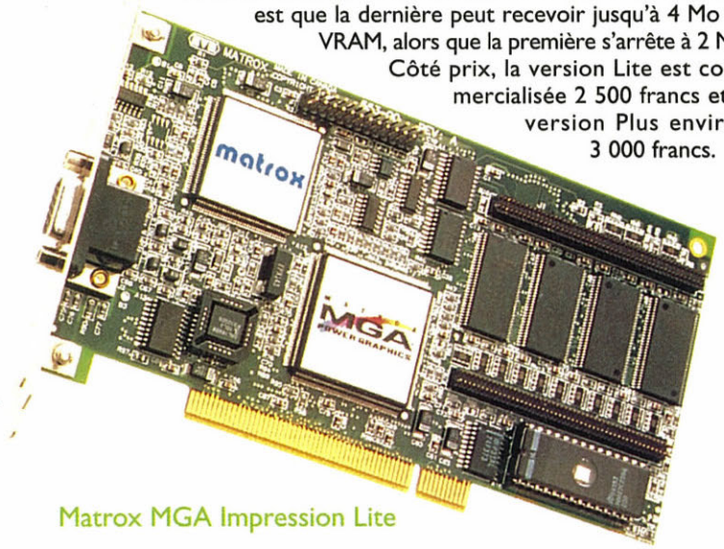
La carte la plus originale du catalogue de Genoa reste la G-Vision DX. Elle intègre en plus d'un processeur graphique GD-5434 de Cirrus Logic, une puce de décompression MPEG conçue par Sigma Designs (le même que celui de la Reel Magic). C'est indispensable pour visualiser des CD vidéo ou certains jeux type Return to Zork, mais ça porte le prix de la carte à plus de 4 000 francs. C'est à vous de voir si vous en avez l'utilité.

## Genoa G-Vision DX

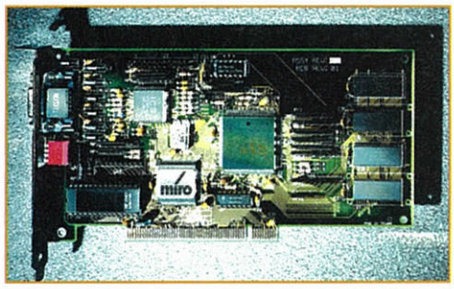


Voilà deux cartes bien paradoxales. En effet, elles sont équipées du circuit MGA II qui présente sans doute les résultats les plus lamentables sous DOS, puisqu'il a été uniquement défini dans le but de fonctionner sous Windows. En revanche, les Matrox Impression intègrent un circuit spécifique destiné à gérer l'affichage en 3D. Du coup, quand on utilise un logiciel qui possède un driver spécialement conçu pour cette carte, on obtient des performances inégalées, mais dans le cas contraire, on est pratiquement au niveau de performance d'une carte ISA 16 bits.

La seule différence entre la version Lite et la version Plus est que la dernière peut recevoir jusqu'à 4 Mo de VRAM, alors que la première s'arrête à 2 Mo. Côté prix, la version Lite est commercialisée 2 500 francs et la version Plus environ 3 000 francs.




Matrox MGA Impression Lite



## MiroCrystal 20 SD

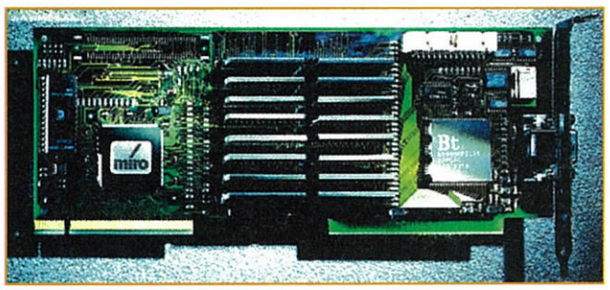
Le catalogue du constructeur allemand Miro est un des plus fournis. En entrée de gamme, on trouve la carte MiroCrystal 10 SD, qui n'existe qu'en version VESA et qui intègre le circuit 32 bits S3 805. Elle vaut moins de 1 000 francs et se comporte très bien sous DOS.

Dans la gamme supérieure, on trouve la MiroCrystal 20 SD. Disponible en versions PCI et VESA, elle possède également un processeur graphique de chez S3, mais cette fois, c'est le Vision 864 qui a été retenu. Son prix tourne autour de 1 300 francs ce qui est tout à fait raisonnable pour une carte 64 bits.

Dans le très haut de gamme, on trouve la MiroCrystal 20 SV, également en version PCI et VESA, mais qui, contrairement à la 20 SD, fonctionne avec de la VRAM. Du fait, elle possède le processeur S3 Vision 964 qui ne tourne qu'avec ce type de mémoire. Son prix dépasse les 2 500 francs et elle ne concerne pratiquement que les utilisateurs Windows.

Ceux qui aiment les cartes à tout faire se précipiteront sur la MiroVideo 20 TD Live. En plus d'un circuit graphique ET4000/W32, elle intègre un circuit de zoom vidéo, un circuit de compression et un tuner TV. Son prix est d'environ 3 600 francs.

Nous n'avons pu nous procurer les dernières créations de Miro : la Video 12 DP équipée de 1 Mo extensible à 2, faisant aussi office d'accélérateur AVI et de décompresseur MPEG, à moins de 1 000 F. La Video 20 TD possède 2 Mo de DRAM, un processeur ET 4000, et fait de l'acquisition vidéo, de l'incrustation vidéo, et remplit aussi les fonctions d'accélérateur AVI et de tuner TV. Elle coûte 3 900 F. Enfin, la Crystal20SD Twin, avec 1 Mo de DRAM, affiche l'image sur la largeur des deux moniteurs que l'on peut y connecter pour un prix de 5 300 F (gloups !).



MiroCrystal 20 SV

La société californienne Number Nine est la première à avoir présenté un circuit graphique 128 bits. La carte Imagine 128 qui en est équipée est donc censée être la plus rapide du marché, mais ce n'est pourtant pas le cas puisqu'elle obtient les mêmes performances que les meilleurs circuits 64 bits. De toute façon, elle vaut plus de 5 000 francs, ce qui la rend hors de portée du commun des mortels.

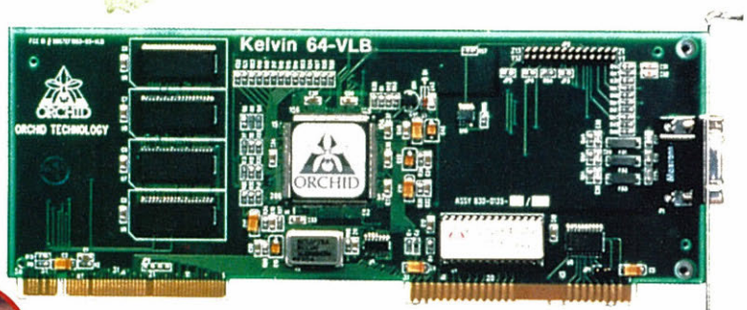
D'ailleurs, Number Nine se spécialise dans les cartes haut de gamme puisque la version la plus limitée de la GXE64 est équipée d'un processeur Vision 964 de S3 et de 2 Mo de VRAM, son prix étant de 3 500 francs. C'est plus qu'un luxe pour faire tourner des jeux sous DOS, mais c'est bien agréable pour les applications graphiques sous Windows.




Orchid Fahrenheit PRO 64

Orchid touche à tout ce qui concerne les cartes, mais toujours avec plus ou moins de bonheur. Ainsi, on peut dire que la Kelvin 64 est plutôt manquée. Les performances de son circuit GD-5434 de Cirrus Logic sont assez décevantes comparées à d'autres cartes équipées du même processeur. Il est vrai qu'Orchid a souvent eu des soucis dans l'écriture de ses drivers.

En revanche, la Fahrenheit 64 est plutôt une bonne surprise puisqu'elle est vendue seulement 1 500 francs, alors qu'elle est équipée de 2 Mo de DRAM et de processeur 64 bits Vision 864 de S3. Parmi les utilitaires fournis, l'un d'eux permet de changer de résolution sans redémarrer Windows. Il existe également une version Pro de la Fahrenheit 64 équipée du processeur Vision 964 et 2 Mo de VRAM extensible à 4 Mo, mais son prix de 3 500 francs modère l'enthousiasme.




Orchid Kelvin




Orchid Fahrenheit 64

## LES PERFORMANCES DES CIRCUITS

On trouve des écarts surprenants entre les différents processeurs 64 bits et surtout sous DOS. Cela provient du fait que certains processeurs ne sont pas directement compatibles avec le mode VGA du DOS et doivent donc faire recours à un convertisseur, d'où perte de temps. Parmi ces processeurs, citons le MGA II de Matrox ou le P9100 de Weitek.

Du coup, certains circuits 32 bits sont plus rapides sous DOS que ces circuits 64 bits particuliers. Le circuit ET4000/W32 de Tseng Labs mérite une mention spéciale, dans la mesure où il dépasse la majorité des circuits 64 bits sous DOS. Pour les accros de Windows, la différence est énorme entre les 32 et les 64 bits, à l'avantage de ces derniers.

# Tableau des résultats des tests

| Carte | Constructeur de la carte | Circuit | Constructeur du Circuit | Type | Indice Windows du processeur | Indice DOS du processeur | Prix TTC moyen constaté |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FastView | AMI | P9100 | Weitek | 64 bits | 93 | 46 | 4000 (PCI) 3500 (VESA) |
| Graphics Wonder | ATI | Mach 32 | ATI | 32 bits | 39 | 77 | 1100 |
| Graphics Xpression | ATI | Mach 64 | ATI | 64 bits | 100 | 98 | 1800 |
| Winturbo | ATI | Mach 64 | ATI | 64 bits | 100 | 98 | 3000 |
| SpeedStar 64 | Diamond | CL-GD5434 | Cirrus Logic | 64 bits | 78 | 97 | 1200 |
| SpeedStar 64 DRAM | Diamond | Trio 64 | S3 | 64 bits | - | - | 1100 |
| SpeedStar 64 VRAM | Diamond | Trio 64 | S3 | 64 bits | - | - | 2500 |
| Viper SE | Diamond | P9100 | Weitek | 64 bits | 93 | 46 | 2600 |
| Phantom 32 | Genoa | ET4000/W32p | Tseng Labs | 32 bits | 44 | 100 | 2000 |
| Phantom 64 | Genoa | Visior 864 | S3 | 64 bits | 79 | 64 | 1800 |
| G-Vision DX | Genoa | CL-GD5434 | Cirrus Logic | 64 bits | 78 | 97 | 4700 |
| MGA Impression Plus | Matrox | MGA II | Matrox | 64 bits | 89 | 37 | 3300 |
| MGA Impression Lite | Matrox | MGA II | Matrox | 64 bits | 89 | 37 | 2700 |
| Crystal 10 SD | Miro | S3 8C5 | S3 | 32 bits | 36 | 76 | 850 |
| Crystal 20 SD | Miro | Visior864 | S3 | 64 bits | 79 | 64 | 1250 (PCI) 1300 (VESA) |
| Crystal 20 SV | Miro | Visior 964 | S3 | 64 bits | 100 | 98 | 2650 (PCI) 2200 (VESA) |
| Video 20 TD Live | Miro | ET4000/W32p | Tseng Labs | 32 bits | 44 | 100 | 3900 |
| GXE64 | Number Nine | Visior 964 | S3 | 64 bits | 100 | 98 | 3500 |
| Imagine 128 | Number Nine | Image 128 | Number Nine | 128 bits | 95 | 48 | 5800 |
| Kelvin 64 | Orchid | CL-GD5434 | Cirrus Logic | 64 bits | 78 | 97 | 1200 |
| Farenheit 64 | Orchid | Visior 864 | S3 | 64 bits | 79 | 64 | 1700 |
| PowerGraph 64 | STB | Trio 64 | S3 | 64 bits | - | - | 1000 |

La PowerGraph 64 de STB est une des cartes qui offrent le meilleur rapport qualité/prix. Commercialisée 1 000 francs, elle intègre le dernier processeur en date de S3, le Trio 64, et est équipée de 1 Mo de DRAM (1 400 francs pour 2 Mo). À ce prix, c'est donné. Ses performances sont aussi bonnes sous DOS que sous Windows, et c'est à se demander si les autres constructeurs, en nous proposant des cartes équivalentes deux ou trois fois plus chères, ne nous cachent pas un détail...

# 3615 CD PASSION

*Mega choix d'occasions*

CD / CD-rom
CDI / CDV

Pour nous les frais de port c'est nul ! : 0 Franc * à partir de 100 Francs d'achat

+ de 100 titres dispo de 129 F à 349 F

## CD ROM-X PC

| LES NEWS | |
|---|---|
| TIGHT SQUEEZE | 189 F + 0F |
| WIDE OPEN | 189 F + 0F |
| CLIMAX | 189 F + 0F |
| CHEEBY CHICS | 189 F + 0F |
| ERUPTION | 189 F + 0F |
| PUSSY GALORE | 189 F + 0F |
| RED HOT | 189 F + 0F |
| SMASHING | 189 F + 0F |
| WET DREAMS | 189 F + 0F |
| SIXTY NINE | 189 F + 0F |
| DIRTY NURSES | 189 F + 0F |
| VIRTUAL VALERIE 2 | 489 F + 0F |

## CD ROM PC

| LES NEWS | |
|---|---|
| THE INCREDIBLE MACHINE 2 | 289 F + 0F |
| COMMAND & CONQUER | 299 F + 0F |
| SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO | 395 F + 0F |
| STAR TREK THE NEXT GENERATION : the final unity | 349 F + 0F |
| PRESUMED GUILTY | 349 F + 0F |
| RISE OF THE TRIAD | 349 F + 0F |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | 369 F + 0F |
| BIOFORGE | 379 F + 0F |
| LOST EDEN | 379 F + 0F |
| STAR WARS tie fighter | 395 F + 0F |
| DARK FORCES | 399 F + 0F |
| TICONDEROSA | 399 F + 0F |

| LES TOPS | |
|---|---|
| GENESIA (VF) | 279 F + 0F |
| NASCAR RACING | 299 F + 0F |
| QUARANTINE (VF) | 299 F + 0F |
| ALONE IN THE DARK 3 (VF) | 319 F + 0F |
| DRAGON LORE (VF) | 319 F + 0F |
| KING QUEST VII (VF) | 329 F + 0F |
| CREATURE SHOCK (VF) | 329 F + 0F |
| WING OF GLORY (VF) | 339 F + 0F |
| UNDER KILLING MOON (VF) | 349 F + 0F |
| DARYL F. GATES POLICE QUEST (VF) | 349 F + 0F |
| HELL | 349 F + 0F |
| SYSTEM SHOCK (VF) | 349 F + 0F |
| WING COMMANDER (VF) | 349 F + 0F |
| INFERNO (VF) | 389 F + 0F |
| MAGIC CARPET (VF) | 389 F + 0F |
| LITTLE BIG ADVENTURE (VF) | 399 F + 0F |
| X WING collector | 399 F + 0F |
| CYBERIA (VF) | 399 F + 0F |
| COMMANDER BLOOD (VF) | 399 F + 0F |
| US NAVY FIGHTER (VF) | 449 F + 0F |

JEUX D'OCCASION DE 199 F à 259F

## CDV NTSC

| LE CHOIX | |
|---|---|
| SPEED THX widescreen | 239 F + 0F |
| TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS | 249 F + 0F |
| NATURAL BORN KILLER widescreen | 299 F + 0F |
| THE MASK THX widescreen | 319 F + 0F |
| TIME COP THX (Vandamme) | 319 F + 0F |
| NIRVANA LIVE TONIGHT, SOLD OUT ! | 319 F + 0F |
| WOLF letter box (Nicholson) | 329 F + 0F |
| TRUE LIES - THX widescreen dolby | 399 F + 0F |
| DIRTY HARRY COLLECTION 6 LDS | 1039 F + 0F |

## CDV PAL

| LES NEWS | |
|---|---|
| DEMOLITION MAN | 289 F + 0F |
| THE THING | 289 F + 0F |
| FULL METAL JACKET | 299 F + 0F |
| LA CITÉ DE LA PEUR (LES NULS) | 299 F + 0F |
| LITTLE BUDDHA | 349 F + 0F |
| LA LISTE DE SCHINDLER | 379 F + 0F |

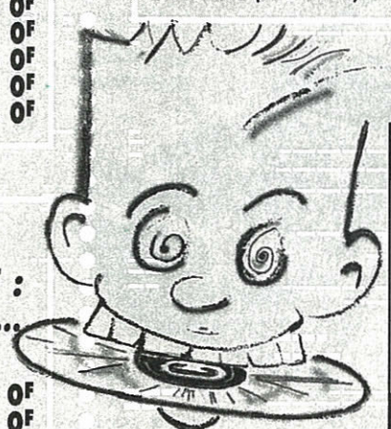
| SERIE DISNEY | |
|---|---|
| ROGER RABBIT (VO-ST/VF) | 259 F + 0F |
| MERLIN L'ENCHANTEUR | 259 F + 0F |
| ROBIN DES BOIS | 259 F + 0F |
| DUMBO | 259 F + 0F |
| ALICE AU PAYS DES MERVEILLES | 259 F + 0F |

| LES TOPS | |
|---|---|
| PIEGE EN EAUX TROUBLES | 259 F + 0F |
| EPOUSE ET CONCUBINE (VO-ST) | 269 F + 0F |
| ADIEU MA CONCUBINE | 269 F + 0F |
| UN MONDE PARFAIT | 289 F + 0F |
| ARMEE DES TENEBRES (Evil Dead 3) | 299 F + 0F |
| LES ARISTOCHATS | 299 F + 0F |
| L'IMPASSE (Al Pacino) | 259 F + 0F |

## NOUVEAUTÉS 3 DO

| | |
|---|---|
| GEX | 395 F + 0F |
| QUARANTINE | 395 F + 0F |
| RISE OF THE ROBOT | 395 F + 0F |
| VIRTUOSO | 395 F + 0F |
| MAGIC CARPET | 395 F + 0F |
| PRIMAL RAGE | 395 F + 0F |
| CLAYFIGHTER 2 | 395 F + 0F |
| HELL | 395 F + 0F |
| DRAGONS LORE | 395 F + 0F |

RACHAT DE TOUS CD TOUS FORMATS au meilleur prix



## CDI

Tous les films dispos à 189 F : Apocalypse now, La Firme ...

| LES NEWS | |
|---|---|
| VOYEUR (VF) | 349 F + 0F |
| BURN CYCLE (VF) | 349 F + 0F |
| RISE OF THE ROBOT | 399 F + 0F |

JEUX D'OCCASION DE 149 F à 199 F
FILMS D'OCCASION à 100 F

Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 19 04 - Fax : 93 20 97 03

**A RETOURNER A 3615 CD PASSION**
**BP 55 - 06271 VILLENEUVE - LOUBET CEDEX**

| TITRES | PRIX | CONSOLES | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal | | | | | |

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE | | | | | | | | | | | | | | | | |
Expire fin | | | | |
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

*(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

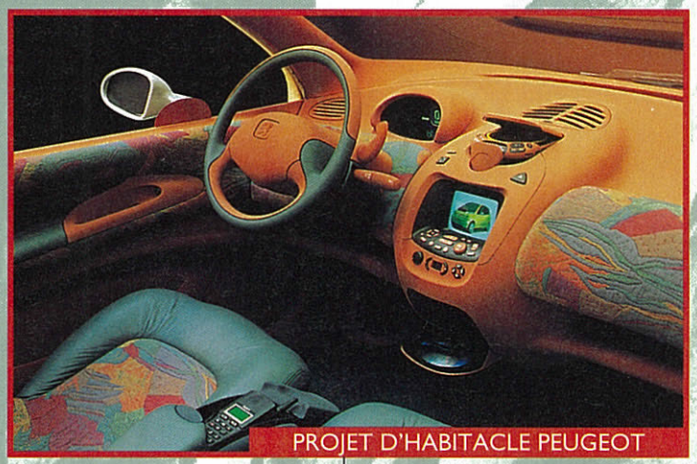
JK 01

MARCEL LEVY

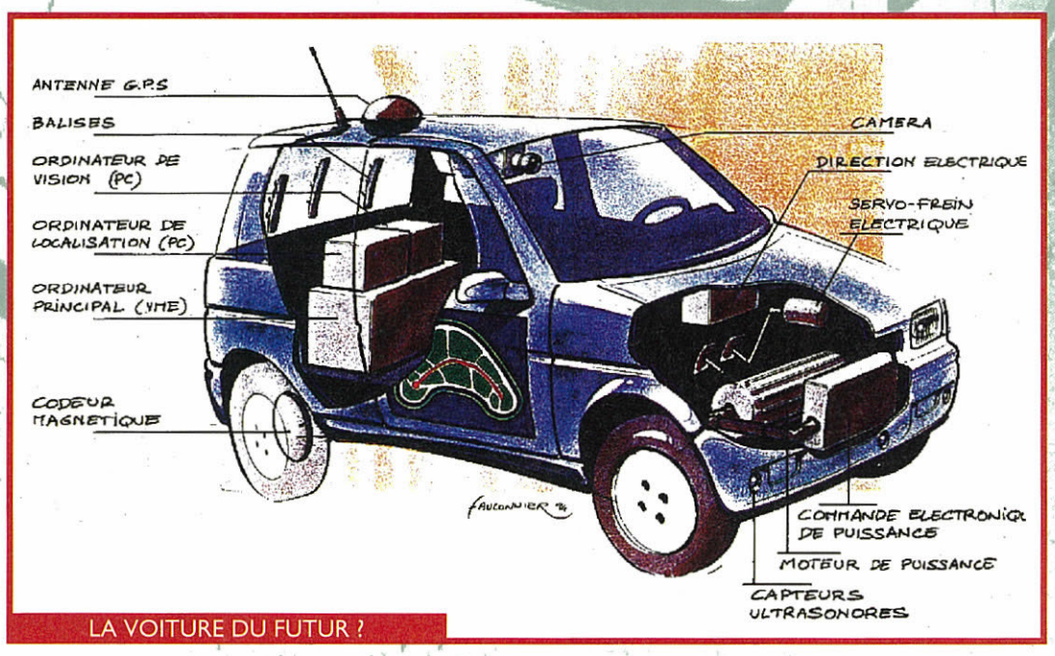
# LA VOITURE DU REVE À

***Moins d'une petite centaine d'années sépare les premiers vrombissements de l'automobile, de la voiture du futur. En même temps que l'automobile change et s'adapte aux besoins de chacun, la route elle-même se transforme. Bourrée d'électronique et de capteurs divers, elle sait se mettre au service de l'utilisateur pour lui éviter les bouchons, l'aider à se déplacer, voire plus simplement à passer le temps !***

Le concept d'automobile, tel que nous le connaissons aujourd'hui, vit ses dernières heures. Demain, la voiture, tout en conservant son rôle initial de déplacement, s'adaptera de plus en plus aux habitudes de vie. Le plaisir ne sera plus seulement affaire de cuir ou de ressorts, il ira s'immiscer au plus profond de la mécanique. L'environnement même évoluera. L'habitacle deviendra plus convivial pour intégrer en standard un lecteur de cassettes, des jeux vidéo (c'est déjà fait avec Peugeot), sans oublier des éléments indispensables au confort corporel : réglage anatomique, pare-brise polarisant et auto-luminescent... La liste est longue. Bougez, bougez tranquille, cette voiture sera presque une cour de récréation... virtuelle, bien sûr ! Mais la route elle-même se perfectionne. La route intelligente – c'est le nom que les ingénieurs donnent à cet eldorado du bitume (à croire que les autres sont débiles) – sera peu comparable aux itinéraires d'aujourd'hui. Première constatation : la chaussée "parle". Pas directement : ce sont les capteurs coulés dans le bitume qui dialogueront avec l'ordinateur de bord. "Sortez à 300 m, sinon vous arrivez dans 8 km de bouchons", "Attention à la plaque de verglas à 400 m à gauche...", etc. Et si vous la laissez papoter, elle vous dira tout sur tout : "Tiens, vous loupez la plus chouette pâtisserie du pays !", "Ne manquez pas l'église romane !". Bavarde, bavarde ! Voiture, route ou moyen de circulation ne seront pas les seuls changements. Les méthodes, elles aussi, sont en pleine mutation. Exit, par exemple, les péages ! Une puce intégrée dans une carte posée sur le pare-brise ira renseigner des capteurs, posés sur une potence, installés à trois mètres du sol. Il suffira de passer, quelle que soit la vitesse, sous le portique pour que le compte bancaire soit débité du montant du péage. Idem pour les routes à service (routes chauffantes d'accès aux stations de sports d'hiver), voire pour les parcs d'attraction que vous croiserez sur le chemin. L'ennui avec les articles futuristes, c'est que le lecteur croit toujours que cet âge d'or n'est pas encore arrivé. Détrompez-vous ! La plupart des fonctions que nous venons de décrire sont presque là. En 1997, l'intégration d'un lecteur de vidéo-cassettes à l'arrière des voitures sera réalité chez Volvo. Le système est simple : un écran à cristaux liquides, inséré dans le siège avant, permet aux passagers des banquettes arrière de visualiser le film de leur choix. Et pour éviter les bobos au cœur, un mécanisme à effet "de plott" est actuellement en cours d'essai chez les constructeurs japonais. L'écran s'adapte à la route par un léger mouvement latéral et vertical qui évite toute concentration trop forte sur les images.



PROJET D'HABITACLE PEUGEOT




LA VOITURE DU FUTUR ?

