TILT

LA PASSION DES JEUX MICRO

CADEAU 3 DEMOS AVEC CE NUMERO

SOS JEUX
TOUTES LES SOLUTIONS PAR TELEPHONE

THE 7th GUEST
L'EVENEMENT !

REPORTAGE EXCLUSIF

LORDS OF MIDNIGHT
COMANCHE, UNDERWORLD ET ULTIMA REUNIS !

STARLORD et SUBWAR 2050
LES FUTURS HITS DE MICROPROSE

STRIKE COMMANDER
FAUT-IL VRAIMENT CRAQUER ?

THE 7th GUEST
SUR PC

DONK SUR AMIGA

PLASMA SUR ST



LOST IN TIME
LE PLUS GRAND JEU D'AVENTURE DU MOIS

L 2207 - 115 - 32,00 F

N° 115 JUIN 1993 - 32 F. MAROC : 50 DH. BELGIQUE : 210 FB. SUISSE : 9 FS. ITALIE : 9000 LIRES. ESPAGNE : 850 PTAS. ISSN073-6968

Microfolie's

CARTOUCHES SUPER NES

SUPER MARIO KART/SNES	399,00
MARIO PAINT/SNES	399,00
SUPER TENNIS/SNES	399,00
ZELDA 3/SNES	399,00
SUPER SOCCER/SNES	399,00
SUPER STAR WARS/SNES	499,00

CARTOUCHES NES

SUPER MARIO 3/NES	369,00
WORLD CUP/NES	299,00

CARTOUCHES ATARI LYNX

TOKI/LYNX	249,00
DRACULA/LYNX	299,00
SHADOW OF THE BEAST/LYNX	299,00

CARTOUCHES MASTER SYSTEM

WORLD CUP SOCCER/MS	299,00
BATMAN RETURNS/MS	299,00

CARTOUCHES MEGA DRIVE

LHX ATTACK CHOPPER/MD	395,00
AQUATIC GAMES/MD	125,00
EUROPEAN CLUB SOCCER/MD	269,00
TORTUE NINJA/MD	395,00
TINY TOONS/MD	395,00

CARTOUCHES GAME GEAR

SONIC II/GG	269,00
WIMBLEDON TENNIS/GG	199,00
MICKEY MOUSE/GG	199,00

CARTOUCHES GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2/GB	269,00
TENNIS/GB	199,00

LOGICIELS PC 3 1/2

STRIKE COMMANDER/PC	299,00
FLASH BACK/PC	249,00
THE LEGACY/PC	299,00
ISHAR 2/PC	299,00
X WING/PC	349,00

LOGICIELS ATARI ST

VROOM MULTIPLAYER/ST	149,00
SLEEP WALKER/ST	179,00
F1 GRAND PRIX/ST	249,00
ISHAR 2/ST	299,00

LOGICIELS AMSTRAD CPC 6128

LEMMINGS/CPC	139,00

LOGICIELS AMIGA

DESERT STRIKE/AMG	219,00
FLASH BACK/AMG	219,00
ENTITY/AMG	299,00
BODY BLOWS/AMG	199,00
ISHAR 2/AMG	299,00

LOGICIELS FALCON

TRANSARCTICA/FAL	299,00
ISHAR/FAL	299,00



"LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES"

LOGICIELS CDI

PLUS DE 30 TITRES REFERENCES

GOLF : OPEN DE PALM SPRING/CDI	319,00
TENNIS/CDI	349,00
ESCAPE FROM CYBER CITY/CDI	349,00
FABLES DE LA FONTAINE/CDI	279,00
LA PHOTOGRAPHIE 24/36/CDI	319,00

LOGICIELS CD ROM

SECRET WEAPONS/CDR	349,00
WING COMMANDER II DE LUXE/CDR	319,00
SHERLOCK HOLMES III/CDR	519,00
LINKS GOLF (VERSION COLLECTOR)/CDR	389,00
SPORT'S BEST/CDR	379,00
DUNE/CDR	475,00
7th GUEST/CDR	649,00

MICROFOLIE'S - Service Commercial et Administratif - 17, avenue Duquesne - 75007 PARIS - Tél. : (1) 45.51.48.40 - Fax : (1) 45.51.48.42

Tomorrow is now!*

* Demain c'est tout de suite



13, rue des Louviers
78100
ST-GERMAIN-EN-LAYE
34.51.71.11

36, avenue Daumesnil
75012 PARIS
43.42.21.20

4, rue André Chénier
78000 VERSAILLES
30.21.75.01

40 bis, rue de Douai
75009 PARIS
48.78.76.77

CONSOLES SEGA

MASTER SYSTEM II	395,00
MASTER SYSTEM II + WIMBLEDON	595,00
MEGADRIVE	695,00
MEGADRIVE + 3 JEUX (SUPER HANG ON/WORLD CUP/ COLUMNS) + 2 MANETTES	895,00
MEGADRIVE SONIC + ECO LE DAUPHIN	1 190,00
GAME GEAR + 4 JEUX (SMASH TENNIS/PENALTY/ COLUMNS II/RALLY)	795,00

CONSOLES NINTENDO

GAME BOY + TETRIS	490,00
CONSOLE NES + SUPER MARIO 1	490,00
CONSOLE SUPER NES	690,00
CONSOLE SUPER NES + STREET FIGHTER 2	1 095,00

CONSOLES ATARI LYNX

LYNX + BATMAN + SAC	990,00

PHILIPS CDI

CDI 220, COMPACT DISC INTERACTIF	4 990,00

ATARI

FALCON 030 4Mo/ DD 65 Mo	7 490,00

PC ET COMPATIBLES

KIT LECTEUR INTERNE CDROM PANASONIC CARTE SOUND BLASTER PRO	2 950,00
PACKARD BELL MULTIMEDIA PC 486 SX-25 4 Mo/105 Mo + CD ROM MPC + 2 LECTEURS + CARTE SON + ENCEINTE ROLAND + ECRAN COULEUR SVGA PITCH 0.28, DOS + WINDOWS 3.1 + SOURIS + 6 CD ROM + LOTUS AMI + TIMTEL	14 990,00

Microfolie's

Cliché Studio H

TOUS LES PRIX SONT INDIQUES TTC

Bon de commande à retourner à :
MICROFOLIE'S Distribution - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON

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

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

☐ Paiement par Carte Bleue ☐ Paiement par mandat-poste

N° Carte Bleue |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : _____

Signature (des parents pour les mineurs) :

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone _____ Date de naissance _____

CO683

EDITO



Avez-vous déjà remarqué à quel point l'ambiance compte dans les jeux micro ? Lorsqu'on «y croit», il est facile de passer outre les défauts d'un jeu, que ce soit la laideur des graphismes, la lenteur de l'animation ou une ergonomie passable... Bien sûr, il est toujours possible de créer l'ambiance en fermant les volets et en montant le son. Mais, comme le disait si bien Jacques Harbonn à propos de *The 7th Guest* : «les bons jeux n'ont pas besoin de mise en scène, ils distillent d'eux-même l'atmosphère appropriée».

Il suffit d'essayer les meilleurs softs de ce mois (*Strike Commander, The Journeyman Project, Freddy Pharkas*) pour s'en convaincre. Depuis toujours, les grands jeux sont ceux qui donnent des ailes à notre imagination, qui nous transportent ailleurs.

Avec l'évolution de la technologie et des machines, on réclame toujours plus de graphismes, de musiques, d'animations. Mais ceux qui, comme moi, ont eu l'occasion de jouer sur *Apple II* ou même *ZX81* seront sans doute d'accord pour dire que le plaisir de jouer, lui, n'a pas changé...

Sur ces bonnes paroles, je vous laisse, pour aller jouer à *X-Wing* assis dans mon fauteuil «président», volets fermés, baffles réglées sur volume maximum et le casque de Dark Vador sur le visage. Contradiction, quand tu nous tiens...

SOMM





THE 7th GUEST L'EVENEMENT !

14

En dépit de quelques défauts, *The 7th Guest* établit un nouveau standard de qualité et place la barre très haut en matière de graphismes et d'animation. A ce titre, c'est sans doute le premier jeu qui puisse justifier l'achat d'un *CD-ROM*. Alors, vous vous sentez prêt à explorer le manoir de Stauf, sa crypte et son redoutable labyrinthe ? Parviendrez-vous à résoudre les nombreuses énigmes qui parsèmeront votre périple ? Découvrez avec *Tilt* ce jeu de logique au goût d'aventure.

CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à 99 F	F =	500 à 599 F
B =	100 à 199 F	G =	600 à 999 F
C =	200 à 299 F	H =	1000 à 1499 F
D =	300 à 399 F	I =	1500 à 1999 F
E =	400 à 499 F	J =	2000 à 3000 F

Cadeau

3 DEMOS AVEC CE NUMERO

THE 7TH GUEST
SUR PC

DONK SUR AMIGA

PLASMA SUR ST

LOST IN TIME 98



LE PLUS GRAND JEU D'AVENTURE DU MOIS

Avec *Lost in Time*, l'équipe de Coktel Vision réalise à coup sûr l'un des meilleurs jeux d'aventures français du moment. Superbe !

AIRE

LES JEUX DU MOIS	6
LE TROMBINOSCOPE	8
TOP-FLOP	10
L'EVENEMENT DU MOIS	14
PREVIEWS	20
NEWS	62
TESTS	68
LES MAITRES DE L'AVENTURE	98
MESSAGE IN A BOTTLE	130
FORUM	136
PETITES ANNONCES	142
DISQUETTE TILT	150
BAREME	152
SORTIES DU MOIS	153

STRIKE COMMANDER
LE TEST DEFINITIF 68



FAUT -IL VRAIMENT CRAQUER ?

SOS JEUX
HOTLINE
TOUTES LES SOLUTIONS
PAR TELEPHONE 150

STARLORD et SUBWAR 2050
LES FUTURS HITS
DE MICROPROSE 20

LORDS OF MIDNIGHT
COMANCHE, UNDERWORLD
ET ULTIMA REUNIS ! 28

CE NUMERO COMPORTE UN ENCART ABONNEMENT JETE DE FORMAT 100 X 148 ENTRE LES PAGES 78 ET 79.

L'INDEX DES JEUX...

EVENEMENT DU MOIS

The 7th Guest	PC-CD	14

PREVIEWS

Starlord	PC	20
Subwar 2050	PC	24
Lords of Midnight	PC	28
Return of the Phantom	PC	32
ReadySoft	Reportage	36
Donk	AMI	40
Day of the Tentacle	PC	44
Soccer Kid	AMI-PC	48
Pirates ! Gold	PC	52
Aces over Europe	PC	56
Twilight 2000	AMI-PC	58
Goblin 3	AMI-PC	60

TESTS

Strike Commander	PC	68
Maelstrom	PC	72
Sink or Swim	AMI	76
Chess Maniac...	PC	80
Transarctica	A1200	84
Lost Vikings	AMI	86
Eight Ball Deluxe	MAC	90
Space Hulk	PC	94

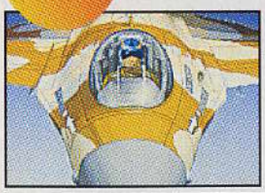
LES MAITRES DE L'AVENTURE

Lost in Time	PC	98
Eye of the Beholder III	PC	104
Abandoned Places 2	AMI	108
Worlds of Legend	PC	112
Freddy Pharkas	PC	114
Journeyman Project	MAC-CD	118
Ishar	FALCON	122

MESSAGE IN A BOTTLE

Underworld II (2e part)	PC	124

PC STRIKE COMMANDER 91 %



TESTS P. 68

L'Arlésienne des simulateurs de vol atterrit enfin sur nos PC. *Strike Commander* ne manque cependant pas son approche : c'est un grand jeu, qui allie une superbe simulation à un scénario en béton. Les graphismes sont à tomber par terre et servent magnifiquement une histoire passionnante de mercenaires volants. Nous sommes en 2011. Vous faites partie de l'équipe des Wildcats dont l'équipement de base est constitué de F-16 Fighting Falcon. Pour faire vivre votre escadrille, il va falloir trouver des contrats... et les remplir ! Le procédé RealSpace met en œuvre mapping et ombres de Gouraud pour un rendu proche de celui de *Comanche*. Mais attention, ce jeu est recommandé aux possesseurs de «gros» PC, *sur* les autres, il perd beaucoup de son intérêt !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
••		•••	•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	••		•••



MAC CD THE JOURNEYMAN PROJECT 91 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 118

Après *Spaceship Warlock*, le Macintosh s'offre un nouveau chef-d'œuvre avec ce CD-ROM. Cette aventure futuriste est graphiquement et musicalement superbe. Le scénario est au diapason et vous fera goûter aux délices du voyage dans le temps. Vous êtes membre d'un corps d'élite dont la mission est de protéger l'Histoire de la terre d'un sabotage. Vous apprendrez que des actes terroristes ont modifié le cours véritable des événements. Pour rétablir la continuité dans le continuum, vous devrez retourner dans le passé et remonter, entre autres, jusqu'à la préhistoire... Alors, si vous venez d'acquérir un lecteur de CD-ROM (avec un temps d'accès inférieur à 300 ms) et si vous aimez l'aventure SF vous pouvez embarquer en tout sécurité. Come on, let's go to the future !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•••		••



PC CD THE 7TH GUEST 86 %



L'EVENEMENT DU MOIS P. 14

En dépit de quelques défauts, *The 7th Guest* établit un nouveau standard de qualité, et met la barre très haut dans le domaine des graphismes et de l'animation. A ce titre, c'est sans doute le premier jeu qui puisse justifier l'achat d'un CD-ROM. Alors, vous sentez-vous prêt à explorer le manoir de Stauf, sa crypte et son redoutable labyrinthe ? Parviendrez-vous à résoudre les nombreuses énigmes qui parsèmeront votre périple ? Un seul moyen pour le découvrir, laissez-vous entraîner dans *The 7th Guest* ! Finalement, le jeu est peut-être moins extraordinaire que sa réalisation, mais il demeure d'un excellent niveau. Les problèmes sont variés, la difficulté est progressive. Ill ne s'agit pas d'un vrai jeu d'aventures, mais plutôt d'un jeu de logique accommodé à la sauce aventure.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•		•••



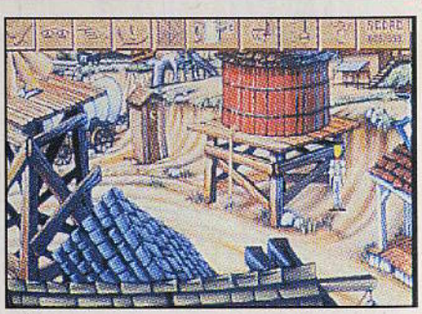
PC FREDDY PHARKAS 86 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 114

Avec *Freddy Pharkas*, préparez-vous à entrer dans le monde sauvage du Far West. Un scénario captivant, des énigmes dignes des pros du genre, des cascades de clins d'oeil et des gags en série, une réalisation parfaite... Bref, un nouveau jeu d'aventures signé Sierra. En 1848, les chercheurs d'or s'étaient rués vers les montagnes du Colorado. En 1993, on risque de voir les amateurs de jeux d'aventures se jeter avec la même frénésie sur les boîtes de jeux de *Freddy Pharkas*. A l'instar des dernières créations de Sierra, les décors et les bruitages sont superbes et ne décevront pas les amateurs. Quant aux références cinématographiques et vidéo, jeux de mots et multiples gags, ils en dérideront plus d'un. Précisons aussi qu'une version française est prévue.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•••		



PC LOST IN TIME 85 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 98

A peine digéré le phénomène *Inca*, Coktel nous offre une histoire spatio-temporelle très bien ficelée et qui combine trois systèmes de visualisation assez incroyables. La première enigme résolue, on ne lâche plus la souris avant de connaître le dénouement de l'histoire.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•••		••

AMIGA LOST VIKINGS 85 %



TESTS P. 86

Ce jeu de plates-formes très original vous propose d'incarner non pas un mais trois héros à la fois ! Trois fiers guerriers vikings qui vont se retrouver entraînés malgré eux dans un incroyable voyage à travers le temps... Par Thor ! Par Odin ! Par exemple !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
••	•••		••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

du mois

PC SPACE HULK 85 %



TESTS P. 94

Après un *Space Crusade* de Gremlin trop austère et statique pour être intéressant, Electronic Arts rectifie le tir de main de maître avec l'excellent *Space Hulk*. Un seul mot suffit pour résumer l'ambiance qui règne dans cet étonnant mélange d'action et de stratégie : Aliens !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

PC WORLDS OF LEGEND 85 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 112

Voici la suite de *Legend*, l'excellent jeu de rôle de chez Mindscape qui était malheureusement passé quelque peu inaperçu. Mais ne vous fiez pas à l'apparence anodine de *Worlds of Legend* : une fois qu'on a commencé à y jouer, il est très difficile de s'arrêter. Un excellent jeu de rôle !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•	•••	••

PC MAELSTROM 82 %



TESTS P. 72

Mélange de *Millenium 2.2* et de wargame spatial, *Maelstrom* souffre de graphismes ternes et peu variés. Passé la première déception, on découvre un jeu d'une très grande richesse, nécessitant de gérer simultanément commerce, diplomatie, recherche et combats.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		••	•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•		

MAC EIGHT BALL DELUXE 80 %

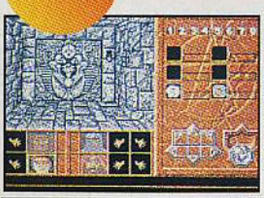


TESTS P. 90

Amtex a eu l'excellente idée d'adapter sur Macintosh le *Eight Ball Deluxe*, un des meilleurs flippers des années 80. Bruitages digitalisés et graphismes fidèles à l'original, ce flipper est en outre doté d'une bonne jouabilité. Un soft idéal pour les moments de farniente au bureau.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
••		••	
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

AMIGA ABANDONED...2 79 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 108

On pensait bien ne plus jamais voir de jeux du type de *Dungeon Master* mais c'était compter sans les programmeurs de ICE qui viennent de sortir *Abandoned Places 2*. C'est un bon jeu doté d'une grande durée de vie et de graphismes bien améliorés.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
		•••	••

FALCON ISHAR 78 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 122

Ishar, suite de *Crystals of Arborea*, vous invite à une aventure en extérieur de qualité. Mais l'adaptation pour le *Falcon* laisse en revanche à désirer. Les améliorations sont réelles par rapport aux versions précédentes, mais en deçà de ce que l'on pouvait en attendre. Dommage !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•	•••	••

A1200 TRANSARCTICA 73 %



TESTS P. 84

Un scénario futuriste catastrophe, un ennemi implacable, une mission porteuse des espoirs de tous les survivants de la planète, le tout supporté par une réalisation très correcte sur la machine la plus en vogue du moment. Tout est réuni pour que *Transarctica* devienne un best-seller et pourtant...

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		•	••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	••		

AMIGA SINK OR SWIM 72 %



TESTS P. 76

Echoués par deux mille mètres de fond sous les eaux glacées du Groenland, les passagers du paquebot *Lucifer* n'ont plus aucun espoir. Mais un homme peut encore les sauver... Retrouvez Kevin Codner dans son dernier film : «Danse avec les poulpes» !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
••	•••		••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

PC CHESS MANIAC 68 %



TESTS P. 80

Chess Maniac est un nouveau jeu d'échecs, dans la veine humoristique de *Battle Chess*. Malheureusement, les animations digitalisées n'apportent pas grand-chose, le mode 3D est illisible et le niveau de jeu guère brillant. On aurait espéré mieux !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			•••
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D

PC EYE OF THE...3 66 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 104

Peu de jeux ont été attendus à la rédaction comme l'a été *Eye of the Beholder III*. *Eye II* était un véritable petit bijou de jeu de rôle, et nous fondions beaucoup d'espoirs sur le troisième et dernier épisode de la série. La déception n'en a été que plus rude...