## QUAND LA SUEDE PENSE À SES ROUTES

Volvo est l'exemple même du constructeur européen de voitures engagé dans d'importants projets d'investissement dans les technologies de pointe relatives à la gestion de la circulation. L'entre-

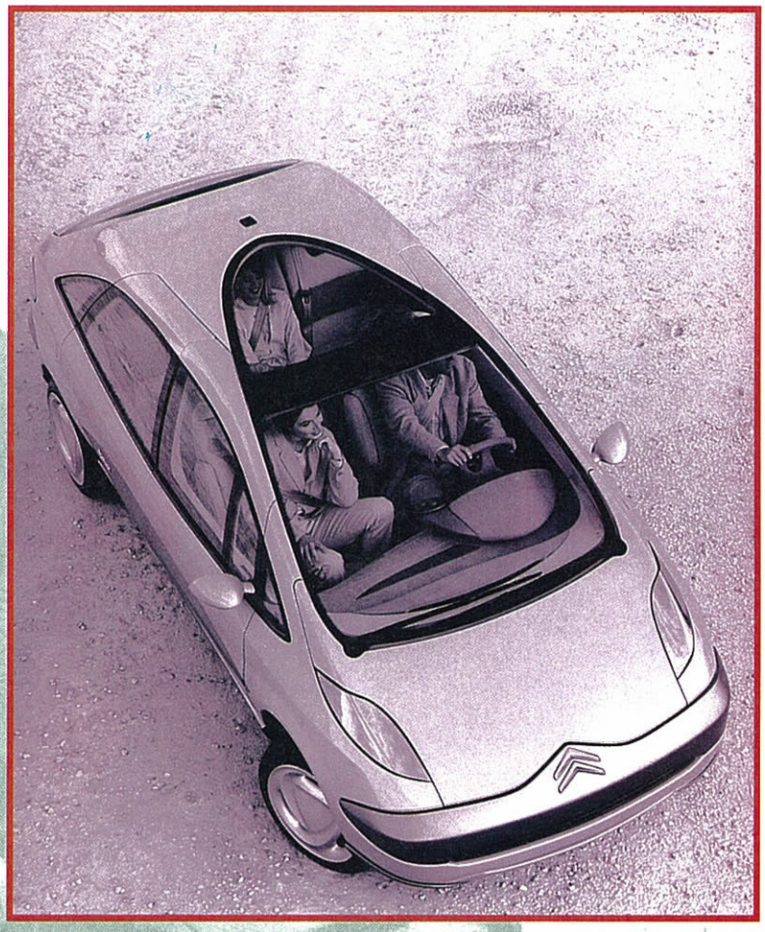
# DU FUTUR, LA RÉALITÉ

prise est même sur le point de commercialiser une partie du fruit de ses recherches. Volvo travaille sur plusieurs fronts. Dynaguide, c'est l'information digitale sur la circulation transmise grâce à RDSSI-MC, la nouvelle norme européenne permettant de transmettre une information sous forme digitale et codée, et de recevoir toutes les données nécessaires dans n'importe quelle langue et dans tous les pays d'Europe. Une carte bien lisible, présentée sur un écran d'affichage, permet de repérer la position et la direction de chaque automobiliste. Ceci s'effectue grâce à un récepteur GPS assisté par satellite.

Dynaguide fait actuellement l'objet des dernières mises au point et des derniers essais avant la livraison aux usagers à l'automne prochain. Promise est un projet européen initialisé et supervisé par Volvo, qui donne au voyageur toute information utile avant son départ : autres modes de transport, accès aux lieux de stationnement, services offerts aux voyageurs et aux touristes. Le projet utilise des terminaux portatifs associant le téléphone mobile à l'ordinateur portatif. Ces terminaux feront vraisemblablement l'objet d'une production intensive à brève échéance. Socrates, considéré comme la future norme européenne, est en cours d'essai à Londres, Francfort, Paris et Göteborg. Le système fournit à l'automobiliste en déplacement une information permanente, à la fois oralement et graphiquement, sur le meilleur itinéraire à suivre. Le système utilise une communication interactive entre l'automobiliste et le centre de gestion de la circulation qui supervise l'état actuel de la circulation. Friction, développé en collaboration avec l'École Polytechnique de Linkoping, mesure et quantifie l'adhérence des pneumatiques sur la chaussée. Ce système interprète les signaux en provenance du capteur ABS, puis informe l'automobiliste de la tenue de route de son véhicule, classée en trois catégories : bonne, moyenne ou mauvaise. Dès que la tenue de route se détériore, l'usager en est immédiatement averti. Il peut alors demander au système intégré de gestion de risques de s'adapter aux conditions de la route : baisse de la vitesse, rehausse du niveau des amortisseurs...

ICC (Intelligent Cruise Control) est une version plus récente de l'actuel régulateur de vitesse qui aide l'automobiliste à adapter sa vitesse de croisière à l'intensité de la circulation. Le procédé ICC a été mis au point à l'intention des voitures de tourisme et des autobus. Il permet au chauffeur, de façon informative et automatique, d'adapter sa vitesse et sa distance au véhicule précédent.

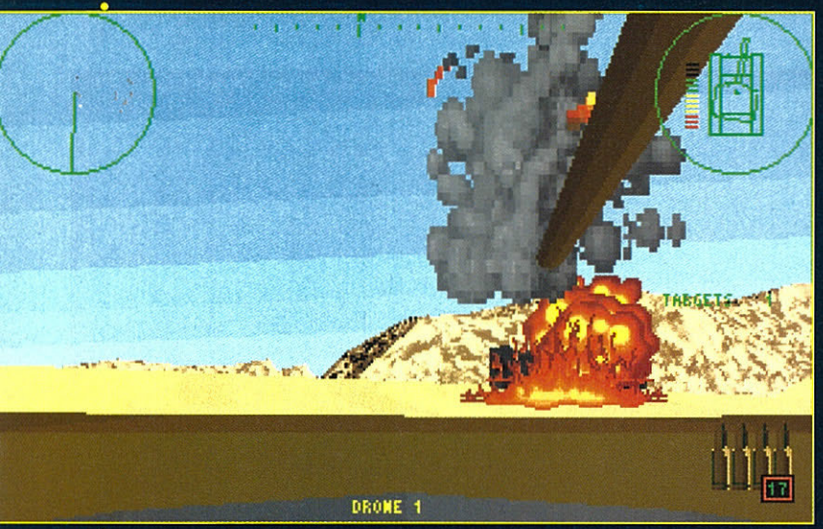
Sans doute allez-vous regarder votre voiture d'un autre œil après avoir lu cette article. Et pourtant, ne rêvez pas, les études marketing sont formelles : il faut quelques années pour voir évoluer – et encore, doucement – les habitudes d'achat dans le monde de l'automobile. Si l'informatique fait timidement son apparition sur notre tableau de bord, elle ne devrait pas être envahissante avant le début du siècle prochain. N'oublions jamais que l'autoradio à mis plus de 25 ans pour devenir indispensable ! ■





VOLVO ET SON GUIDAGE PAR COMPUTER


PUCE INTÉGRÉE AU PARE-BRISE




PC CD et MAC CD

SEB.

# Tank Commander



Paul Jennings, graphiste, en train de modéliser un char, un beau avec des grosses chenilles et de la boue sur le blindage.



Pour s'encheniller joyeusement, Domark a fait appel à l'équipe de Big Red Software qui s'est chargée du développement de Tank Commander, un simulateur de tanks, donc. Le soft est encore en phase de finition, nous n'avons pu profiter des bruitages, les menus n'étaient pas tout à fait prêts, et diverses petites choses restaient à corriger ; mais déjà, Tank Commander nous a sérieusement accrochés, voire rendus impatients de le trouver dans les rayons des magasins.
Malgré d'indéniables talents de simulateur, notamment pour son réalisme, Tank Commander fricote avec le monde de l'arcade grâce à sa simplicité d'accès. Inutile d'être grand spécialiste du pilo-

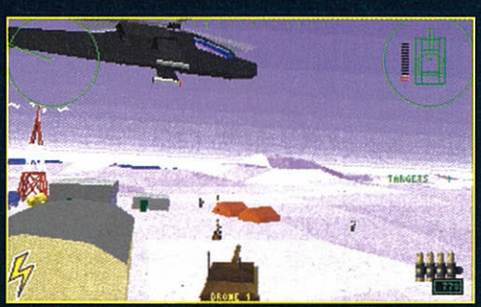


Gez Gourley, musicien, casque sur les oreilles, finalisant les bruitages et les ambiances sonores du jeu.

Lyndon Homewood et Pete Clarke, les deux programmeurs de Tank Commander, surveillés par Lom Debou qui cache un fouet dans son dos, au cas où.













tage d'engins lourds, nul besoin de jongler avec des monceaux de touches clavier ou de combinaisons compliquées pour manipuler Tank Commander, les développeurs de Big Red Software ont voulu leur produit efficace et ce dès les premières minutes de jeu.
Entièrement réalisé en 3D, Tank Commander mélange allègrement différentes techniques : textures mappées, lissage de Gouraud ou encore Full Motion Video, puisque les différents membres de l'équipage de votre tank apparaissent à l'écran, dans un coin, et s'animent pour commenter l'action. Le résultat de ce mélange maintenant classique, c'est vrai, est des plus chicos, surtout lorsqu'on regarde l'action en vue extérieure.
En ce qui concerne le déroulement du jeu, sachez que vous serez envoyé en mission à travers toute la planète, que ce soit en Europe de l'Est, au Moyen-Orient ou encore sur les glaciers de l'Arctique. Quarante missions en tout réparties sur 9 grandes cartes différentes. L'action sera variée, d'autant plus changeante que vous avez la possibilité de piloter quatre chars différents : le M1 Abrahms, le Leopard, le T-72 ou encore le Challenger. Chacun a ses propres caractéristiques, bien sûr, qui influent réellement sur le déroulement du jeu puisque tel char commence plus vite que tel autre, tandis que machin est plus résistant que bidule lui-même plus rapide que truc.
Mais les chars ne sont pas tout. Pour réussir les missions qui vous sont confiées, vos chefs ont vu les choses en grand. Ils mettent à votre disposition des hélicoptères, des jeeps, des motos ou encore des ULM. Vous leur donnerez, par exemple, des ordres de reconnaissance afin de surprendre vos adversaires de la façon la plus redoutable possible.
Tous les tanks sont bien sûr équipés de tonnes de gadgets tous plus meurtriers les uns que les autres, ainsi que de différents systèmes de combats. Vision infra-rouge, obus, mitraillette et compagnie.
Je vous gardais l'option la plus excitante pour la fin : Tank Commander peut se jouer jusqu'à 16 joueurs en réseau. Imaginez alors les batailles monstrueuses qui s'engageraient. Mais tout le monde ne dispose pas de 16 bécanes connectées dans sa chambre, il est tout de même plus aisé de trouver un pote avec un PC. Tank Commander permet aussi à deux joueurs de s'affronter par modem. Moins carnage mais tout aussi délirant.

**Les missions qui vous sont confiées sont très variées. Cela va du combat pur et dur contre d'autres unités de chars, aux missions plus destructrices où vous devrez raser des bases militaires ennemies.**

***EDITEUR :***
*Domark*
***DISTRIBUTEUR :***
*Ubi Soft*
***TÉLÉPHONE :***
*(1) 48.18.50.00*
***SORTIE PRÉVUE :***
*Avril*




**Un duel de chars s'engage dans un canyon, en plein désert. Les décors, sol et montagnes, disposent de textures mappées assez réussies. Le désert n'est pas le seul lieu où vous devrez vous battre, vous évoluerez aussi sur les glaciers de l'Arctique ou dans les plaines verdoyantes de l'Europe de l'Est.**

**A tout moment vous pouvez passer des vues extérieures, comme ici, aux vues de l'intérieur du char. Les vues extérieures sont plus pratiques pour se déplacer et approcher les ennemis. Tandis que les vues intérieures vous aideront à mieux aborder les combats rapprochés.**



PC CD-ROM

DEREK DELA FUENTE




# XCOM
# Terror from the deep

**EDITEUR :** Microprose
**DISTRIBUTEUR :** UBI-SOFT
**TÉLÉPHONE :** (1) 48.18.50.00
**STANDARD :** PC CD-Rom
**SORTIE PRÉVUE :** Avril 1995



Nous étions un peu passés à côté de UFO, le jeu n'avait pas fait grande sensation au sein de la rédaction de Joystick, et lors du test nous l'avions un peu allumé. Le soft a pourtant eu un grand succès une fois débarqué dans les rayons des magasins. Fiers de leur succès donc, les développeurs de UFO se sont remis au boulot et s'apprêtent à lancer XCOM - Terror From the Deep, la suite.

À la fin du premier épisode, le joueur était censé avoir détruit tous les aliens qui traînaient leurs sales pattes sur la planète Mars. Un vrai massacre. Le carnage va pourtant recommencer, puisque ces mêmes aliens avaient prévu le coup, et depuis longtemps. Il y a 60 millions d'années, ils avaient installé des bases au fond des océans de notre planète. Des bases pleines de monstres et de méchantes bestioles qui se réveillent maintenant pour nous envahir. Enfilez votre scaphandre du futur, la baston reprend là où elle s'était à peine arrêtée, sous l'eau, mais aussi sur la terre ferme.

Pour ceux qui n'ont pas eu entre les mains UFO, le premier volet, précisons qu'il s'agit d'un jeu de stratégie à la Space Crusade : vous dirigez des petites équipes de combattants en leur donnant des ordres de déplacement et de combat, le tout dans des décors en 3D isométrique. Chaque camp, les humains contre les aliens, joue à tour de rôle. Vous découvrez ainsi les attaques de vos adversaires au moment où ils vous tombent sur la tronche. Un principe efficace qui a ses adeptes et qui reprend un système longuement développé sur les jeux de plateaux.

Dans UFO, le joueur ne traversait que 8 types de décors différents, dans XCOM il y en a 18. Amélioration qui n'est pas que esthétique, puisque cela influence également l'aspect stratégique et tactique du jeu. La plupart des combats se déroulant sous l'eau, XCOM intègre des décors variés pour les différentes profondeurs, un peu comme l'effet de lever du jour dans le premier volet.

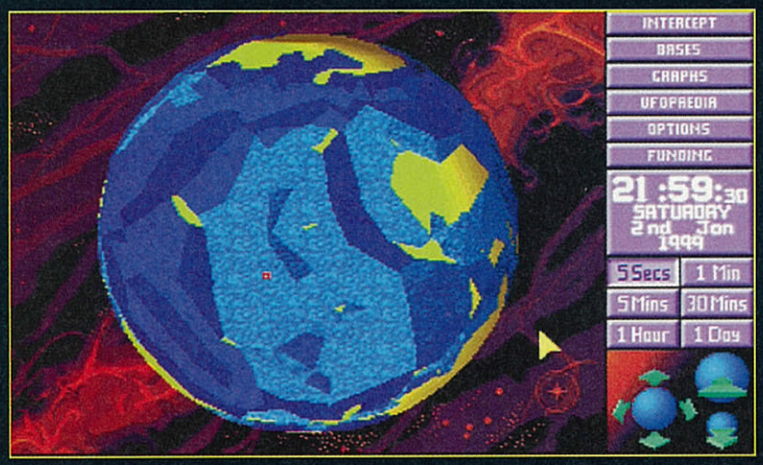
L'intelligence de l'ordinateur qui dirige les aliens a grandement été améliorée. Vos ennemis ne se déplacent plus au hasard, ils ont une stratégie globale, réagissent à toutes vos actions et déterminent quelle est la meilleure riposte.

Au niveau des effets sonores, les améliorations sont également très nettes. Les bruitages sont tous différents suivant l'endroit où vous vous trouvez. Vos armes et vos déplacements ne feront pas le même bruit si vous vous trouvez sous l'eau ou sur terre. Ils seront également différents selon le type de décor : montagne, rase campagne, telle ou telle profondeur sous l'eau...

L'aspect 3D a largement été amélioré lui aussi. Dans UFO, on se déplaçait plutôt d'étage en étage. Ici, dans chaque carte, vous aurez à faire de nombreuses allées et venues vers le haut et vers le bas pour atteindre des bases dans les airs, des plates-formes, ou pour suivre





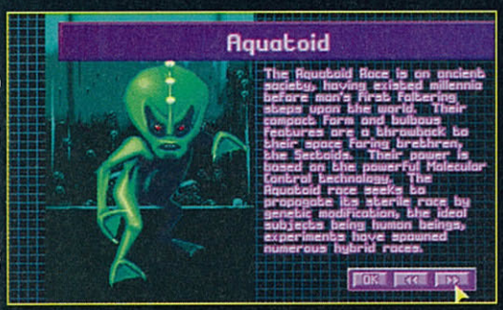







des corridors de surveillance aliens. Du côté des armes, il y a beaucoup de nouveautés également, notamment parce que vous aurez à vous battre sous l'eau. Torpilles, harpons, fléchettes sont au programme, ainsi que différentes tenues pour évoluer sous l'eau le plus à l'aise possible. Sur terre – puisque vous devrez vous battre partout et pas seulement sous l'eau – les armes sont également différentes et nombreuses.

Malgré un lien de parenté très fort avec son prédécesseur UFO, XCOM Terror From the Deep semble suffisamment novateur et original pour accrocher les amateurs blasés de jeux à la croisée de la stratégie et du wargame.










INTERVIEW • INTERVIEW • INTERVIEW • INTERVIEW • INTERVIEW • INTERVIEW • INTERVIEW

## Questions-réponses flash avec deux des concepteurs de XCOM Terror from the Deep :

# Stephen Goss et Stuart Whyte.



*La critique principale à propos de UFO premier du nom concernait le scrolling saccadé. L'avez-vous amélioré ?*

Le moteur du jeu a été changé, réécrit, et comporte de très nombreuses améliorations. Le scrolling est saccadé parce que l'ordinateur doit calculer des tas de choses quand l'écran bouge (NDLR : non, c'est vrai ?). Beaucoup plus que dans un jeu d'arcade ou dans un jeu de stratégie classique parce que nous avons des tas de personnages intelligents à faire évoluer indépendamment. Chaque personnage dispose de 28 statistiques personnelles qui déterminent son comportement, tout doit être recalculé à chaque fois que l'écran bouge d'un cran. De plus, il y a maintenant plus d'effets graphiques et d'animations dans l'environnement : bulles, effets d'eau, ainsi que des éclairs quand un personnage tire une balle ou un missile. Nous avons ajouté des traînées de vapeur derrière les projectiles envoyés sous l'eau. Nous n'avons pas directement modifié le scrolling lui-même, non.

*Qu'est-ce qui vous a donné le plus de mal dans la réalisation de cette suite? Améliorer le graphisme, le gameplay, augmenter la difficulté du jeu ?*

Le plus difficile est d'équilibrer tout ça. Quand on réalise la suite d'un jeu, les gens s'attendent à ce qu'on modifie tout, qu'on améliore tout (NDLR : eh oui, on en veut pour notre argent). Nous nous sommes d'abord concentrés sur le scénario, pour apporter une histoire et un monde totalement nouveaux. Chaque lieu dans Terror from the Deep vous permet d'explorer au moins trois zones différentes tactiquement et graphiquement.



*Comment vous y prenez-vous pour préparer un jeu, avant de vous lancer dans la phase de programmation proprement dite ?*

Nous commençons par le design, le look général du jeu et le scénario que nous proposons à l'éditeur. Au départ, tout est réalisé sur papier. Pour Terror from the Deep, le dossier de départ faisait plus de 1 000 pages. Nous définissons tout, les décors, les personnages, les lieux importants ainsi que les armes et les objets. Dans chacune de ces catégories, il y a énormément de nouveautés créées spécialement pour Terror from the Deep. Le joueur sera familiarisé avec certaines technologies intégrées dans le jeu, mais devra faire face aux nouvelles que nous avons ajoutées.

*Avez-vous été tenus informés des commentaires des utilisateurs qui avaient joué avec UFO ?*

Oui, par l'intermédiaire de Compuserve, de CIX et d'Internet. Nous avons beaucoup étudié les critiques pour réaliser la suite d'UFO. Par exemple, certains joueurs se sont plainte de ne pas avoir d'armes de combat rapproché. Beaucoup d'améliorations nous ont été inspirée par les joueurs.



PC - PC CD-Rom

Léo de Urlevan

# Berlin

## Après la chute.







**EDITEUR :** Sunflowers
**DISTRIBUTEUR :** Ubi Soft
**TÉL :** (1) 48.18.50.00.
**SORTIE :** mars (CD), avril (D7)

Le 9 novembre 1989, nous avons tous été touchés par les images d'un mur qui tombait, cela se passait à Berlin. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts et les données ne sont plus tout à fait les mêmes et certains en sont même à regretter ce bon vieux temps où la moitié du pays était un ghetto. Ce jeu vous proposera de diriger l'Allemagne tout en gardant le côté historique de la chose : les paramètres sont réels (courbe de chômage, insécurité, pollution etc.). À partir de la capitale, vous devrez agir très vite pour ne pas faire tomber le pays dans le chaos. Le graphisme ressemble assez à celui de Sim City, mais l'interface est beaucoup plus complète et rappelle un tantinet celui de Sim City 2000. Le véritable challenge est de gérer les 25 principales villes de l'Allemagne réunifiée. C'est le réalisme poussé à l'extrême qui donnera à ce jeu un regain d'intérêt par rapport aux autres jeux de gestion. Par exemple, ce sera à vous d'effectuer des prospections pour, par la suite, extraire du charbon ou du pétrole tout en préservant l'environnement. Évidemment, bon nombre de paramètres viendront s'adjoindre à la difficulté et ce sera la rapidité et la justesse de vos décisions qui vous permettront de faire respirer le pays. Sept scénarios de difficulté variée pourront permettre aux néophytes de s'en tirer, pour commencer. Car non seulement vous devrez remplacer le président, mais aussi le ministre des finances, celui de la culture, et tous les autres que je m'excuse de pas citer ici.






PC

Lord Casque Noir

# Magic Carpet

## Hidden Worlds

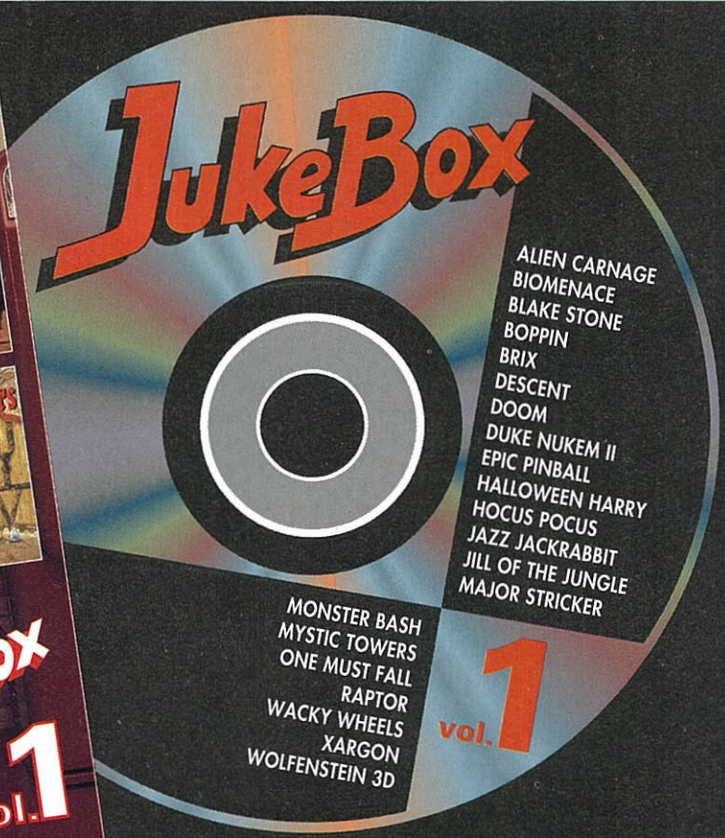


Un monde glacé d'où émergent d'immenses montagnes de granite. Plus de 25 niveaux composés de monstres et de sorts toujours plus puissants. C'est en gros ce que vous propose Hidden Worlds, le premier disque scénario de Magic Carpet. Les paysages survolés sont toujours aussi magnifiques, et le réalisme des textures est tel que l'on sentirait presque le vent glacial souffler sur votre visage. Autant le vent du scénario original était chaud, autant celui-ci est froid. Mon Dieu, comme cette phrase est belle mon cher Casque Noir ! Mis à part le Homing Meteor, les autres sorts restent les mêmes qu'auparavant avec toutefois une puissance accrue. Pour plus de diversité, le château et les divers bâtiments ont été entièrement redessinés. Enfin, le mode "joueur en réseau" annoncé depuis le départ vient compléter ce datadisk qui nous promet, du coup, de très très longues heures d'amusement.



**EDITEUR :** BullFrog
**DISTRIBUTEUR :** Electronic Arts
**TÉLÉPHONE :** (16) 72.17.07.83
**SORTIE PRÉVUE :** Mars




# RECEVEZ GRATUITEMENT LE CD-ROM DES MEILLEURS JEUX POUR PC





DERNIERE MINUTE

INCLUS Descent LE 1ER ESPACE VIRTUEL TOTAL !!!

- **APOGEE SOFTWARE :** ALIEN CARNAGE • BIOMENACE • BLAKE STONE • BOPPIN • DUKE NUKEM II • HALLOWEEN HARRY • HOCUS POCUS • MAJOR STRICKER • MONSTER BASH • MYSTIC TOWERS • RAPTOR • WACKY WHEELS • WOLFENSTEIN 3D
- **SAV CREATIONS :** BRIX
- **ID SOFTWARE :** DOOM
- **EPIC MEGAGAMES :** EPIC PINBALL • JAZZ JACKRABBIT • JILL OF THE JUNGLE • ONE MUST FALL • XARGON
- **INTERPLAY :** DESCENT

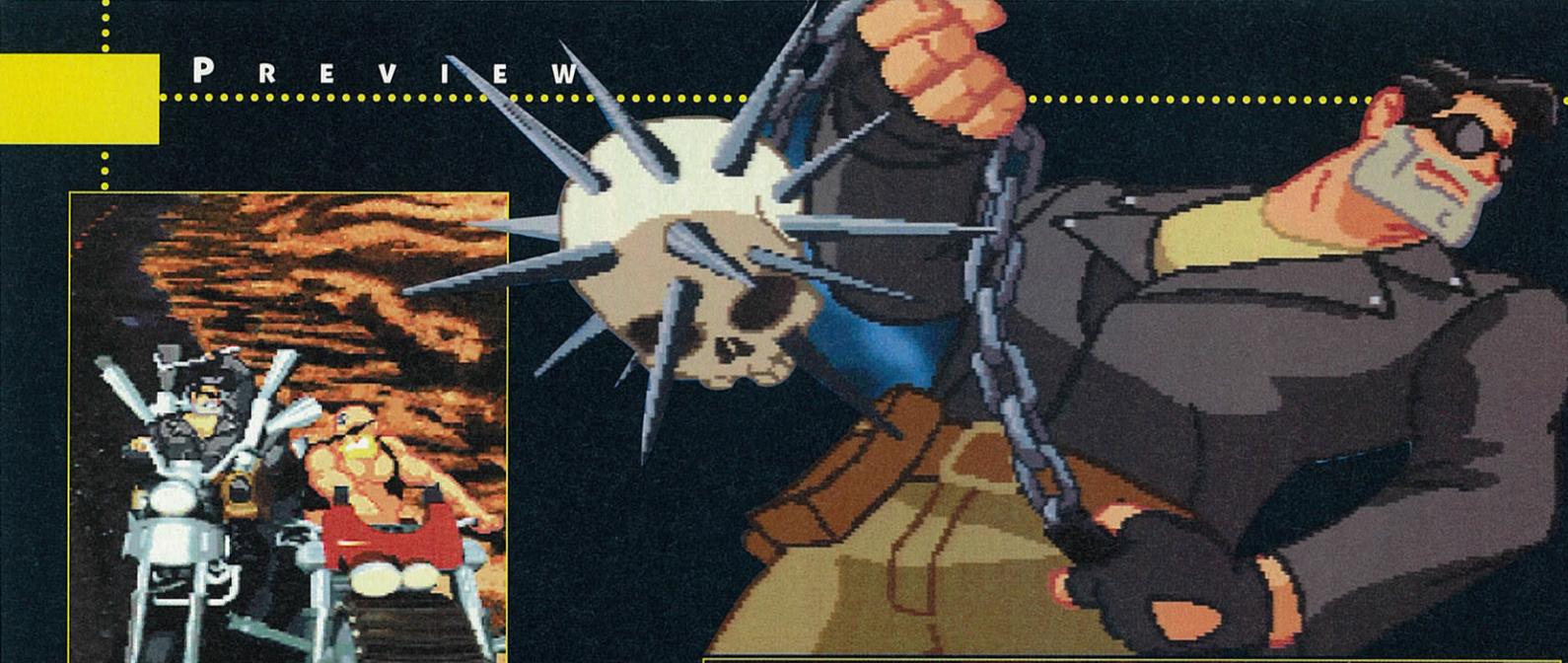
## POUR RECEVOIR GRATUITEMENT*, CHEZ VOUS, PAR LA POSTE, LE CD JUKEBOX VOLUME 1, COMPOSEZ SUR VOTRE MINITEL LE 36 29 20 09

Laissez nous simplement votre adresse sur le 36 29 20 09 pour recevoir, chez vous, par la poste, votre CD JukeBox Volume 1 pour MS-DOS. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 9,06 F.TTC la minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Pointsoft

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HEM - FRANCE

Le 1er à faire ça !











PC CD-ROM

Seb

# Full Throttle

*EDITEUR : Lucas Arts*
*DISTRIBUTEUR : Ubi Soft*
*TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00*
*SORTIE PRÉVUE : Avril 95*

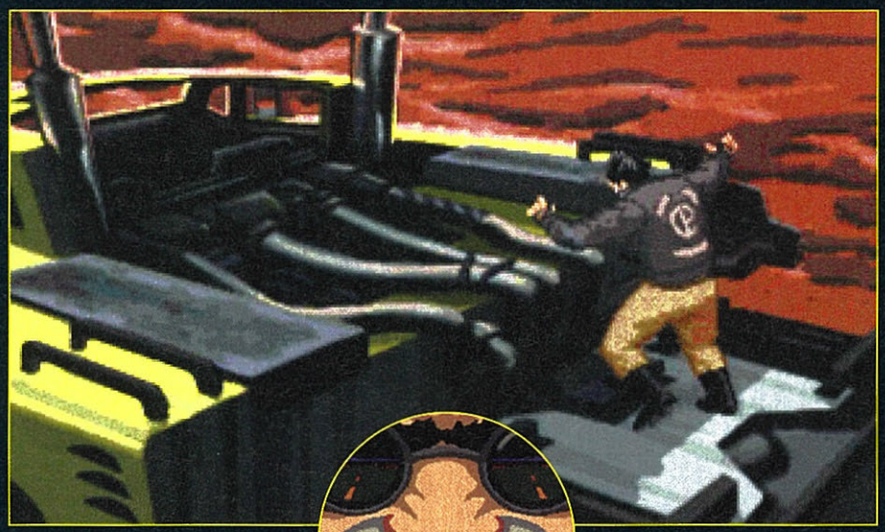


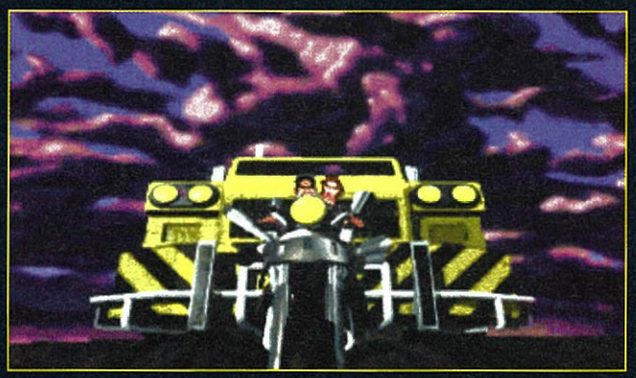


Quand on tient une formule efficace, il n'est pas toujours évident de sortir de nouveaux produits sans laisser un goût de déjà vu, sans lasser le public. Il suffit de regarder ce qui se passe avec les jeux "à la Doom" pour s'en rendre compte. Les développeurs de Lucas Arts sont conscients du problème, et après Day of the Tentacle et Sam et Max, ils se devaient de changer d'ambiance et d'innover pour sortir un jeu d'aventure qui sonne neuf et qui excite nos imaginations quasi blasées. Bingo, avec Full Throttle, le défi est relevé, haut la main. "L'objectif que nous nous étions fixé était de créer une aventure animée un peu série noire, mais avec un ton plus hyper réaliste que réaliste, explique Larry Ahern, roi de l'animation chez Lucas Arts. Nous voulions faire quelque chose d'un peu moins cartoon que Day of the Tentacle ou que Sam et Max, tout en gardant le côté tordu du jeu". Résultat, un jeu étonnant mixant graphismes BD, prises de vue et montages cinéma, humour tordant et violence à la Mad Max.

Le joueur incarne Ben, un biker de la mort, chef de la bande des Polecats, accusé à tort d'avoir assassiné Malcom Corley, directeur de Corley Motors, constructeur de motos monstrueuses. Votre but est donc de prouver votre innocence au travers de scènes de baston entre motards, de traversées de routes désertes, dans un monde désolé directement inspiré de Mad Max où la loi, l'ordre et la justice n'ont plus de prise sur rien ni personne.

Ben n'est pas un rigolo, il est plutôt du genre à discuter avec ses poings, à ouvrir les portes à coups de lattes, à dormir dans les poubelles, et il ne donne sa confiance qu'à une chose : sa moto. Full























Throttle est un jeu de biker, tout y est, la violence, le cuir et les chromes. Les motos sont des personnages omniprésents, incontournables. "Nous avons élaboré toutes les motos et autres véhicules à partir de rien, et nous y avons ajouté les trucs dont nous avions besoin, que cette chose soit réaliste ou non", nous dit Tim Schafer, responsable du projet Full Throttle. Le résultat est entre l'aéroglisseur chromé et la moto des années 60. Les véhicules du jeu ont été "designés" en 3D, ils s'intègrent et s'animent parfaitement dans les décors 2D du jeu. Du coup, les animations des personnages, quand ils chevauchent leurs engins fumants et pétaradants, sont très réalistes.

En ce qui concerne les sons, pas de trahison non plus, Full Throttle respecte la charte chrome-grosse moto puisque les musiques ont été composées et enregistrées par un groupe de bikers américains, des vrais de vrais, les Gone Jackals. Ça nous change sacrément des habituelles musiques mièvres et bien niaises, avec nappes de synthés pourries et rythmiques mollassones, qui peuplent trop souvent le monde du jeu. Ici, place au speed, aux guitares saturées et aux larsens dans tous les sens. L'ambiance violente du jeu n'en est que renforcée. Quant aux bruitages, rien à redire non plus, les sons des motos, au démarrage ou en pleine course, sont parfaitement réalistes. Bien sûr, le jeu étant sur CD-Rom, tous les personnages parlent de vive voix, celle de Ben est particulièrement géniale. Pour l'instant en anglais, Full Throttle sortira en français dans notre pays, Ubi Soft se charge du doublage des voix.

Full Throttle s'annonce comme l'un des jeux d'aventure les plus excitants de l'année, drôle à mourir, en plus, ce qui ne gâche rien.

PC CD-ROM

SEB, TINTIN-REPORTER

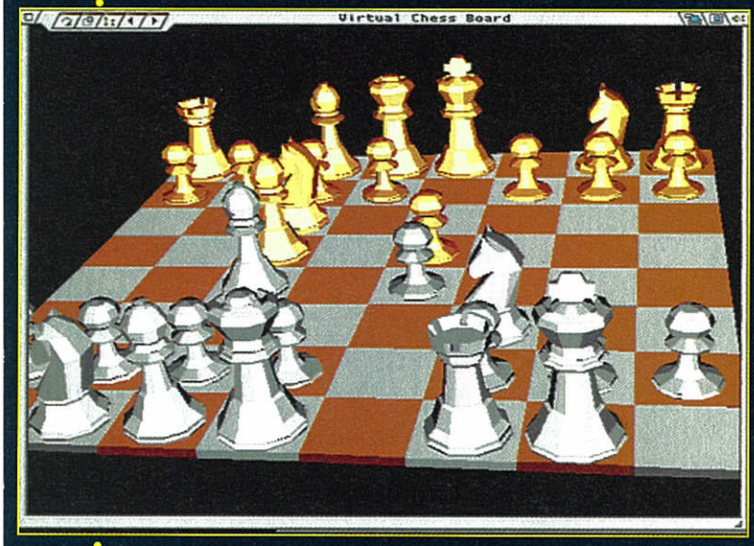
# Virtua Chess




**EDITEUR :** *Titus*
**DISTRIBUTEUR :** *Titus*
**TÉLÉPHONE :** *(1) 43.32.10.92*
**STANDARD :** *PC CD-Rom*
**SORTIE PRÉVUE :** *Avril 1995*

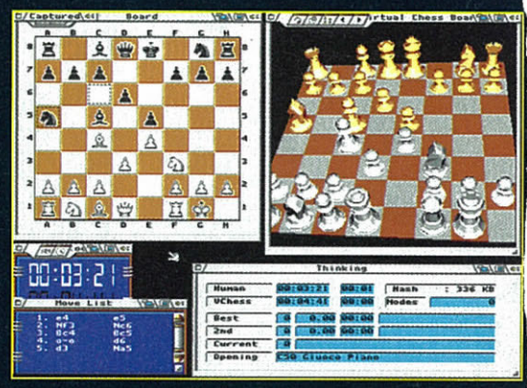
Coïncidence ou bien mode qui s'affirme, plusieurs jeux d'échecs sur ordinateur vont sortir dans les mois à venir. Le premier d'entre eux et sans conteste l'un des meilleurs, Virtua Chess, est développé par des programmeurs français (allons z'enfants...) et édité par une société française (...de la patri-i-yeu). À ma gauche, Marc-François Baudot et Jean-Christophe Weill qui travaillent depuis plusieurs années sur le moteur d'intelligence artificielle du programme, et à ma droite Titus l'éditeur chien rouge bien connu.

Ceux qui croient qu'il n'est plus possible d'innover en matière d'échecs sur ordinateur, hormis l'amélioration du niveau de jeu lui-même, se fourrent des enclumes dans l'œil. Virtua Chess est là pour nous le prouver : interface utilisateur très souple permettant d'entrer les coups à la souris, au clavier ou encore en connectant l'AutoChess Board de Saitek ; visualisation du plateau en 2D classique ou en 3D calculée en temps réel autorisant toutes les fantaisies de rotation et de zoom ; multi-fenêtrage avec analyse de la machine dans un coin ("Dxc6 ? T'es trop nul j'te bouffe ta reine !") ; résumé des coups dans l'autre avec indication de l'ouverture pratiquée ("a2-a4 ? T'as pas trouvé plus débile ?") ; évaluation de la position par l'ordinateur ("Ah, Ah, tu paumes sale clown !") et différentes vues du plateau, le tout pouvant être placé où bon vous semble. Bref, autant d'options à porter au crédit de Virtua Chess.




Côté technique pure, Virtua Chess tourne sur tout PC à partir du 386SX16 avec 2 Mo de RAM. Si vous avez plus de mémoire, le programme en tient compte et se fera un plaisir de tout remplir pour améliorer ses performances. Virtua Chess tourne sur CD-Rom, et véritablement sur CD, il ne va pas bourrer votre disque dur à ras bord lors de l'installation. Ce dernier ne servira qu'à sauvegarder vos parties.

Mais à quel genre de joueur est destiné Virtua Chess ? À Bertrand Mollier de Tours, qui confond encore le cavalier et le fou et qui déplace ses pions de trois cases en diagonale ? À François Chapitou de Beuzeville, qui joue contre son grand-père tous les mercredis pour lui faire plaisir, et qui préfèrerait jouer au foot dehors avec les copains parce que c'est plus rigolo quand même et que là au moins il marque des buts ? À Delphine Molitordou qui joue au Club des Amis des Échecs de Daumeray, et qui sou-





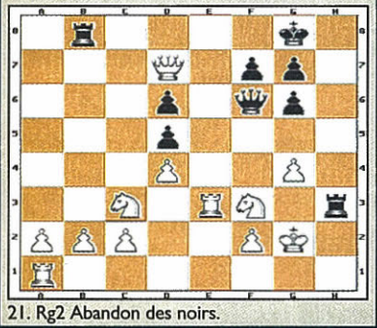


haite améliorer son jeu pour enfin claquer la tronche à ce gros con de René, président du club ? À qui, hein ? Aux bons joueurs qui disposent déjà d'un classement Elo et qui rêvent de réaliser leur première norme de Maître International ? À ceux qui le sont déjà et qui voudraient être Kasparov à la place du Kasparov ? Pas de jaloux, Virtua Chess s'adressent à tous ceux-là, et même aux autres. Le programme dispose de suffisamment de niveaux de jeu pour contenter et intéresser everybody-tout le monde (NDLR : on peut se débarrasser très efficacement des moustiques avec une bombe atomique). Pour les débutants ou les joueurs occasionnels, Virtua Chess est capable de jouer en faisant volontairement des erreurs afin de ne pas trop frustrer son adversaire en l'écrasant à chaque fois.

## RONDE 7 AUBERVILLIERS 95

| BLANCS: | NOIRS: |
|---|---|
| VIRTUA CHESS | BERGEZ (ELO 2158) |

**1. e4 - e6 2. d4 - d5 3. exd5 - exd5 4. Cf3 - Cf6 5. Fd3 - Fg4 6. h3 - Fh5 7. De2+ - Fe7 ?** (bien meilleur aurait été De7 qui gardait l'équilibre et laissait plus d'opportunités aux noirs) **8. g4 - Fg6 9. Fxg6 - hxg6 10. Db5+ - Cbd7 11. Dxb7 - Tb8 ?** (Db8 perdait pion mais après l'échange des dames offrait une belle colonne ouverte aux noirs) **12. Dxa7 - Cxg4 13. Cc3 - Cdf6 14. Ff4 - Fd6 15. Fxd6 - cxd6 16. o-o - Cd7 ?** (évite le tentant Txh3 qui était suivi du meurtrier Cg5 des blancs. Meilleur était 16. ...Ta8 17.Db7 - Tb8 18. Da6 qui supprimait la menace Dxf7 et autorisait Txh3 avec pion en moins récupéré et gardait le contrôle de la colonne h) **17. hxg4 - Df6 18. Tfe1+ - Rf8 19. Dxd7 - Th3 20. Te3 - Rg8 21. Rg2**
Abandon des noirs.



21. Rg2 Abandon des noirs.

## 21eme Open International d'Aubervilliers :

# Des machines parmi les humains

Depuis quelques années maintenant, les ordinateurs sont présents dans les compétitions d'échecs, il en existe même qui leur sont réservées. La polémique qui faisait rage chez les joueurs de chair et d'os pour savoir s'il fallait exclure les joueurs de silicium ou non n'est plus d'actualité, les machines sont maintenant acceptées par tous ou presque.
Samedi 28 et dimanche 29 janvier derniers, s'est déroulé le 21ème Open International d'Aubervilliers, un tournoi d'échecs en parties semi-rapides (temps limité à 30 minutes par joueur), qui réunissait près de 900 joueurs, et pas des moindres puisque 17 Grand Maîtres Internationaux et 22 Maîtres étaient en liste. Une compétition de haut niveau à laquelle ont participé 6 ordinateurs, dont deux faisant tourner, devinez qui, l'excellent Virtua Chess de chez Titus.
Les deux moteurs du soft étaient légèrement différents, ce qui explique cette double inscription, l'occasion pour les programmeurs de tester leur bébé en milieu hostile. Virtua Chess s'est bien comporté, l'un s'est classé 36ème et l'autre 88ème. Au cours des différents matchs, Marc-François Baudot et Jean-Christophe Weill, les deux programmeurs présents pour manipuler le soft pendant la compétition, ont repéré quelques petites imperfections susceptibles d'être corrigées d'ici la version finale. Virtua Chess, quand il sortira en magasin, sera donc encore plus fort. Le tournoi se déroulait suivant le système suisse : chaque victoire rapportait 1 point, une partie nulle 1/2 point pour chaque joueur, et une défaite que dalle, bien sûr. Le meilleur des deux Virtua Chess a fini avec 9,5 points sur 12, une performance honorable qui le place ex aequo avec des joueurs aux Elo allant de 2420 à 2530. Rien que ça !
Virtua Chess ne va pas s'arrêter en si bon chemin, il est déjà inscrit au 3ème Open d'Échecs de Chelles qui se déroulera le dimanche 9 avril, ainsi qu'au tournoi de La Haye du 28 avril au 3 mai. Allez donc l'affronter de notre part !









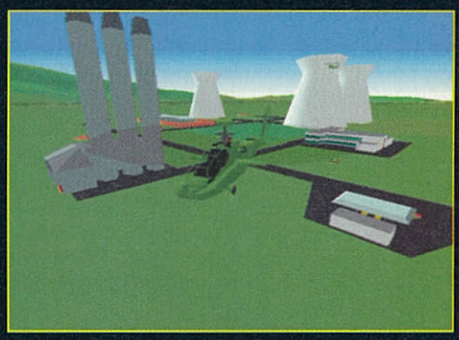

*Quelques-uns des très bons joueurs ayant affronté Virtua Chess lors du tournoi : Olivier Renet (GMI, Elo 2530), Christophe Bernard (Elo 2265) et Roza TE (MI Féminin, Elo 2270) contre qui Virtua Chess a obtenu la nulle. Les autres ont gagné.*

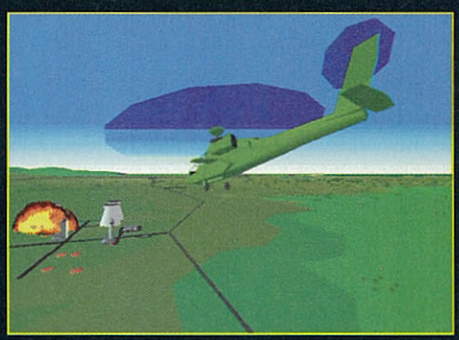


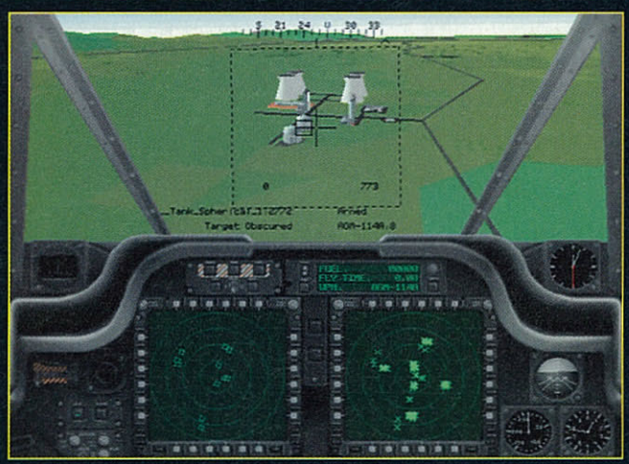
PC CD-ROM

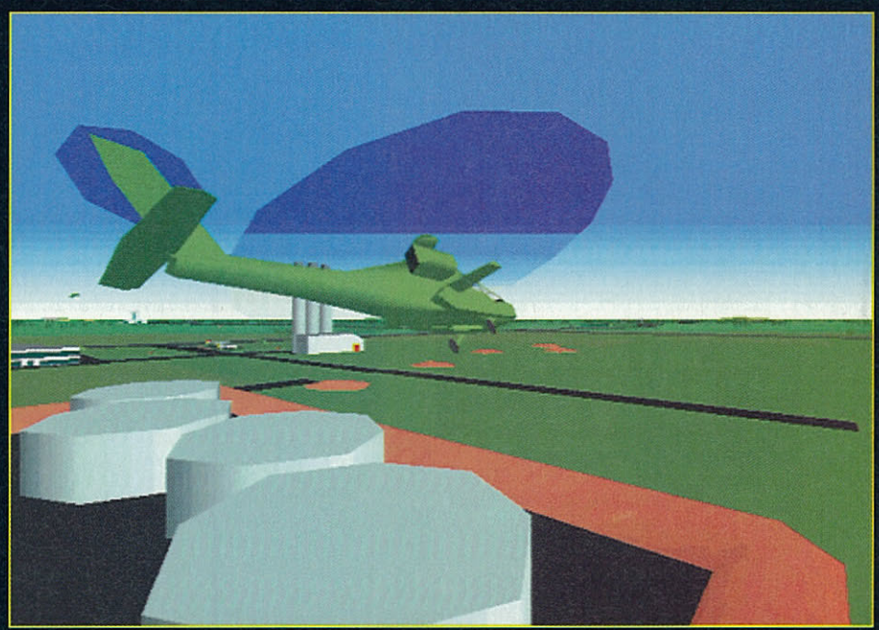
DEREK DELA FUENTE

# Apache Gunship









***EDITEUR :*** *Digital Intégration*
***STANDARDS :*** *PC CD-ROM*
***SORTIE PRÉVUE :*** *Fin mars - début avril 95*

La plupart des simulateurs d'hélicoptère proposent de prendre les commandes de différents engins. Résultat : la simulation n'est qu'une sorte de vaste compromis entre les différents hélicos, sans approfondissement réel des spécificités de chacun. Les programmeurs de Digital Integration ont choisi de se concentrer sur un seul type d'hélicoptère, en l'occurrence l'Apache McDonnel Douglas AH 64.
Apache Gunship suivra l'avancée technologique qui a marqué l'année passée, profitant notamment des vitesses de processeurs plus élevées qui caractérisent les PC actuels pour animer des graphismes haute résolution en parfaite fluidité. Le tout avec ombres de Gouraud, mapping et toute la clique.
Côté missions, rien à redire : Apache Gunship promet d'être riche et varié, vous envoyant en tous coins du globe (Yémen, Corée, Chypre...), avec des missions de durées très variables, de 5 à 20 minutes. Des campagnes complètes sont également au programme, avec de véritables scénari qui lient les différentes missions, et de très belles animations précalculées venant entrecouper le tout. Parfois, vous aurez à commander et à piloter plusieurs hélicoptères dans une même mission, rajoutant une casquette de chef stratège au-dessus de celle de pilote que vous aurez déjà sur le crâne. Détruire des tanks, des bases aériennes, des dépôts de munitions, des ponts, combattre contre d'autres hélicos, contre des batteries anti-aériennes : dans Apache Gunship, vous aborderez tous les sujets tant qu'il s'agit de baston et de destruction.
Ceux qui flippent en voyant le mot "simulateur" attaché à un soft peuvent se rassurer dès maintenant : Apache Gunship sera très simple à manœuvrer, accessible à tous malgré son très haut niveau de réalisme. De toute façon, avant de vous lancer au cœur d'un conflit sanglant, vous aurez la possibilité de vous entraîner dans des missions étudiées spécialement dans ce but.
Il n'est pas toujours évident de se faire une opinion quand on n'a eu accès qu'à une pré-version d'un soft, il nous arrive souvent d'être déçus par le produit final, mais déjà Apache Gunship semble être un produit majeur, un soft qui fera date dans le monde des simulateurs d'hélico.





FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tous ces logiciels sont distribués en version shareware

Tous ces logiciels fonctionnent sur **Compatibles PC**

# Loisirs — De superbes jeux et logiciels à partir de 20 francs

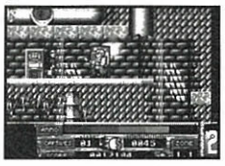
## JEUX ACTION

**Gamma W** ●
Une simulation de pilotage de navette spatiale avec des missions très dangereuses.

**Dark Wolf** ○
Un superbe jeu de plates-formes qui vous place dans la peau d'un magicien.

**Tubular World** ●
Un beau shoot'em up avec de superbes graphismes et une vitesse de jeu étonnante.

**Alien Carn** ○
Un bon jeu de plates-formes il faut sauver les humains prisonniers des aliens.



**Descent** ●
Des combats de vaisseaux spatiaux en réalité virtuelle à l'intérieur de labyrinthes.



**Xargon** ○
Un excellent jeu de plates-formes avec des graphismes et des niveaux très variés.

**Mystic Towers** ○
Un jeu d'aventure dans le style d'ultima entièrement en 3D isométrique, beau jeu.

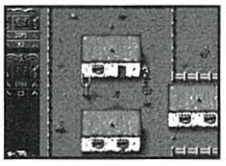
**One Fall 2** ●
Un superbe jeu de combat, les combattants sont des robots guidés de l'intérieur.