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
•			•
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	•	•••	••

Le Trombinoscope



JEAN-MICHEL BLOTTIERE

Jean-Michel, également surnommé «The First Guest», est un le Grand Manitou de la rédaction, le Grand Maître, the Big Boss... Le chef, quoi ! Il en a d'ailleurs profité pour rafler *The 7th Guest* et y jouer toute une journée en prétendant que c'était «pour vérifier que Jacques avait bien testé le jeu à fond». Ce n'est qu'au moment où la mutinerie semblait inévitable qu'il a bien voulu nous rendre le jeu, non sans l'avoir terminé. Et il prétend ne pas avoir le temps de jouer !



DOGUE DE MAUVE

Ça y est, il a disjoncté ! Furieux que Jean-Loup ait terminé *X-Wing* avant lui, Doguy s'est dégotté un casque de Dark Vador et, agissant en véritable despote, a attaché le coupable dans la salle des ordinateurs. Après l'avoir interrogé durant des heures («Comment tu passes la mission 10 du Tour 2 ? Avoue !»), il a délibérement reformaté le disque dur de l'infortuné Jean-Loup. Puis il est parti en jurant qu'il prendrait sa revanche avec *Tie-Fighter*, le prochain simulateur de chez LucasArts.



MORGAN FEROYD

Depuis quelques semaines, Morgan est perdu dans des rêves de grandeur. C'est honteux à dire, mais il trouve que son *486DX 50* Mhz n'est pas assez rapide (!!!). «Monsieur» ne supporte plus d'attendre le rafraîchissement d'écran sous Windows. Alors, il a décidé de s'acheter un overdrive *Pentium (586)*... en attendant l'arrivée de la carte mère 64 bits avec Local Bus. Son but : avoir un *PC* tellement rapide qu'il finira les jeux avant même de les avoir commencés ! Fou, non ?



THOMAS ALEXANDRE

Thomas Alexandre est un fou de jeux de rôles et d'aventure. C'est un dingue des jeux Sierra, un frappé de *King Quest*, un barjo de *Leisure Suit Larry*, un chtarbé de *Quest for Glory*, un allumé d'*Eco Quest* et un cinglé de *Laura Bow*. Bref, avec lui, on croyait avoir tout vu ! C'était sans compter avec *Freddy Pharkas*, le dernier Sierra. Désormais, Thomas s'habille comme un pistolero, il arrive au journal à cheval, le colt au poing et ponctue chacune de ses phrases d'un crachat de chique répugnant. Heureusement, Jean-Michel a sorti son étoile de shérif pour ramener un peu de calme dans le saloon... heu, je veux dire à la rédaction.

JEAN-LOUP JOVANOVIC

Jean-Loup dit «le nain» (non qu'il soit vraiment petit mais plutôt parce que les nains sont ses personnages de prédilection dans les jeux de rôles) est l'une des vedettes de la rédaction. Très demandé au téléphone pour des solutions de jeux (n'oubliez pas, désormais c'est le jeudi de 14h à 19h uniquement), c'est aussi lui qui répond à votre abondant courrier. Son rêve : être élu meilleur «joueurnaliste» du monde. Pour y parvenir, il ne cesse de réclamer plus de pages dans le Forum, «afin de laissez s'exprimer la voix des (é)lecteurs». Dites, c'est grave, docteur ?





OLIVIER HAUTEFEUILLE

Qui aurait pu soupçonner qu'Olivier menait une double vie à faire pâlir Superman et Batman réunis ? Eh oui, une fois le soir venu, Olivier qui passe son temps à réunir pour vous les solutions, les plans et les aides de jeux, se transforme en «Max» et, accompagné de son fidèle adjoint Sam, fonce écrire le prochain numéro de *Super+*, petit cousin de *Tilt* dédié à la Super Nintendo. Grâce à quoi notre aventurier préféré est devenu expert dans la création de plans complets. Quel homme, tout de même, cet Olivier !



MARC LACOMBE

Ce mois-ci, Marc nage dans le bonheur. A tel point qu'on l'a même surpris en pleine mer en train de «danser avec les poulpes». Occupation anodine et sans danger sauf si, comme lui, vous êtes affublé d'une armure viking complète qui vous entraîne irrémédiablement sous l'eau. Sorti à grand peine des fonds sous-marins, il nous a expliqué entre deux quintes de toux humides qu'il se mettait dans le bain afin de mieux jouer à *Day of the Tentacle*, *Sink or Swim* et *Lost Vikings*. Franchement, si vous connaissez un journaliste plus dévoué, écrivez-nous !



JACQUES HARBONN

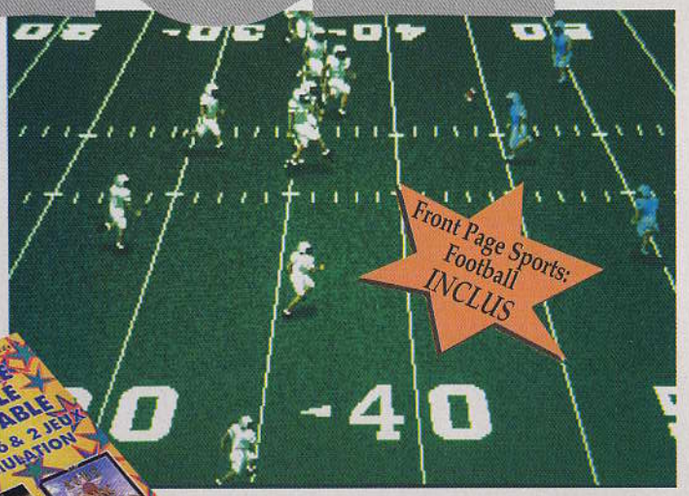
Jacques ne jure plus que par *The 7th Guest*. D'après lui (et on est plutôt enclin à le croire) il s'agit du plus beau jeu qu'il ait jamais vu sur micro. *The 7th Guest*, dit-il, est le premier jeu qui puisse donner envie d'acheter un *CD-ROM* et qui ouvre la voie à une floppée de jeux superbes et novateurs. Enfin, d'après certaines rumeurs non vérifiées, Jacques serait actuellement en train de conclure un deal avec Virgin Games pour jouer le rôle de l'Horrible-journaliste-en-retard-parce-qu'il-a-trop-joué-à-*Guest*, dans une suite intitulée The Late Guest. Vite, appelez l'ambulance...

Offre valable jusqu'à épuisement des stocks.

Jouez

Offrez-vous des emotions fortes !







Recevez gratuitement deux jeux de simulation en achetant "QEMM-386 Special GamePAQ" — *stocks limités*

Dans le ciel

Revenez un demi-siècle en arrière pour découvrir les combats aériens qui ont eu lieu dans le Pacifique lors de la dernière guerre mondiale. Vous partagerez les émotions des pilotes et pourrez tester leurs avions de chasse. Vous attaquerez les porte-avions et les bases terrestres. Vous combattrez les meilleurs pilotes de chasse ennemis. Les simulations sont extrêmement réalistes. Nous avons recréé 30 chasseurs et bombardiers de la seconde guerre mondiale pour que vous puissiez combattre les as de l'aviation et découvrir les dangers de l'appontage sur porte-avions. Vous pourrez choisir vos missions ou vous engager pour toute la durée de la guerre. Vous pourrez même combattre sous les ordres de l'ennemi. Vous disposerez d'un manuel complet de 240 pages, richement illustré de photos et de cartes stratégiques.

Aces of the Pacific

"Il constitue un des meilleurs investissements actuels en matiere de simulateur de vol."
—TILT

Sur un stade de football américain

Découvrez le football américain grâce à ce logiciel dont le réalisme vous étonnera. Les simulations en trois dimensions en font le logiciel de football le plus complet du marché. Vous pouvez jouer contre une équipe adverse ou contre l'ordinateur. Vous pouvez revoir vos actions au ralenti. Il suffit pour cela d'utiliser la caméra mobile. Vous disposez d'un panel de 47 joueurs et remplaçants par équipe, de 28 équipes, de plus de 200 matchs enregistrés et de plus de 300 catégories de statistiques. Vous pouvez choisir vos matchs ou participer au championnat.

Front Page Sports: Football

"...Football n'a toujours pas de concurrents, car il s'agit bien du logiciel de football le plus complet."
—Electronic Games

Jouez en toute sécurité !

Grâce à QEMM-386, vos jeux auront automatiquement accès à l'intégralité de la mémoire de votre PC. En effet, QEMM-386 est beaucoup plus recommandé que tous les autres gestionnaires de mémoire, par les concepteurs de jeux vidéo.

Votre environnement devient beaucoup plus fiable

QEMM-386 est le gestionnaire de mémoire le plus vendu au monde. Il n'améliore pas que les jeux vidéo ! Lorsque vous essayez de supprimer vos programmes résidants ou gestionnaires de périphériques pour faire de la place à des applications volumineuses comme WordPerfect ou MS Windows, les risques sont nombreux. QEMM-386 vous évitera tous ces problèmes. Il améliore votre environnement de travail.



Manifest l'analyseur de la mémoire INCLUS

Economisez plus de 798,00 F !

Dépêchez-vous ! Disponible des aujourd'hui chez votre revendeur, ou envoyez ce coupon à QEMM Games Offer, P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, PAYS-BAS.

Oui ! Je désire profiter de l'offre exceptionnelle

Qté	Produit	Prix unitaire	Total
	QEMM-386 Games PAQ version française	990,00 F	
	Tous les logiciels sont livrés sur disquettes 3,5". QEMM-386 est en version française et les jeux sont en version anglaise (avec notice en française).	Port et Frais d'emballage	80,00F
		TVA 17.5%	
		Total	

❑ Visa ❑ MasterCard ❑ Access ❑ Eurocard ❑ Amex Date d'expiration ____/____

No carte

❑ Chèque

N° de TVA

Nom Prénom

Société

Adresse

Ville CP Téléphone

Délai maximal de livraison de 25 jours. Pour une livraison plus rapide, contactez le 05 90 61 80 (numéro vert, téléphone ou fax). Offre valable jusqu'à épuisement des stocks.

301-10-0693

301-10-0693

Quarterdeck, 4, rue du Général Lanrezac, 75017 Paris
Tél : (33 1) 44 09 03 91 Fax : (33 1) 44 09 03 47

Membres de la CEE : le taux de TVA appliqué est celui des Pays-Bas (17,5%). Si vous êtes assujetti à la TVA, indiquez votre numéro de TVA, mais n'incluez pas le montant de la TVA dans votre paiement. Non membres de la CEE : n'incluez pas le montant de la TVA dans votre paiement. La TVA pourra âtre collectée par l'administration fiscale locale, lors de la livraison.

©1993 Quarterdeck Office Systems. Les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Quarterdeck

TOP

STRIKE COMMANDER
PC
91%



Tout le monde l'attendait au tournant et il n'a pas failli à nos espérances. Alliant aventure et simulation, *Strike Commander* se place d'office dans le peloton des meilleurs jeux du moments. D'accord, l'attente a été longue mais cela en valait vraiment la peine. Un grand soft d'Origin et Electronic Arts !

THE JOURNEYMAN PROJECT
MAC CD-ROM
91%



Utilisant à fond les capacités graphiques, sonores et mémorielles des Mac CD-ROM, *The Journeyman Project* est un jeu d'aventures exceptionnel, presque un film interactif. Le scénario riche et varié vous emmènera dans les méandres complexes d'une aventure spatio-temporelle hors du commun. En route...

THE 7TH GUEST
PC CD-ROM
86%



Ça y est ! Après des années d'attente, *The 7th Guest* est enfin terminé. Tenant sur 2 CD-ROM, *The 7th Guest* est le premier jeu *PC* à exploiter vraiment les capacités du *CD-ROM* et du mode Super VGA. Graphismes sublimes, animations stupéfiantes, musiques envoûtantes et énigmes de toutes sortes vous attendent.

FLOP

COHORT II
AMIGA
32%



Les jeux de stratégie d'Impression sont tous basés sur le même modèle : un scénario historique, des graphismes primaires, une jouabilité douteuse, une bande sonore inexistante, un concept dépassé... Hélas, malgré quelques efforts, *Cohort II* ne déroge pas à la règle, et laisse... une mauvaise impression !

HUMANS : JURASSIC LEVELS
AMIGA
49%



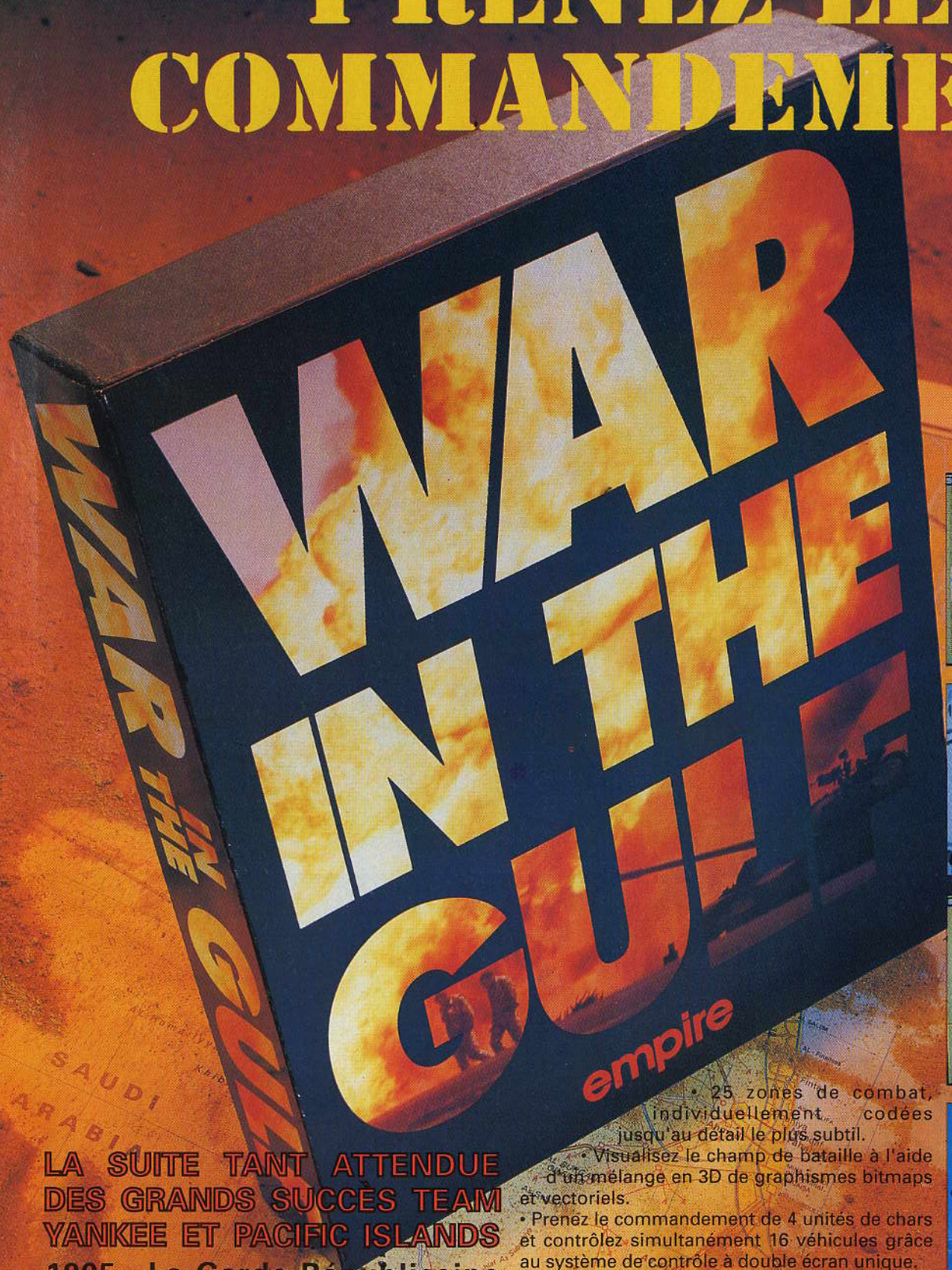
Pour cette suite de *Humans*, on espérait que Mirage ferait l'effort d'améliorer la jouabilité ou la gestion des disquettes... Eh bien, non ! Vous passerez toujours des heures à jouer au grille-pain avec votre drive et à vous énerver sur un système de jeu capricieux utilisant à la fois le clavier et le joystick.

NIGEL MANSELL'S...
PC
59%



Cette adaptation est décevante. Les graphismes exploitent mal les capacités du *PC* et le maniement de la voiture manque réellement de souplesse. Plus axée sur l'arcade que la simulation, cette course ne tient pas la route face à ses concurrents *Grand Prix Formula One* ou *Road & Track*.

PRENEZ LE COMMANDEMENT













LA SUITE TANT ATTENDUE DES GRANDS SUCCES TEAM YANKEE ET PACIFIC ISLANDS

1995...La Garde Républicaine irakienne occupe les champs pétrolifères du nord du Koweit. War in the Gulf vous fait previvre les aventures d'une unité d'elite de chars M1.

- 25 zones de combat, individuellement codées jusqu'au détail le plus subtil.
- Visualisez le champ de bataille à l'aide d'un mélange en 3D de graphismes bitmaps et vectoriels.
- Prenez le commandement de 4 unités de chars et contrôlez simultanément 16 véhicules grâce au système de contrôle à double écran unique.
- A votre disposition, la technologie militaire la plus récente: appareils de pointage laser, imageurs à infrarouge, missiles TOW, HEAT et SABOT.
- Libérez les villages koweitiens, capturez les puits de pétrole et perturbez les lignes de ravitaillement dans le désert.
- Etablissez des champs de mines et faites appel aux barrages d'artillerie.

REALISTE...CAPTIVANT...

THE ULTIMATE BATTLEFIELD SIMULATION

DISPONIBLE POUR IBM PC, AMIGA & ATARI ST

Empire Software, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA. Telephone: 081-343 9143
Empire Software is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.

empire SOFTWARE

PC COMPATIBLE



EYE OF BEHOLDER 3

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

Une nouvelle aventure 3 fois plus vivante que dans Eye of Beholder N2 dont vous pourrez utiliser les héros avec leur experience et leurs armes !



THE LEGACY

~~425F~~ **375F**

Vous héritez d'une maison ! C'est génial ! Mais très vite vous allez découvrir en faisant le tour du propriètaire qu'elle est hantée !



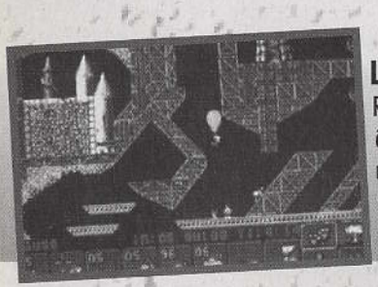


FREDDY PHARKAS

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

Vous incarnez le célèbre Freddy Pharkas des "Leisure Suit Larry". Cette ancien shériff devenu pharmacien bonimenteur part à la recherche de bandits pour encaisser la prime! Une

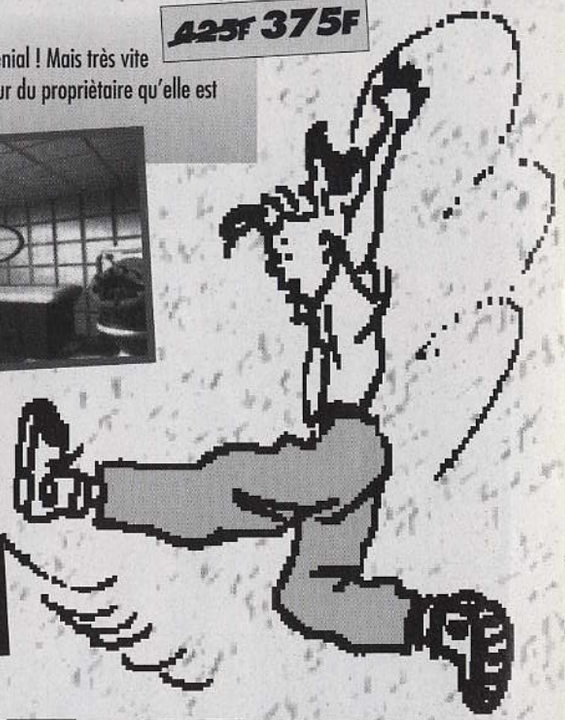




LEMMINGS 2

~~399F~~ **249F**

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



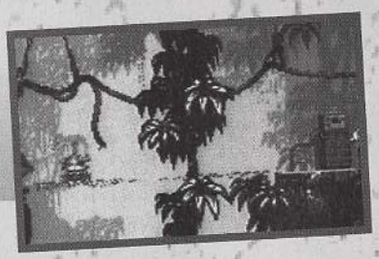
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

FLASHBACK

~~349F~~ **299F**

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





MIGHT AND MAGIC 4

~~349F~~ **249F**

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

Gagnez un jeu d'aventure (au choix : Age, Fascination ou E.S.S.) si vous finissez le jeu Lost in Time Part I et Part II

LES COMPILATIONS

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

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

THE GREATEST 399 F
Dune + Lure of Tempress+Jimmy White Snooker

WING COMMANDER 1 + Miss Disc 1 et 2 399 F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Addams Family 2	Sensible Soccer
Battletoads	Street Fighter 2
Cyberspace	Space Hulk
Fire and Ice	Prince of Persia 2
Ishar 2	

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

LES CARTES

CARTE MANETTE GRAVIS	499 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	1 290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F

MANETTES

GAMEPAD PC GRAVIS	219 F
GRAVIS PC NOIRE	369 F
GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	275 F
TOPSTAR SV227	289 F

AUTRES NOUVEAUTES

Air Force Commander	Hired Gun
Ambush at Surinor	Int. Open Golf
Arabian Knights	Island of Brain
Armoured Fist	John Madden 2
Batman Returns	La Belle et la Bête
Betreyal at Krondor	Nicky Boom 2
Blades of Destiny	Pacific Islands
Caesar Palace	Pinball/Take Break
Carmen USA De luxe	Premier Manager
Carrier at War	Sabre Team
Chess Maniac 5 and 1	Tornado
Daemonsgate	Universal Monsters
Darkmere	Walker
Harpoon Designer N2	War in the Gulf

TOP 20 PC COMPATIBLE

X Wing	389 F	Comanche Miss. Disc.	249 F
Strike Commander	419 F	Comanche	389 F
Strike Com. Speech Acc	169 F	A-Train	349 F
Space Quest 5	399 F	King Quest VI	399 F
Civilisation	349 F	Veil of Darkness	349 F
Indy IV (Aventure)	399 F	Grand Prix (Microprose)	395 F
Dune 2	359 F	Empire De Luxe	395 F
Lost in Time N1	279 F	Ultima Underworld 2	375 F
Lost in Time N2	279 F	History Line	399 F
Serpent Isle (U7.N2)	399 F	Jordan in Flight	399 F

A-Train Construction Set	145 F	Hook	299 F	Shadow Président	425 F
A.T.A.C	299 F	Inca	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Aces Mission Disk	175 F	Incredible Machine	375 F	Sim Life	299 F
Aces of the Pacific	349 F	Jetfighter 2 + Mis Disc	349 F	Spear of Destiny	399 F
Alone In the Dark	399 F	Laura Bow 2	349 F	Stunt Island	399 F
AV8B Harrier Jump Jet	425 F	Links Pro	399 F	Task Force 1942	425 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Mercenary	349 F	Tony Baseball 2	359 F
Battlechess 4000	349 F	Monkey Island 2	399 F	Transarctica	299 F
Buzz Aldrin Into Space	419 F	Nigel Mansel	295 F	Ultima VII	349 F
Car and Driver	375 F	Pacific War	375 F	Unlimited Adventure	325 F
Castles 2	299 F	Populous 2	325 F	V for Victory 3	369 F
Cohort 2	295 F	Prehistoric 2	299 F	Vikings	295 F
Crusader of Dark Savant	399 F	Quest for Glory 3	349 F	Wing Commander 2	349 F
Dog Fight	375 F	Rail Road Tycoon	349 F	Worldtris (français)	275 F
Epic	299 F	Reach for the Skies	369 F	Xenobots	349 F
F117A NightHawk	349 F	Rex Nebular	399 F	Zool	349 F
F15 Strike Eagle N3	395 F	Shadow of the Comet	399 F		
Falcon 3.0	399 F				
Front pages	399 F				
Great Naval Data Disc	175 F				
Gunship 2000 Scén.Disk	225 F				
Guy Roux Manager	329 F				
Heroes of 357TH	199 F				

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT**: Les pri[illegible] indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

L E S N O U V E A U T E S D ' A B O R D !



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



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

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

Ouvert 7 jours/7

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

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

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

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

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

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

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

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

MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

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

AUTRES NOUVEAUTES

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

MANETTES

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

TOP 20 ATARI/STE - AMIGA

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

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

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

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

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

T2 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Total à payer =	F

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

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

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

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga

THE 7TH GUEST

INTERET 86% DU JEU

TESTE PAR JACQUES HARBONN

PC CD-ROM

En dépit de quelques défauts, *The 7th Guest* établit un nouveau standard de qualité, en plaçant d'ailleurs la barre très haut, dans le domaine des graphismes et de l'animation... Le premier jeu qui justifie vraiment l'achat d'un *CD-ROM*.



L'ambiance inquiétante est superbement rendue par le jeu des ombres et des lumières. Un véritable puzzle, aux règles assez subtiles, vous attend ici.

L'histoire se passe dans le manoir de Stauf, dans la petite ville de Harley. Stauf était un fabricant de jouets. Et, des dizaines d'enfants sont morts après avoir acheté ses jouets maléfiques. Avant que la population n'ait eu le temps de réagir, il avait disparu. Mais Stauf était également un mordu des problèmes de logique. Des années plus tard, six personnes furent invitées anonymement dans cette étrange bâtisse abandonnée. Elles disparurent à leur tour. Vous êtes le 7e invité, bien décidé à faire un peu de lumière sur cette ténébreuse affaire.

Le manoir se compose d'un rez-de-chaussée, d'un étage, d'un grenier et d'une crypte à laquelle on ne peut accéder qu'en traversant un redoutable labyrinthe. L'aventure commence au pied du monumental escalier du hall principal. Vous pourrez accéder directement à certaines pièces, mais d'autres vous sont encore interdites. Pour progresser, il vous faudra vous rendre dans les salles et élucider les problèmes qui vous seront posés.

Il vous faudra d'ailleurs comprendre par vous-même le mode de fonctionnement de chaque énigme. Vous pourrez extraire des renseignements utiles des commentaires volontairement obscurs du maître de maison ou des séquences mettant en scène les fantômes.

Si vous êtes vraiment bloqué, vous pourrez aller quérir une aide dans le livre d'indices qui se trouve dans la bibliothèque. Cette aide est donnée de manière progressive en trois étapes, la dernière étant la résolution complète du problème. La résolution d'une énigme vous récompense d'une nouvelle scène fantasmagorique et, éventuellement, de l'ouverture d'un passage secret ou d'une ou plusieurs des pièces inaccessibles jusque-là.

La sauvegarde sur dix positions permet de reprendre le jeu à volonté.



La salle à manger est l'une des premières pièces que vous découvrirez. Appréciez la qualité du décor et avancez un peu.

AVIS

OUI !

JACQUES

J'avais déjà pu apprécier lors des avant-premières la qualité stupéfiante des graphismes, de l'animation et des bruitages, ainsi que l'atmosphère oppressante qui s'en dégageaient. Mais le but du jeu lui-même n'était pas encore en place à cette époque. Aussi est-ce avec une certaine appréhension que j'entamais ce test.

Au final, si le jeu est moins extraordinaire que sa réalisation, il reste d'un excellent niveau. Les problèmes sont variés et de difficulté globalement progressive. Mais attention, en dépit de son atmosphère forte et des quelques rares éléments de jeu d'aventures (labyrinthe, exploration de la maison), il ne s'agit absolument pas d'un vrai jeu d'aventures; c'est plutôt un jeu de logique accommodé à la sauce aventures, un peu à la manière de Castle of Dr Brain. *Les fous d'aventures pures et dures risquent donc d'être un peu déçus. Les passionnés d'énigmes logiques, de jeux à l'ambiance envoûtante ou de 3D spectaculaire —et le mot est faible !— pourront acheter le jeu sans se poser de question. Les autres devront l'essayer avant, au risque de craquer devant la qualité de la réalisation !*

Jacques Harbonn

UN CURSEUR INTELLIGENT

***The 7th Guest* mise à fond sur son curseur «intelligent». Le pointeur général est une main de squelette animée. Elle fait «non» du doigt pour refuser un déplacement, pointe de manière répétée vers l'avant pour vous faire signe d'avancer, et pointe latéralement pour les rotations. Cette main se change en crâne au cerveau palpitant pour annoncer une énigme à résoudre, et en dentier «claquant» ou en masque sardonique pour signaler la présence d'un événement surnaturel. Lors des énigmes, un œil sorti de son orbite, regardant dans tous les sens et changeant à l'occasion de couleur, signale les coups possibles.**



Des fous de couleurs différentes doivent changer de camp sans jamais pouvoir se menacer les uns les autres. Ici, la réalisation est superbe.



Parmi tous les tableaux que vous allez découvrir, celui-ci s'anime à volonté. Le faune poignarde la jeune femme et le sang coule à nouveau.

2 MINUTES DE JEU

VOUS REPREDREZ BIEN UN MORCEAU DE GÂTEAU ?



Après avoir assisté à une scène réunissant la quasi-totalité des invités, vous pourrez vous approcher de ce gâteau.



Surprise ! Il s'agit en fait d'une énigme, avec crânes et tombes. Il faut ôter toutes les pièces, par groupes de cinq.



Après avoir résolu le problème, jetez toujours un coup d'œil à la carte, pour vérifier si vous ne pouvez pas accéder à de nouvelles zones.

L'UNIVERS 3D

L'univers 3D de The 7th Guest est sans commune mesure avec tous ceux qui ont été créés jusque-là. Tout d'abord, le mode SVGA adopté offre une qualité proche du niveau photographique. Ensuite, les concepteurs, qui n'étaient pas limités en place, ont pu s'en donner à cœur joie. Les pièces de The 7th Guest ne se contentent pas d'être en 3D. Elles fourmillent aussi de détails à rendre jaloux les graphistes bitmap les plus doués. De luxueux tapis jonchent le sol, alternant avec des moquettes moelleuses ou des parquets bien cirés. Les murs sont ornés de papiers peints, de photographies rétro, de peintures superbes et autres décorations. La beauté du mobilier, avec des ornementations étonnantes (lit à colonnes, aux montants travaillés comme une dentelle de bois, par exemple), ne déparerait pas des appartements princiers. De très nombreux meubles et objets complémentaires (commode, flacon, miroir, carafe, verre...) viennent encore renforcer le réalisme. Le rendu des matières (bois brut ou vernis, métal...) est parfait, tout comme la transparence du verre ou la réflexion des miroirs. Les lumières en clair-obscur, avec des éclairages qui s'adaptent parfaitement à la pièce concernée, ajoutent encore à l'ambiance. Et ce n'est pas tout. Lors des déplacements, tout ce décor défile autour de vous, avec même quelques effets de caméra à la manière d'Alone in the Dark. Du très grand art !

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

C'est vrai, comme le dit mon ami Jacques, il est quasiment impossible de rester insensible devant l'ambiance captivante de The 7th Guest, un jeu mêlant l'hyperréalisme d'une 3D incroyablement riche à des effets de trucages visuels et sonores, qui vous projette directement dans les mondes parallèles. Mais les problèmes à résoudre me semblent plus contestables. Dans leur grande majorité, ils perdent une bonne part de leur intérêt dès qu'on les a résolus. Il reste heureusement le pseudo-Othello, absolument passionnant, qui vous oppose vraiment au programme — lequel est d'ailleurs un partenaire de taille ! Un bon point aussi pour le mode de fin original, qui vous permet d'explorer la demeure plus librement (en choisissant directement sur la carte la pièce dans laquelle vous voulez vous téléporter) et de rejouer à loisir les puzzles qui vous intéressent. En tout état de cause, je tire aussi mon chapeau à l'équipe de Trilobyte, qui a enfin défini de vrais standards (et quels standards !) pour les jeux sur CD-ROM. Les autres éditeurs vont se sentir obligés de suivre la même voie, pour le plus grand plaisir du joueur...

Spirit



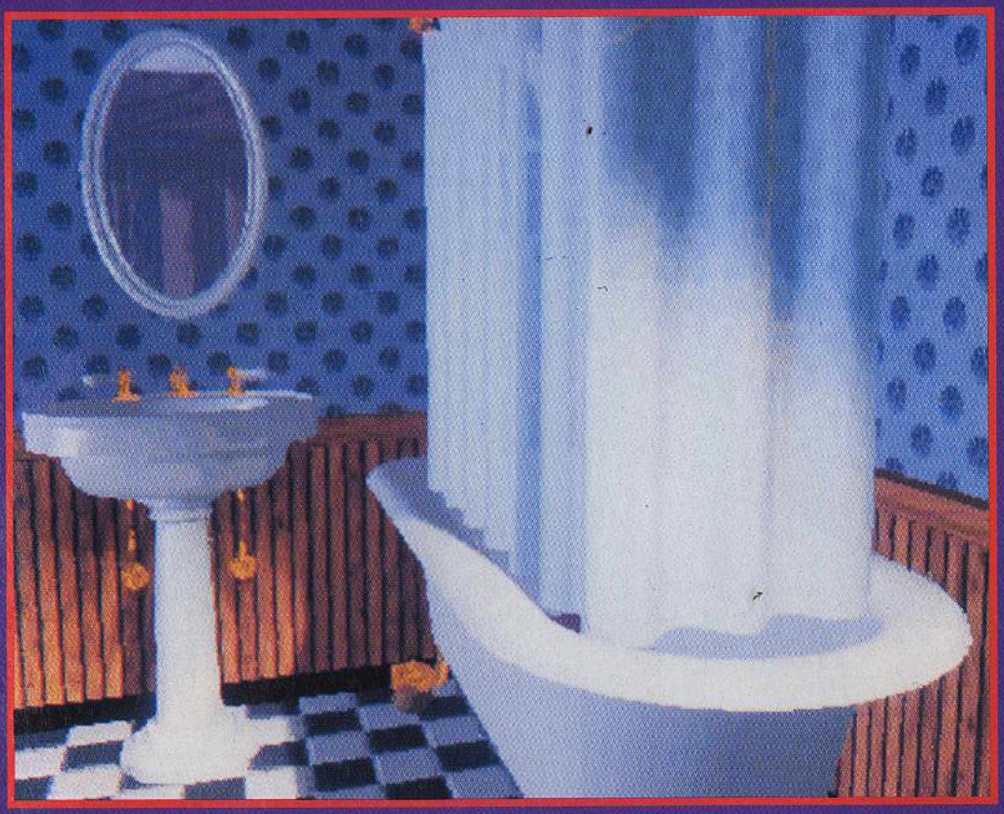
Cette chambre est un véritable bijou de qualité graphique. Dommage que l'on ne puisse pas s'y promener librement pour l'explorer à fond.



On est sans cesse épaté par la richesse de la 3D. Le miroir renvoie bien l'image du décor opposé. On peut même apprécier (à l'écran, tout au moins) la transparence des flacons.

LA FULL MOTION VIDEO

L'autre caractéristique de The 7th Guest, en dehors de son univers 3D féerique, ce sont ses longues séquences vidéo digitalisées en Full Motion. La Full Motion Video consiste à filmer des acteurs en son synchrone, puis à digitaliser les images une à une.
Celle de Guest s'enrichit de trucages complémentaires. Les acteurs ont été filmés «au bleu», ce qui a permis leur incorporation ultérieure dans les décors 3D, mais il y a aussi des effets de transparence des corps (on aperçoit le décor au travers), qui rendent si bien leur nature fantomatique. Des effets de trucages sonores accompagnent les effets visuels, avec des transformations de voix dignes de Dune ou de Legend (les films !).



LA PETITE HISTOIRE

L'histoire de la création de* The 7th Guest *est assez impressionnante. Il aura fallu plus de deux ans et un budget de un million de dollars pour réaliser ce «premier film vraiment interactif» (selon la définition de ses concepteurs). La création de l'environnement graphique a été entreprise sous 3D Studio 2 et a demandé neuf mois de temps machine (!), sur plus de dix gros, gros PC.
Côté son,* The 7th Guest *intègre vingt-sept minutes de musique de qualité CD. «Fat Man» et son équipe ont planché pendant plus de cinq mois pour composer les musiques et chansons complémentaires du second CD.

Non, aucun monstre ne se cache derrière le rideau pour vous happer au passage. En revanche, l'énigme, basée sur des cavaliers d'échecs, est assez longue à résoudre.