**Hocus Pocus** ○
Un jeu de plates-formes avec de beaux graphismes en 256 couleurs, un des meilleurs.

**Electranoid** ○
Le plus marrant des casses-briques sur PC, tout va très vite avec des bonus variés.

**Doom** ●
Ce jeu en 3D mappée a fait couler beaucoup d'encre, il est indispensable sur tout PC

**Cannon Fodder** ○
De nombreux niveaux du jeu de stratégie militaire le plus délirant, une superbe idée.



**Hérétic** ●
DOOM dans un château du Moyen Age envahi par des démons, encore plus génial.



**Sinaria** ○
Un jeu de plates-formes du style du superbe Xargon, de beaux graphismes colorés.

**Sky Road** ○
Il faut piloter un vaisseau sur des parcours plein de pièges, neuf niveaux de jeu.

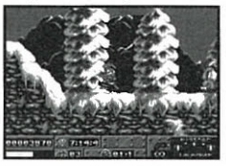
**Jazz Jackrabbit** ○
Génial jeu de plates formes aussi bien que Sonic, le PC fait mieux que les consoles.

**Wacky Wheels** ●
Prenez le volant d'un kart dans cette course délirante pleine de gags surprenants.

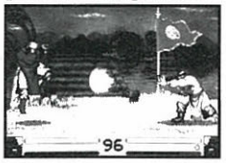
**Op. Inner Space** ●
Une guerre à l'intérieur du PC envahi par des démons qu'il faudra exterminer.

**Mutant Bats** ○
Un superbe shoot, ça défoule tirez sur tout ce qui bouge sans vous poser de question.

**Jazz Xmas** ○
Comme Jazz Jackrabbit avec d'autres décors, la neige et le verglas vous surprendront.



**Sango fighter** ○
Un grand maître des arts martiaux doit combattre pour défendre sa province.



**Pako** ○
Enfin un superbe Pacman en VGA qui comblera les nostalgiques de ce jeu.

**Raptor** ○
Le plus beau shoot de notre collection, des graphismes et des sons très adaptés au jeu.

**Flipper** ○
Deux jeux de flipper aux graphismes et aux sons très réalistes ; Android et Silver.

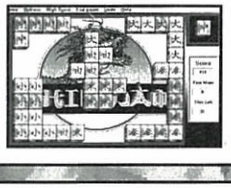
## RÉFLEXION

**Belote** ○
Un jeu de belote génial sous Windows pour jouer avec l'ordinateur pour partenaire.

**Squarex** ○
Une création de W. Soleau le but est de capturer tous les carrés, préparez l'aspirine.

**Cyrus** ○
Ce jeu n'est pas nouveau mais on le remet car il est le meilleur jeu d'échecs sur PC

**Shih Dao** ○
Un jeu similaire au Mahjong mais au lieu d'enlever les pièces, il faut les poser sur le tapis de manière logique et jusqu'à la dernière.

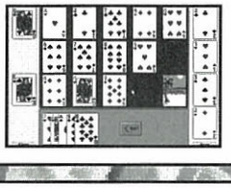


**Cartes** ○
Cette disquette contient sept bonnes réussites de cartes pour les plus patients.

**Chinese** ○
Un jeu de dames chinoises avec de superbes graphismes qui permet de 1 à 6 joueurs.

**Tarot 2000** ○
Une superbe adaptation du jeu de tarot qui permet de jouer seul ou à plusieurs.

**Double Deck** ○
Un jeu de cartes solitaire qui se joue avec 104 cartes qu'il faut remettre en ordre. Ca fonctionne sous Windows avec de bons graphismes.

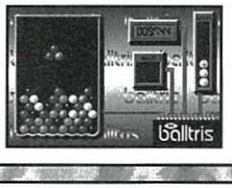


**Nyet** ○
Des neurones et des réflexes sont indispensables pour ces 18 types de Tétris différents.

**Checkmate** ○
Un de nos meilleurs jeux, il ressemble au Mahjong avec des règles particulières.

**Hexagon** ○
Ce jeu reprenant les règles principales du Go bénéficie d'animations très réussies.

**Balltris** ○
Comme dans le Coloris, le but est de regrouper les pièces de mêmes couleurs, mais les pièces rondes roulent au fond des trous.




## WINDOWS

**Win Morph** ○
Ce logiciel permet de créer des séquences de morphing à partir de deux images différentes au format BMP, des effets très surprenants.

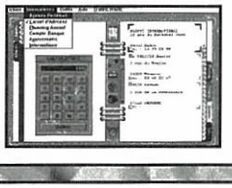


**Win Crédit** ○
Logiciel français qui calcule le remboursement d'un prêt, les intérêts d'un placement...

**Astrologie** ○
Deux logiciels français pour en savoir un peu plus sur son avenir, Astrowin et Voyance

**Word Express** ●
Traitement de texte dans le genre de Word 6 incluant bordures, pieds de pages, etc

**Organizer** ○
Ce logiciel entièrement en français remplacera votre agenda et vous permettra de gérer vos planings, adresses, comptes bancaires, etc...

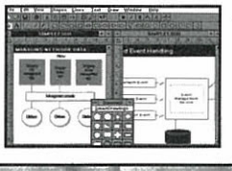


**Mozart** ●
Un logiciel qui transforme en fichier Midi les partitions que vous composerez (486).

**Euro Compte** ○
Un logiciel en français de gestion de compte bancaire et de budget, très simple.

**Espagnol** ○
Permet une révision de la grammaire, du vocabulaire de la géographie espagnole.

**Smart Draw** ●
Un logiciel de graphisme 2D vectoriel idéal pour la création de diagrammes, graphiques et autres dessins de présentations.



**Wiz Manager** ○
Ce logiciel permet d'ajouter de nombreuses options au gestionnaire de fichiers.

**Silver Wolf** ○
Ce logiciel permet de donner à Windows l'aspect et la facilité d'utilisation du Mac.

**CD Player** ○
Le logiciel en français idéal pour jouer vos CD audio sur votre PC, très simple.

## CHARME

**Érotic Mania 3** ○
Douze images de superbes jeunes filles peu vêtues.
**Disquette pour adultes**

**Érotic Mania 4** ○
Douze images de superbes jeunes filles en tenue sexy.
**Disquette pour adultes**

**Mangas 3** ○
Douze images de mangas de BD érotiques japonaises.
**Disquette pour adultes**

**Mangas 4** ○
Douze autres images de mangas issues des plus belles BD érotiques tant appréciées par les Japonais.
**Disquette pour adultes**



**X Mania 3** ○
Douze images de filles et de garçons en pleine action.
**Disquette pour adultes**

**X Mania 4** ○
Douze autres images de filles et garçons en action.
**Disquette pour adultes**

**X Mania 5** ○
Encore douze images à ne pas montrer à tout le monde.
**Disquette pour adultes**

○ **Ces logiciels fonctionnent sur PC 286, 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 2 Mo de RAM mini.**

● **Ces logiciels fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 3 Mo de RAM minimum.**

● **Ces logiciels fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 4 Mo de RAM minimum.**

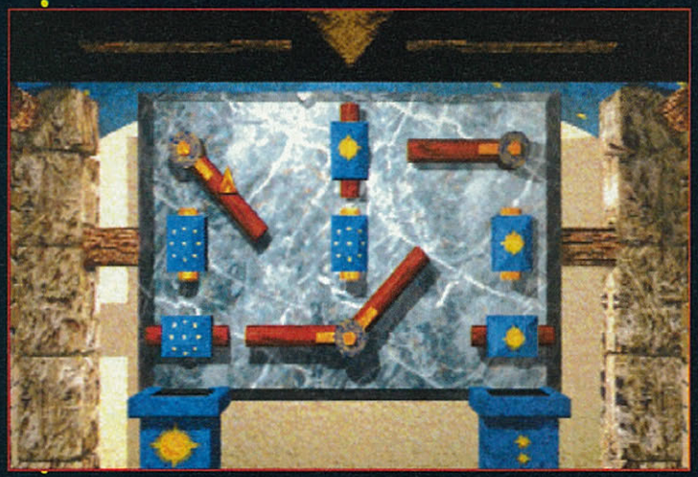
1 disquette = 25 francs
3 disquettes = 69 francs
6 disquettes = 129 francs
10 disquettes = 195 francs
20 disquettes = 360 francs

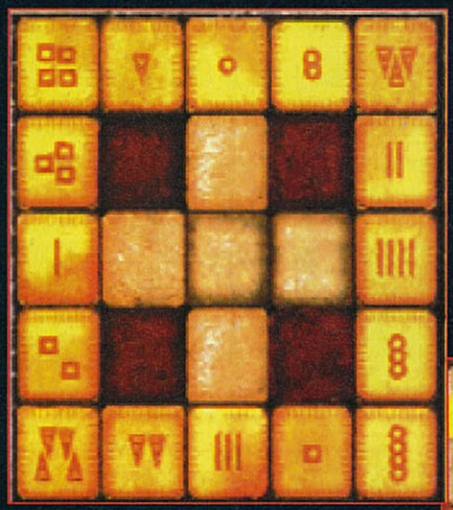
**= 1 disquette**
**= 2 disquettes**
**= 3 disquettes**

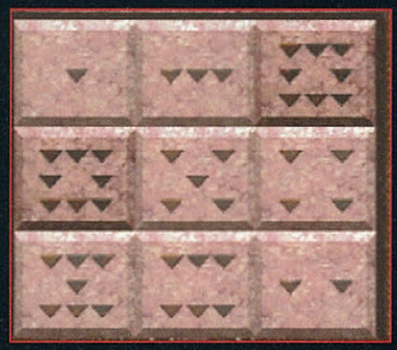
**Bon de commande à renvoyer à :**
**F.I. 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY**

**NOM :** _____ **Prénom :** _____
**N° :** _____ **Rue :** _____
**Code postal :** _____ **Ville :** _____
**Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY**
○ **Carte de crédit** — **Nom :** _____
○ **Chèque** — **N° :** _____ - _____ - _____ - _____
○ **Mandat** — **Date d'expiration :** _____

| Je commande _____ disquettes | | Frs |
|---|---|---|
| Pour les tarifs, voir le cadre à gauche | Frais de port | 25 Frs |
| | Total | Frs |
| Logiciels commandés | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |









PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

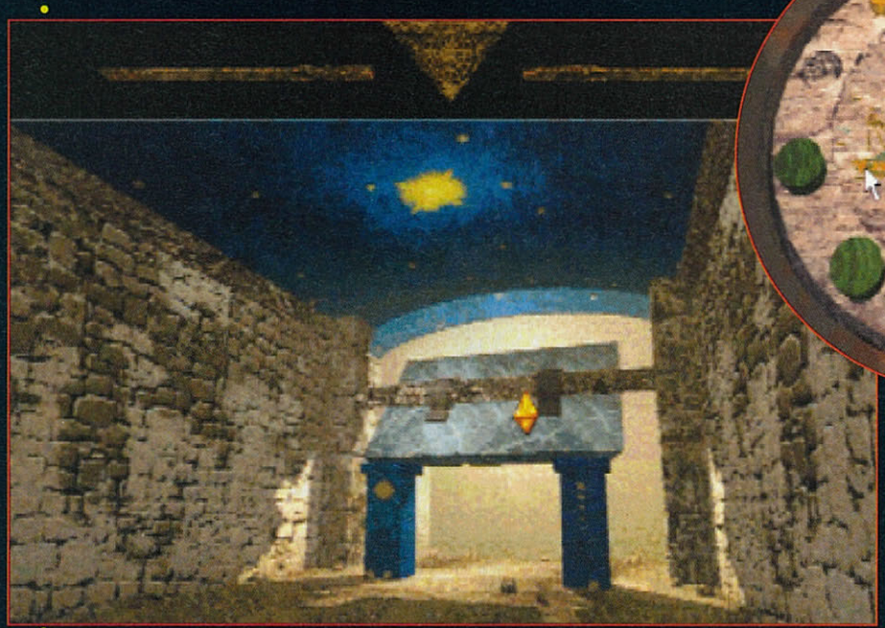
# Jewels of the Oracle

**EDITEUR :** *Discis*
**DISTRIBUTEUR :** *Ubi Soft*
*(1) 48.18.50.00*
**SORTIE :** *Avril*
**PRÉVU :** *sur Mac*

Les amateurs de jeux de réflexion ne sont pas en manque en ce moment. Et si leur soif de problèmes à la "mords-moi l'nœud" ne s'est toujours pas tarie, voici un soft dans la plus pure tradition du célèbre "Seventh Guest" que l'on ne présente plus.

La civilisation sumérienne, dont l'apogée se situe entre le IVe et le IIe siècles avant Jésus-Christ, fut loin d'être belliqueuse contrairement à l'empire romain. Les Sumériens furent plutôt des inventeurs, car ce peuple avait soif de connaissance.

Remarquez, nous aussi, les petits Français, nous sommes inventifs ; mais nous avons TF1, et c'est donc pas gagné. Ce jeu vous entraînera sur la piste de ce pays en défiant le domaine de l'Oracle. Vous vous baladerez librement dans une ville où, au gré des carrefours, des places et de certaines maisons, des énigmes vous seront proposées. Pour vous déplacer, un simple clic sur la souris vous fera avancer dans une rue, entrer dans une habitation, alors qu'à l'écran, vous pourrez admirer de jolies séquences précalculées. Vous connaissez certaines énigmes, même si vous n'êtes pas un fana du genre. Celle-ci par exemple : une table de jeu vous est proposée avec neuf interstices sur lesquels sont placées quatre boules d'une même couleur et quatre autres boules d'une couleur différente. Un emplacement libre se trouve donc au milieu. Les deux couleurs sont au début de la partie dans leur "camp". Vous devez arriver à les mettre de l'autre côté, en sachant que pour les déplacer, il faut enjamber une boule adverse. Ce jeu se trouve sur n'importe quel CD-Rom shareware, mais en beaucoup moins beau. Ce petit casse-tête n'est, convenons-en, pas très difficile, mais les autres énigmes vous réserveront quelques surprises, et elles ne sont pas toutes de la même complexité. Lorsque vous aurez franchi toutes les épreuves, vous entrerez dans le Domaine de l'Oracle, lieu où personne n'a jamais été jusqu'à présent.





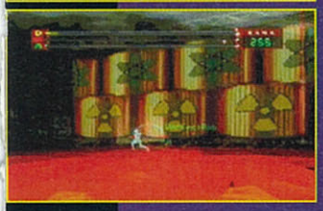


3DO

**DEREK DELA FUENTE**

# Immercenary

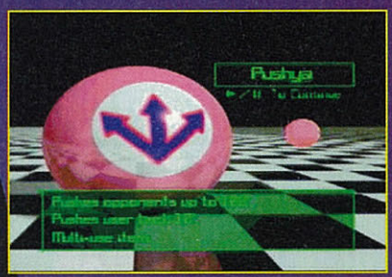




Après Monster Manor, Electronic Arts récidive avec un nouveau clone de Doom nommé Immercenary. Placé dans un univers futuriste, votre rôle sera de débusquer puis de détruire une entité modestement dénommée "The Perfect One". Vous vous en doutez, avant de parvenir jusqu'au Mr Parfait en question, il va vous falloir marcher sur le corps de plus de 16 ennemis différents. Un compteur vous indiquera d'ailleurs précisément le nombre de cadavres à votre actif ! En sus de votre arme principale, vous aurez la joie de trouver des super-bonus qui immobiliseront ou éclateront vos adversaires. À la place des traditionnels quotas de vie et d'armure, ce sont ici trois barres représentant vos capacités offensives, défensives et votre agilité que vous verrez baisser à vitesse vertigineuse. Les ennemis qui vous entourent sont réalisés en 3D polygonale, tandis que les bâtiments sont des modèles 3D précalculés à différentes proximités. Terminons en signalant la remarquable simplicité de l'interface, chacun des trois boutons du pad permettant respectivement d'activer votre arme, d'afficher la carte ou d'ouvrir votre inventaire. La 3DO serait-elle à son tour touchée par la Doomania ?

***EDITEUR :*** *Electronic Arts: (16) 72.17.07.83*
***SORTIE PRÉVUE :*** *Mars 95*





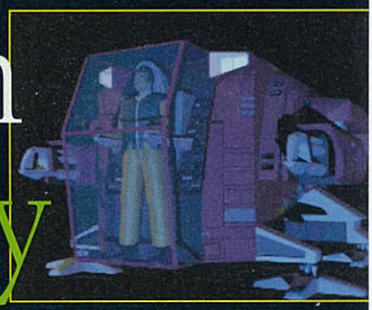





PC CD-ROM

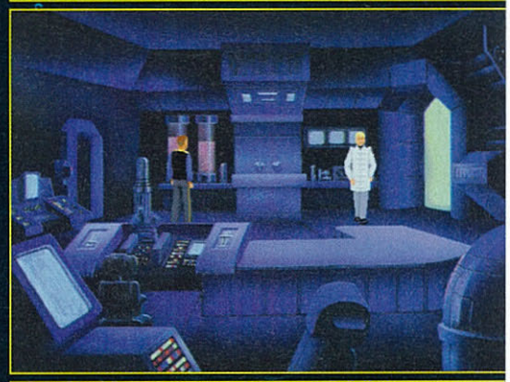
**IANSOLO**

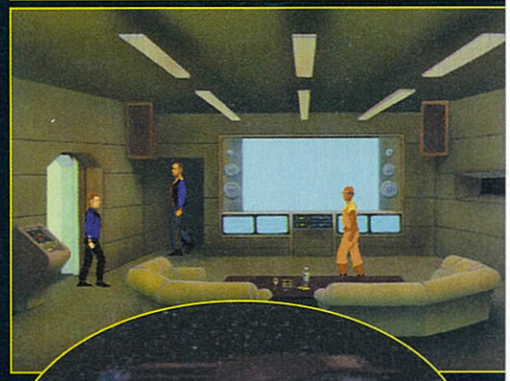
# The Orion Conspiracy



Les cartes S-VGA étant de plus en plus répandues, nombreuses sont les productions ludiques qui exploitent cette résolution graphique permettant d'afficher 256 couleurs en 640 x 480. The Orion Conspiracy est un jeu d'aventure dont la plupart des écrans ont été réalisés à l'ancienne, c'est-à-dire à la main puis digitalisés. L'interface, comme c'est l'usage, est tout à la souris ce qui est bien pratique pour explorer la bonne centaine de lieux que recèle l'aventure. Côté bande son, on est aussi gâté par des dialogues digitalisés qui seront entièrement francisés à la sortie du produit. Comme son nom l'indique, Orion Conspiracy nous convie à une enquête policière dans un monde de science-fiction. On incarne Devlin Marshall, un personnage marqué par la mort récente de Danny, son fils unique. L'action prend place dans le centre orbital de Cerberus, et malgré de nombreuses recherches, impossible de mettre la main sur le moindre dossier concernant le fiston. Et pour corser le tout, les employés de la station spatiale ont l'air de s'en moquer complètement. Plus vous fouinez et plus la liste de "mystérieux accidents" s'allonge. On nage en plein mystère ! Lorsqu'un soir quelqu'un glisse un mot sous votre porte... Voilà en quelques mots la trame de ce jeu dont le scénario semble vraiment en béton. Il nous faudra quand même attendre quelques semaines et un test sous toutes les coutures pour voir si cette dernière production de Domark tient ses promesses.





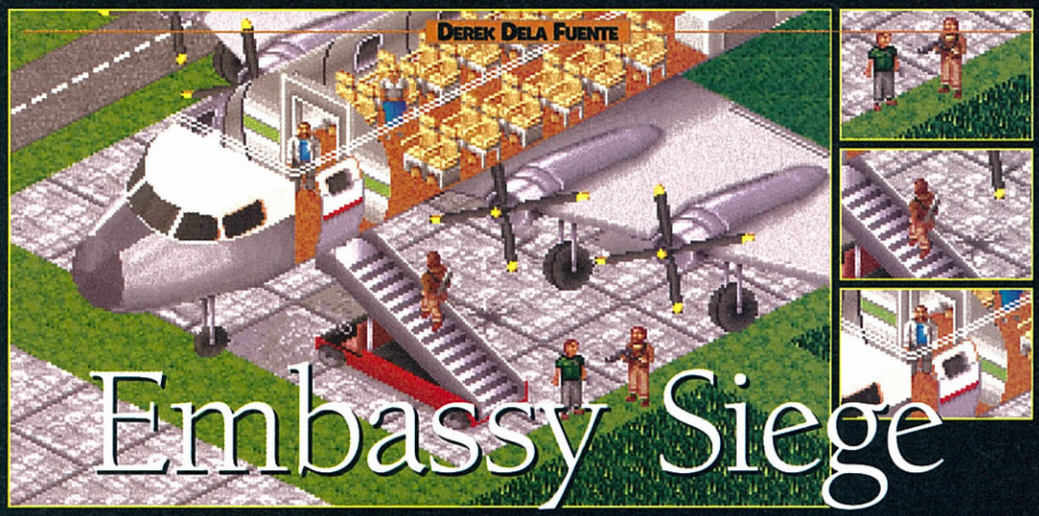




***EDITEUR :*** *Dormark*
***DISTRIBUTEUR :*** *Ubi-Soft (1) 48.18.50.00*
***STANDARDS :*** *PC CD-Rom*
***SORTIE PRÉVUE :*** *Avril*

# SPECIAL Millenium

## PC CD-ROM










# Embassy Siege

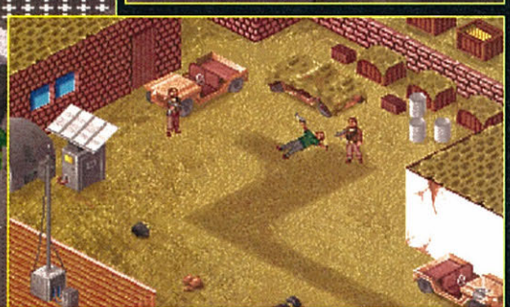


**EDITEUR :** Millenium
**STANDARDS :** PC CD-ROM
**SORTIE PRÉVUE :** Avril

Embassy Siege nous place à la tête d'une équipe d'élite spécialisée dans les interventions anti-terroristes et la libération d'otages. Le cocktail est fameux : 20 % d'action, 20 % de gestion (il faut recueillir les informations cruciales à la mission) et 60 % de stratégie en 3D isométrique s'inspirant avec bonheur du génial UFO (NDLR : Génial ? nous ne serons décidément jamais d'accord). Il va falloir la jouer subtile, car dans ces cas extrêmes rien n'est plus important que la juste estimation de la situation. On n'agit pas de la même facon avec des fanatiques religieux ou politiques (probablement suicidaires) et avec des crapules motivées exclusivement par l'appât du gain. De même, si on pense avoir besoin d'un hélicoptère pour assurer l'évacuation en fin de mission, il faut le prévoir et pas deux heures plus tard ! Sur le terrain, on retrouve aussi ce souci de réalisme. Il faut causer avec les terroristes pour faire traîner les choses en longueur, et si on ouvre une porte du mauvais côté, on risque de perdre un champ de vision précieux. Heureusement, nos bonshommes seront équipés en conséquence grâce à un choix varié d'armes : lance-roquettes, grenades, flingues, gaz. Et chaque arme a un rayon d'action bien précis : attention de pas trop éclabousser les otages. Embassy Siege nous propose 26 missions différentes dans des immeubles, des installations militaires ou des chambres de réacteur atomique. Parvenir à la fin d'une mission n'est pas le seul but, puisque vous serez également noté sur le style (combien d'hommes et d'otages blessés ou morts pendant l'opération ?). Voilà un test que les amoureux de stratégie vont attendre avec fébrilité.







## PC CD ROM

DEREK DELA FUENTE

# Defcon 5



Defcon 5 à 1 détermine le niveau d'alerte du système de défense américain. Pour une fois qu'un titre de jeu veut dire quelque chose, j'allais pas le laisser passer, quoique ça n'ait rien à voir avec le jeu finalement. Defcon5 est plutôt une sorte de Space Opera. Vous êtes sous contrat avec la Tyron Corporation pour exploiter les ressources minières de l'espace profond et assurer la sécurité des bases de colons. Jusqu'à présent, tout a été très calme et on envisage même de démanteler les lignes de défense. Hélas, tout n'est pas rose : une mystérieuse attaque a été perpétrée contre une navette de mineurs. Heureusement, vous êtes sur place - planète MRP5 - et prenez les choses en main pour relier les systèmes de défense des différentes planètes et percer le mystère. Il y a des éléments de stratégie dans ce Dercon5, puisqu'il faudra programmer des droïdes pour affronter, dans les bases, les assauts des envahisseurs. Déjà prometteur graphiquement, Millenium envisage d'enclencher la surmultipliée et de parfaire les écrans de Defcon5 sur Silicon Graphics. Définitivement, ça doit pas être si con...



**EDITEUR :** Millenium
**STANDARDS :** PC CD-ROM
**SORTIE PRÉVUE :** Avril

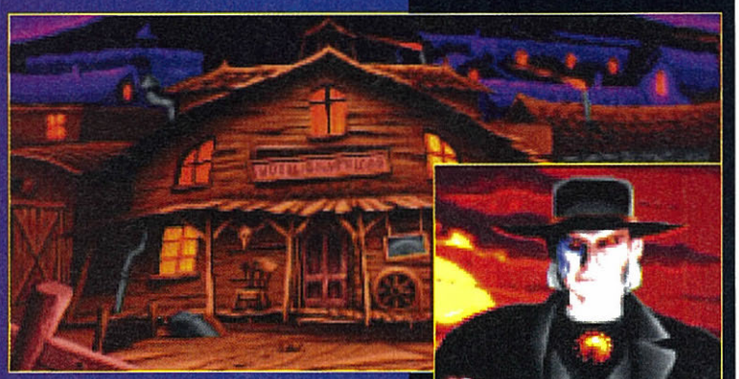
PC CD-ROM

DEREK DELA FUENTE

# Silverload

Quelque part au fin fond de l'Ouest américain, se trouve la petite ville de Silverload, entourée par le désert et ses tempêtes perpétuelles. La mine d'argent, autrefois prospère, n'a plus rien donné depuis des années, et seule une petite communauté survit. Quand on a creusé la mine sur le territoire indien sacré, il a fallu massacrer la tribu et un maléfice a été jeté sur la ville. Maintenant, rares sont les personnes qui s'y aventurent de leur plein gré. De ceux qui s'y sont risqués, on n'a plus de nouvelles.
Aglagla ! Apparemment, Millenium s'est lancé ici dans une aventure à l'horreur gothique dont le style graphique est très orienté adultes. Le jeu est en vue subjective plein écran et utilise le système SIGNOS que l'on retrouve dans un autre futur produit de Millenium : Scroll. Dans Silverload, on incarne un as de la gâchette qui s'est vu confier, par des colons, la mission de récupérer leur fils, enlevé par les sinistres habitants de la mine. Les décors animés donnent à ce jeu une ambiance qui se rapproche des derniers films de Clint Eastwood. Côté ambiance, on pourra aussi prendre part à quelques séquences de tir au pistolet comme on pouvait s'y attendre. Eh bien, chic alors, ça faisait longtemps qu'on n'avait plus joué aux cowboys et aux indiens !





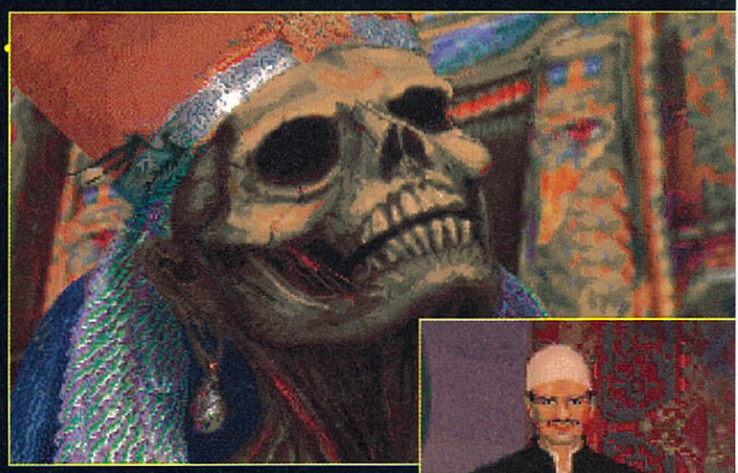


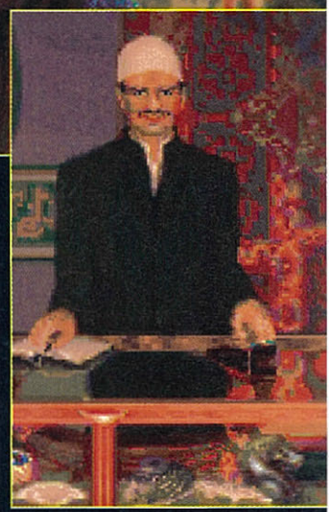
**EDITEUR :** Millenium
**STANDARDS :** PC CD-ROM
**SORTIE PRÉVUE :** Avril

PC - PC CD-ROM

IANSOLO

# Scroll





Scroll n'a pas été créé du néant, puisqu'il descend en droite ligne de Daughter of Serpents. Grâce au système SIGNOS (Scripted Interactive Graphic Novel Operating System - ça fait chic, non?) développé par Chris Elliott de Millenium, il est possible d'incarner des personnages différents, et, par là même, d'évoluer dans un scénario aux ramifications multiples et aux dénouements différents. L'action nous transporte à Alexandrie en Égypte dans les années 1920. Quel que soit le personnage que vous choisissez (égyptologue ou spécialiste de l'occulte), vous allez entrer en possession d'un mystérieux parchemin antique et vous le faire voler. C'est un véritable désastre car la pelure multi-millénaire ouvre la porte à une race éteinte d'hommes serpents qui vouent un culte innommable à de sombres divinités. Autant dire que l'aventure qui s'en suit est trépidante, et il faudra parler à des personnages hauts en couleurs et rechercher informations et objets pour barrer le passage aux vilains pas beaux. Le jeu s'étend sur près de 70 lieux, et trois écrans facilitent l'exploration et la communication avec les autres personnages. La réalisation s'annonce très prometteuse avec des dialogues digitalisés, des fonds d'écran animés et tout plein de séquences de morph. Un système d'Hypertexte permet même d'obtenir des informations sur les mots et phrases importants. Bon, eh bien je me recouche dans mon sarcophage en attendant avril.

**EDITEUR :** Millenium
**STANDARDS :** PC CD-ROM
**SORTIE PRÉVUE :** Avril


**BULLETIN D'ABONNEMENT**

A renvoyer à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

**POUR RECEVOIR CHEZ VOUS LE N° 1 DU MULTIMEDIA DE LOISIRS,**




**ABONNEZ-VOUS !**

**209 F** au lieu de ~~330 F~~

**Une économie de 121 F !**

**Vos Avantages Abonnés :**

1. Joystick arrive chez vous avant sa sortie en kiosque.
2. Vos petites annonces sont prioritaires.
3. Vous bénéficiez de 120 mn. sur 3614 JOYSTICK.

**4 MOIS DE LECTURE GRATUITE !**

**OUI**, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYSTICK, pour **209 F** au lieu de 330 F, soit **4 numéros gratuits**. Je joins mon règlement par ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_| Sexe : ❑ M ❑ F

Adresse : _____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Ordinateur : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYSTICK, après l'avoir créé sur 3615. CT063 cc57

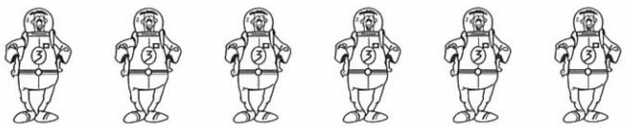
*Abonnements Belgique : Partner Press, rue Charles Parenté, 11. 1070 Bruxelles.*
*1 an (11 N°) : 1450 FB. N° bancaire : 210-0981122-19. Autres tarifs étranger : sur demande.*
*Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.*

G R A N D  J E U

# VRAI FAUX

## Joystick et ESPACE 3 games organisent un concours sur 3615 JOYSTICK

## VRAI : Gagnez une PSX, la Rolls Royce des consoles, avec son jeu Ridge Racer, en jouant au Vrai-Faux !



ESPACE 3 games

**PARIS (12ème)**
2, rue T. Roussel
Tél : 43 35 93 82

**LILLE**
4, rue Faidherbe
Tél: 20 55 67 43

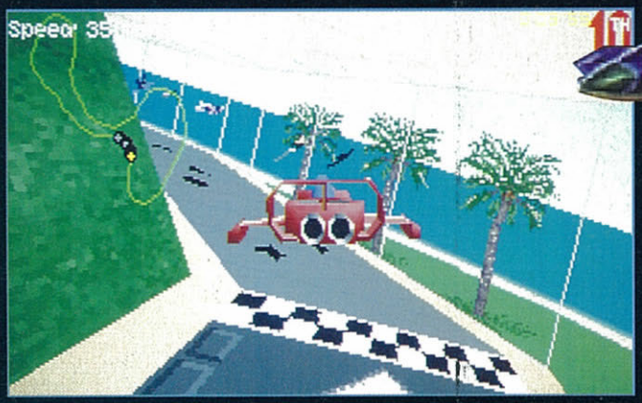
**LILLE**
44, rue de Béthune
Tél: 20 57 84 82

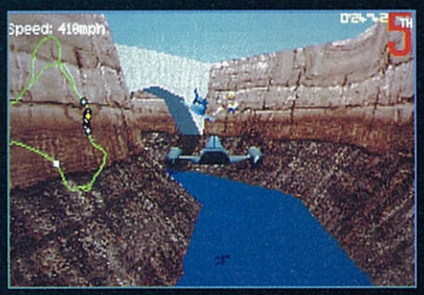
**BORDEAUX**
15, rue Condillac
Tél: 56 52 72 84

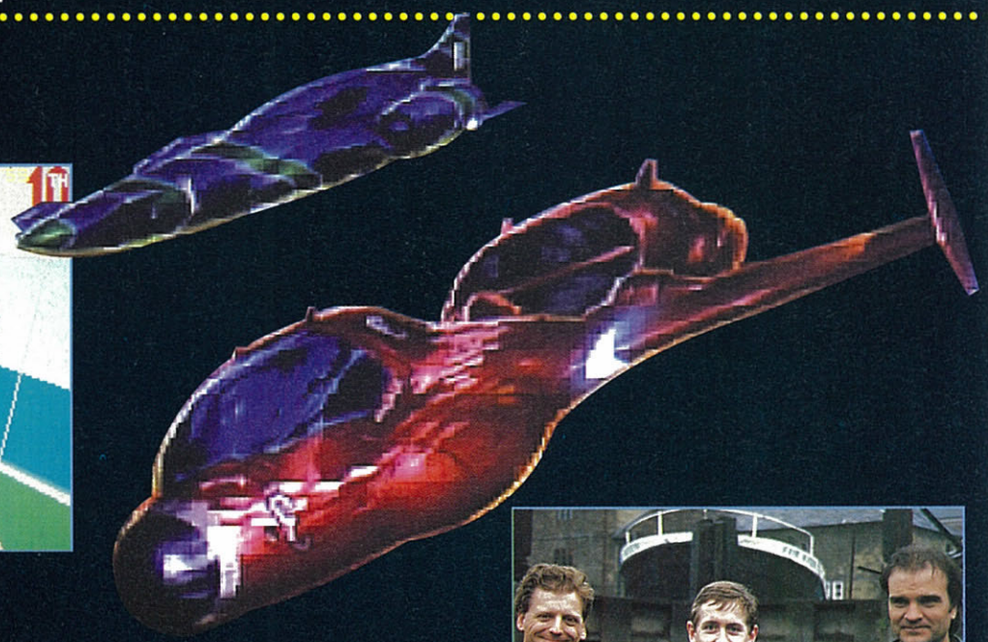
**STRASBOURG**
6, rue de Noyer
Tél: 88 22 23 21

**DOUAI**
39, rue Saint Jacques
Tél: 27 97 07 11

**VENTE PAR CORRESPONDANCE** Tél : 20 87 69 55 Fax : 20 87 69 75



PC CD-Rom

DEREK DELA FUENTE

# Slipstream





***EDITEUR :*** *Gremlin Interactive*
***SORTIE PRÉVUE :*** *Mars 95*

**L'équipe qui bosse sur Slipstream depuis un an et demi. De gauche à droite : Mark Griffith (graphiste), Ciaran Gultnieks et Ian Martin (programmeurs).**

Le mois dernier, nous vous avions présenté très rapidement quelques images de Slipstream. Une version plus avancée nous est parvenue, l'occasion de nous étendre un peu plus longtemps sur l'un des prochains jeux de Gremlin Interactive.

Slipstream est une course futuriste se déroulant dans des couloirs, sur des circuits ou dans des canyons. Les engins qui sont mis en scène n'ont rien de réaliste, ils se situent entre l'aéroglisseur, la fusée et la Formule 1. Dix véhicules s'affrontent dans une compétition qui comprend dix circuits différents. Le joueur doit s'occuper d'être le plus rapide possible, d'éviter les obstacles, tout en se battant avec ses adversaires. Vas-y que je te rentre dedans, que je te pousse dans les décors, et hop je te tire dessus, bref, les courses sont acharnées.

L'équipe qui développe Slipstream pour Gremlin Interactive n'en est pas à son coup d'essai, ils ont bossé sur des jeux un peu plus basés sur la simulation comme Fighter Bomber ou B17 Forteresse Volante. Ils étaient sans doute lassés du genre, et ont mis leur savoir-faire au service de l'action, de la rapidité, de l'arcade pure.

Du fait de la composition des circuits (tunnels, canyons, etc.), le joueur n'est pas totalement libre de se promener dans le monde de Slipstream, il doit rester dans l'enceinte des décors qui lui sont fixés. Par exemple, si un vaisseau fonce contre les parois du canyon, il explose purement et simplement. Impossible de vous évader quand vous démarrez une course : vous n'avez plus qu'à foncer jusqu'au bout le plus rapidement possible.

Les vaisseaux ont été réalisés à l'aide de 3D Studio, avec ombre de Gouraud, éclairages, matières brillantes et toute la clique.

Slipstream n'étant pas une simulation, il n'y a pas de réalisme à charger dans l'aérodynamisme des véhicules. Tout est pure fantaisie. Les vaisseaux foncent et c'est là tout ce qui compte. En cherchant à rendre le déplacement et le maniement des engins réalistes, le jeu serait sans doute devenu injouable, en tout cas beaucoup moins amusant. Contrairement à d'autres jeux de courses futuristes, comme Megarace par exemple, Slipstream n'utilise pas de décors précalculés. Tout se passe en temps réel. Le moteur du jeu est capable d'afficher plus de 70 000 polygones, avec ombres de Gouraud, par seconde. Toujours du côté des graphismes, les effets de lumière sont également calculés en temps réel. Ainsi, les vaisseaux deviennent-ils plus sombres quand ils entrent dans un tunnel, par exemple.

Il est possible de jouer à deux sur le même ordinateur, l'écran étant divisé en deux. Pas mal. De jouer à deux, trois ou quatre en connectant deux PC par câble Null-Modem ou par modem ! Ou mieux, à deux avec des ordinateurs en réseau. Après 18 mois de travail, les programmeurs sont entrés, maintenant, dans la phase de finition du jeu. Nous devrions vous offrir un test complet du jeu le mois prochain. Si tout se passe bien.

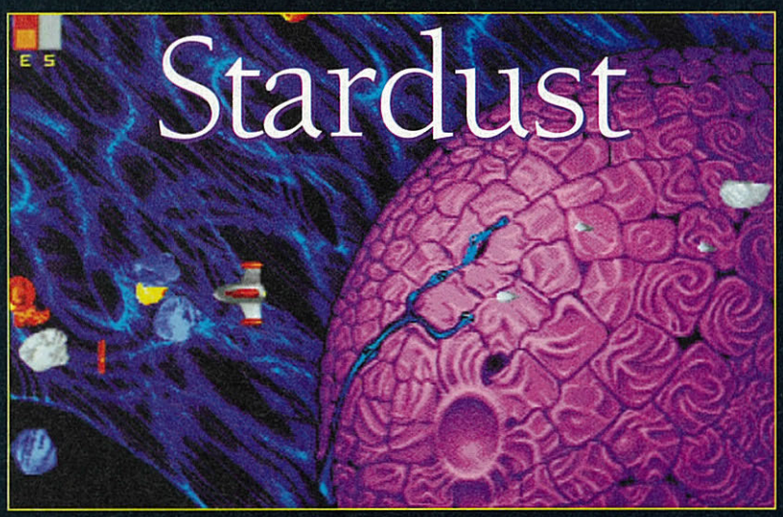





PC

LÉO DE URLEVAN

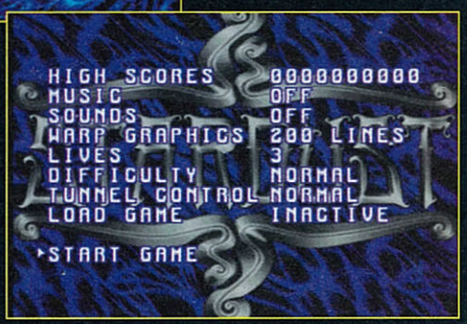
# Stardust







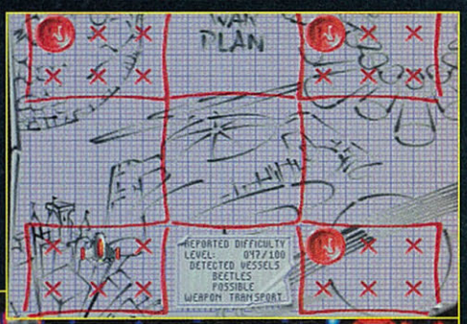
**Dans les niveaux supérieurs, vous devrez éliminer des boss. Cette espèce de chenille est particulièrement redoutable.**

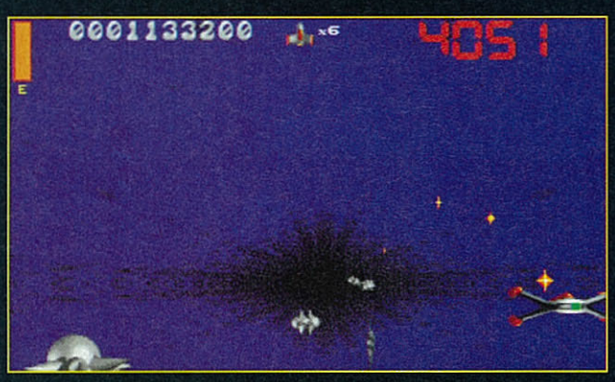



Qui n'a jamais joué de sa vie à "Astéroïds" ? Stardust en est une nouvelle mouture qui fut une petite révolution en son temps. Le principe en est fort simple : vous dirigez un vaisseau spatial avec une vue de dessus, et des météorites foncent droit sur vous. À l'aide de votre laser, vous devrez les détruire ou les esquiver en vous déplaçant. Si vous tirez sur ces corps célestes, ces derniers se scindront en deux et se diviseront encore en deux si vous tirez dessus une deuxième fois, compliquant ainsi votre tâche. Lorsque vous avez complètement annihilé un météore, celui-ci laisse un bonus vous permettant de gagner une vie, de l'énergie, et des boucliers si vous passez sur la pastille. Mais dans Stardust, il existe une autre phase de jeu : vous vous déplacez aussi dans un long tunnel, toujours en cartonnant des objets ou en les évitant habilement. Cette séquence va très très vite, et il faudra être vigilant pour passer au niveau supérieur. Ces tableaux marquent en effet une fin de niveau, au nombre de cinq, eux-mêmes divisés en sept sous-niveaux. De temps à autre, vous aurez à faire à des boss aliens : ben oui, que serait l'espace sans ces extraterrestres maléfiques ? Trois niveaux de difficulté vous seront proposés pour ne pas avoir trop de problème pour passer les premiers niveaux. Des musiques, assez rock dans l'ensemble, vous accompagneront lors de vos parties.

***DISTRIBUTEUR:***
***Silmarils :***
***(1) 60.17.15.24***
***STANDARDS :***
***PC***
***SORTIE PRÉVUE : Mars***
***DISPO : Amiga***







# *Découvrez chez Carrefour l'Encyclopédie multimédia des coupes du monde de football*




MATRA HACHETTE MULTIMEDIA




● **Revivez tous les moments inoubliables des 14 coupes du monde de football.**



● **Les plus beaux buts du monde : 85 vidéos intégrées!**




● **Stars : les portraits en images des joueurs de génie (carrières, performances).**

*Avec Carrefour je positive!*



PC

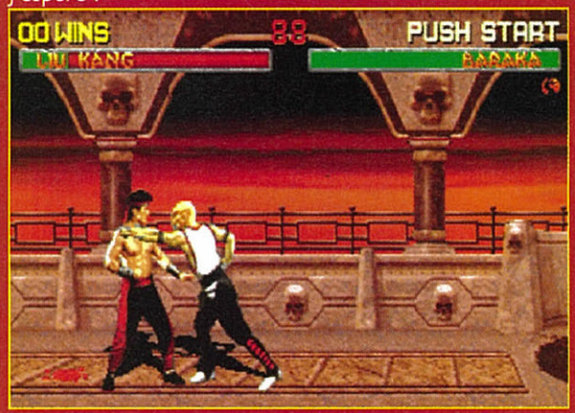
SEB, L'AMI DES ENFANTS

# Mortal Kombat 2

Les sanglantes bastons de Mortal Kombat ne sont pas terminées, loin de là ! Cette suite est encore plus meurtrière que son prédécesseur : plus de sang, plus de violence et plus d'adversaires à éclater.

Pour ce qui est du scénario, laissez tomber. Il y a un vague prétexte qui tente de justifier les duels atroces qui se déroulent dans Mortal Kombat, mais la trame en est si insignifiante, que nous l'oublierons. Là n'est pas la question. Dans Mortal Kombat 2, on veut se battre, on veut taper, donner des coups de poing, des coups de boule, assommer ses adversaires et les achever avec les "fatalités".

Le graphisme sur PC est très joli, très fidèle à la version arcade, mais, pour l'instant, puisqu'il s'agit d'une preview, l'action n'est pas parfaitement fluide et le jeu pas suffisamment maniable. La version devrait être améliorée. J'espère !








*EDITEUR : Probe • DISTRIBUTEUR : Acclaim*
*TÉL : • (1) 49.53.00.04 • SORTIE PRÉVUE : Avril 1995*

PC

LEO

# Dominius





Le titre est assez éloquent pour présager d'un scénario axé sur la suprématie. Si mes souvenirs sont bons, c'est le verbe "gouverner" à la première personne du singulier en latin. Ou bien c'est la déclinaison du mot "maître" quand il est sujet. Sais plus, c'est bien loin... Et puis, pour ce que ça sert, aurait dit Coluche. C'est vrai quoi, j'ai beau avoir voyagé dans plein de pays, pas une fois je n'ai parlé latin. Dans "Dominus", vous êtes détenteur d'une petite contrée dont la proximité avec les terres d'autres seigneurs plonge le pays où vous habitez dans des guerres fratricides. Car dans le quartier, ils sont pas du genre parlementaire, voyez. Dès le début de la partie, des hordes de monstres attaquent votre château de toutes parts. Il faut agir vite et bien. Sous votre commandement, quatre généraux avec, sous leurs ordres, une trentaine de monstres. Envoyez-les donc faire le ménage, histoire de bouter l'agresseur hors de votre royaume. Pour assister vos troupes dans les combats, vous pourrez user de votre magie, qui tient une place très importante dans ce soft. En effet, les sorts se construisent avec des ingrédients plus ou moins nombreux, et c'est vous qui êtes derrière la marmite. Bien entendu, plus vous disposez d'ingrédients, plus nombreux seront vos sorts. Les options dont vous disposez sont vraiment très nombreuses. Par exemple, lorsque vous faites un prisonnier, vous pouvez aller le cuisiner tranquillement dans les geôles de votre château. Ensuite, si vous jugez qu'il a eu son content de gnons, vous pourrez en faire un combattant des plus fidèles en le mixant avec une de vos créatures. C'est peut-être pas facile à admettre, mais il y a quelque chose de surnaturel dans ce foutu royaume du Danemark. Enfin, le Danemark est un exemple. De cette façon, vous aurez des combattants de premier choix. Vous pourrez aussi dédier l'une ou l'autre de vos armées à la construction de pièges autour du château. La représentation de vos terrains se fait de plusieurs façons : vous avez une vue générale de l'ensemble de vos territoires divisés en de nombreuses cases, sur lesquelles vous pouvez cliquer pour avoir une représentation précise du lieu de combats. Et si vous êtes complètement mirot ou soucieux de voir plein de détails à l'écran, vous pouvez zoomer pour bien voir les monstres qui s'y déplacent. Ils sont vraiment très nombreux : chacun de vos généraux a ses propres monstres, et dans une armée, ils sont de trois ou quatre types différents : scorpion, goules, nombreuses créatures mystérieuses qui ont l'habitude de hanter les fanas de jeux de rôles. La visualisation des sorts est elle aussi assez jolie car chaque sort est animé ; et de surcroît, ils sont très nombreux. Espérons simplement que la version finale sera assez bien réalisée pour éviter que l'écran de jeu ne soit trop saccadé à cause de la grandeur des endroits que l'on peut trouver dans ce jeu.