COMPARATIF

***Il n'existe aucun équivalent de* The 7th Guest, *les autres jeux CD n'étant que des adaptations des versions disquette, utilisant plus ou moins bien la place supplémentaire. En ce qui concerne le scénario, il est centré sur deux thèmes différents : étrangeté et horreur, pour l'atmosphère, et problèmes logiques pour le but lui-même. Dans le domaine de l'étrange,* Alone in the Dark *et* The Legacy *se classent premiers.* Alone *se distingue par sa 3D vraiment temps réel, dotée de caméras multiples, aux angles de vue souvent originaux. Il bénéficie d'un scénario fort, et les combats sont traités sur le mode action.* The Legacy *est pour sa part un jeu de rôle plus classique, avec cependant un aspect aventures, et enrichi de 3D à la manière de* Guest *(mais d'un niveau beaucoup plus modeste). Le jeu est passionnant et offre une importante durée de vie.* Guest *ne saurait soutenir la comparaison avec ces deux jeux sur le plan du scénario d'aventures. Mais l'ambiance y est et, au plan de la réalisation, il est incomparablement supérieur aux deux autres — pourtant déjà au top, dans ce domaine aussi !*
Castle of Dr Brain et sa suite, Isle of Dr Brain, *sont une autre tentative de servir des jeux de logique, relevés d'une sauce d'aventures. Les problèmes sont encore plus variés que ceux de* Guest *et la réalisation est d'un bon niveau. Mais Guest va beaucoup plus loin dans le rendu de l'ambiance et les standards de performances.***





EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
CONCEPTION/RÉALISATION : TRILOBYTE

TESTE SUR

PC 486 DX/33, 8 Mo de RAM, carte SVGA 16 bits 1 Mo, carte sonore Sound Blaster Pro et son lecteur de CD-ROM dédié (simple vitesse)

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 DX minimum (486 DX conseillé)
Mémoire requise : 640 Ko (570 Ko libres).
Modes graphiques : VGA et SVGA 16 bits 512 Ko de RAM.(1 Mo de RAM vidéo et carte graphique 32 bits Local Bus)
Cartes sonores (indispensables) : Ad Lib, Sound Blaster (recommandée), Roland
DOS 5.0 indispensable (DOS 6.0 accepté)
Gestionnaire MSCDEX version 2.2 ou supérieureLecteur de CD-ROM : débit de 150 Ko/s au minimum. Au mieux, lecteur double vitesse (débit de 300 Ko/s), doté d'un temps d'accès inférieur à 300 millisecondes
Contrôle : souris (indispensable)
Média : 2 CD-ROM
Installation disque dur : obligatoire (2 minutes).
Espace requis : 5 Mo
Jeu en anglais (niveau correct requis)
Manuel en anglais (il sera francisé ultérieurement).
Protection : non

TOP

- L'univers 3D est d'un réalisme et d'une richesse incroyables, encore renforcés par les déplacements animés et l'adoption du mode SVGA
- Les séquences « Full Motion Video » sont longues, très bien rendues et jouées avec talent, contribuant réellement à créer l'ambiance
- Le premier jeu à exploiter pleinement le support CD (+ de 600 Mo), à tel point que l'installation a dû être reportée sur le second CD qui, normalement, est dédiée à des chansons et musiques complémentaires sur lecteur audio

FLOP

- *The 7th Guest* est présenté comme un jeu d'aventures, alors qu'il s'agit en fait d'un jeu de logique, même si l'ambiance est bien celle d'un jeu d'aventures
- Les énigmes sont intéressantes mais pas exceptionnelles. On attendait un peu mieux d'un jeu de cette classe
- La configuration optimale est assez lourde

VERSION PC

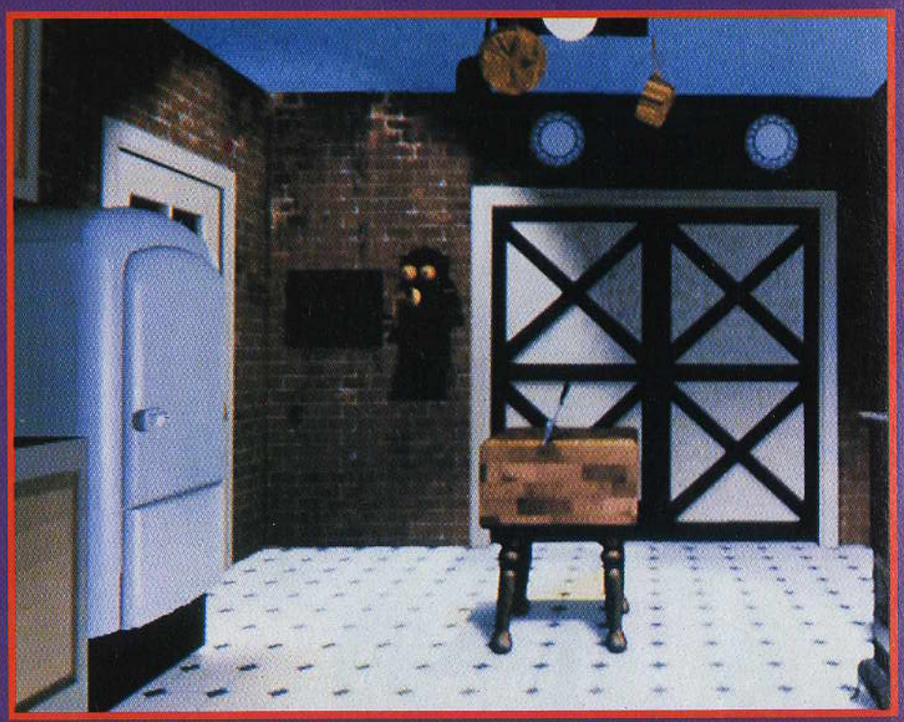
Philips a annoncé le développement de The 7th Guest pour son CD, en Full Motion Video. Cette version devrait voir le jour à la fin de l'année.

QUELQUES TUYAUX UTILES...

Au début, commencez par résoudre les problèmes simples du gâteau ou du télescope (pour ce dernier, le message est : «There is no way»). Consultez systématiquement la carte, après avoir résolu une énigme, pour voir si vous n'avez pas accès à de nouvelles pièces. Avant de vous engager dans le labyrinthe, recopiez le plan que vous trouverez sur l'un des tapis.



La bibliothèque du rez-de-chaussée est un lieu très important, notamment à cause du livre d'aides que l'on aperçoit sur la table basse.



La cuisine est le lieu d'accès au redoutable labyrinthe. Ne vous y aventurez qu'après avoir recopié le plan sur le tapis.

86%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪
ROLE
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D ▪▪▪

THE 7TH GUEST

PC

UN JEU CONÇU POUR LE SUPPORT CD. LES GRAPHISMES, L'ANIMATION ET L'AMBIANCE SONT IMPRESSIONNANTS. LES ENIGMES BEAUCOUP MOINS.

98% — **GRAPHISMES**

Il faut vraiment le voir pour le croire. La 3D est à mourir de plaisir. Encore, encore !

96% — **ANIMATION**

Tout aussi superbe, avec des effets de caméra. Mais les trajectoires sont immuablement fixées. Les scènes de fantômes sont parfaites.

82% — **MUSIQUE**

Les musiques sont variées et surtout parfaitement adaptées à l'ambiance.

81% — **BRUITAGES**

Les digitalisations sonores sont superbes, avec des effets de voix excellents. Mais les bruitages plus classiques sont quasiment absents.

82% — **PRISE EN MAIN**

La gestion tout souris et le curseur intelligent, aux réactions vives, rendent inutile tout apprentissage.

82% — **JOUABILITE**

L'ergonomie est parfaite, avec une conception astucieuse sur de nombreux plans. Mais l'interactivité reste un peu à la traîne.

83% — **DUREE DE VIE**

Il faut compter une trentaine d'heures pour finir le jeu, le mode spécial permettant ensuite de se déplacer librement et rejouer les problèmes.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	G

Trois
des plus exceptionnelles simulations de l'espace ayant jamais existé!



- **Megatraveller 1**
  "Le jeu de rôle de science fiction en avance de plusieurs années-lumières."
  Generation 4
- **Elite Plus***
  "Les bons jeux viennent et s'en vont, mais les meilleurs restent. Certains gagnent des prix, mais un seul d'entre eux peut être une Elite."
  Joystick
- **Wing Commander**
  "Il est trop rare de rencontrer une telle beauté graphique et une telle souplesse sur PC."
  Tilt

L'aventure spatiale la plus fantastique sur IBM PC et Amiga

* Elite sur versions Amiga

ELECTRONIC ARTS

MICROPROSE ORIGIN empire

Empire Software, Distribué par Innelec, Centre D'Activités de L'Ourcq,
45 Rue Delizy, 93692 Pantin Cedex, France.
Tel: (1) 4810 5555

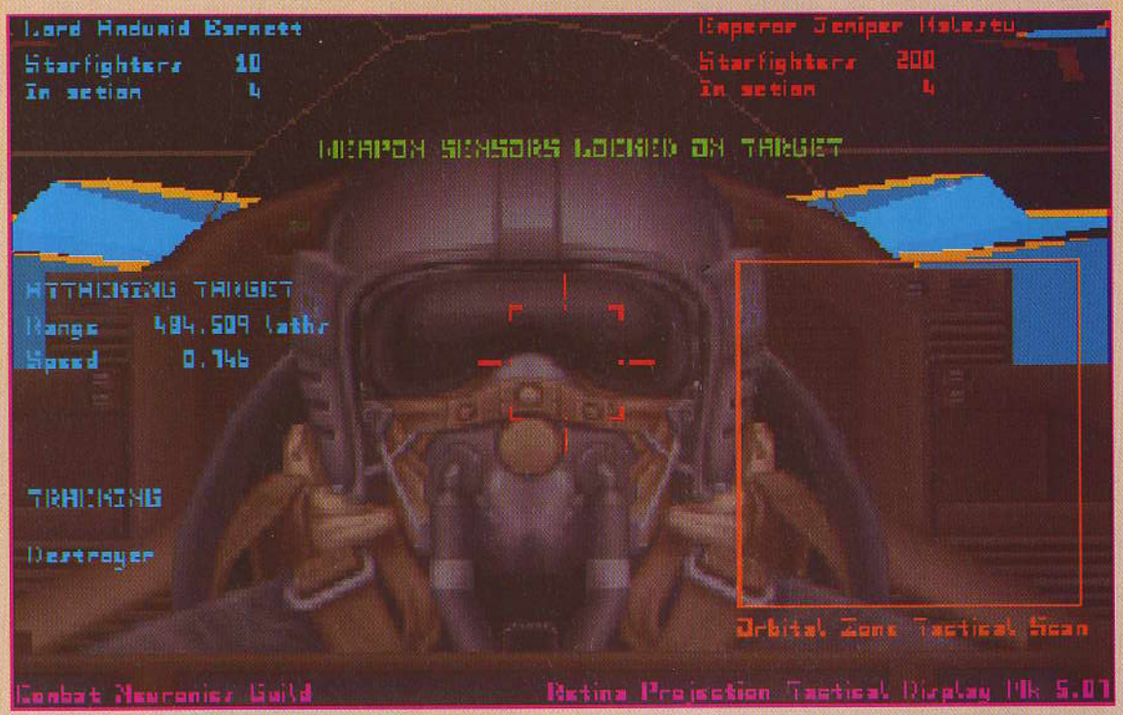
PC

Starlord

Work in progress

MICROPROSE

PREVU POUR SEPTEMBRE SUR PC



STARLORD *SERA SANS DOUTE L'UN DES MEILLEURS JEUX DE STRATEGIE SUR MICRO. LA PROFONDEUR DE CE JEU ET L'ERGONOMIE DE L'ENSEMBLE EN FONT UN FUTUR CHEF-D'ŒUVRE.*

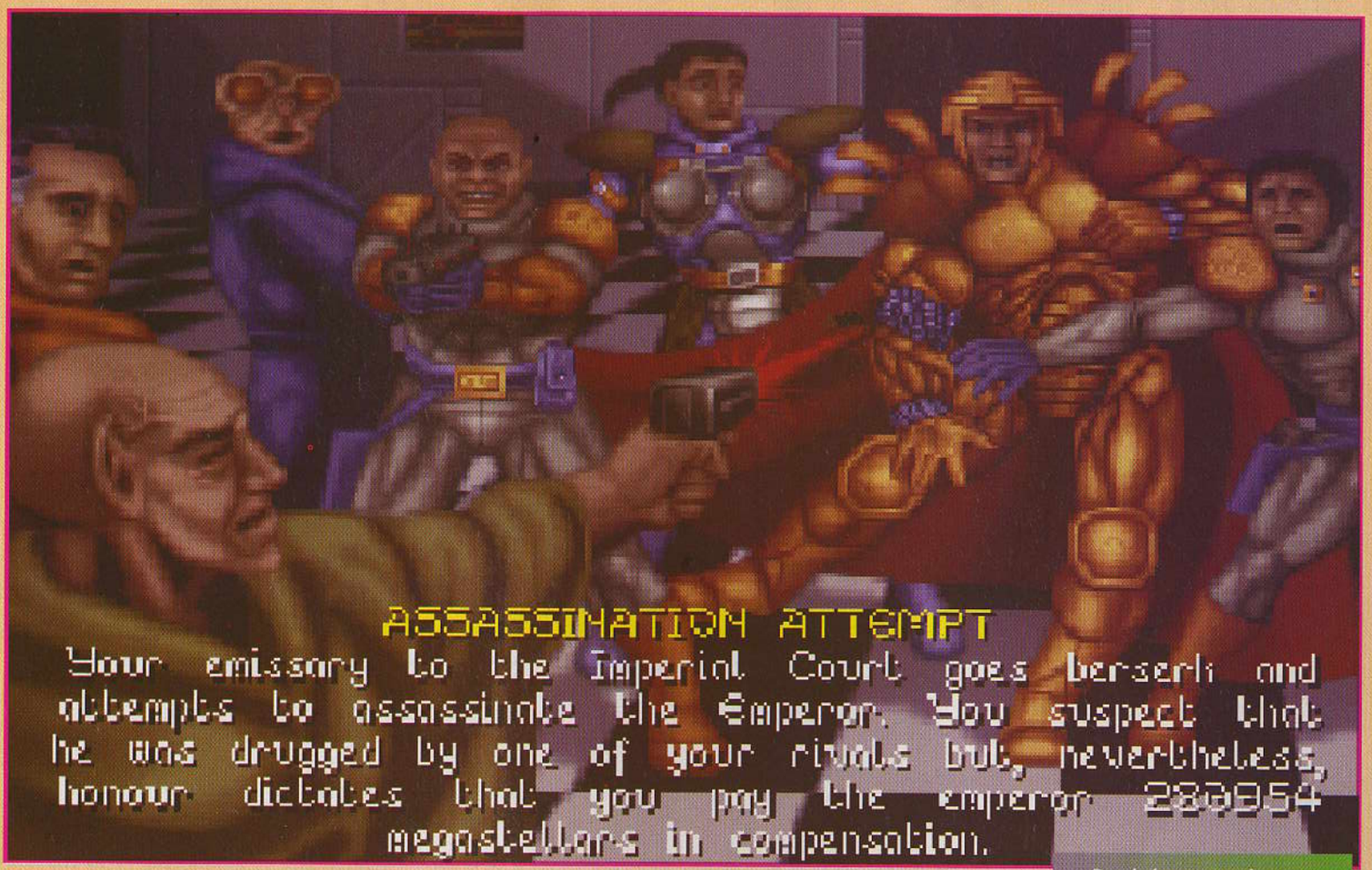
A la fois simulateur de vol, jeu d'action en 3D et jeu de stratégie, Starlord est un soft plein de surprises et de brio. Un produit original dont la durée de vie satisfera ceux qui en ont marre de payer 400 F pour deux semaines de jeu !



L'empereur en personne. Pas très beau, hein ? Chaque lord aura son visage et ses vêtements particuliers. Pour réussir cette prouesse technique (imaginez un millier de tronches différentes !), Mike Singleton a mis au point un générateur de visages qui prend en compte une vingtaine de paramètres différents (front, cils, nez, peau, etc.). Ensuite, il suffit de laisser faire le hasard...

CREER ET PROCREER : TELLE EST VOTRE RAISON D'ETRE DANS STARLORD. POUR Y PARVENIR, IL FAUDRA MENER A BIEN DE NOMBREUX COMBATS GALACTIQUES

VOUS RESTEREZ RIVE A L'ECRAN



Des événements viennent rythmer l'aventure. Certains sont positifs, d'autres nettement moins... Comme cette tentative d'assassinat sur votre personne.

***Starlord* est un jeu de stratégie basé sur la conquête galactique.** Vous êtes un seigneur et vous habitez un vaste monde, s'étendant sur plusieurs centaines d'étoiles, et fonctionnant sous un régime monarchique.

Ce monde est dirigé par un empereur. Chaque étoile a sa propre fonction. Il y a des étoiles-cités, des étoiles-production, des étoiles-prisons, etc. Votre objectif principal est de devenir empereur à la place de l'empereur (ça me rappelle quelque chose...). Pour y parvenir, vous devez vous élever dans l'échelle sociale. Vous commencez par créer une famille dont vous serez le chef. Puis celle-ci se répand à travers la galaxie (l'ordinateur joue vos fils de façon autonome), vous permettant d'accroître votre pouvoir, vos richesses et votre force d'attaque. Cela fait, il vous faudra attaquer les territoires d'autres «starlords» pour vous les approprier. Vous finirez ainsi par devenir comte, puis duc, puis roi et, enfin, empereur.

Comme vous créez une famille, vous pouvez jouer pendant des millénaires : chaque fois que votre personnage meurt, vous incarnez un autre membre de la famille. Evidemment chaque starlord, comte, duc ou roi, est géré par l'ordinateur (de manière très réaliste d'ailleurs !) et aucun d'eux n'a l'intention de vous laisser agir comme bon vous semble.

L'un des points forts de *Starlord* est que toute la partie économique est assez simple à organiser et à jouer. On se souvient des phases particulièrement ennuyeuses de *Deuteros*, de production et de transport des marchandises, qui freinaient le jeu. Cela n'apportait rien et finissait par agacer. Ici, vos stocks sont automatiquement utilisables.

***Starlord* est un vrai jeu de stratégie auquel viennent se greffer des phases de jeu d'action en 3D comme *dans X-Wing*.** Ces combats spatiaux sont une pure merveille ! Ils sont rapides, simples, variés et les angles de caméra sont superbement choisis. Ces «distractions» sont particulièrement appréciables pendant le déroulement du jeu. D'autres événements viendront rythmer l'action. Vous ou un membre de votre famille, pourrez être victime d'enlèvement, de tentatives d'assassinat, et autres réjuissances **Sans avoir rien de révolutionnaire, les graphismes sont assez beaux et suffisamment clairs pour ne pas surcharger ni ralentir le jeu.** Les sons restent simples et il n'est pas prévu d'y ajouter de voix digitalisées. Cela aurait été un plus pour les combats 3D. C'est l'un des grands regrets que l'on peut exprimer avec l'impossibilité de connecter deux *PC* entre eux. Par contre, la bande-son est superbe : de la musique classique (que l'on peut retrouver dans *Epic* et dans *X-Wing*). Ces grandes envolées sont particulièrement appropriées à l'ambiance épique d'un jeu galactique aussi vaste que celui-ci.

STARLORD EST DE LA MEME TREMPE QUE CIVILIZATION : PLUS QU'UN JEU UN UNIVERS COMPLET

Le contrôle s'effectue à la souris ou au clavier. L'ergonomie est la meilleure que j'aie jamais testée. Il existe de nombreux raccourcis clavier mais les inconditionnels de la souris peuvent aussi choisir de ne jamais se servir du clavier.

A toutes ces qualités, il faut ajouter une durée de vie conséquente, qui dépasse de loin celle des jeux de plates-formes qui finissent par prendre la poussière sur les étagères. **Avec *Starlord*, ce sont plusieurs centaines d'heures qui s'offrent à vous !** Dans un prochain numéro, nous parlerons plus longuement du fonctionnement de la hiérarchie et de la famille.

Nous aborderons aussi les détails techniques de programmation et de création aléatoire de noms et de personnages. Nous passerons au crible ce jeu qui d'ores et déjà postule pour les *Tilt d'Or 1993 !*

Morgan Feroyd

ENDANT DES CENTAINES D'HEURES

INTERVIEW

PETER BARNETT

Tilt : Peter, *Starlord* est-il ton premier jeu?

Peter Barnett : Oui. J'ai surtout travaillé pour des logiciels professionnels jusqu'à maintenant. Comment s'est faite la transition entre ces deux modes de programmation ? Plutôt bien. Pour tout avouer, j'ai utilisé l'expérience que j'avais acquise en créant des logiciels de comptabilité pour mettre au point Starlord. *La gestion des familles, la création aléatoire des noms, la progression autonome de l'ordinateur pour chaque donnée (membre de famille), etc. Ce n'est pas un travail compliqué, mais il peut facilement planter car il est difficile de vérifier si tout fonctionne correctement. Mon habitude de gérer plusieurs milliers de données en même temps m'a beaucoup simplifié les choses .*

As-tu travaillé seul pour la programmation de *Starlord*?

Non. Mike Singleton m'a grandement aidé. Nous formons une équipe complémentaire. Par exemple, Mike s'est occupé des phases de combat en 3D, alors que je me suis plus principalement axé sur la gestion des lords dans la galaxie.

Penses-tu continuer à programmer des jeux ?

J'y compte bien ! Nous parlons déjà d'un Starlord II *avec Mike. Nous pourrions y ajouter toutes les options que l'on voudrait inclure. Il faut bien à un moment donné considérer qu'un produit est fini ; la seule solution pour l'améliorer est d'en faire une suite.*

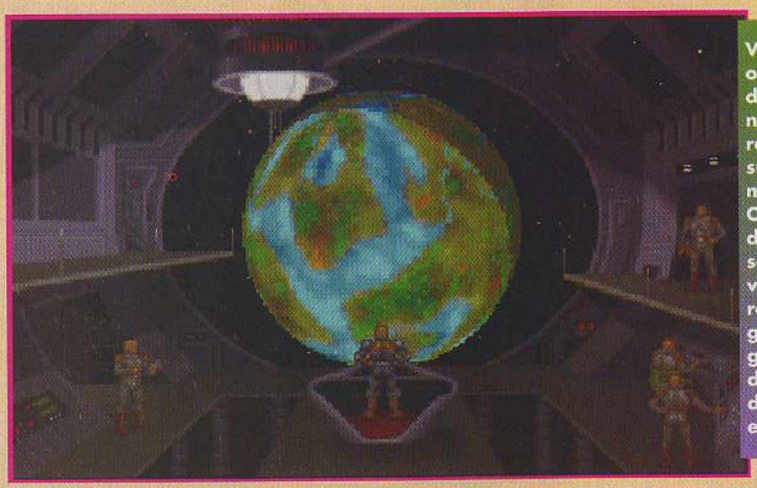
Ne serais-tu pas, par hasard, un insatisfait chronique ?

N'exagérons rien. Nous essayons seulement de faire un soft réussi.

N'ayez aucune crainte, *Starlord* va certainement faire parler de lui.

Bon courage à vous deux et continuez à nous offrir des jeux de cette qualité !

Propos recueillis par Morgan Feroyd.



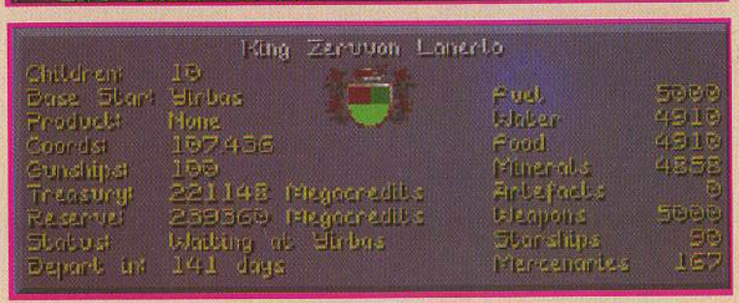
Vous voici en orbite autour d'une planète. Admirez le superbe mapping ! Commandant de votre vaisseau mère, vous sillonnerez la galaxie à grands coups de sauts dans l'hyperespace.

REGARDS...

Créé en 1992, Third Millenium se compose de deux personnes, Mike Singleton et Peter Barnett.

Mike Singleton est l'auteur de* Mindwinter I et II, d'Ashes of the Empire *et de* Lords of Midnight I et II. *Il programme pour Third Millenium ainsi que Maelstrom Games. Ses projets actuels sont, outre* Starlord, Lords of Midnight III, Starfighter Ace *(un jeu en 3D avec lunettes bicolores),* Cave et Red Ghost *(un multivéhicule à la* Comanche*).





Pour obtenir des informations sur les planètes ou les lords, une gigantesque bibliothèque est mise à votre disposition. A une seule condition : ramener les «laserolivres» en bon état !

LES PRONOSTICS



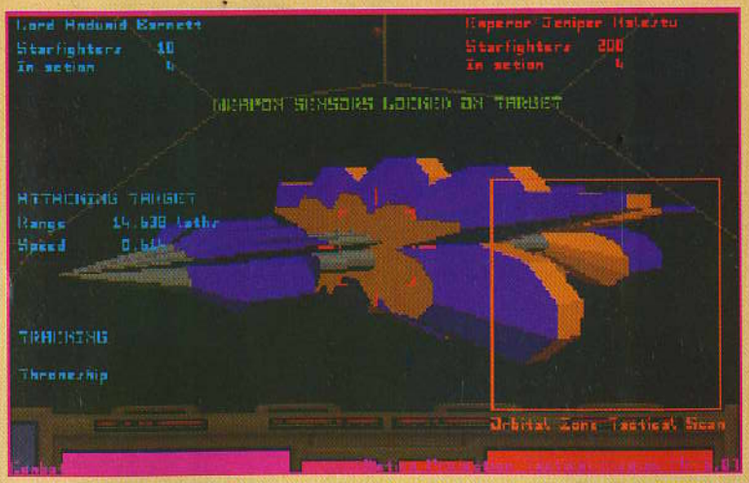
Vladimir Clausse
Un jeu qui mélange action 3D à la Star Wars et stratégie genre Civilization, moi je suis preneur, surtout avec cette ampleur des mondes à explorer et la possibilité de jouer une dynastie entière.



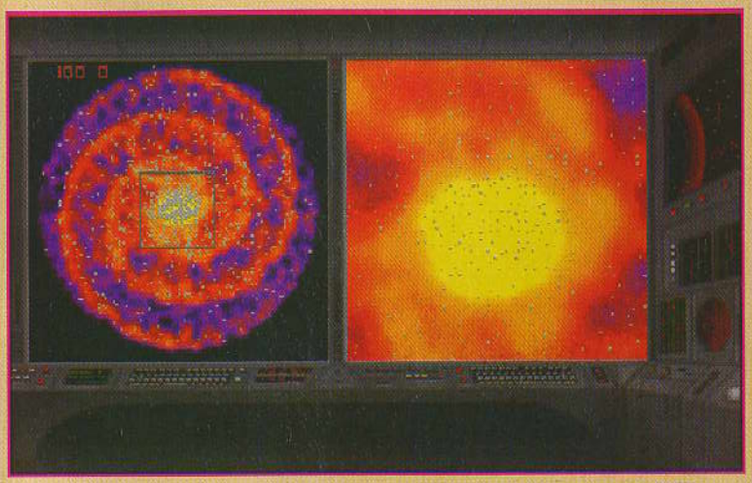
Dogue de Mauve
Sur le CES,* Starlord *était certainement l'un des produits qui rameutaient le plus de monde. En alliant son talent et son expérience à ceux de Mike Singleton, Microprose a mis toutes les chances de son côté pour nous livrer un excellent jeu.



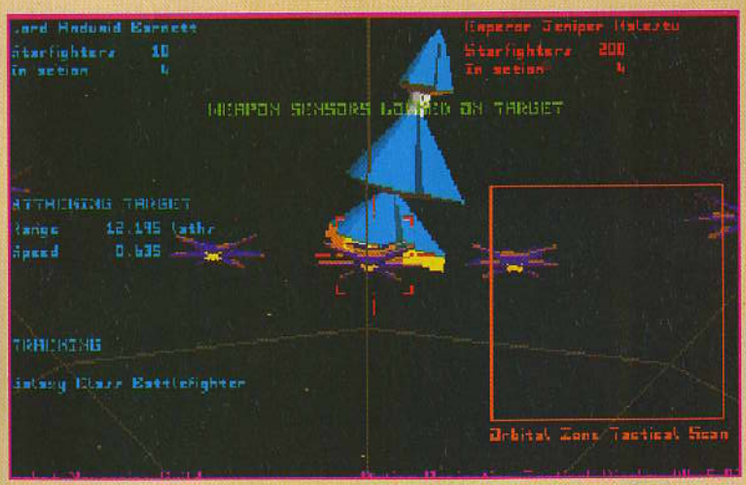
Morgan Feroyd
Avec ce genre de jeu, je n'ai qu'une seule angoisse : c'est qu'il me plaise trop et que j'y passe tout mon temps ! En tout cas,* Starlord *semble être l'un des meilleurs jeux de stratégie à ce jour.



Les vues 3D dans l'espace sont très rapides. Le plus impressionant est le passage d'un angle de caméra à un autre. Cette action est si fluide que l'on finirait par en avoir le mal de...l'espace !



La carte de la galaxie vous permet de sélectionner une étoile ou un trajet pour obtenir diverses informations. De nombreux paramètres sont sélectionnables : fond coloré, routes, noms des planètes, etc.



Vous voilà prêt à attaquer le vaisseau mère ennemi. Il est dans votre viseur... Lock on... Fire ! On peut noter que toutes les données techniques de votre chasseur sont incrustées dans l'image. Cela permet de profiter pleinement du combat en plein écran.

STRALORD

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS !

TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

36 68 21 06

Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

Appelle vite le

36 68 60 20

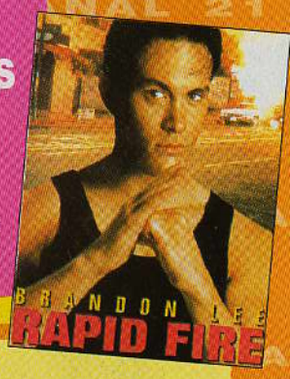
pour le grand concours DO THE FUNK / CONVERSE.

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !

CONVERSE







Gagne un voyage de star à Hollywood au :

36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !

20th CENTURY FOX

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

Gagne 1 console 16 bits !

36 68 21 88

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

CODE MEDIA : 241

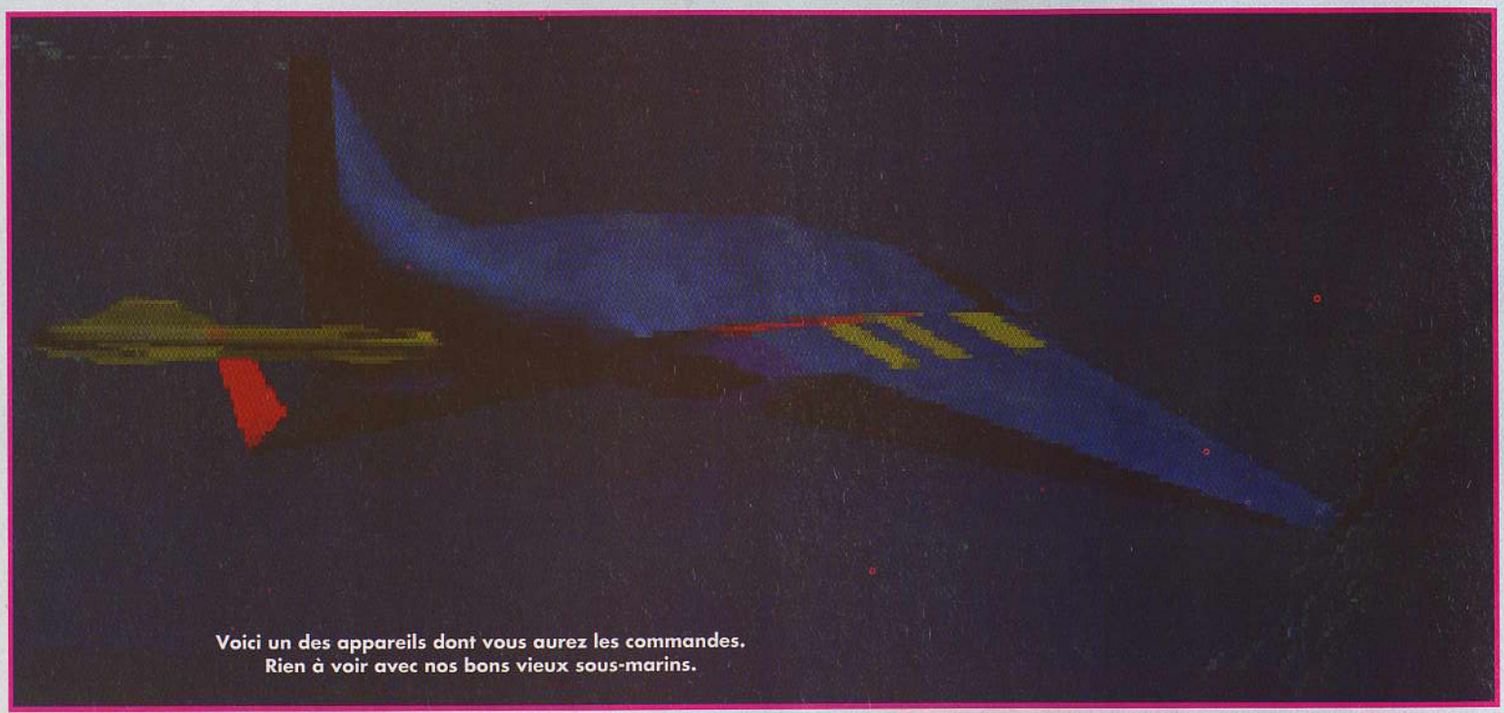
PC

Subwar 2050

Work in Progress

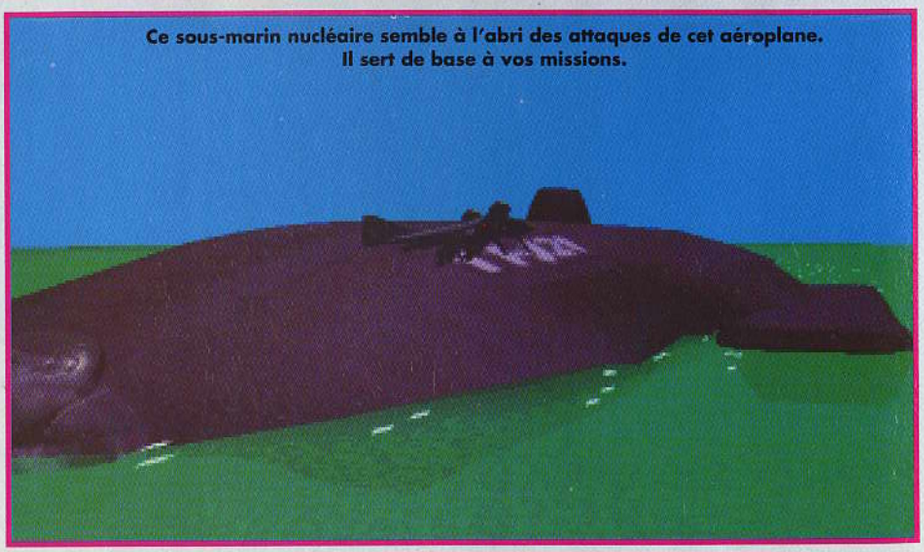
MICROPROSE

PREVU POUR NOVEMBRE SUR PC..



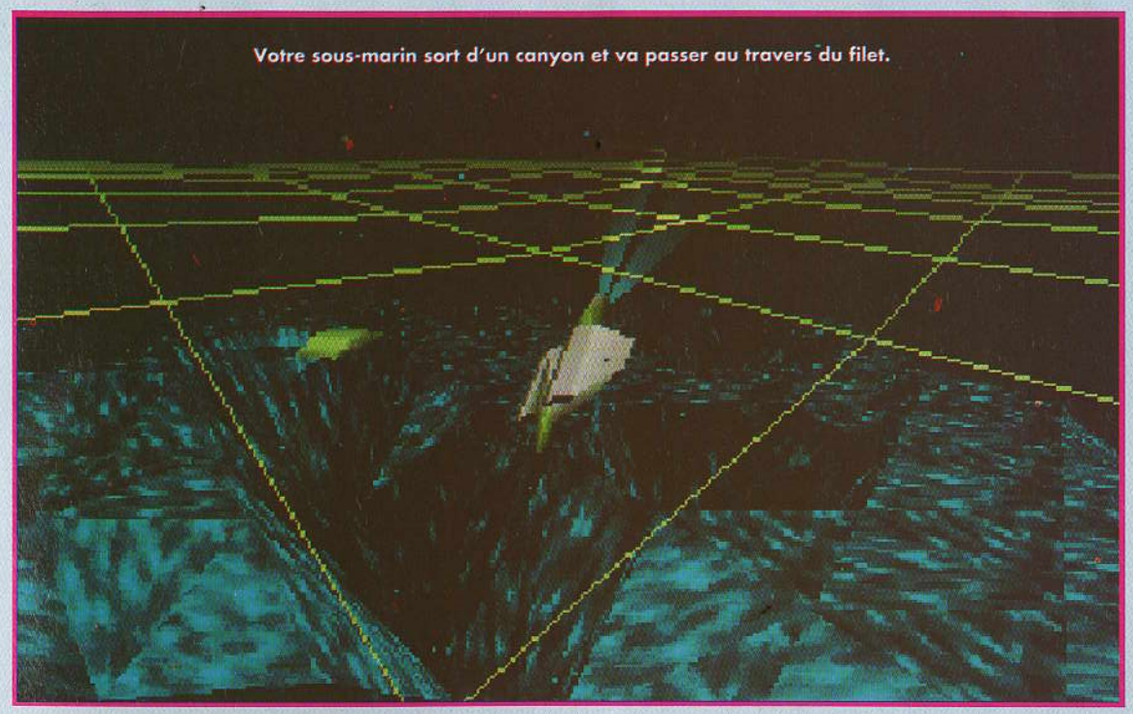
Voici un des appareils dont vous aurez les commandes. Rien à voir avec nos bons vieux sous-marins.

LES SIMULATEURS ONT FAIT LA RENOMMEE DE MICROPROSE. SON DERNIER PRODUIT,* SUBWAR 2050, *REVOLUTIONNE LE GENRE DE LA SIMULATION SUBAQUATIQUE, EN PROPOSANT DES COMBATS DIGNES DE BATAILLES AERIENNES. DES ELEMENTS STRATEGIQUES CONTRIBUENT EGALEMENT A FAIRE DE CE* SUBWAR 2050 *UN JEU TRES PROMETTEUR.



Ce sous-marin nucléaire semble à l'abri des attaques de cet aéroplane. Il sert de base à vos missions.

REVOLUTION DANS LA SIMULATIO



Votre sous-marin sort d'un canyon et va passer au travers du filet.

REGARDS...

Développé par l'équipe interne de Microprose, Subwar 2050 profite des derniers développements de l'éditeur en matière de simulation 3D (Harrier Jump Jet, Dogfight...). Au final, on peut espérer un jeu visuellement aussi réussi que l'étonnant Strike Commander.



Pendant que vous guerroyez au fond de la mer, les occupants naturels des grands fonds aspirent à un peu plus de tranquillité.

UN TOUT NOUVEAU GENRE DE SIMULATEUR ENTRE LE SOUS-MARIN CLASSIQUE ET L'AVION DE CHASSE !

L'an 2050, ce n'est pas si loin, et pourtant tant de choses ont changé. Des méga-corporations se livrent une bataille farouche pour l'exploitation des minerais enfouis dans les fonds marins. Les engins utilisés sont très différents des vieux sous-marins du vingtième siècle.

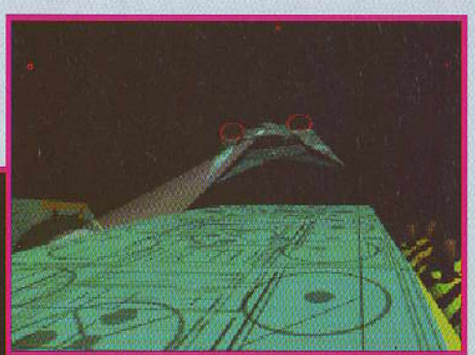
Les progrès technologiques ont permis l'avènement d'appareils furtifs, ultra-maniables, à la puissance de feu dévastatrice.

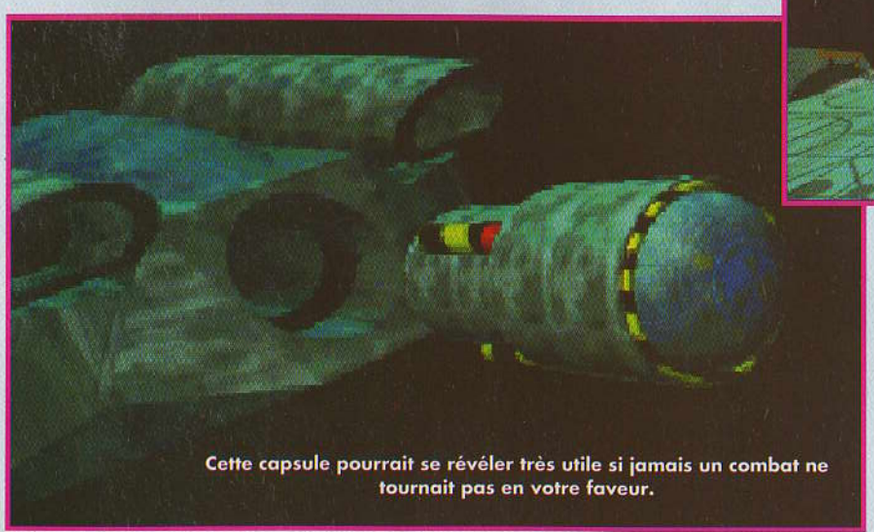
Subwar vous propose diverses missions aux commandes de ces sous-marins. A chaque région du monde correspond un scénario différent. Vous débutez la partie dans un port, où vous seront donnés vos ordres. Vous disposez de six appareils de votre choix, embarqués à bord d'un énorme sous-marin nucléaire. Celui-ci vous ménera sur le lieu de votre mission.