*EDITEUR : US Gold • TEL : (1) 41.06.96.70. • DISPO : Mars*



VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE



# Micro PC

PC MICRO Garantie 5 ans

147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

## Configurations PC EXCEL Multimédia

### 486 DX 40

4 Mo RAM 70 ns
Lecteur 3" 1/2
Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul
Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28
Clavier Français 102 T
Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse
Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD
Interface Midi Roland
Log MultiMédias
100% Compatible

**6690**

### 486 DXII 66/80

4 Mo RAM 70 ns
Lecteur 3" 1/2
Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul
Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28
Clavier Français 102 T
Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse
Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD
Interface Midi Roland
Log MultiMédias
100% Compatible

VL Bus 7490 / 7890
PCI Bus 7890 / 8290

### 486 DX4 100

4 Mo RAM 70 ns
Lecteur 3" 1/2
Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul
Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28
Clavier Français 102 T
Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse
Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD
Interface Midi Roland
Log MultiMédias
100% Compatible

VL Bus 8290
PCI Bus 8690

### Pentium 66/90/100

8 Mo RAM 72 broches 32 bits
Carte SVGA S3 64bits 1Mo ext
Lecteur 3" 1/2
Cache 512 Ko
Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28+Port Joystick
Clavier Français 102 T
Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse
Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD
Interface Midi Roland
Log MultiMédias
100% Compatible

10950 / 12250 / 12750

### Options

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 Mo Supplémentaires | +1200 | PC sans CD-ROM | -750 |
| Ecran SVGA 15" MPRII low Rad | +1000 | PC livré en Fast IDE et Fast Vesa | +300 |
| Dos 6.2 + Windows 3.11 | +690 | Expandeur Général MIDI Korg | +820 |
| Boîtier Moyen/Grand Tour 250W | 300 / 490 | CD-ROM 4 Vitesses | +800 |

### 486 DX4 100 LIGHT

4 Mo RAM 70 ns
Lecteur 3" 1/2
Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul
Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28
Clavier Français 102 T
Disque Dur 540 Mo

VL Bus 6690
PCI Bus 7090

### 486 DXII 66/80 LIGHT

4 Mo RAM 70 ns
Lecteur 3" 1/2
Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul
Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28
Clavier Français 102 T
Disque Dur 420 Mo

VL Bus 5790 / 6190
PCI Bus 6290 / 6590

*Payez tout en 10 Fois*
Sous réserve Acceptation du Crédit

### Accessoires

| | |
|---|---|
| MAXI SOUND DSP 16 + KORG WAVE + UPGRADE | 1490 |
| Carte SBlaster 16 | 690 |
| Audio Excel DSP 16 | 790 |
| SBlaster 16 ASP Multi CD | 1189 |
| Korg Général Midi | 825 |
| SBlaster AWE 32 | 1785 |
| Panasonic DVitesse CR 562 | 950 |
| Kit CD Panasonic + 2 jeux (Dragon Lore+Armored Fist) | 1290 |
| Lecteur CD-Rom 4 Vitesses TEAC | 1490 |
| Kit CD-Rom 4 Speeds TEAC + 2 jeux CD | 2290 |
| Disque Dur 420 Mo | 1340 |
| Disque Dur 540 Mo | 1590 |
| Dos 6.22+Windows 3.11 | 690 |
| Trustmaster MKII | 549 |
| 1 Mo | 275 |
| 4 Mo | 1100 |
| 8 Mo | 2249 |
| 1Mo Acc Vesa | 490 |
| 1Mo Acc Vesa 16,7 MCoul | 590 |
| Cirrus 5428 1Mo ext 2Mo | 690 |
| ET4000 W32 i VLB | 849 |
| ET4000 W32 i PCI | 899 |
| Spider 64Bits 1Mo ext 4Mo VLB | 1490 |
| Spider 64Bits 1Mo ext 4Mo PCI | 1890 |
| 486 DX2 66 VLB* | 1649 |
| 486 DX2 80 VLB* | 1990 |
| 486 DX4 100 VLB* | 2490 |
| Pentium 66 PCI* | 4290 |
| Pentium 90 PCI* | 5790 |
| Pentium 100 PCI* | 6290 |
| CD-Rom Panasonic 2 Vitesses + Carte Son DSP 16 | 1490 |
| 2 HP 25 W Stéréo | 249 |
| 2 HP 80 W Stéréo | 399 |

Carte Mère +CPU + 256 Ko Cache

PC Livrés avec Souris 2 HP Tapis Souris Joystick et 50 Mo Jeux

FRAIS DE PORT : 80 F/ACCESSOIRE

### Jeux CD-Rom

| | | | |
|---|---|---|---|
| Alone in the Dark 3 | 344 | Little big Adventure | 329 |
| Armored-Fist | 289 | Magic Carpet | 299 |
| Commanche | 334 | Megarace | 184 |
| Creature Shock | 329 | Mortal Kombat 2 | NC |
| CyberDreams | 319 | Myst | 404 |
| Cyclemania | 299 | NHL Hockey 95 | 310 |
| Dark Force | 274 | Novastorm | 279 |
| DarkSun 2 | 329 | PGA 486 Tour Golf | 330 |
| Dragon Lore | 304 | Police Quest 4 | 314 |
| Dungeon Hack | 334 | Quarantine | 296 |
| Dune + The 7th Guest | 254 | Ravenloft | 314 |
| Ecstatica | 367 | Sam&Max Hit the road VF | 354 |
| Fifa International Soccer | 299 | Simcity Enhanced 2000 | NC |
| Heimdall 2 | 274 | Super Karts | 324 |
| Inca 2-Wiracocha | 294 | Syndicate 2 | 289 |
| Inferno | 304 | The 11th Hour | NC |
| King's Quest 7 | 319 | Theme Park | 364 |
| King's Quest Collec 1-6 | 329 | Under a Killing Moon | 399 |
| Kyrandia 3 | 329 | WarCraft | 309 |
| Lands of Lore | 334 | Who shot J. Rock | 314 |

**Transformation** 386 en 486

Nous contacter Pour Rendez-Vous

Livraison sous 48 H *** Frais de Port PC Province +320F Accessoire + 80 F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code Postal:.....
Ville:.....
Téléphone:.....

| Désignation | Prix TTC |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Frais de port PC Province :+320F Accessoire:+80F | |

☐ Normal * : +20 F
☐ Collissimo* : +29 F
☐ Mandat Postal
☐ Chèque **
Signature Obligatoire

* frais de port à prévoir par jeu ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE *** dans la limite des stocks disponible



PC CD

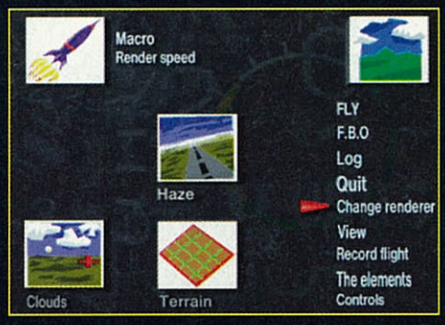
Moulinex

# Flight Unlimited



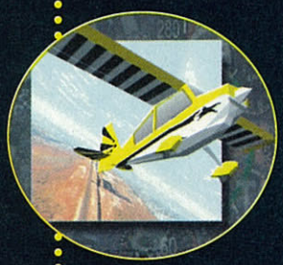







**EDITEUR :** *Looking Glass Technologies*
**DISTRIBUTEUR :** *Ubi Soft*
**TÉLÉPHONE :** *(1) 48.18.50.00*
**SORTIE PRÉVUE :** *Mars*



Eh bien, tout vient à point à qui sait attendre. Je parle de date, bien sûr, mais aussi de rafraîchissement d'écran. Indéniablement, Flight Unltd s'annonce comme la plus belle simulation de vol sur micro jamais réalisée, mais il est clair qu'il faudra disposer d'une machine très très très rapide pour en profiter. Cela dit, il est vrai que la préversion testée n'était pas encore complètement compilée, mais de l'aveu même des programmeurs de Looking Glass, il ne faudra compter sur la version finale qu'avec une optimisation de la vitesse de l'ordre de 10 %. Bon, j'arrête ici de tirer des plans sur la comète et de donner un avis technique sur un jeu qui n'est pas encore sorti, sinon autant faire le test, et justement, nous sommes ici sur les pages de previews. Or donc, FU, simulateur de voltige aérienne prenant en compte l'aspect aérodynamique du vol, est beau à mourir de bonheur. Le choix des appareils et des figures acrobatiques ainsi que celui de la zone de vol, se fait en 3D, en se déplaçant, comme dans Ultima Underworld, dans les locaux du club de voltige aérienne. Une fois en l'air, on est saisi par la qualité du graphisme. Rien à voir avec les addendas pour FS5 qui pixellisent dès qu'on s'approche de trop près du plancher des vaches. Ici, on évolue véritablement dans un univers 3D digne de VistaPRO. Le son est vraiment excellent, et en planeur, on entend même le vent ! C'est – je radote – beau beau beau beau beau. À noter que la version définitive bénéficiera d'une traduction française intégrale. On est pressé de voir ça.



L'équipe de développement de Looking Glass Technologies.








# SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Tous les jeux et accessoires PC en 24/48h

VENTE PAR CORRESPONDANCE ⇒ COMMANDEZ EN DIRECT :

**TÉLÉPHONE**
(16-1) 48 87 99 99

CB acceptée

**MINITEL**
3615 Club Games

**COURRIER**
Bon de commande Express

CLUB GAMES
LE RENARD DU JEU VIDEO
☎ (16-1) 48 87 99 99
Du lundi au samedi 10/19h30

## PC DISQUETTES

| | | | |
|---|---|---|---|
| AL QUADIM vf | 329 F | OUT POST vf | 299 F |
| ARMORED FIST vf | 329 F | PACIFIC STRIKE | 289 F |
| BATTLE ISLE 2 vf | 329 F | POWER DRIVE | 299 F |
| CANNON FODDER 2 | 299 F | QUARANTINE vf | 329 F |
| COLONIZATION vf | 329 F | RISE OF THE ROBOT svgo | 339 F |
| COMMANCHE vf | 349 F | RISE OF THE TRIAD | 99 F |
| DAWN PATROL vf | 369 F | ROBINSON REQUIEM vf | 279 F |
| DELTA V vf | 319 F | SETTLERS vf | 399 F |
| DOOM 2 | 319 F | SIM CITY 2000 vf | 269 F |
| ECSTATICA vf | 349 F | SUPERKART vf | 329 F |
| ERETIC | 79 F | SYSTEM SHOCK | 299 F |
| F1 GRAND PRIX | 249 F | THEME PARK vf | 329 F |
| FIFA SOCCER vf | 279 F | TRANSPORT TYCOON vf | 329 F |
| FLIGHT SIMULATOR 5 vf | 399 F | TIE FIGHTER vf | 329 F |
| LODE RUNNER vf | 299 F | ULTIMA 8 vf | 369 F |
| NASCAR RACING | 329 F | WARCRAFT vf | 349 F |

+ de 200 jeux en stock : téléphonez-nous !

## PC CD-ROM

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7th GUEST + DUNE | 389 F | KYRANDIA 3 vf | 349 F |
| ACE OF THE DEEP vf | 349 F | LANDS OF LORE 2 vf | Tél. |
| AL QUADIM vf | 349 F | LARRY COLLECTION | 329 F |
| ALONE IN THE DARK 3 vf | 389 F | LOST EDEN | TÉL. |
| ARMORED FIST vf | 369 F | MASTER OF MAGIC | Tél. |
| BATTLE ISLE 2 vf | 379 F | MYST nf | 399 F |
| BIO FORGE | Tél. | NASCAR RACING | 349 F |
| COLONIZATION vf | 349 F | NOVASTORM | 299 F |
| COMMANDER BLOOD | Tél. | OUTPOST vf | 329 F |
| CYBERIA vf | 399 F | PRIVATEER + STRIKE COM. | 349 F |
| CYCLEMANIA nf | 299 F | REBEL ASSAULT vf | 369 F |
| CREATURE SHOCK | 369 F | RISE OF THE ROBOT | 369 F |
| DESCENT | Tél. | SAM & MAX vf | 369 F |
| DOOM 2 vf | 389 F | SPACE QUEST SAGA | 349 F |
| DAWN PATROL vf | 369 F | SIM CITY 2000 vf | 349 F |
| ECSTATICA | 299 F | STONE KEEP | TÉL. |
| FALCON GOLD | 329 F | TORNADO | 369 F |
| F1 GRAND PRIX | 269 F | THEME PARK vf | 369 F |
| FIFA SOCCER | 299 F | TRANSPORT TYCCOON vf | 329 F |
| HELL | 449 F | ULTIMA 8 vf | 399 F |
| ITO | 369 F | WARCRAFT vf | 349 F |
| KING QUEST SAGA | 349 F | WINGS OF GLORY vf | 369 F |
| KLIK & PLAY | 369 F | X WING COLLECTOR nf | 349 F |

+ de 1500 jeux en stock : téléphonez-nous !

## CD X

| | | |
|---|---|---|
| BEST OF VIVID | 249 F | [ Les CD X sont réservés aux adultes et envoyés sous plis discrets ] |
| DANGEROUS BLONDE | 249 F | |
| SUPER STAR OF PORN | 249 F | |
| SEDUCTION | 249 F | |
| TASTE OF EROTICA | 99 F | |
| THE LEGEND OF KAMASUTRA | 249 F | |
| VIRTUAL VIXEN | 349 F | CD interactif |
| VIRTUALY YOURS | 349 F | CD interactif |



Sam Botte : 490 F
Après Virtual Escort, découvrez Sam Botte, le deuxième CD X français interactif !

plus de 1000 CD X en stock, téléphonez-nous

## STONE KEEP vf

TEL

CD



Le plus incroyable des jeux de rôle jamais conçu. Des milliers de monstres aux animations incroyables le tout dans une ambiance graphique et sonore extraordinaire.

## BIO FORGE vf

TEL

CD



Le dernier chef d'oeuvre d'Origin est enfin arrivé. Graphisme et animation fabuleuses. A posséder absolument.

## LBA vf

379F

CD



Imaginez un jeu d'aventure à la Zelda, mais réalisé en images de synthèse Super VGA. Réflexion, combat et arcades font de ce jeu un must incontournable.

## WING COMMANDER 3 vf

379F

CD



La simulation spatiale la plus attendue de l'année. 4 millions de Dollars de conception pour ce jeu exceptionnel. 4 CD ROM. 8 Mo de mémoire obligatoire.



## Vendez vos anciens jeux CD ROM

**Nous rachetons TOUS les jeux en CD ROM cash ou par bon d'achat**

## VIRTUAL ESCORT

449F

CD




Le premier soft de charme intégralement en français. Imaginez : un coup de téléphone et elles sont là. Offertes à vos fantaisies. Réservé aux adultes.

## DARK FORCE

349F

CD




Un jeu Lucas Art inspiré de la guerre des étoiles dans lequel vous jouez le rôle d'un agent des forces rebelles infiltré au sein de l'empire. Décors en 3D à la Doom.

## MEGA PROMO !

- UNDER THE KILLING MOON (VF) ... 369 F
- DRAGON LORE (VF) ... 329 F
- LBA (VF) ... 369 F
- MAGIC CARPET (VF) ... 379 F
- KING QUEST 7 (VF) ... 369 F
- CREATURE SHOCK (VF) ... 369 F
- US NAVY FIGHTER (VF) ... 379 F

## NEWS A VENIR !

TELEPHONEZ NOUS

- ABSOLUTE ZERO
- BIO FORGE
- DUNGEON MASTER II
- DESCENT
- BUREAU 13
- LOST EDEN
- G NOME
- SPACE QUEST 6
- STAR TREK NEXT GEN.
- 11 TH HOURS
- STAR GATE
- SUPER STREET FIGHTER 2
- FLIGHT UNLIMITED
- LAND OF LORE 2
- IRON ASSAULT
- LAST DINASTY
- COMMAND & CONQUIER
- EARTH SIEGE

## ENCEINTES



2X25W 590F

Profitezdu son multimédia grâce à ces enceintes d'une qualité exceptionnelles. Frais de port : 49 F

990F 2X50W

## CARTE SONORE

**MAXI SOUND HP16**

Carte sonore Stéréo 16bit compatible 100% SoundBlaster avec triple interface CD ROM (Mitsumi, Panasonic, Sony) + interface MIDI pour connexion directe avec la Korg Wave. **790 F**

**MAXISOUND + KORG = 1580 F**




990F

Carte General MIDI KorgWave : la Rolls des cartes.

## KIT CD ROM

**MAXI SOUND CD 16**
Lecteur Panasonic CR 562 B

**MAXI SOUND HP 16**
3 jeux :
- Dragon Lore
- Armored Fist
- Rebel Assault




790F

## MANETTES TRUSTMASTER



FLYSTICK NORMAL : 590 F
FLYSTICK PRO : 990 F
FLYSTICK F16 : 1090 F
LES PLUS SOLIDES DU MONDE !

## LE VOLANT T1

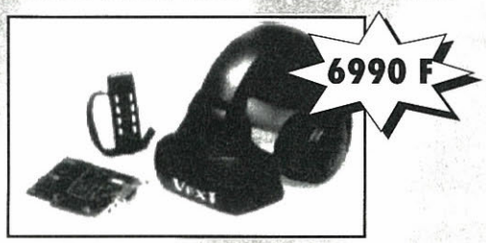


SENSATIONS EXCEPTIONNELLES GARANTIES !

TARIFS :
Seul : 1120 F
Avec IndyCar : 1170 F
Avec F1 GP : 1260 F
Avec Nascar : 1420 F
frais de port : 49F

## INCROYABLE : CASQUE VIRTUEL VFX 1

On l'attendait pour l'an 2000 : il sera chez-vous demain.
Compatible avec tous les jeux et plus particulièrement avec : DOOM 2, MAGIC CARPET, INFERNO, FLIGHT UNLIMITED




**BON DE COMMANDE EXPRESS** : à envoyer à **CLUB GAMES**, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris — JST0395

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Tél. : ..... **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F**

| NOMS | MACHINE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT JEUX : 29 F - CONSOLES/MATÉRIEL : 60 F | | |
| TOTAL | | |

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

**REGLEMENT :** ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ / _ _

Signature :
(Parents pour mineurs)

**SDMH CONSEIL**, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks *Règlement sur démande écrite (Minitel : 2,19 F)

# Guide

Voici un récapitulatif de tous les jeux

## ALIEN LOGIC

TEST Page 88 PC CD-ROM



AVENTURE-ARCADE

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
TELEPHONE : (16) 99.79.66.48
NOTICE : ANGLAIS, 1 JOUEUR, 486 À 25 MHZ ET 8 MO DE RAM, DISPO SUR PC CD

TECHNIQUE 50 INTERET 71

**CONCLUSION**
Un soft qui aurait pu en intéresser plus d'un, mais dont la réalisation finale est plus que douteuse.

**UP**
- Des décors tout mignons.
- La variété des monstres qui sont de toute beauté.
- Le mélange futur-médiéval.

**DOWN**
- Une installation merdique.
- Trop lent et trop rapide selon les phases de jeu.

## BODY COUNT

TEST Page 89 PC CD-ROM



ARCADE-ACTION

EDITEUR : CAPSTONE
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TEL : (1) 41.06.96.70

TECHNIQUE 45 INTERET 45

**CONCLUSION**
Rien de bien probant pour ce jeu. On ne peut pas parler de son originalité sans avoir la nausée.

## DARK FORCES

TEST Page 62 PC CD



ARCADE/AVENTURE

EDITEUR : LUCASARTS
TELEPHONE : (1) 48.18.50.00
NBR DE JOUEURS : 1; NOTICE : VF ; TESTÉ SUR : 486DX2 66 ; CONFIG. MINI : 386DX33 ; PRÉVU EN VERSION RÉSEAU

TECHNIQUE 93 INTERET 93

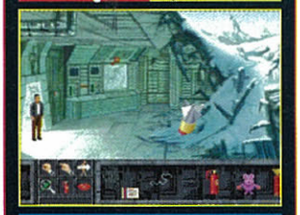
**CONCLUSION**
Scénario béton, qualité technique et originalité. Un vrai jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte.

**UP**
- L'animation
- Le scénario
- La durée de vie
- La musique et les bruitages tirés du film
- Voix en français

**DOWN**
- Pas de jeu multi-joueur
- Impossible de sauver au milieu d'un niveau
- Les scènes cinématiques moyennes

## GUILTY

TEST Page 74 PC, PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : LORIDIM
TEL : (1) 47.51.38.38.
NOTICE : VF, 1 JOUEUR, CONFIG : 486 AVEC AU MOINS 4 MO (CONSEILLÉ) ET CD DOUBLE VITESSE.

TECHNIQUE 80 INTERET 90

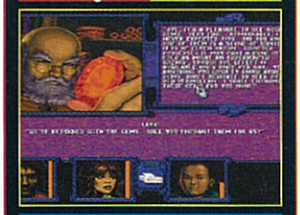
**CONCLUSION**
Une avalanche de bons jeux d'aventure est à noter ces temps-ci : avec Discworld, les développeurs ont privilégié l'humour. Souhaitons que cela continue le plus longtemps possible. Mais faut pas rêver...

**UP**
- Humour omniprésent
- Jolies séquences intermédiaires
- Deux aventures disponibles

**DOWN**
- Un peu facile pour les joueurs confirmés.

## MENZOBERRANZAN

TEST Page 96 PC



JEU DE ROLE

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
TÉLÉPHONE : (16) 99.79.66.48
NOTICE : ANGLAIS, 1 JOUEUR
486/33 MHZ AVEC 4 MO DE RAM RECOMMANDÉ.

TECHNIQUE 70 INTERET 75

**CONCLUSION**
SSI devrait savoir qu'on l'attend au tournant pour le moindre détail. L'aventure est très prenante et dotée d'une durée de vie conséquente.

**UP**
- Le scénario intéressant.
- Le graphisme des personnages magnifique.
- La durée de vie conséquente.

**DOWN**
- Textures et moteur 3D pas déments.
- Quelques soucis d'ergonomie.

## NCAA BASKETBALL

TEST Page 86 PC



SIMULATION SPORTIVE

EDITEUR : BETHESDA SOFTWORKS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00
NOTICE VF, 1 OU 2 JOUEURS, CONFIG MINI. 386 DX, 2 MO DE RAM, TESTÉ SUR DX2 66

TECHNIQUE 75 INTERET 75

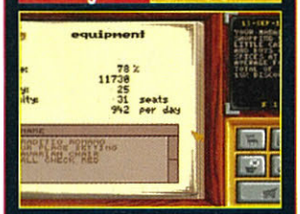
**CONCLUSION**
NCAA est un bon jeu recréant bien l'ambiance d'un match de basket, mais qui aurait mérité une présentation et une jouabilité plus soignées.

**UP**
- Jouer à deux simultanément.
- L'ambiance
- La vitesse d'animation
- Les bruitages

**DOWN**
- Un concept de jeu un peu confus
- Un graphisme malheureux

## PIZZA TYCOON

TEST Page 100 PC




GESTION LOUFDINGUE

EDITEUR : MICROPROSE
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00
NOTICE : VF, 1 À 8 JOUEURS, CONFIGURATION RECOMMANDÉE 386 DX AVEC 4 MO DE RAM.

TECHNIQUE 70 INTERET 88

**CONCLUSION**
Après y avoir joué, on est fin prêt à monter sa chaîne de pizzerias. La complexité de la simulation va rebuter le joueur occasionnel.

**UP**
- Une idée originale, une réalisation très drôle.
- Des phases de jeu très variées.
- Durée de vie.

**DOWN**
- Complexe pour le novice.
- Graphisme des personnages répétitif.
- Plans des villes pas conformes à la réalité.

## THE BIG RED ADVENTURE

TEST Page 115 PC




AVENTURE/ÉDUCATIF

EDITEUR : DYNABITE
DISTRIBUTEUR : CORE DESIGN
TÉL : (19) 44.13.32.29.77.97. (ANGLETERRE)
NOTICE : FRANÇAIS, NBRE DE JOUEURS : 1, 486 AVEC 4 MO ET 60 MO SUR DISQUE DUR POUR UNE INSTALLATION COMPLETE + SVGA. DISPONIBLE.

TECHNIQUE 45 INTERET 65

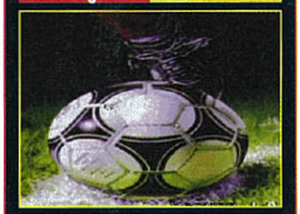
**CONCLUSION**
Une réalisation et un scénario catastrophiques pour un jeu qui aurait pu être sympatique.

**UP**
- Graphisme très mignon en SVGA.

**DOWN**
- Incohérences, bugs.
- Tout n'a pas été traduit.

## CARTON ROUGE

TEST Page 114 PC CD-ROM



MANAGEMENT DE FOOT

EDITEUR : ASCON
DISTRIBUTEUR : SILMARILS
TÉLÉPHONE : 60 17 15 24
NOTICE : VF
PC CONFIG MINIMUM : 386DX, 4MO DE RAM

TECHNIQUE 50 INTERET 80

**CONCLUSION**
Un logiciel passionnant, pourvu que l'on n'accorde pas trop d'importance aux séquences animées qui sont sensées représenter le déroulement du match.

**UP**
- L'exhaustivité des options présentes.

**DOWN**
- Les scènes de match ratées.

## DESCENT

TEST Page 80 PC



ACTION 3D

EDITEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : 48 18 50 00
CONFIG MINIMUM : 386DX 33, 4MO DE RAM

TECHNIQUE 92 INTERET 87

**CONCLUSION**
Jeu d'arcade très envoûtant, bien qu'assez complexe, Descent bénéficie d'une finition, d'un réalisme à toute épreuve.

**UP**
- Une liberté de mouvement fantastique.
- L'automap 3D intégré.
- Luminosité et bruitages excellents.

**DOWN**
- Ce n'est pas extraordinairement beau.
- Prise en main délicate.

# d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

## HERETIC

TEST Page 90 PC



SHOOT'EM UP 3D

EDITEUR : ID SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : ID SOFTWARE
TÉLÉPHONE : 05 90 86 12
NOTICE : VO, JUSQU'À 4 JOUEURS (RÉSEAU LOCAL, MODEM, RS232)
PRÉVU SUR : PC CDROM
CONFIGURATION MINIMUM : 486SX, 4MO DE RAM

TECHNIQUE 92 INTERET 91

**CONCLUSION**
Un des meilleurs jeux d'action pure disponible sur PC, qui risque cependant peut-être de souffrir un peu de sa sortie simultanée à celle de Dark Forces.

**UP**
- Le graphisme somptueux.
- La finition.
- Mouvements de tête, vol, sauts...

**DOWN**
- Manque de profondeur du scénario.

## IRON ASSAULT

TEST Page 98 PC CD-ROM



ACTION/STRATÉGIE

EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : 53 68 10 10
NOTICE : VF. CONFIG. RECOMMANDÉE : 486DX2/66 AVEC 8 MO DE RAM ET UN LECTEUR DE CD-ROM DOUBLE VITESSE.

TECHNIQUE 60 INTERET 55

**CONCLUSION**
Iron Assault est très moyennement réalisé et ne doit sa survie qu'à une option de jeux à deux.

**UP**
- Séquences vidéo plus originales que des anims 3DStudio

**DOWN**
- La 3D ne fait pas le poids
- Pas d'ambiance
- La musique est pompée sur Star War
- Les voix sont à mourir de rire

## CARTON ROUGE

TEST P. 114 AMIGA 1200



MANAGEMENT DE FOOT

EDITEUR : ASCON
DISTRIBUTEUR : SILMARILS
TÉLÉPHONE : 60 17 15 24
NOTICE : VF
PC CONFIG MINIMUM : 386DX, 4MO DE RAM

TECHNIQUE 60 INTERET 80

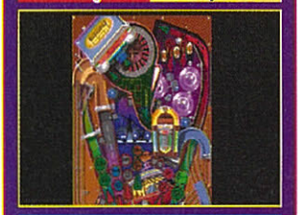
**CONCLUSION**
Un logiciel passionnant, pourvu que l'on n'accorde pas trop d'importance aux séquences animées qui sont sensées représenter le déroulement du match.

**UP**
- L'exhaustivité des options présentes.

**DOWN**
- Les scènes de match ratées.

## PINBALL ILLUSIONS

TEST Page 84 A1200/A4000



FLIPPER

EDITEUR : DIGITAL ILLUSIONS / 21ST CENTURY ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TÉLÉPHONE : 41 06 96 70
NOTICE : VF, 8 JOUEURS,
PRÉVU SUR PC

TECHNIQUE 92 INTERET 90

**CONCLUSION**
Pour trouver mieux que Pinball Illusions, il ne vous reste qu'une seule alternative : acheter un vrai flip !