Avant de devenir un as des grands fonds, vous aurez à assimiler les tactiques propres au combat subaquatique. Les déplacements lents permettent de réduire au minimum les phénomènes acoustiques et, par là même, les risques de se faire repérer par un sonar. Les canyons étroits et les gouffres sont autant de moyens d'échapper à un ennemi trop pressant, à condition de savoir manœuvrer rapidement.

Mais, bien sûr, tous ces affrontements n'ont d'intérêt que si l'animation est assez fluide et réaliste pour que le joueur se sente parfaitement immergé dans le jeu. De ce côté, Microprose a fait très fort, puisque la représentation en 3D est rehaussée de mapping, d'effets de lumière et de Gouraud shading. L'animation reste très rapide. De plus, une pléthore d'objets 3D a été créée. Vous aurez besoin d'utiliser au mieux et rapidement les nombreux types de torpilles pour vous défaire de vos adversaires.

Vladimir Clausse



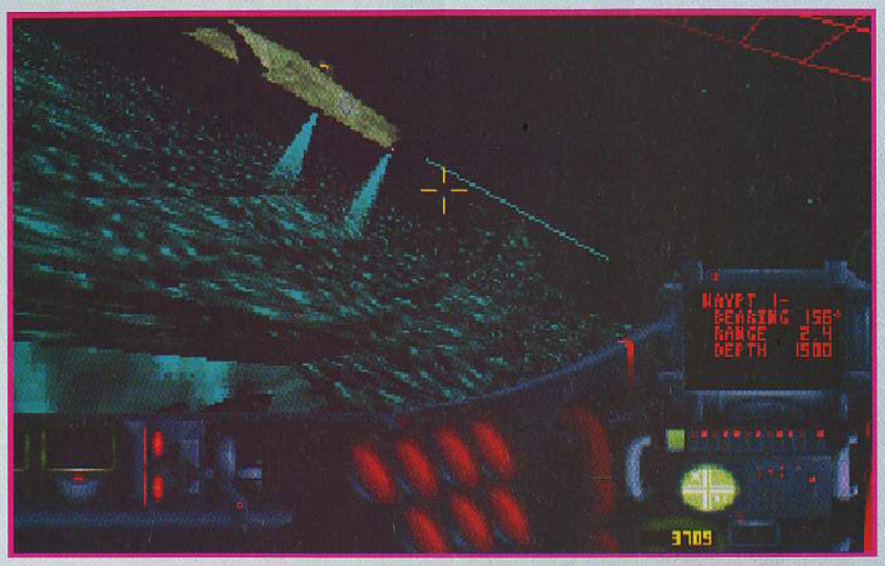


Cette capsule pourrait se révéler très utile si jamais un combat ne tournait pas en votre faveur.



Ces engins sont utilisés pour l'extraction des minéraux que recèlent la mer.

SUBAQUATIQUE





LES PRONOSTICS



Vladimir Clausse
Microprose nous a habitués à des simulateurs de qualité. Une touche d'originalité supplémentaire pourrait démarquer celui-ci de ses concurrents. Subwar 2050 est donc plutôt prometteur.



Dogue de Mauve
En découvrant ce jeu, j'ai été vraiment emballé par tous les effets de matière et de lumière. On a vraiment l'impression de voguer dans les grands fonds. Quant à la jouabilité, j'ai toute confiance en Microprose.



Piotr Korolev
Moi, ma partie, ce serait plutôt les simulateurs de vol. Mais, après avoir vu Subwar 2050, je commence à me sentir irresistiblement attiré par le «Grand Bleu». J'ai hâte de voir le jeu terminé !

Admirez le réalisme des fonds marins et les effets d'éclairage. Microprose a utilisé des techniques de représentation 3D très poussées.

C'est sans doute à partir de ce poste de commandement que vous recevrez le briefing détaillé de vos missions.



3D, MAPPING, EFFETS DE LUMIERE ET GOURAUD SHADING

SUBWAR 2050

Ambush AT SORINOR™







Simulation Ambush Stratégique d'après les Créateurs de **Siege!**

Les forêts de Sorinor sont sombres, ténébreuses et pleines de dangers. Mais vous avez reçu de l'argent du Clan Sernevan, et votre rôle est de protéger leur princesse dans son voyage. Vous observez par dessus l'épaule d'un épéiste méfiant dans une clairière. Alors que vous décidez qu'il est sûr d'entrer, vous entendez le craquement d'une branche sur la piste derrière vous! Les Orcs submergent la clairière! Des blocs de pierre volent depuis les arbres! **Ambush at Sorinor** (Embuscade à Sorinor)!

- Jouez un capitaine mercenaire dans un monde d'intrigue!
- Acceptez les missions à profusion des six chefs de Clan pour vous faire de l'argent – et des ennemis!
- Commandez des douzaines de types de troupes attendant cachées ou chargeant à découvert!
- Méfiez-vous des pièges et posez les vôtres!
- Concevez vos propres missions et créez vos propres cartes!

MINDCRAFT

empire SOFTWARE

Distributed by Empire Software
Empire Software, The Spires, 677 High Road,
North Finchley, London N12 0DA Telephone: 081-343 7337

Empire Software is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.

PC

PREVU SUR PC POUR NOVEMBRE

Lords of

REGARDS CHEZ MAELSTROM

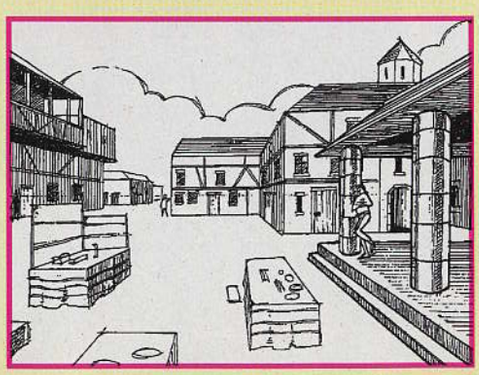


Imaginez-vous chevauchant votre dragon, parcourant vallées et survolant lacs et rivières. Waouh quel pied ! Vous êtes enfin un grand guerrier, redouté de tous.

UN MELANGE SANS PAREIL D'AVENTURES A LA SIERRA, DE ROLE A LA ULTIMA ET DE GRAPHISME A LA COMANCHE

LORDS OF MIDNIGHT III *S'ANNONCE DEJA COMME UN MUST. LA TECHNIQUE ET LE SCENARIO ONT ETE PARTICULIEREMENT SOIGNES. LA POSSIBILITE D'INCARNER JUSQU'A 36 PERSONNAGES, AVEC DES ANIMATIONS 3D FLUIDES ET REALISTES, LAISSE PRESAGER UN JEU CAPTIVANT ET D'UNE GRANDE DUREE DE VIE.*

Ces scènes seront évidemment animées. Des personnages s'y déplaceront et vous pourrez interagir avec eux.



REGARDS...

The Lords of Midnight *fut l'un des plus grands jeux d'aventures sur ZX Spectrum et C64 puisqu'il proposait déjà un cocktail d'aventures multi-personnages et de wargame.*

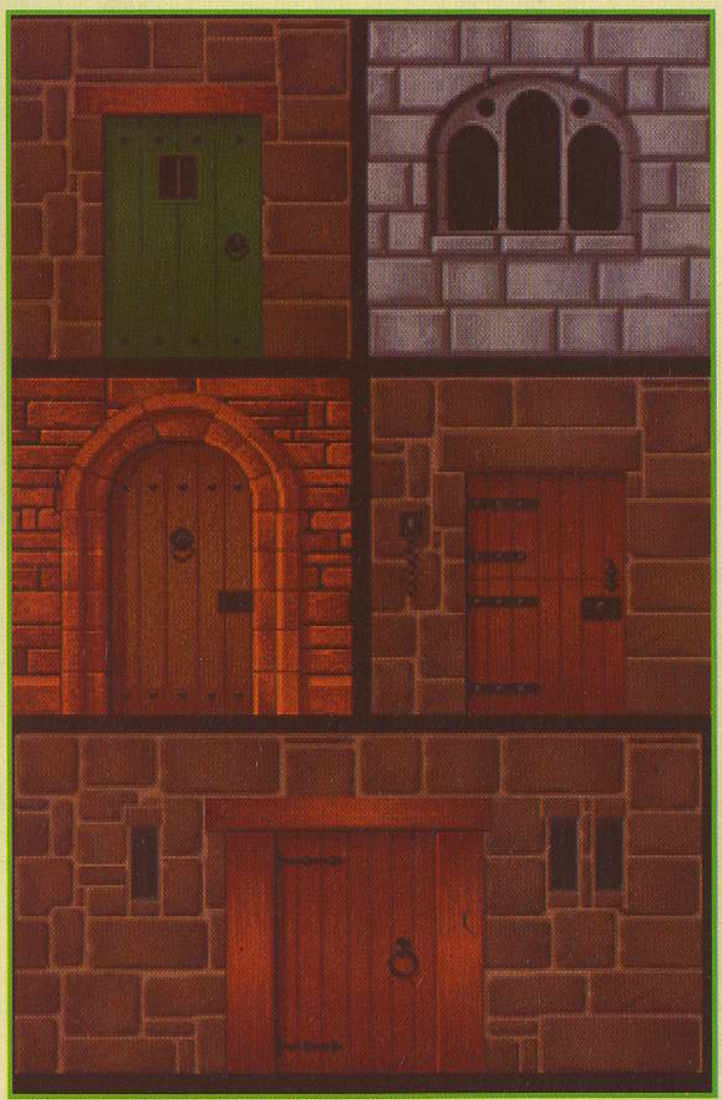
Mike Singleton, *auteur des deux premiers volets, compte aussi à son actif* Ashes of the Empire *et* Midwinter 1 *et* 2.

Midnight III... et les autres

MAELSTROM



Dans la fenêtre supérieure apparaît le paysage tel que le voit le personnage. Dans la partie inférieure, encore vide, s'inscriront les informations.



Une carte de Blood March. Bien utile pour pouvoir situer chacun de vos 36 personnages et leurs pérégrinations.

Une fois la guerre du Solstice achevée et Shareth vaincu, Land of Midnight a connu maintes années de paix et de prospérité sous la direction de Luxor, the Moonprince. Malheureusement la découverte de l'Eye of the Moon à Coromand lui fait courir un grand danger. Luxor confie alors le royaume à son fils Morkin, et part en quête du joyau maléfique avec une petite troupe de combattants. Mais une tempête les fait s'échouer sur les côtes du pays de Blood March, où ils sont attaqués. Les survivants sont conduits à la citadelle noire de Maranor, repaire de Boroth the Wolfheart. jetés dans un cachot ou destinés à l'esclavage. Wolfheart réclame au prince Morkin une rançon pour Luxor et se met à rechercher l'Eye of the Moon.

C'est ici que débute le jeu. Personne ne peut s'opposer à Wolfheart, car celui-ci détient des otages de tous les royaumes de Blood March. Cependant, Rorthron, un ami fidèle de Luxor, est parti pour Rilleon où il espère trouver Anderlane, petit-fils secret de Luxor dont très peu connaissent l'existence. Celui-ci pourrait lever une armée contre Wolfheart sans éveiller les soupçons. A Maranor, Corleth et le fils de lord Blood se sont échappés. A Midnight tous les combattants se préparent à affronter Wolfheart, qu,i de, son côté, rassemble ses troupes pour plus de sécurité. Voici donc le troisième volet de la série des *Lords of Midnight III*, une saga unique dans le monde des jeux d'aventures micro. Les deux premiers épisodes avaient déjà fait le bonheur des possesseurs de *Spectrum* ou de *Commodore 64*. On retrouve bien évidemment Mike Singleton à la réalisation, l'initiateur de cette épopée.

L'originalité du jeu tient au fait que vous incarnez non pas un héros mais plusieurs, tous parfaitement indépendants. Vous dirigez jusqu'à trente-six personnages, ménant ses propres aventures, mais ils œuvrent tous à la chute de Wolfheart. L'action alterne entre aventures et wargames, car vous devez aussi mener vos troupes à la bataille. Le mode de visualisation passe de séquences urbaines, avec décors fixes en perspective, (comme dans les jeux Sierra, par exemple), à une animation 3D au rendu très réaliste, du genre de celle de *Comanche*.

Les moyens de locomotion sont variés puisque vous vous déplacerez à pied (encore heureux !), à cheval, en bateau ou... à dos de dragon. Les musiques sont des morceaux classiques digitalisés. Imaginez-vous chevauchant un dragon, au-dessus d'un champ de bataille, au son de *Carmina Burana*. Si cela vous laisse froid, c'est que vous n'êtes vraiment pas fait pour l'heroic-fantasy. Sinon préparez-vous pour *Lords of Midnight III* !

Vladimir Clausse

VOUS SURVOLEREZ A DOS DE DRAGON LE CHAMP DE BATAILLES DE VOS EXPLOITS



Voici une version plus avancée de l'écran au cours du jeu. Le nom et le visage du personnage que vous êtes en train de jouer sont affichés, ainsi qu'une carte et une boussole.

LES PRONOSTICS



Morgan Feroyd
Après avoir vu tourner le jeu, je pense qu'il comptera parmi les chefs-d'œuvre du jeu de rôle au même titre que Underworld. *En résumé, je suis impatient de voir la version définitive !*



Vladimir Clausse
Enfin, un jeu d'aventures qui exploite à fond les capacités techniques du PC. Une belle revanche des accros du jeu de rôle sur les adeptes des simulateurs de vols !

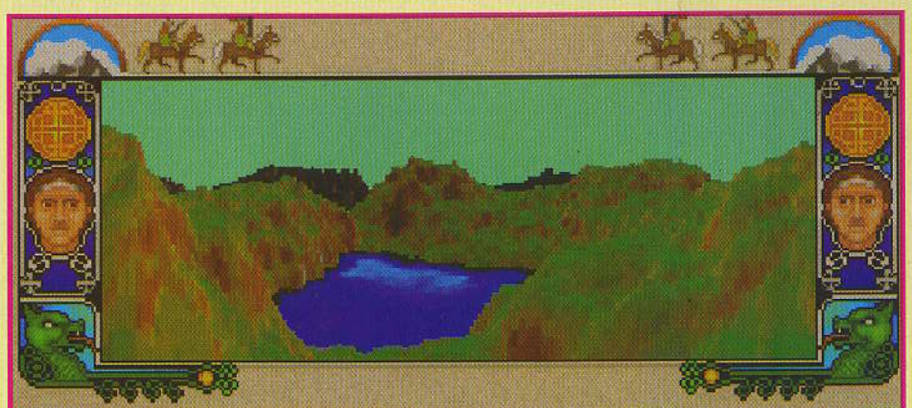


Dogue de Mauve
J'ai toujours eu énormément d'admiration pour le travail de Mike Singleton et de son équipe. Ce n'est pas Lords of Midnight III *qui va me faire changer d'avis. Vivement novembre !*

INTERVIEW

MIKE SINGLETON

Lords of Midnight III *est un projet de longue date. J'ai eu le temps de développer le background et de trouver des idées nouvelles.»*
Tilt : Bonjour Mike. Tu es l'un des principaux auteurs de Lords of Midnight III, *depuis combien de temps travailles-tu à ce projet ?*
Mike Singleton : Lords of Midnight III *est un vieux projet. Au départ, nous voulions créer un nouveau type de jeu qui soit plus qu'un simple jeu d'aventures ou un wargame. Nous avions choisi d'appeler ce genre «Epic game». Cette saga était prévue sur trois volets, et celui-ci est le dernier de la série. Les deux premiers ont été développés sur* ZX Spectrum. *Déjà, nous voulions tirer un maximum des possibilités de la machine. Bien sûr, la puissance s'est accrue, mais nous cherchons encore à exploiter à fond les capacités techniques.*
A propos d'optimisation, Lords of Midnight III *semble avoir tiré parti de techniques proches de celles de* Comanche. *T'es-tu inspiré de ce jeu ?*
Et bien, en fait, je n'avais jamais vu ce jeu au moment où nous développions le système de visualisation 3D. J'en avais évidemment entendu parler. Les techniques sont proches, mais elles doivent certainement différer sur quelques optimisations. Effectivement Lords of Midnight III *paraît plus fluide que* Comanche. *Mais comment t'est venue l'idée d'un jeu aussi ambitieux, mélangeant 3D, 2D, jeu d'aventures et wargame avec plusieurs héros ?*
Lords of Midnight III *est un projet de longue date, et j'ai eu le temps de développer le background et de trouver des idées nouvelles. Ainsi, nous avons pu étoffer le scénario et mettre au point de routines pointues et originales.*
Mike, tu es une célébrité dans le monde de la micro mais, hélas, tu ne sors que très peu de jeux. Alors à quand tes prochaines créations ?
En ce moment, je travaille pour Maelstrom Game sur Cave, Red Ghost *(cf. encadrés) et* Starfighter Ace *(cf.* Tilt *112). Je développe également le jeu* Starlords *(également présenté en «Previews») avec Peter Barnett de* Third Millenium, *pour le compte de Microprose. Comme tu le vois, je suis plutôt occupé.*
Et maintenant, la question cruciale. Lords of Midnight III, *c'est pour quand ?*
Normalement fin 1993.
Merci Mike, nous allons suivre de près tous ces projets.



Quelques exemples de graphismes utilisés dans les scènes fixes. Ces motifs seront mappés sur les murs des bâtisses. Vous pourrez donc explorer des villes représentées de manière réalistes.

LORDS OF MIDNIGHT III, TROISIEME VOLET D'UNE SAGA UNIQUE DANS LE MONDE DES JEUX D'AVENTURES MICRO



Les graphismes sont d'inspiration très cartoons et respectent parfaitement l'ambiance du jeu. Admirez le sourire narquois de ce requin et l'air béat de vos poissons.

FISHGAME

Ce projet de Maelstrom Games se rapproche d'un *Lemmings* subaquatique. Vous devez diriger un poisson et même un banc complet à travers les fonds sous-marins. Gageons que l'on en reparlera dans les mois à venir.

CAVE LE SUPER UNDERWORLD

Cave, un autre projet en cours chez Maelstrom Games, exploite une technique similaire à celle de *Lords of Midnight III*. Il s'agit, là encore, d'une visualisation à la *Comanche*, où l'on peut évoluer dans un monde de type fractal très différent des représentations par polygones des simulateurs classiques. L'innovation dans *Cave* est de ne pas seulement afficher un simple paysage, mais de combiner un sol et un plafond avec cette méthode. Cela donne des scènes au look caverneux (d'où le titre de ce projet) du plus bel effet. Ce système se présente donc comme une sorte de super-*Ultima Underworld*, où, au lieu de se contenter de sols plats, vous devrez contourner des stalagmites et autres stalactites. L'idéal serait d'intégrer *Cave* à *Lords of Midnight III*, le résultat serait un jeu incluant intérieurs et extérieurs hyperréalistes, avec une rapidité d'animation à couper le souffle. Malheureusement, les routines étant sensiblement différentes, des difficultés techniques semblent s'opposer à ce cocktail alléchant. Cependant, nous attendons avec impatience une version jouable de *Cave*.



Oups. Attention à la tête, c'est plutôt bas de plafond par ici ! Les stalactites sont là, et ils n'attendent qu'une erreur de votre part.

RED GHOST MIEUX QUE COMANCHE ?

En effet à partir des mêmes techniques que *Lords of Midnight III*, Maelstrom Games prépare un simulateur de combat nommé *Red Ghost*. Dans celui-ci, vous pourrez piloter différents types de jets, d'hélicos et de tanks. Vu la rapidité des routines on peut espérer une excellente animation 3D.



Evidemment, ça manque encore d'ennemis, mais attendez la version finale. Ce ne sont pas les cachettes qui manquent !

Return of the Phantom

PREVU POUR JUIN

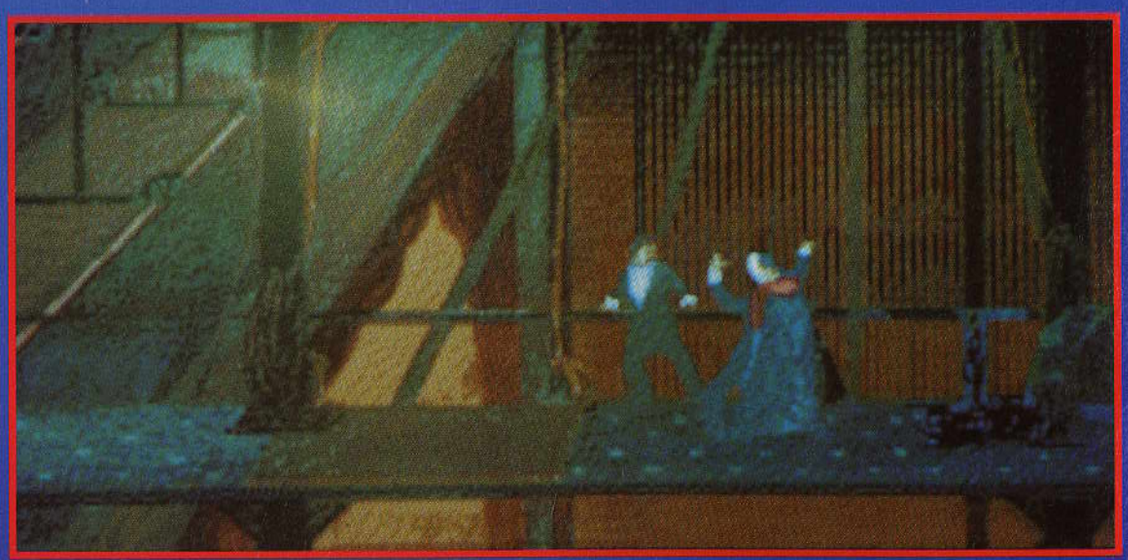
MICROPROSE

PC

MICROPROSE A CONQUIS UN LARGE PUBLIC AVEC L'EXCELLENT ET, O COMBIEN, DELIRANT* REX NEBULAR. *L'EDITEUR AMERICAIN SE PREPARE A FRAPPER A NOUVEAU UN GRAND COUP EN ADAPTANT LIBREMENT SUR NOS MICROS LE CELEBRE ROMAN DE GASTON LEROUX :* LE FANTOME DE L'OPERA. *UNE ENQUETE POLICIERE QUI PROMET D'ETRE PALPITANTE.



L'Opéra de Paris dans toute sa splendeur. C'est ce soir la première mondiale d'un opéra créé par un artiste machiavélique. Une tragédie vieille de plus de cent ans est sur le point de se reproduire.



Si les sous-sols recèlent de multiples cachettes, il vous faudra aussi penser à monter faire un tour dans les coursives de l'Opéra. Et, si par mésaventure, vous y rencontrez le fantôme, préparez-vous à défendre votre vie.

Return of the Phantom **est une aventure graphique animée, inspirée du *Fantôme de l'Opéra*, l'œuvre de Gaston Leroux.** Cet écrivain et journaliste français avait créé, au début du siècle, le personnage de Rouletabille, un sympathique reporter détective, héros de nombreux romans policiers dont *Le Mystère de la chambre jaune*, *Le Parfum de la dame en noir*, *Le fauteuil hanté*... Mais son roman le plus célèbre reste incontestablement *Le Fantôme de l'Opéra* dont l'action se situe en 1881. Défiguré, et à demi fou, Erik, un artiste, se cache sous un masque. Il tombe éperdument amoureux d'une jeune actrice qui en aime un autre. Il enlève sa belle pour l'emmener avec lui dans ses appartements privés, les sous-sols de l'Opéra de Paris. L'histoire s'achève par la mort de celui que tout le monde prenait pour «le fantôme de l'Opéra». Microprose a imaginé une suite. Et si le «fantôme» revenait ?

Plus d'un siècle s'est écoulé et nous sommes en 1993, à la première mondiale de l'opéra d'Erik. (Bien que fou, le bougre avait du talent.) Hélas, la fête est très rapidement troublée par un

LE FANTOME DE L'OPÉRA

RETURN OF THE PHANTOM

VOUS AVEZ FINI CROISIERE POUR UN CADAVRE, LAURA BOW II, THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES... RETURN OF THE PHANTOM ARRIVE

accident suspect, à fort relent de meurtre. Vous incarnez l'inspecteur Raoul Montand de la police parisienne et vous êtes chargé de mener l'enquête. Détail troublant, une discussion avec le directeur de l'Opéra vous apprend que l'actrice kidnappée par Erik cent ans plus tôt se nommait Christine Florent et qu'elle était amoureuse d'un certain vicomte Raoul de Chagny. Or, la principale héroïne de *Return of the Phantom* se prénomme également Christine et vous vous appelez Raoul. Certes, un squelette portant un masque a été retrouvé il y a plus de cent ans dans les catacombes de l'édifice, mais ces coïncidences mettent mal à l'aise. Est-ce un hasard ou bien la tragédie passée est-elle en train de se reproduire ? C'est ce que vous découvrirez en explorant chaque recoin du vaste Opéra et en interrogeant chaque employé.
Sachez tout de même que vous serez confronté à de nombreuses énigmes dont la complexité ravira tous les amateurs d'aventures policières. Quant aux pièges qui vous guettent, ils pullulent et risquent de vous donner quelques cheveux blancs, à moins que vous ne

LES PRONOSTICS



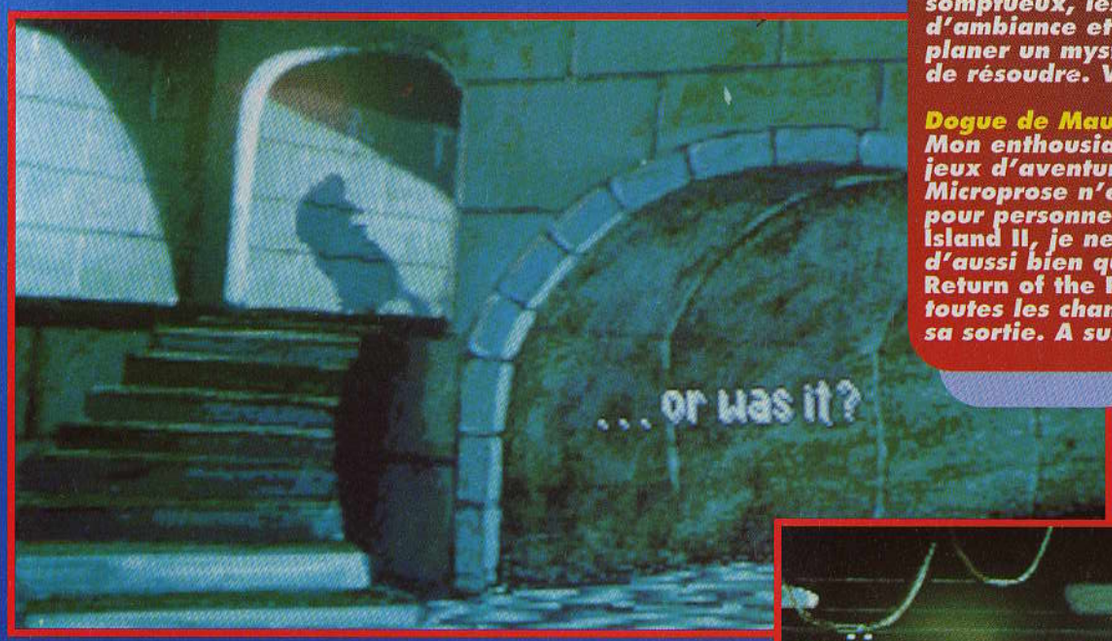
Thomas Alexandre
Comment résister à pareil scénario? Arghh! vivement que je puisse y jouer afin de savoir si celui qui tire les ficelles est un imposteur ou si le véritable Erik est vraiment devenu un fantôme. Vous l'avez compris, je suis plus qu'enthousiaste à propos de ce deuxième jeu d'aventures signé Microprose.



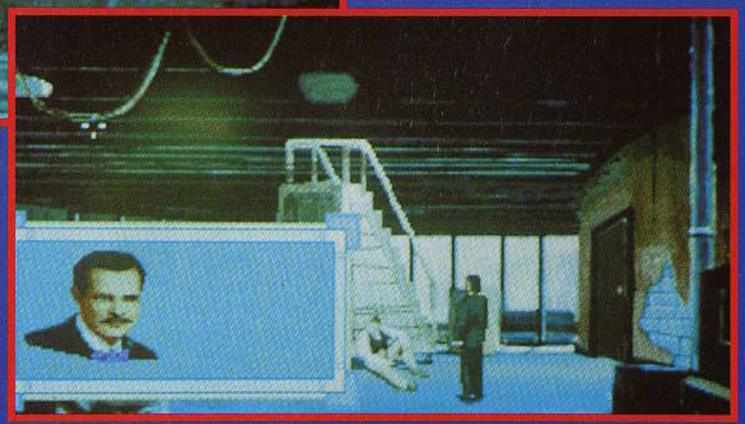
Jean-Loup Jovanovic
Moi qui avais adoré Rex Nebular, j'avoue avoir complètement craqué devant la démo de Return of the Phantom. Les graphismes sont somptueux, les musiques d'ambiance et l'histoire laisse planer un mystère que j'ai hâte de résoudre. Vivement juin !



Dogue de Mauve
Mon enthousiasme pour les jeux d'aventures de chez Microprose n'est un secret pour personne. A part Monkey Island II, je ne connais rien d'aussi bien que Rex Nebular. Return of the Phantom a donc toutes les chances d'être un hit à sa sortie. A suivre...



Le squelette d'Erik, celui que tout le monde surnommait «le Fantôme de l'Opéra» avait été retrouvé dans les catacombes de l'Opéra. Mais quelle est donc cette ombre qui claudique dans les égouts ?



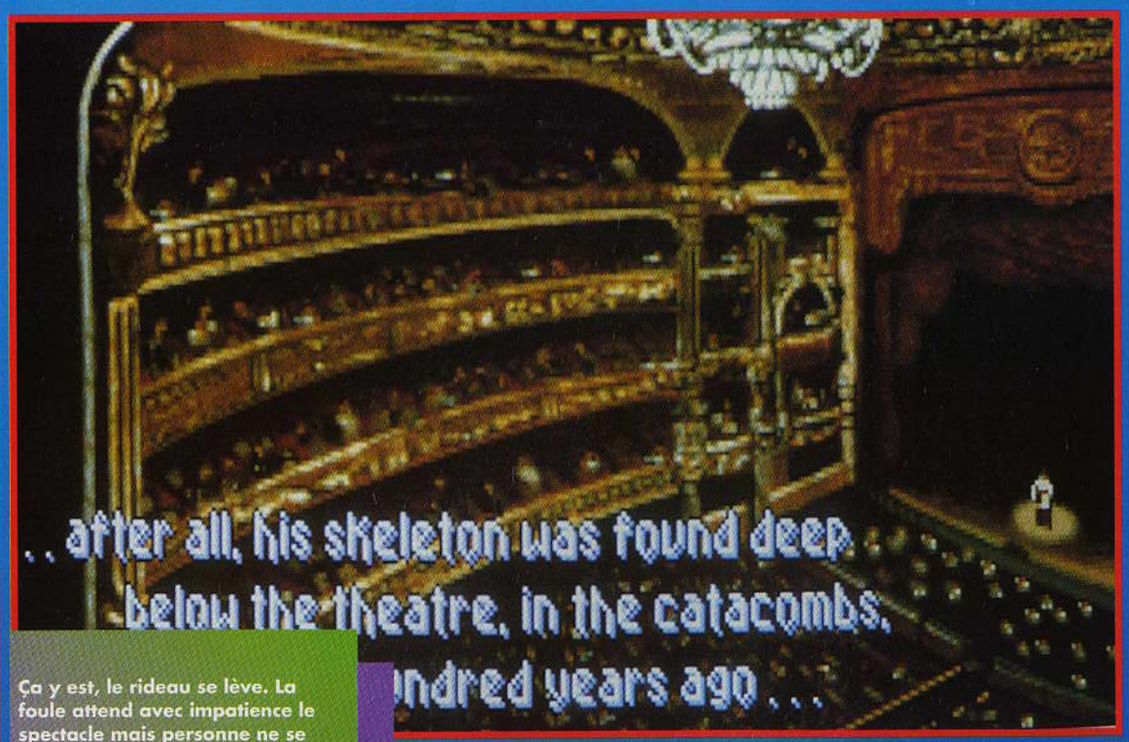
Comme dans toute enquête policière, les interrogatoires jouent une part très importante dans l'aventure. Mis bout à bout, les différents témoignages vous y feront voir un peu plus clair.

REGARDS...

L'équipe conceptrice de* Rex Nebular *est de retour (c'est le cas de le dire) avec* Return of the Phantom. *Ainsi, les techniques de digitalisation d'acteurs pour les mouvements ont été réutilisées et les résultats sont beaucoup plus qu'honorables. L'interface de jeu est la même que celle de* Rex, *excepté l'ajout d'encarts qui mettent en valeur les visages des personnages lors des discussions (façon* Sierra*).

***A noter qu'un autre produit, orienté heroic-fantasy cette fois-ci, est également en préparation chez MPS Labs (les programmeurs américains de Microprose). Son nom :* Dragonsphere.**

EST-IL VRAIMENT MORT ?



Ça y est, le rideau se lève. La foule attend avec impatience le spectacle mais personne ne se doute des événements qui se trament quelque part sous les planches.

tombiez dedans trop rapidement. **Les graphismes, tout à fait dans le style de *Rex Nebular*,** et les musiques, que nous avons pu entendre dans la démo, réussissent à créer un climat inquiétant. L'interface de jeu est restée inchangée depuis *Rex Nebular* et l'aventure pourra toujours être jouée selon plusieurs modes de difficulté, du débutant à l'aventurier routard. Le jeu fonctionnera sur *PC 386* ou supérieur, nécessitera un DOS 5.0 ou ultérieur et 9 Mo d'espace disque. Il pourra être configuré en MCGA et VGA et tirera pleinement parti des cartes sonores Roland, Adlib, Soundblaster et Covox.

Nous avions déjà craqué pour *Rex Nebular*, Raoul Montand risque fort de nous faire passer de longues nuits blanches à traquer le Fantôme de l'Opéra !

Thomas Alexandre

DES GRAPHISMES ET DES MUSIQUES MAGNIFIQUES, UNE INTERFACE QUI A FAIT SES PREUVES, UN SCENARIO ORIGINAL... MAIS QUE DEMANDER DE PLUS ?



Vous serez amené à visiter l'Opéra de fond en comble. Un examen minutieux de chaque objet vous fournira de précieux indices. Faute de loupe, jouez de la souris avec attention et méticulosité.


TOUR OF DUTY
IMPERIAL PURSUIT™
MISSION DISK
STAR
X
WING
WARS
LES REBELLES ÉCHAPPERONT-ILS AU DERNIER PLAN MACHIAVÉLIQUE DE L'EMPEREUR?
POURREZ-VOUS RÉSISTER AUX FORCES IMPÉRIALES?
PLUS DE 15 NOUVELLES MISSIONS DANS L'ESPACE CONTRE L'EMPIRE.
DUEL CONTRE LE DERNIER MODÈLE DE CHASSEUR TIE DE L'EMPIRE.
DE NOUVELLES SÉQUENCES CINÉMATIQUES AVEC MUSIQUE ET EFFETS SONORES.
EN CADEAU
LA DISQUETTE TOP ACE VOUS PERMETTRA D'EFFECTUER DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE, TOUTES LES MISSIONS DU JEU D'ORIGINE X-WING
DISPONIBLE SUR IBM PC 3.5 HD
UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52
™ and © 1993 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Star Wars, X-Wing and all elements of the game fantasy are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All rights reserved.
LUCAS Arts
Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

ReadySoft

Terror of the deep - Kings Ransom

Kings Ransom EST PREVU SUR PC POUR SEPTEMBRE 1993, ET The Terror Of The Deep POUR OCTOBRE

PC
AMIGA
MAC
PC CD ROM

SURTOUT CONNU POUR SES SUPERBES SOFTS A LA JOUABILITE PARFOIS DISCUTABLE, **- DRAGON'S LAIR, SPACE ACE, GUY SPY -, READYSOFT** ***TENTE DE REDRESSER LA BARRE AVEC LE DEUXIEME EPISODE DE*** **GUY SPY,** ***ET SE LANCE POUR LA PREMIERE FOIS DANS LE JEU D'AVENTURES AVEC*** **THE TERROR OF THE DEEP...** ***PREPAREZ-VOUS, ET... EN ROUTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES !***



Terror Of The Deep, **le deuxième épisode des aventures de Guy Spy, vous fera affronter un dangereux militaire qui menace de détruire les plus grandes capitales du monde !**

TERROR OF THE DEEP *PENCHERA PLUS DU COTE DE L'AVENTURE QUE DE L'ACTION*

Si vous avez vu *Dragon's Lair* ou *Space Ace* tourner sur un *Amiga*, vous n'êtes pas près de l'oublier. Mais si vous y avez joué, vous n'aurez pas manqué d'être déçus. Rarement en effet on aura vu des jeux si beaux et si bien animés (de quoi vous donner envie de courir acheter un *Amiga !*) être en même temps, malheureusement, si peu jouables. L'action se limitait en fait à apprendre par cœur une succession de mouvements à effectuer avec le joystick pour franchir des scènes superbes certes, mais toujours identiques. Avec *Guy Spy*, sorti en septembre 1992, ReadySoft comptait bien corriger ce défaut, tout en conservant la qualité graphique et sonore qui avait fait le succès de ses précédentes productions, mais le résultat fut plutôt décevant. Pas découragé pour autant, ReadySoft a décidé de donner une suite aux aventures de Guy Spy en révisant une nouvelle fois la jouabilité du soft. ***Terror Of The Deep*** **devrait donc être considérablement plus attrayant et plus maniable que l'épisode précédent.** Cette fois, les actions qu'entreprendront les joueurs pourront modifier le déroulement du scénario et provoquer des rebondissements inattendus. Le soft ressemblera plus à un jeu d'aventures (on pointera avec la souris sur les éléments du décor), agrémenté de séquences animées et de combats en «direct

ENFIN DES JEUX BE

READYSOFT



Le dialogue aura une place importante dans *Kings Ransom*. C'est en discutant avec de nombreux personnages que vous réussirez à mettre la main sur les petits cristaux maléfiques.

KINGS RANSOM EST UN JEU D'AVENTURES DOTE DE GRAPHISMES A LA DRAGON'S LAIR !

live» ! L'adversaire de Guy Spy sera cette fois un affreux militaire qui, à l'aide d'une flotte entière de sous-marins et d'un satellite laser, menace de détruire les plus grandes villes du monde.