**UP**
- L'animation est parfaite.
- Le graphisme AGA.
- Enfin le multi-billes !

**DOWN**
- Seulement trois flippers !

## SKELETON KREW

TEST Page 111 A1200/CD32




SHOOT'EM UP

EDITEUR : CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : 48 18 50 00
NOTICE VF, 2 JOUEURS
PRÉVU SUR : MEGADRIVE

TECHNIQUE 65 INTERET 75
CD32 : 72 CD32 : 80

**CONCLUSION**
Un shoot'em up classique, divertissant mais guère exceptionnel.

**UP**
- 325 morts à la seconde !
- l'immensité des niveaux.
- Le mode deux joueurs.

**DOWN**
- Pas d'installation sur HD !
- Bande sonore minimale.
- Les ralentissements de l'animation.

## PSYCHO PINBALL

TEST Page 118 PC et CD-ROM




AVENTURE

EDITEUR : CODEMASTERS
TEL : (16) 72 02 59 17
NOTICE : ANGLAIS, 1 À 4 JOUEURS.

TECHNIQUE 88 INTERET 85

**CONCLUSION**
Si vous êtes un fana de flipper sur ordinateur, oubliez tout le reste; c'est celui-là le meilleur.

**UP**
- Scrolling avec la multiballe
- Passage pour passer d'un flip à l'autre

**DOWN**
- "Abyss" est un peu simple.

## SUPERKARTS

TEST Page 108 PC CD-ROM



ARCADE/SIMULATION

EDITEUR : MANICS MEDIA
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : (1) 53 68 10 10
NOTICE VF, 1 À 2 JOUEURS, CONFIG. MINI : 386 DX 40,
TESTÉ SUR 486DX2 66

TECHNIQUE 85 INTERET 90

**CONCLUSION**
Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça ne manque pas de fun. Quand en plus c'est un minimum réaliste, on ne peut qu'apprécier.

**UP**
- Le nombre de parcours
- L'excellente jouabilité
- Deux joueurs sur le même écran

**DOWN**
- Les sons stridents sont agaçants
- La version multi-joueurs a disparu.
- Les accès CD

## THEME PARK

TEST Page 70 3DO



SIMULATION ÉCONOMIQUE

EDITEUR : BULLFROG
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉLÉPHONE : 72 17 07 83
NOTICE VO
DISPO SUR PC, PC CDROM, A1200

TECHNIQUE 80 INTERET 90

**CONCLUSION**
Si vous aimez les jeux de réflexion dont la difficulté est plutôt corsée, Theme Park se doit d'être votre prochain achat sur 3DO.

**UP**
- Intro et séquences 3D.
- Variété des options.

**DOWN**
- Musiques pas inoubliables.
- Des incohérences.
- Vraiment très dur !

3615 JOYSTICK
DIALOGUE EN DIRECT
SOLUCES
NEWS
CONCOURS
TRIBUNES

# PETITES ANNONCES

**10, rue Thierry Le Luron**
**92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX**

## 3DO

### Contact

Dép. 75 Cherche hits à petits prix sur 3DO, sur Paris uniquement. Tel à Alexis au 42 27 16 90.

### Vente

Dép. 49 Vends jeux 3DO : Street Fighter 2 Turbo, Samuraï Shodown, Need for Speed, Road Rash : 250 Frs le jeu. Tel au 41 68 32 24 à Rodolphe.

Dép.57 Vends console 3DO FZ-1 Pal + 5 jeux : 3000 Frs à débattre. Tel au 87 09 83 97.

Dép. 73 Vends ou échange nbx jeux 3DO, possède Demolition Man, Road Rash, Ultraman, CNB, Total Eclipse, Guardian War, Golf...). Tel au 79 33 78 65 à Cyril, laisser message si absent.

Dép. 75 Vends 3DO Pal (septembre 94) avec Total Eclipse, Rebel Assault, Demolition Man, John Madden Football et 10 CD démos : 2700 Frs. Tel à Loiseau Fabien après 18 h au 42 23 63 70.

Dép. 92 Vends, échange, achète news et oldies 3DO, achète Shock Wave 150 Frs maxi, vends Rebel Assault 250 Frs... cherche contacts 3DO dans le 75/92/78. Tel à David au 47 95 00 36 après 20 h.

## Amiga

### Achat

Dép. 83 Achète jeu original Abandonned Place III pour Amiga. Tel au 94 67 44 13 ou Guy Baroni 1328 Avenue de Montferrat 83300 Draguignan.

### Contact

Dép. 1 Echange news sur Amiga, réponse assurée, achat et vente possible. Marc Perrot 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép. 3 Cherche contacts sérieux sur A1200, possède news, réponse assurée. Rioux Philippe 17 Rue Jean Billaud 03100 Montluçon ou tel au 70 29 21 48 HR.

Dép. 6 Recherche sur Amiga jeux de management de foot italien et espagnol. Aghazarian Mike Lot La Fuont 290 Route de Grasse 06220 Vallauris.

Dép. 26 Echange, vends news sur A1200/500/600. Antoine au 75 53 31 68 ou écrire à Rodet Antoine Lourier 26160 Felines.

Dép. 33 Echange sur A500/1200 news et oldies, débutants bienvenus. Mounissens Siegfried 319 Ch. Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 34 A600 recherche contacts très sérieux, utils, jeux et docs. Ecrire à Mle Roures Pascale 200 Rue du Major Flandre 34090 Montpellier, réponse assurée.

Dép. 34 Echange ou vends jeux sur A1200, envoyez liste à Ted Hertault 22 Quai du Verdanson 34000 Montpellier ou tel au 67 72 05 99.

Dép. 35 Cherche contacts pour échange de DP et autres. Gilles Vigner 65 Rue des Prés 35300 Fougères.

Dép. 41 Echange et vends nbx news à très bas prix. Ecrire à Pascal Peiren Lot des Varennes 41300 Orcay ou tel au 54 83 34 24 après 18 h.

Dép. 42 Cherche contacts sérieux sur A1200 pour échanges news, images, mangas... Envoyez liste à Philippe Thevenet Les Dolomittes, Le Plat, 42390 Villars.

Dép. 50 A1200 cherche pour échanges de jeux et utils, démos... Larose Vivien La Foulerie n°10 50200 Tourville ou tel au 33 07 21 54.

Dép. 59 Assure contact rapide et sérieux sur A500/1200. Ecrire à Laurent Swaenepoel 1 Allée Chateaubriand 59115 Leers.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux sur Amiga 600 et possède news, réponse assurée. Dave Bertrean Les Presidents 42 Le Grevy 59600 Maubeuge.

Dép. 75 Echange jeux sur A500 et PC. Carlos Batista 79 Rue Pernety 75014 Paris.

Dép. 77 Cherche contacts sur Amiga pour échanges de jeux. Tel au 60 68 40 96.

Dép. 85 Cherche contacts sur Amiga 500, possède nbx news, réponses assurées. Stéphane Poupard 13 Rue Moulin Ferré 85200 Doix ou tel au 51 51 89 56 le week-end.

Dép. 94 Echange, achète, vends sur A500/600/1200, jeux, éducatifs, utils, débutants acceptés. Tel au 45 94 97 63 à Erwan.

### Vente

Dép. 6 Vends A500, ext 1 Mo, lecteur externe, 2 joys, nbx jeux, docs, utils : 1000 Frs à débattre. Tel au 93 20 09 83, vente séparée possible.

Dép. 6 Vends jeux A500/1200 à bas prix, possède news. Pascal Romero 27 rue Amédée VII 06300 Nice.

Dép. 11 Vends bible Amiga, livre sur programmation assembleur : 400 Frs à débattre. Tel à Sébastien au 68 93 55 42.

Dép. 13 Vends CD32 + pad + 9 jeux (UBBG, Micro., Soccer, Pirates Gold...), tbe : 1400 Frs à débattre et vends jeux A1200 (Settlers, Tornado, Skid, Soccer...) le pack : 900 Frs. Tel le week-end au 42 02 77 45.

Dép. 13 Vends A1200 en très bon état avec moniteur, souris, joys, nbx jeux, utils originaux : Flashback, DP IV, Cannon Fodder... Tel le soir au 42 56 44 29.

Dép. 13 Vends Amiga 600 + 1 lecteur externe + nbx jeux + 2 joys + tapis + souris, le tout pour 1900 Frs. Tel au 42 02 95 89.

Dép. 13 Vends A1200 avec écran, souris, joystick et nbx jeux originaux et utils, état neuf : 3500 Frs à débattre. Tel le soir au 42 56 44 29.

Dép. 17 Vends A600 + joysticks, jeux : 1000 Frs. Tel à Christophe au 46 04 93 40 à partir de 18 h.

Dép. 19 Vends CD32 + 10 jeux : 2000 Frs ou vends séparément. Tel au 55 26 02 58.

Dép. 26 Vends lot de 40 disk de jeux Amiga : 200 Frs, achète Amiga 500/600 en panne à petit prix. Tel au 75 01 91 46 HR.

Dép. 30 Vends A500 + extension de mémoire + manettes + très nbx jeux : 1500 Frs. Tel au 66 22 11 29 le soir.

Dép. 31 Vends originaux Amiga de 50 à 170 Frs : Dune 2, Settlers, Nord et Sud 2, Superbase, Textcraft, Tecnoball, Out Run, vends matos Amiga, tbe. Tel au 61 12 02 11 à Olivier.

Dép. 31 Vends A1200, moniteur couleur 1083S, jeux originaux (notice et boite), joystick, souris : 3000 Frs. Tel au 61 22 89 24 ou 61 84 12 90.

Dép. 31 Vends A1200 + joy + souris + nbx jeux : 2500 Frs ; Body Blows, Syndicate, Battle Isle, History Line : 100 Frs l'un. Lamata Fabrice au 61 24 55 71 sur Toulouse.

Dép. 33 Vends A600 + nbx jeux (Genesia, Dune II, Syndicate...), 3 joystick, 1 souris, boites de rangement : 2500 Frs. Tel au 56 87 46 90 à partir de 17 h.

Dép. 34 Vends A600 HD 20 Mo, manettes, souris, 20 jeux 1500 Frs, A1200, 2 manettes, souris, 30 jeux avec news : 2500 Frs, vends Amstrad CPC 464 couleur 60 jeux originaux, crayon optique : 500 Frs. Tel au 67 04 86 93 à Cédric.

Dép. 37 Vends : Fields of Glory sur A1200 : 150 Frs, Dune 2 : 120 Frs, Simearth 100 Frs, Flight of Int. 50 Frs, vends joypad Compro pour Amiga CD32 120 Frs + port ou le tout pour 500 Frs. Tel au 47 53 34 05.

Dép. 42 Vends Amiga 1200 + HD 120 Mo, 2 souris + 2 joys + 180 disks : 3000 Frs. Tel à Cyril au 77 36 58 35.

Dép. 42 Vends moniteur 1084S (700 Frs) et imprimante 120D+ 9 aiguilles (600 Frs) : les deux pour 1200 Frs ou faire offres au 77 60 19 72 après 20 h.

Dép. 42 Vends originaux Amiga : Utopia, Syndicate, Nigel Mansell (A1200) : 100 Frs et Simon the Sorcerer, Legend of Valourr : 150 Frs, Theme Park (A1200), Lord of Power : 195 Frs. Tel au 77 39 72 75.

Dép. 42 Vends jeux Amiga à bas prix. Tel à Alexis au 77 26 38 09.

Dép. 59 Vends jeux A500/600/1200 à très bas prix ou échange possible. Ecrire à Medoub Medaci 234 Rue Boulloche 59279 Loon Plage ou tel au 28 21 33 92.

Dép. 60 Vends jeux A600/1200 : Cannon Fodder, Sierra Soccer, Theme Park, Diggers, Zool, Zool 2, Jurassic Park : 100 Frs l'un. Tel le soir au 44 27 72 40.

Dép. 62 Vends nbx utils, jeux, DP sur A500 à bas prix. Ecrire à Joly Michel 453 Rue Ferrer 62220 Carvin.

Dép. 67 Vends A500 (2 Mo), écran 1083S, sup. écran, 2ème lecteur externe, souris, 5 jeux, le tout à 3000 Frs. Laurent Daull 61 Bd Balzac 67200 Strasbourg.

Dép. 67 Vends A500 + 512 Ko + 100 jeux + 4 joys + 3 boites de rangement + souris pour 2000 Frs et meuble 300 Frs. Tel à Julien au 88 26 00 69.

Dép. 69 Vends sur CD32 : Rise of the Robots 245 Frs avec frais de port (colissimo), cherche aussi toute personne arrivant à la fin de Labyrinth of Time sur CD32. Damien Belleguelle 137 Avenue du Général de Gaulle 69300 Caluire ou tel au 78 08 12 06.

Dép. 69 Vends Body Blows sur Amiga. Tel à Olivier au 72 37 86 44 si possible après 18 h sauf le mercredi et le week-end, prix à débattre.

Dép. 72 Vends A2000, 2 lecteurs, souris, docs, livres, nbx disks. Tel à Frédéric au 43 82 22 72 HR.

Dép. 78 Vends A1200 + DD120 Mo, moniteur 1085S, jeux : 5500 Frs. Tel à Olivier au 34 78 68 02.

Dép. 80 Vends extension mémoire 512 Ko, double drive, moniteur couleur stéréo 1083S, joys, souris, 6 utils, 53 jeux, docs : 2000 Frs. Tel au 22 60 53 75 après 18 h.

Dép. 92 Vends Amiga 500, moniteur 1083S, joystick, souris, jeux, diks, le tout en tbe : 1800 Frs. Tel au 47 33 71 50.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 500/1200 et sur PC à prix sympas. Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avneue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux A500/600 à bas prix. Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 94 Vends originaux : Genesia, Dune 2, Battle Britain, Sim City Deluxe, Stunt Car Racer, Knights Sky, Jurassic 1200, Wings, Air Land Sea, Lords of Power : 120 Frs pièce franco. Tel au 45 47 49 99.

Dép. 94 Vends CD32 avec 7 CD : Microcosm, UBB... + pad + souris, le tout en très bon état : 1500 Frs à débattre. Tel au 49 84 21 47 l'après-midi.

Dép. 95 Vends A1200 gonflé 4 Mo Ram, DD 260 Mo interne, lecteur externe, vidi 12, digitaliseur audio, disks, news, souris, tapis, docs : 4500 Frs. Tel à Yann au 39 86 47 55 après 19 h.

## Atari

### Achat

Dép. 72 Achète La Hanse, Colonial Conquest et autres Wargames ou stratégie sur 520 STE. Tel uniquement le week-end au 43 33 66 36 à Loïc.

Dép. 99 Achète Megafile 44 pour Atari ST, avec ou sans cartouche 5"1/4 amovibles. Basso E. 126 rue Vanderick B-6180 Courcelles Belgique ou tel au 19 32 71 45 65 23.

Dép. 8 Vends DD Golden Premium 52 Mo, cables, lecteur ext. ST 5"1/4 720 Ko : 1000 Frs. Joël Alexandre au 24 29 75 03.

Dép. 62 Vends imprimante laser SLM804 avec Toner neuf, bon état, pour 1500 Frs à débattre ainsi qu'originaux Calamus, LDWPower, Redact4 et jeux à 50 Frs. Tel au 21 82 91 63 à Emmanuel Delecourt, le soir.

Dép. 77 Vends Atari 520 STE, meuble blanc, nbbx jeux, 3 joys, souris, tapis, boite de rangement et revues : 1900 Frs. Tel au 60 04 65 52 à Grégory.

Dép. 78 Vends jeux pour Atari ST 100 Frs les 3 et jeux Sierra, utils..., tous originaux. Ecrire à François Gérard 27 Rue Rieussec B5 78220 Viroflay.

Dép. 94 Vends Atari 1040 STE en très bon état + souris + 20 jeux originaux (Ishar 1, 2,...), liste sur demande : 1890 Frs ou 1040 + souris : 990 Frs et jeux de 20 à 100 Frs. Tel à Nicolas au 48 99 77 64.

## Autres

### Vente

Dép. 38 Vends Sound Blaster 2 avec chips FM, nbx utils de musique, banques de sons : 850 Frs. Ecrire à Auguste Lionel 142 Rue de la Gifle 38920 Crolles.

Dép. 57 Vends ou échange jeux CDI : Zelda, Hotel Mario...). Tel après 20 h au 82 85 71 97.

Dép. 75 Vends moniteur 17" Kenitec 217 Mhz 1024 multi-fréquences non entrelacé : 3200 Frs. Julien Carsique 17 Avenue d'Italie 75013 Paris ou tel au 42 16 89 55.

Dép. 86 Vends carte sonore Sound Galaxy NXPro compatible, nbx normes Sound Blaster Pro2, Adlib.. 600 Frs. Tel le soir après 18 h à Bruno au 49 56 73 60.

Dép. 91 Vends CDI Philips + 6 jeux, jamais servi : 3000 Frs. Tel au 64 48 27 37 ou au 69 31 28 28 à Olivier.

Dép. 94 Vends pour CDI jeux : Tennis Open, Asterix 180 Frs pièce, Kether 200 Frs. Tel au 46 68 75 71.

## Cpc

Dép. 94 Vends CPC 6128+ avec 50 jeux, 3 cartouches de jeux, joys, 15 compilations, prix de l'ensemble 2300 Frs. Tel au 42 37 81 23.

## Pc

### Achat

Dép. 90 Cherche vieux épisodes de Ultima, bon prix si justifié. Schnoebelen Olivier 44 Grande Rue 90200 Giromagny.

Dép. 91 Achète Commanche CD-Rom. Tel à Pierre le soir au 69 83 31 46.

Dép. 94 Achète Scenario Editor pour Harpon PC. Tel à Patrick au 48 98 42 92.

### Contact

Dép. 2 Cherche contacts PC et échange news, envoyez liste à Cottret Gilles 15 Bd Cordier 02100 St Quentin.

Dép. 3 Cherche contacts sur PC pour échanges de jeux et utils, vends TFX (VF), FS5 (VF), Pacific Strike 200 Frs chacun. Tel au 70 20 17 90.

Dép. 8 Cherche bons contacts PC/Amiga pour échanges, cherche originaux PC : Litil Divil, Pinball Fantaisies, Pinball Dreams. Ecrire à Laure Somson 18 Avenue du Muguet 08000 Charleville Mezières.

Dép. 11 Echange sur PC avec démos, news, bandes, CD. Tel au 67 61 04 45 ou 68 27 33 54 le week-end à Stéphane.

Dép. 22 Echange jeux CD : Theme Park VF, Sea Wolf VF. Tel au 96 48 35 00.

Dép. 26 Cherche contacts sur PC : échanges en tout genre. Bruno Loubet 19 Rue de Coalville 26100 Romans.

Dép. 26 Cherche contacts très rapides et sérieux tous supports, vends originaux en VF : Eternam, Shadow of the Comet 100 Frs pièce. Tel au 75 81 18 49 après 19 h.

Dép. 30 Cherche contacts PC pour échange jeux sur 3"1/2, vends nbx CD (news) prix sympas. Pratlong Christophe 18 Rue des Paquerettes 30100 Ales.

Dép. 35 Nouveautés PC : LBA, Projec X, Dawn Patrol, débutants bienvenus, réponse assurée et rapide. Ecrire à Yoann Jouet 1 Rue Emile Bernard 35700 Rennes.

Dép. 35 Echange, vends news à bas prix. Tel à David au 99 50 69 52.

Dép. 35 Cherche contacts sérieux et durables sur PC, échange plus de 100 jeux, réponse assurée. Ecire à Jean-Charles Joyeau 5 Square de Condate 35700 Rennes.

Dép. 37 Echange jeux PC contre jeux PC et Amiga, vends jeux Amiga, débutants bienvenus. Brault Anthony 13 Mail avid d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

# PETITES ANNONCES

**10, rue Thierry Le Luron**
**92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX**

Dép. 38 Cherche contacts sympas sur PC, possède Streamer, échange CD-Rom. Olivier Beaurepaire 1 Rue Charrel 38000 Grenoble.

Dép. 39 Echange, vends, achète sur PC et Streamer jeux et utils. Beaujard Philippe 4 Rue Louis Paget 39400 Morez ou tel au 84 33 03 56 le soir.

Dép. 42 Recherche contacts sur St Etienne uniquement sur PC pour échange de jeux, logiciels graphiques, idées de programmation. Tel à Amaury au 77 33 32 39.

Dép. 44 Echange ou vends jeux PC, cherche contacts Streamer. Christian Sixte 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 50 Echange ou vends jeux et utils sur PC. Ecrire à Bruère Lionel Montigny la Provortière 50540 Isigny le Buat ou tel au 33 48 03 76.

Dép. 52 Cherche contacts sérieux et rapides, jeux et utils. Ecrire à Alain Colson 3 Rue Velicitas 52300 Thonnance les Joinville.

Dép. 54 Echange ou vends jeux sur PC, réponse assurée, surtout si timbre joint. Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg Le Neptune Appt 8 54500 Vandoeuvre.

Dép. 54 Cherche contacts sérieux et rapides débutants acceptés, possède news (Warcraft...). Tel à Julien Bomme 10 Rue Gambetta 54350 Mont St Martin ou tel au 82 24 47 92.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux et durables sur PC pour échanges de nbx jeux et utils. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondécourt.

Dép. 62 Recherche sur PC : logiciels pour échantillonner les sons en 16 bits stéréo... Ecrire à Vincent Olivier 86 Rue des 4 Coins 62100 Calais ou tel au 21 97 92 19.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC, sérieux et rapides, vends Streamer Colorado Jumbo 120 + docs + logiciels. Gamelin Philippe 2 Rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 75 Cherche contacts sur Paris et Région Parisienne, jeux et utils, compta, gestion commerciale. Tel à Jean-Luc au 46 80 22 14.

Dép. 75 Cherche contacts sur Paris et Région Parisienne, échange jeux et utils. Tel à Jean-Marc au 45 86 67 22.

Dép. 75 PC cherche contacts. Benoit Langrand 191 Rue d'Alésia 75014 Paris.

Dép. 76 Recherche contacts sur PC pour échange ou vente de jeux (possède CD-Rom), réponse assurée. Fabien Fontaine Picardie B12, Avenue Boucher de Perthes 76200 Dieppe.

Dép. 77 Vends carte mère : 386 DX 25 + cachés : 200 Frs, 486 DX2 66/256 Ko cachés : 1500 Frs. Tel au 64 68 05 86 le soir.

Dép. 78 Echange jeux et utils sur PC, cherche contact sérieux, vends CD de charme. Hugues Pichereau 24 Le Petit Plessis 78730 Saint Arnoult.

Dép. 92 Echange jeux PC. M. Xerri 16 Rue du Mont Valérien 92210 St Cloud.

**Vente**

Dép. 1 Vends 486 DX 33, 4 Mo de Ram, DD 120 Mo, écran SVGA 14", carte graph. SVGA 1 Mo, carte SB Pro, 2 lecteurs CD-Rom, jeux CD et disk, DOS, Windows. Tel au 74 77 14 21.

Dép. 1 Vends ou échange jeux PC CD-Rom : Theme Park, Who Shot..., Mad Dog 1 & 2... Tel à Fabrice au 74 00 64 54.

Dép. 1 Vends jeux PC : 150 Frs, System Shock, Ufo, Inca 2 CD, Pacific Strike, Seal Team, Settlers, Microcosm, Maps and Facts, etc... Fabrice Mugnier au 74 67 90 66 le soir.

Dép. 1 Vends programmes originaux pour PC et CD-Rom, échange également programmes et utils. Marc Perrot 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép. 1 Vends PC 486 DX 33 4 Mo, DD 210 Mo, Trident SVGA 1 Mo, écran SVGA 14", clavier, souris, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, Dos 6.2, Windows 3.1, utils, jeux originaux : 5000 Frs. Tel au 78 98 34 08.

Dép. 2 Vends imprimante Citizen 120D+, peu servi + emballage : 600 Frs, Star LC200 24 aiguilles couleur, tbe + 2 rubans couleur : 1000 Frs à débattre. Tel à Samuel au 23 79 20 74 après 18 h.

Dép. 3 Vends nbx CD-Rom. Tel après 19 h au 70 03 19 84.

Dép. 6 Vends jeux : Myst, Megarace, Theme Park... sur CD ou disk à partir de 190 Frs, vends PC 486/50, 4 Mo Ram, DD 170 Mo, SB Pro, souris, clavier, écran SVGA 14". Tel au 93 44 66 77.

Dép. 6 Vend jeux PC disk originaux : Privateer (+ speech pack), Strike Commander (+ SP), Wing Commander 2 (+ SP) : 300 Frs le tout. Tel au 93 05 77 26.

Dép. 6 Vends jeux et utils sur PC, achète scanner à main couleur. De Fassio Olivier 170 Avenue de Verdun 06190 Roquebrune Cap Martin ou tel au 93 35 18 86 après 16 h.

Dép. 6 Vends PC 486 SX 2 50 4 Mo Ram, DD 120 Mo, carte SVGA 1 Mo, écran SVGA, SB Pro, CD-Rom double vitesse : 7990 Frs à débattre, jeux PC originaux CD, disks : 100-300 Frs. Tel au 92 04 05 46.

Dép. 7 Vends jeux originaux PC : Flashback 170 Frs, Wolfenstein 3D 190 Frs, Doom 50 Frs, Lemmings 50 Frs, logiciels gestion boursière 500 Frs. Tel au 75 33 01 90 après 18 h.

Dép. 7 Vends carte mère 486 SX 25 + CPU : 600 Frs, imprimante Panasonic KXP 1123 (24 aiguilles) : 650 Frs, le tout acheté récemment. Tel au 75 41 42 46.

Dép. 8 Vends PC 486 SLC 33, DD 130 Mo, SVGA, 4 Mo, SB Pro, CD-Rom Sony double vitesse, nbx logiciels (Corel 4, Stacker,...) : 10 000 Frs. Tel à Stéphane au 24 58 32 26.

Dép. 9 Vends Thrumaster FCS Pro, jeux originaux PC et CD-Rom : Magic Carpet, Dragon Lore, Armored Fist, FS5, Killing Moon, F14, System Shock, Heimdall 2, Beneath a Steel Sky... Tel à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 12 Vends CD : Outpost 200 Frs, Wing Comander 100 Frs, Legacy 150 Frs... Tel à Jean-Charles après 19 h au 65 68 21 98.

Dép. 13 Vends 300 disks 5'1/4 + lecteur, vends cartouches sauv. 3M 525 Mo DC 6525, vends jeux originaux, HD à moitié prix. Jaulhes 1 Avenue Marie Balajat 13009 Marseille ou tel au 91 40 13 75.

Dép. 13 Vends 486 33 HD 210 et 170 Mo, Ctrl Isa, Amiga 500 + écran, prix à débattre. Tel au 91 75 46 13.

Dép. 13 Vends PC 486 DX 33, écran SVGA, DD 120 Mo, 4 Mo Ram. Tel au 42 22 36 25, prix à débattre.

Dép. 13 Vends carte son Sound Blaster 2.0 Deluxe : 200 Frs. Tel au 91 45 25 56 après 18 h à Cédric.

Dép. 19 Vends pour PC, jeux et utils, liste sur demande, réponse rapide. Conche Gérard 33 rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 20 Vends PC 486 33 Mhz, 2 Mo de Ram, DD 130 Mo, 1 Mo vidéo Ram, SB Pro, DOS 6.2, Windows 3.1, Excel, Publisher, le tout en tbe : 5600 Frs. Tel à JC Vignoli 1 Rue Fontanarosa 20250 Corte (Corse).

Dép. 24 Vends sur PC : Genesia, Indy 4, Ultima 8 + Speech Pack, Pirate, Clash of Steel, Global Conquest, Goal. Tel au 53 54 17 08 ou 53 09 23 10.

Dép. 25 Vends DD 170 Mo 700 Frs, barettes Simm 1 Mo 8 bits 200 Frs une et 700 Frs les 4, CPU 486 SX 25 250 Frs. Tel au 81 47 17 69.

Dép. 26 Vends originaux VF : KGB, Shadow of the Comet, Eternam : 90 Frs et Maître Aventure en CD : 110 Frs, cherche contacts sur région valentinoise. Tel au 75 81 18 49 après 19 h à Laurent.

Dép. 26 Vends PC 486 DX 33 8 Mo Ram, DD 280 Mo, écran et carte SVGA, carte soundblaster, DOS v. 6.20, Windows v.3.11, jeux tout genre : 8900 Frs à débattre. Tel au 75 71 09 63 à Bruno.

Dép. 28 Vends 2 jeux PC CD-Rom : LBA VF : 200 Frs, Ecstatica 200 Frs. Tel à Yann au 37 41 99 75.

Dép. 28 Vends Days of the Tentacle 150 Frs. Echange Wing Commander Academy contre WC Armada, cherche Maupiti Island et Chuck Yeager Air Combat. Tel au 37 25 40 61 à Pierre après 18 h.

Dép. 29 Vends jeux originaux PC : Ultima 8 + speech VF, Darkseed VF, Under Killing Moon VF : 300 Frs pièce, International Soccer 100 Frs. Tel au 98 26 29 87 ou échange Alone 3 + Ecstatica.

Dép. 35 Vends Pacific Strike, F15 Strike Eagle 3 : 120 Frs chaque, et vends nbx softs récents à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88.

Dép. 37 Vends nbx acessoires PC, état neuf : CPU DX2 66 Intel, Sound Blaster 16 bits, CD-Rom double vitesse Sony, DD 540 Mo, Simm 8 Mo, titres CD, prix intéressants. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Dép. 37 Vends CM VLB + 486 DX 33 : 900 Frs, soundblaster 2 : 150 Frs, Soundmaster 150 Frs, carte vidéo 1 Mo : 450 Frs. Tel au 47 29 31 18 après 19 h.

Dép. 38 Vends jeux PC 3"1/2 : Arena, Krondor, Raptor : 130 Frs, Dragon Lore (CD) : 170 Frs. Gambetti Sébastien Le Sabot 38190 Brignoud.

Dép. 44 Vends jeux PC, moniteur SVGA 14" : 950 Frs. sixte Christian 19 rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 49 Vends, achète, échange CD divers (jeux, éducatifs...). Vincent au 41 86 86 24.

Dép. 49 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, DD 240 Mo, carte SVGA 1 Mo, écran, carte son SB AWE 32, CD-Rom, imprimante, scanner, clavier, souris, docs, Windows, nbx jeux : prix à débattre. Tel au 41 95 62 14.

Dép. 54 Vends jeu Doom 2 sur disk originales : 300 Frs et CD "Les 100 ans de la Micro" de SVM : 200 Frs. Tel au 83 82 52 13.

Dép. 54 Vend carte mère 486 SX 25 Intel, carte controleur, carte écran 512 Ko, le tout pour 1000 Frs. Tel en semaine au 83 44 44 93 ou au 82 33 45 49 le week-end.

Dép. 55 Vends PC 386 DX 40, 128 Ko cachés, 4 Mo Ram ex 32, DD 170 Mo, moniteur SVGA 14", carte vidéo 512 Ko, extension 1 Mo : 5000 Frs. Tel au 29 83 92 05.

Dép. 56 Vends carte mère 486 DLC + copro + carte graph ISA Tseng Lab et 1 Mo + Soundbalster 2.0 + carte controleur : 2500 Frs à débattre. Tel au 97 64 48 98.

Dép. 57 Vends CD-Rom : Rise of the Robots 250 Frs, Alone in the Dark 3 et 1 : 270 Frs, Dragon Lore : 280 Frs, LBA : 280 Frs. Tel au 82 58 75 89.

Dép. 57 Vends 486 DX 33 4 Mo Ram, DD 170 Mo, 2FDS, 256 Ko cachés, SVGA, SB Pro 2, boitier tour, clavier, souris, joystick... prix à débattre. Tel à Régis au 87 09 51 40.

Dép. 57 Vends jeux sur PC et Amiga. Viappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le week-end.

Dép. 57 Vends 2 barettes de mémoire de 4 Mo chacune (16 bits, 60 ms) : 750 Frs pièce. Tel au 87 51 34 79.

Dép. 57 Vends news sur PC. Bortolin Didier et Michel 45 Boucle du Breuil 57100 Thionville Elange (joindre timbre pour liste).

Dép. 59 Vends disque dur PC 210 Mo, état neuf, acheté Août 94 : 800 Frs. Tel au 20 86 26 74 après 18 h

Dép. 59 Vends originaux PC : Colonization, Seal Team, Carrier at War II, Pacific Strike : 200 Frs port compris. Gora Richard 391 A Rue Morel Appt 58 59500 Douai ou tel au 27 99 07 92.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 33 Intel 4 Mo Ram, DD 240 Mo, écran SVGA, joystick, souris, soundblaster Pro 2, HP, nbx jeux et logiciels, imprimante. Tel à Yoann au 20 41 97 41.

Dép. 59 Vends carte Pro-Audio Spectrum 16 qualité CD (44, 1 Khz), interface SCSI, Midi, neuve, jamais servie encore sous emballage : 600 Frs. Tel au 27 92 46 84.

Dép. 59 Vends PC CD : Warcraft, Ace of the Deep, K. Knight, Loom, Sea Wolf, Flightstick Pro. Tel à Paul au 20 37 31 51.

Dép. 61 Vends PC 486 DX2 66, CD-Rom, moniteur, 4 Mo Ram, DD 420 Mo, carte SB, le tout sous garantie pour 8500 Frs à débattre. Tel à Siegfried au 33 26 77 26.

Dép. 62 Vends carte son Sound Blaster Pro2 : 400 Frs, CD jeu : Critical Path : 160 Frs, livre Programmation C de Micro-Application : 245 Frs. Tel à Sébastien au 21 98 75 44 après 19 h.

Dép. 62 Vends CD-rom à 200 Frs : King Quest 7, Kyrandia 3, Aces of Deep et jeux disk à 150 Frs : Lemmings 3, Lode Runner, F15 Eagle 3... Tel au 21 28 53 17n ou Chantal Hiest 16 Résidence du Bois Comptois 62880 Annay.

Dép. 67 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 85 Mo SVGA, lecteur CD-Rom double vitesse, SB 16, Rebel Assault, 7th Guest, Privateer, SC, Indy 4 : 7500 Frs à débattre. Tel au 88 08 42 76 après 18 h.

Dép. 69 Vends news jeux et utils, sharware à bas prix, catalogue sur demande à Chirol Ludovic 124 rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 70 Vends 486 DX 2 66, 8 Mo de Ram, DD 420 Mo, écran SVGA, Vidéo SVGA VLB 1 Mo, lecteur 3"1/2, souris, nbx jeux et utils : 9000 Frs. Tel au 84 49 22 85.

Dép. 72 Vends Commodore PC 8088, 10 Mhz, DD 40 Mo, VGA couleur 1x3" 1/2, nbx jeux, utils : 2500 Frs. Tel au 43 33 15 09 après 18 h.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 73 Vends jeux PC à prix intéressants, liste sur demande à Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Leger 73000 Chambery ou tel au 79 85 61 32 le matin.

Dép. 75 Vends écran mono 13" avec sa carte en tbe : 500 Frs. Tel à Eric vers 20 h au 43 66 70 22.

Dép. 75 Vends carte mère 486 SX 25 : 500 Frs. Tel à Philippe Tissot au 43 58 21 19.

Dép. 75 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, soundblaster 16, DD 340 Mo, lecteur 3"1/2 CD-Rom Panasonic double vitesse, souris, clavier, moniteur SVGA, Dos 6.2, Windows 3.1, nbx jeux et utils : 9500 Frs. Tel à Laurent au 44 72 07 56.

Dép. 75 Vends 486 DX 33 170 Mo DD, 8 Mo Ram, soundblaster 16 : 6000 Frs. Tel au 43 71 08 07 à Nicolas, cherche également contacts sur PC et 3DO.

Dép. 75 Vends 486 DX 40, 8 Mo Ram, DD 120 Mo, écran 14" SVGA, carte son et image Thunder & Lightning CD-Rom : 6000 Frs. Tel à Stéphane au 40 37 59 69.

Dép. 75 Vends jeux PC originaux 150 Frs maxi. Tel au 43 22 75 76.

Dép. 75 Vends Utima 8 VF + speech Pack VF : 250 Frs, cherche Simm 4 Mo et carte Gravis Ultrasound. Tel à Fabrice au 42 54 08 94.

Dép. 75 Vends nbx jeux PC CD-Rom : Inferno, Killing Moon... Tel au 49 06 64 91.

Dép. 75 Vends sur PC économiseur d'écran, Star Wars, état neuf : 100 Frs. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Dép. 75 Vends jeux PC : Indy 4, Conspiracy, Lands of Lore, MM4 et 5, L2... Tel au 48 06 69 83.

Dép. 75 Vends jeux PC et Amiga. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

Dép. 75 Vends jeux PC 3"1/2 : Aladdin, Ecstatica (VF), Warcraft, Project X, Nascar... liste à Mr Bazire 8 Rue Leriche 75015 Paris.

Dép. 75 Vends PC 386 DX 33, 8 Mo Ram, DD 80 Mo, lecteur 3" et 5", Sound Blaster, vidéo SVGA accélérée, écran Sony Trinitron HR14, souris, carte comm., le tout pour 6000 Frs. Tel au 45 85 41 90 le soir.

Dép. 77 Vends carte mère VLB nue octet Hippo VL+ 600 Frs, carte vidéo Diamond Speedstar Pro 1 Mo VLB 800 Frs ou 1200 Frs les 2. Tel au 60 09 25 38 à Mr André, dans la journée.

Dép. 77 Vends jeu PC TFX 120 Frs, enceintes Screen Beat 80 Frs. Tel au 64 35 08 81 après 19 h.

Dép. 77 Vends carte son Sound Blaster 2.0 : 300 Frs, carte mère 386 SX 25 + CPU 0 Ram 250 Frs, carte controleur ISA 2HD I/O, 1 jeu : 60 Frs, SVGA Trident 512 Ko ISA : 160 Frs. Tel au 60 26 24 00.

# PETITES ANNONCES

**10, rue Thierry Le Luron**
**92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX**

Dép. 77 Vends jeux PC et Amiga. Tel au 60 20 95 69.

Dép. 77 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo, DD 130 Mo, 3 1/2 HD, SVGA, Dos 6.2, Windows 3.1, Word 6, jeux : 5400 Frs, Kit Multimedia (CD-Rom, Sound Blaster Pro, Megarace) : 5900 Frs. Tel à Laurent au 60 01 42 06.

Dép. 77 Vends PC 486 SX 4 Mo de Ram, DD 80 (Stacker 140), SVGA, souris, Dos 6, Windows 3.1, Sound Blaster, nbx jeux (Syndicate, Doom, Gabriel Knight) : 4500 Frs. Tel au 60 02 15 87.

Dép. 77 Vends carte son Adlib 100 Frs, Pacific Strike 100 Frs, Genesia 100 Frs. Tel au 64 62 06 62.

Dép. 77 Vends jeux PC aventure, rôle, utils à prix cool. Tel après 20 h au 64 29 32 51.

Dép. 77 Club PC-CD : toutes les news originales à des supers prix !! Vends nbx CD de 80 à 250 Frs. Manu Conscience 20 rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

Dép. 77 Vends carte mère 486 DX 33 VLB + 4 Mo évolutive P24T 1800 Frs à débattre, enceinte Screen Beat : 90 Frs, Rebel Assault 180 Frs. Tel au 64 35 08 81 après 18 h 30 à Olivier.

Dép. 78 Vends Processeur 486 SX pour 160 Frs. Tel au 30 90 76 42 à Fabrice.

Dép. 78 Vends 486 DX 33, 4 Mo Ram, 125 Mo DD VLB, carte 1 Mo SVGA, écran 15" SVGA, souris, clavier, joystick, nbx logiciels : 3D, jeux. Tel à Franck au 30 43 19 62.

Dép. 78 Vends carte son Sound Blaster 2.0 (avec logiciels et cable) : 300 Frs et Gravis Ultrasound (1 Mo Ram avec logiciel) : 800 Frs. Tel à Mathieu au 93 11 20 80.

Dép. 78 Vends Comanche Data 1 et 2, Subwar 2050, Syndicate : 150 Frs. Tel à Christophe au 30 99 43 32.

Dép. 78 Vends jeux CD-Rom pour PC : Kyrandia 3 (250 Frs), Megarace (200 Frs), Dracula (150 Frs). Tel au 30 90 76 42 à Fabrice.

Dép. 78 Vends CD-Rom : Inferno, Ultima 8, Subwar 2050, Larry 6 : 150 Frs. François Gérard 27 Rue Rieussec B5 78220 Viroflay.

Dép. 78 Vends Pacific Strike 200 Frs, carte mère 486 Dx2 66 avec 3 Bus PCI et 4 Isa, carte controleur avec processeur : 1890 rs. Tel à Guillaume au 30 50 14 57.

Dép. 78 Vends Soundblaster 2.0 (avec logiciels et cable) : 300 Frs et Gravis Ultrasound : 800 Frs (avec nbx logiciels et 1 Mo de Ram). Tel à Mathieu au 39 11 20 80.

Dép. 78 Vends PC 486 Dx 33, DD 90 Mo, vidéo 1 Mo, écran SVGA 14". Tel au 39 14 36 05.

Dép. 78 Vends CD-rom 7th Guest, Inca et autres livres, 3D Studio, Excell, nbx revues... et disk Field of Glory. Tel à Frédéric au 39 51 45 74 après 19 h.

Dép. 80 Vends mémoire 4 Mo en 32 bits 900 Frs l'unité, cherche contacts sur Doom 1 et 2, uniquement sur Doom. Mr Miné Désiré 41 Grande Rue 80730 Argoeuvre ou tel au 22 51 79 59.

Dép. 81 Vends nbx jeux et logiciels : Alone 2, Dune 2, Tie Fighter, FS5... et aussi Publisher 2, Pagemaker 4 (liquidation totale). Tel à Benoit au 63 35 71 50 le week-end.

Dép. 82 Vends super jeux et utils sur PC : Nascar SVGA à un prix mega cool. Jérôme Ducrocq 2670B Le Carreyrat 82000 Montauban.

Dép. 82 Vends PC 386 SX 25 4 Mo, DD 80 Mo : 3000 Frs et 1500 Frs sans écran. Tel au 63 94 67 51 à Bruno.

Dép. 82 Vends originaux CD et disks : Novastorm, Megarace, Wacky Wheels version complète... et CD X, liste et prix : Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier.

Dép. 82 Vends jeux disks et CD à bas prix. Valette Arnaud 988 Avenue de Montech 82000 Montauban.

Dép. 83 Vends jeux PC originaux : 170 Frs port compris : System Shock, Delta V, Robinson, Outpost, Dune, Goblins 1, 2 et 3, X-Wing, Lure of the Tempress, Innocent, Fantastic Worlds. Tel au 94 34 16 40.

Dép. 83 Vends et achète jeux sur PC et CD. Faire proposition de 18 h 15 à 19 h en semaine au 94 23 02 47 (de préférence sur Toulouse).

Dép. 83 Vends carte son SB Pro : 500 Frs, jeux PC et CD éducatif, écran couleur pour Amiga 1000 Frs, jeux Amiga de 150 à 200 Frs. Tel au 94 87 52 78 après 19 h ou la journée (répondeur).

Dép. 84 Vends PC Multimedia 4896 SX 25, DD 170 Mo, 4 Mo Ram, 1 Mo vidéo, écran SVGA, 2 lecteurs : 3" et 5", carte son SB Pro, CD-Rom double vitesse, souris, joystick, jeux CD. Tel au 90 09 87 17.

Dép. 84 Vends jeux originaux sur PC CD : Out Post 250 Frs, Lands of Lore 250 Frs, Alone 2 : 250 Frs, LBA 300 Frs, Kyrandia 2 : 250 Frs, port compris. Tel au 90 30 19 45.

Dép. 87 Vend PC 386 SX 16, 2 Mo Ram, DD 80 Mo, imprimante : 3500 Frs. Tel au 55 79 23 58 après 19 h.

Dép. 89 Vends nbx jeux sur PC à un prix très intéressant, réponse rapide et assurée. Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 91 Vends jeux originaux à bas prix, disk et CD : Dark Legions, Tornado, Rebel Assault, Ecstatica... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends écran VGA 14" 256 couleurs Goldstar : 500 Frs et jeux : Arena, CC3, A-Train, Trolls, Civilization, Super Cauldron à 100 Frs pièce. Tel à Gaël au 69 25 18 61.

Dép. 91 Vends jeux PC et CD : Megarace à 250 Frs et le Speech Pack de Privateer à 150 Frs (logiciels neufs). Tel au 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends PC 486 DX 2 50, écran 14", 8 Mo Ram, DD 210 Mo, CD-Rom double vitesse, Sound Blaster 16 v, carte SVGA 1 Mo ext 2 Mo, carte joysticks, souris, clavier 102 touches : 8000 Frs. Tel au 69 24 59 80.

Dép. 91 Vends 486 SX 33 4 Mo Ram, DD 210 Mo, SVGA 14" couleur Packard Ball + très nbx jeux : 5600 Frs à débattre. Tel au 60 46 36 98 à Benjamin.

Dép. 91 Vends disque dur IDE Western Digital Caviar 420 Mo + jeux Chaos Engine, Lode Runner. Tel au 64 94 54 16.

Dép. 92 Vends jeux PC à petit prix. Michel Chen 14 Place de Seine 92400 Courbevoie ou tel au 46 92 03 47.

Dép. 92 Vends Magic Carpet sur PC CD, cause machine pas assez rapide, vendu à 200 Frs + 25 Frs de port. Tel à David au 47 08 61 42.

Dép. 92 Vends 3 CD sur PC : Myst, Nascar Racing, Megarace à 175 Frs l'un ou les 2 : 300 Frs ou les 3 : 400 Frs. Tel à Grégory au 47 89 58 89 après 18 h sur Paris ou 92.

Dép. 93 Vends jeux PC disk : Quarantine en VF : 200 Frs. Tel au 48 47 93 77 après 17 h 30.

Dép. 93 Vends jeux originaux PC à 110 Frs pièce (port compris) : Alone 1 et 2, Wolf 3D, Inter Olympics, Nick Faldos, Adv. Tennis, F1 GP, Summer et Winter Challen. Tel au 48 54 66 40 après 20 h.

Dép. 93 Vends nbx jeux PC et Amiga. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux PC en VF : Startrek 2, System Shock, Lost in Time 1 et 2, Ween, Lemmings 3, Aladdin, Simon the Sorcerer, Bargon Attack... Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Gonzalez Raphaël 12 Impasse du Buisson 93300 Aubervilliers ou tel au 48 34 86 95.

Dép. 93 Vends ou échange jeux PC à bas prix, recherche mémoire Simm 4 Mo 32 bits x 2, vends SB 16 MCD avec Wave Blaster pour 1800 Frs. Tel à Christophe au 48 54 25 41.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Nicolas Jérémy 113 rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33 68 29.

Dép. 94 Vends SB Pro 2 : 375 Frs. Tel à Nicolas au 45 94 59 57.

Dép. 94 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 540 Mo pleins, carte son SB, souris, CD-Rom double vitesse Panasonic : 10 000 Frs à débattre. Tel à Delelis Nicolas 48 85 14 76.

Dép. 94 Vends disque dur 3"1/2 marque Seagate de 428 Mo, neuf, acheté 3490 Frs, vendu 2500 Frs. Tel au 45 47 49 99 à Pascal.

Dép. 94 Vends Ram pour PC, imprimante laser EPL5200 Epson avec 2,5 Mo de Ram + double bac de 250 feuilles. Tel au 48 52 02 92.

Dép. 95 Vends PC 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, SVGA 2 Mo Celsius, nbx logiciels. Tel au 34 16 23 97 à Laurent.

Dép. 95 Vends nbx jeux et petit matériel à prix intéressant. Tel à Olivier au 39 82 46 12.

Dép. 95 Vends Colonization : 180 Frs + Rail Road, Tycoon : 100 Frs. Tel à Nicolas au 34 64 84 06.

Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66 8 Mo, DD 340 Mo, lcteur 3"1/2, CD-Rom, SB Pro, 256 Ko, souris MS2, Dos 6.0, Windows 3.1, Diamond VLB 2 Mo, CC IDE 2 Mo VLB, sous garantie. Tel au 39 59 40 85 le soir.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux Sim City 2000 : 125 Frs + scénarios : 50 Frs et en CD-Rom : LBA 200 Frs, Dragon Lore 175 Frs, Kyrandia 3 : 150 Frs, Colonization 150 Frs, tous ces jeux sont en VF. Tel au 39 61 65 76.

Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo, DD 340 Mo, lecteur 3"1/2, CD-Rom, SB Pro, 256 Ko, souris MS2, DOS 6.0, Windows 3.1, Diamond VLB 2 Mo, CC IDE 2 Mo VLB, sous garantie. Tel au 39 59 40 85 le soir.

### *Jobs*

Dép. 31 Cherche poste commercial, vendeur dans le secteur des jeux vidéo, micro-informatique chez distributeur. Ecrire à Didier Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 59
Graphistes et programmeurs cherchent musiciens sur PC pour jeu, envoyez exemples (midi) à Corrente Fabien 39 Rue des Glycines 59610 Fourmies, réponse assurée.

Dép. 75 ACTIF MEDIA FRANCE recrute des programmeurs sur PC, PSX et Saturn, si vous avez une expérience du développement du jeu vidéo, envoyez-nous sans tarder votre CV, vous nous intéressez. ACTIF MEDIA FRANCE 76 Rue de Bagnolet 75020 Paris.

Dép. 92 VIRTUAL STUDIO recherche des développeurs de jeux vidéo (Contrats à Durée Indéterminée) réellement motivés pour projets CD PC et nouvelles consoles. Contacter nous au (1) 40 85 74 19.

## *P.A. GRATUITES*

***Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.***
***Ce bon à découper est valable pour le prochain 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) **59**

***RUBRIQUE*** : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

***STANDARD*** : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO

*JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX*


**Joystick**
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
**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 :** Sébastien Hamon
**Coordination technique :** Edwige Nicot
**Correcteur-réviseur :** Simone Audissou

**Rédaction**
**COURRIER DES LECTEURS :** Cyrille Baron
**NEWS :** Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
**PREVIEWS :** Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Seb.
**TESTS :** Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Frère Olive (Olivier Bonnet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet) et Seb (Sébastien Hamon).
**ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :** Daniel Ichbiah, Marcel Levy, Sylvain Simoneau.
**JEUX CRACK :** Tonton Stéphane, Gabriel Lopez.
**Direction Artistique :** Alain Langlois
**Mise en page :** Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Oli
**Secrétariat :** Laurence Geuffroy
**Chef de Publicité :** Isabelle Weill
**Abonnement :** Tél. : 44 89 44 84
**Anciens numéro :** 41 34 87 75
**Vente :** EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
**Télématique :** 3615 Joystick
Centre serveur HDP
**Rédacteur / concepteur :** Mic Dax - **Animateur :** El fredo
**Photogravure : SIJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA**
**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 :** Yaccine, Fabien Picot (Dossier Cartes Graphiques.)
**Couverture :** Dark Forces (Lucas Arts)
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
**Abonnements Belgique voir page 35**
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.


DIFFUSION CONTROLE
OJD
1 9 9 3

# mega 6

Ne manquez pas toute l'actualité
des jeux vidéo, tests, astuces, etc.,
chaque mercredi à 16 h sur



M6

avec
Guillaume
Stanzik

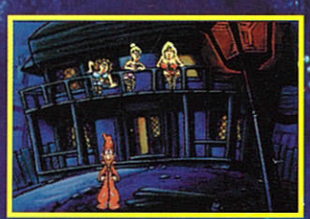
Terry Pratchett's

# DISCWORLD®

## ENTREZ DANS UN UNIVERS MAGIQUE !

Découvrez les aventures incroyables d'un sorcier raté entraîné malgré lui dans une histoire extravagante. Des graphismes sensationnels, des personnages insensés, un humour délirant... Discworld c'est le fou rire garanti !





PERFECT 10 productions

TWG

UN JEU D'AVENTURE RENVERSANT DISPONIBLE SUR PC CD-ROM ET PC