Notre héros devra s'infiltrer dans la base sous-marine de l'ennemi et s'envoler dans l'espace pour désactiver le dangereux satellite (vous visiterez en tout une centaine de lieux différents). Un programme plutôt alléchant !

***Kings Ransom* exploite un registre tout à fait différent et inédit pour ReadySoft : le jeu d'aventures pur et dur.** Ce soft devrait être une aventure dotée d'un système de jeu semblable à ceux de LucasArt ou de Sierra, entièrement géré à la souris.

Vous incarnerez un courageux guerrier que son roi a chargé de parcourir le pays à la recherche de petits cristaux renfermant un terrible pouvoir maléfique.

Pour retrouver ces cristaux et les détruire, il vous faudra explorer plus de 150 lieux, dont 6 villes dans lesquelles vous pourrez vous restaurer, vous reposer ou acheter de nouveaux équipements (armes, armures...).

Le jeu comprendra plus de 500 personnages, avec lesquels vous pourrez discuter, et une quarantaine de monstres différents, avec lesquels vous pourrez castagner! Comme d'habitude, ReadySoft entend bien rendre ce jeu aussi attrayant que ses précédents softs. On peut donc s'attendre à de superbes animations, agrémentées de voix et de bruitages digitalisés !

Marc Lacombe

LES PRONOSTICS



Marc Lacombe
Quand on connaît le talent des artistes de ReadySoft en matière d'animation, on peut espérer beaucoup de Kings Ransom... Pour ce qui est de Terror Of The Deep, j'attends de voir si la jouabilité aura réellement été améliorée.



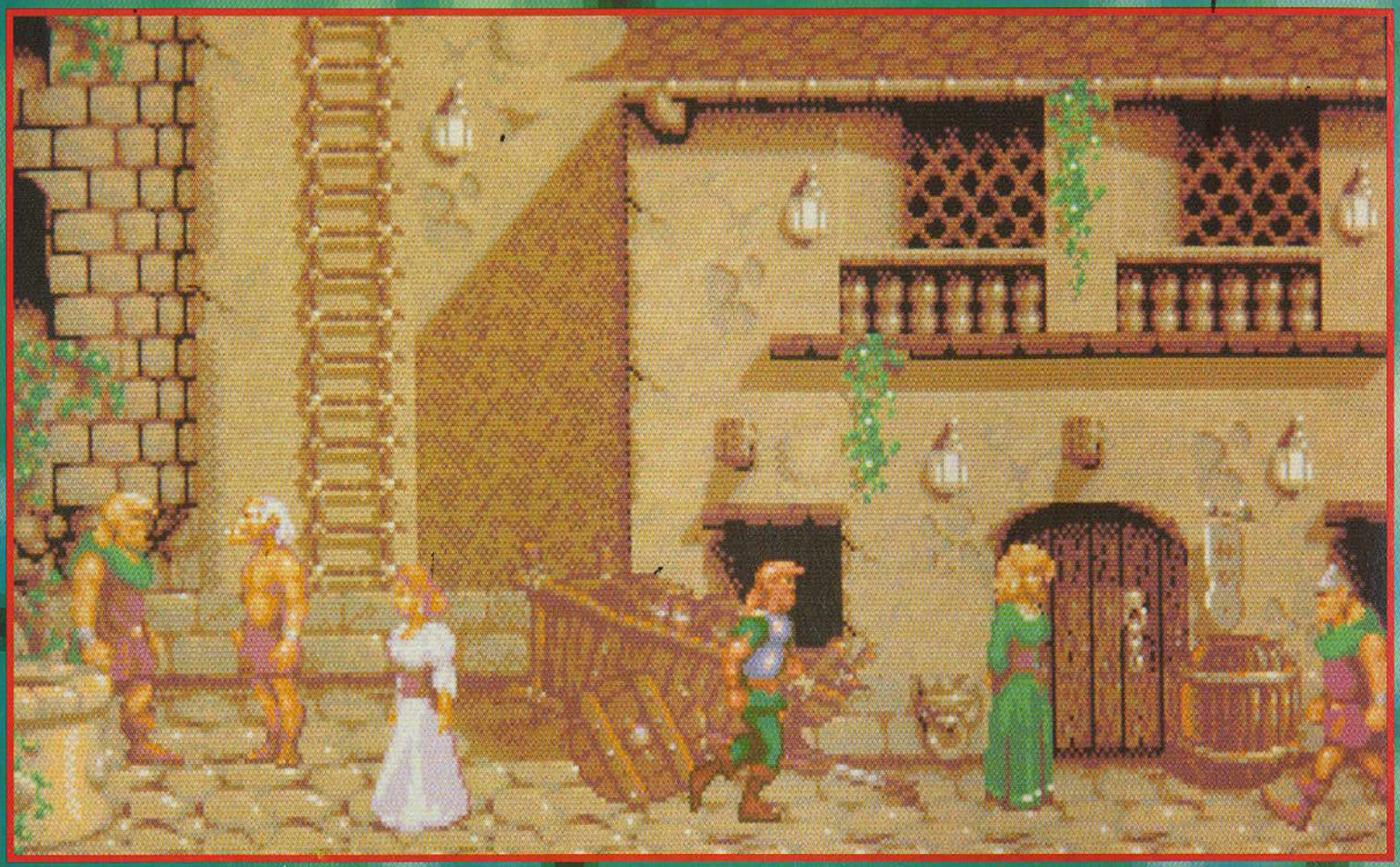
Morgan Feroyd
Pour moi, Readysoft = beau mais pas jouable. Pourtant, j'ai l'impression que Terror Of The Deep, et surtout Kings Ransom, pourraient bien me faire changer d'avis. Si c'était le cas, on tiendrait là, à coup sûr, deux superbes hits.



Dogue de Mauve
C'est vrai qu'après Dragon's Lair, Space Ace et Guy Spy les jeux Readysoft se sont forgé une réputation de «superbes démos». Cela dit, Kings Ransom est complètement différent puisqu'il s'agit d'un vrai jeu d'aventures.

AUX ET JOUABLES !

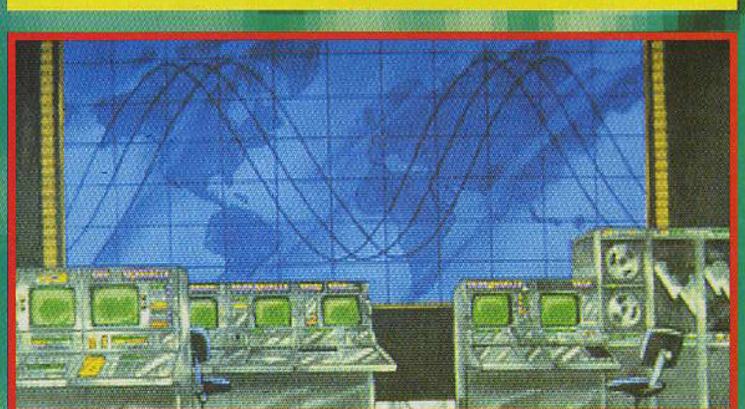
READYSOFT



Kings Ransom sera un jeu d'aventures «à la *Sierra*», dans lequel vous pourrez explorer plus de 150 lieux et discuter avec plus de 500 personnages.

REGARDS...

C'est avec l'adaptation sur Amiga du célèbre jeu de café* Dragon's Lair *que ReadySoft a forgé sa réputation. Ce jeu d'arcade était un véritable dessin animé, réalisé par Don Bluth, un ancien des studios Disney, qui s'est mis depuis à son propre compte* (Fievel et le nouveau monde, Le petit dinosaure et la vallée des merveilles...). *La version Amiga était bien sûr un cran en-dessous de la version arcade (qui utilisait un* CD-ROM), *mais ses superbes graphismes, soutenus par d'excellents bruitages et une animation hors du commun, en firent un des plus beaux jeux jamais réalisés sur cette machine. Malheureusement, la jouabilité restait aussi médiocre que dans la version arcade, ce qui faisait de* Dragon's Lair *une superbe démo plus qu'un véritable jeu.



Le méchant de *Terror Of The Deep* a installé son quartier général dans une base sous-marine.

Dans les boutiques des villes de Kings Ransom, vous pourrez vous acheter de nombreux équipements... Commencez par une bonne épée et une solide armure !



READYSOFT

INTERVIEW

DAVID FOSTER, PRESIDENT DE READYSOFT

Tilt : Des jeux comme *Dragon's Lair* ou *Space Ace* sont idéaux pour démontrer les capacités du *CD-ROM*. Allez-vous développer des jeux spécialement pour le CD-ROM ?

David Foster : Nous sommes fascinés par les possibilités du CD-ROM et nous développons déjà des jeux pour ce support. Nous prévoyons des versions améliorées de Kings Ransom *et de* Terror of the Deep *sur CD-ROM et nous travaillons sur la version CD-ROM de* Dragon's Lair *(le jeu complet, avec graphismes et sons d'origine, ce que nous ne pouvions pas faire sur disquettes !). Nous développons sur* 3DO, Macintosh, *et la Mega CD de Sega.*

Kings Ransom est votre premier jeu d'aventures... En avez-vous d'autres en préparation ?

En effet, Kings Ransom *est notre premier véritable jeu d'aventures, même si nos productions antérieures combinaient action et aventure.* Kings Ransom *a été développé par l'équipe qui a conçu* Wrath of the Demon *et les graphismes seront donc très impressionnants. Mais nous avons surtout beaucoup travaillé (pendant près de deux ans et demi) sur le système de jeu et l'interaction entre les personnages. C'est un jeu immense, qui devrait tenir les joueurs en haleine pendant de longues heures. Nous allons nous tourner vers les jeux d'aventures, mais sans sacrifier pour autant ce qui a fait notre réputation : la qualité des graphismes. Nos jeux d'aventures seront développés au Québec et les textes apparaîtront donc en français à l'écran.*

Terror Of The Deep est le deuxième épisode des aventures de Guy Spy. Y en aura-t-il un troisième ?

Terror Of The Deep *est un projet ambitieux, qui combine notre savoir-faire en matière de graphismes et d'animation avec une interface dirigée entièrement à la souris, le tout agrémenté de séquences animées en 3D. Cette fois, nous allons essayer de faire un jeu vraiment très jouable. Ce jeu aura très peu de points communs avec le premier épisode, si ce n'est le héros lui-même et le genre de scénario. Nous aimons beaucoup le personnage de Guy Spy (le super-agent secret !) et nous aimerions vraiment continuer la série. En fait, je suis presque sûr qu'il y aura un Guy Spy 3.*

On reproche souvent à vos jeux leur manque de jouabilité. Comptez-vous l'améliorer ?

Nous avons, en effet, essuyé des critiques à propos de la jouabilité de nos softs, mais cela concernait surtout les séries des Dragon's Lair *et* Space *au système de jeu difficile À améliorer. Nous voulions simplement adapter les jeux originaux qui fonctionnaient avec des laser discs et nous n'avons pas pu modifier le jeu. Nous travaillons en ce moment sur* Dragon's Lair IV, *mais nous abordons le soft sous un angle différent. Nous utilisons tout ce qui a été fait sur laser disc, mais nous repartirons de zéro. Ce qui nous permettra de modifier le style du jeu de façon à le rendre plus jouable, tout en conservant l'aspect et l'attrait de* Dragon's Lair. *L'équipe chargée de l'animation comprend six personnes qui viennent de l'industrie du dessin animé (*Bettlejuice, Babar...*), et certaines d'entre elles ont travaillé dans les studios de Don Bluth, en Irlande. Je suis sûr que* Dragon's Lair IV *recevra de meilleures notes que les autres épisodes de la série.*



***Kings Ransom* devrait bénéficier du savoir-faire des artistes de ReadySoft en matière d'animation... Ça va bouger dans le petit monde du jeu d'aventures !**

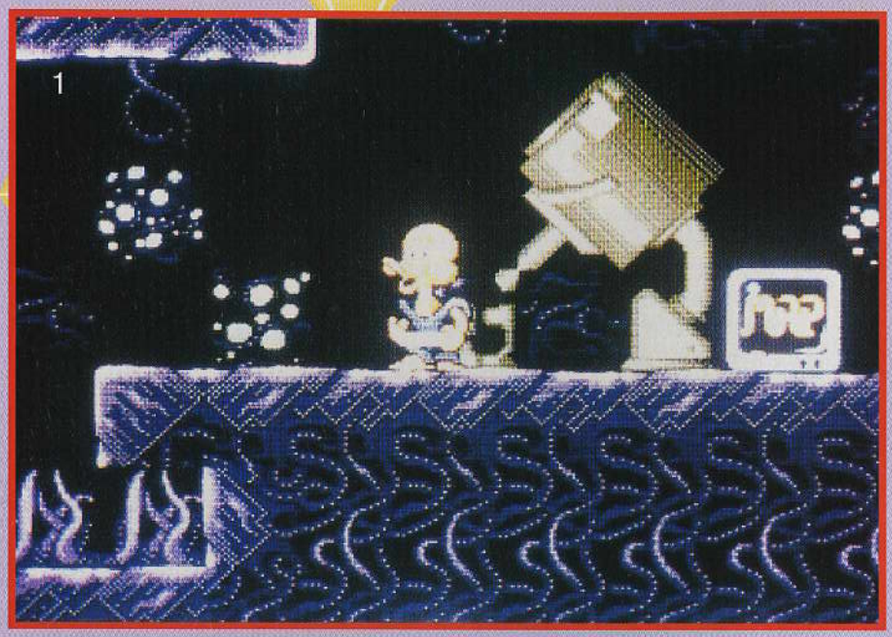
AMIGA

Donk

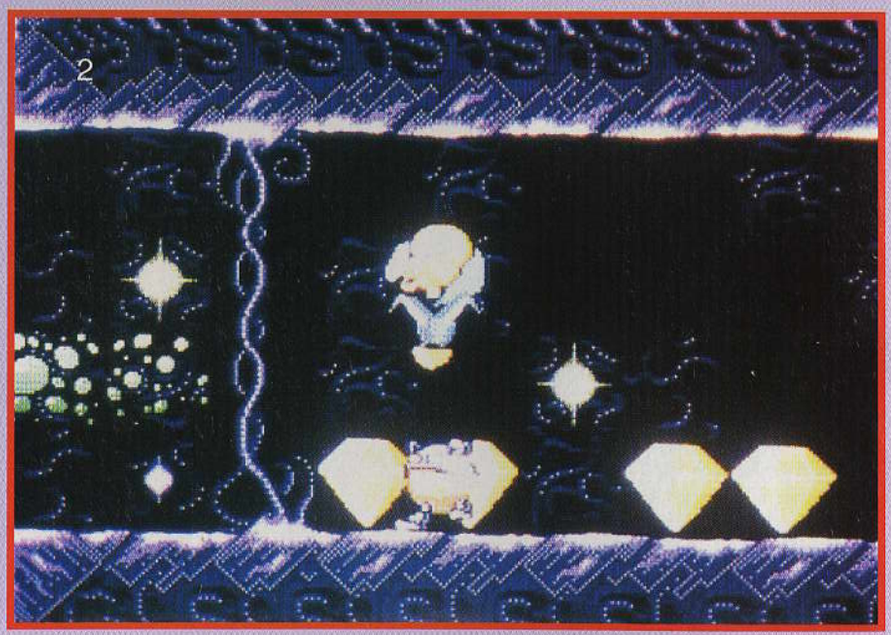
THE HIDDEN/GLOBAL SOFTWARE

PREVU POUR MAI SUR Amiga TOUS MODELES (Y COMPRIS A1200)

LES TORTUES NINJAS DECIDEMENT, N'ONT PAS FINI D'ETRE TOURNEES EN DERISION ! FIGUREZ-VOUS QUE DONK EST UN CANARD SAMOURAI MUTANT QUI S'EST MIS EN TETE DE SAUVER LE MONDE, DES GRIFFES DE L'INFAME DICK. CHRONIQUE D'UN JEU DE PLATES-FORMES PAS COMME LES AUTRES...



Voici Donk le samouraï aux plumes soyeuses. Ce n'est pas avec son bec qu'il attaque, mais, comme tout guerrier qui se respecte, il dispose d'une lame bien tranchante.



Voilà comment on vient à bout des ennemis. Un saut, et Donk la toupie transforme tout ce qu'il touche en pâté. Parfois il faut plusieurs coups pour tuer les monstres.

Quand y a de la gemme, y a pas de plaisir ! Le but du jeu dans *Donk* est de récupérer assez de gemmes pour passer au niveau suivant. Un principe simple mais pas facile à appliquer pour autant. Quatre mondes divisés chacun en six niveaux, eux-mêmes scindés en plusieurs sous-niveaux, au total pas moins de cent douze dédales à explorer de fond en comble grâce au scrolling multidirectionnel.

La pré-version ne comportait qu'un seul niveau mais The Hidden, l'équipe de développement qui a conçu *Donk*, estime la taille finale du jeu à environ 2000 écrans. Pas moins !

Tous les éléments classiques du jeu de plates-formes ont été repris, gardiens de fin de niveau, bonus, pouvoirs spéciaux, plusieurs niveaux de difficulté, etc.

Un héros pas comme les autres. Avec ses airs de canard en plastique tout droit sorti d'une baignoire, Donk va faire parler de lui dans les chaumières. On est loin des archétypes du héros musclé et viril. Mais il ne faut pas oublier que sous un aspect inoffensif se cache un redoutable samouraï et quand Donk prend son envol, son épée fait des ravages.

Le mode d'attaque est inspiré de Super Mario sur console : Donk saute pour détruire ses ennemis. Tant qu'il reste en l'air, il est invulnérable et son épée découpe les adversaires en rondelles. Pas de quartier !

En récupérant des bonus, ce sympathique canard laqué dispose de quatre pouvoirs spéciaux. Pour ce faire, il reprend sa forme originelle de canard tandis que son corps commence à frétiller d'énergie.

Dans cet état, il est capable de déclencher une bombe qui détruit tous les ennemis à portée de vue,

LA CHASSE AUX CANARDS



Des gemmes, voilà ce qui fait courir les canards. Le bouton à sa gauche permet d'ouvrir et de fermer des murs, et ainsi avoir accès à certaines parties des labyrinthes.

LES PRONOSTICS

Marc Menier
Donk, un titre bien ridicule pour un jeu très marrant ! Le mode deux joueurs m'a l'air riche en possibilités. Pour son premier soft, The Hidden n'a pas raté le coche.



Marc Lacombe
Les jeux de plates-formes dans lesquels on peut jouer à deux simultanément sont extrêmement rares... Celui-là a, en plus, le gros avantage de ne pas se prendre au sérieux ! Coin ! Coin !



Laurent Defrance
Donk, le caneton de The Hidden, s'annonce comme la nouvelle coqueluche des jeux vidéos. C'est un produit original qui mêle avec réussite réflexion et action. U n titre à suivre de très près.



UN MODE DEUX JOUEURS DIGNE DE CONCURRENCER LES CONSOLES

de gonfler comme une baudruche pour flotter au dessus des obstacles ou bien encore d'effectuer un bond puissant.

Mais la plus intéressante et la plus marrante des options reste celle du Eggshell : Donk est dans une coquille d'œuf ! Retour à l'état fœtal, en quelque sorte. C'est amusant et surtout ça protège des coups adverses.

Le principal attrait de *Donk* : un mode deux joueurs simultanés. En mode un joueur, *Donk* apparaît comme un jeu de plates-formes sympa, marrant mais il n'atteint pas des sommets.

Par contre, en mode deux joueurs, cela devient très prometteur. L'écran est divisé en deux par une ligne horizontale. Les graphismes sont «comprimés» verticalement de manière à conserver l'intégralité de l'espace de jeu du mode un joueur.

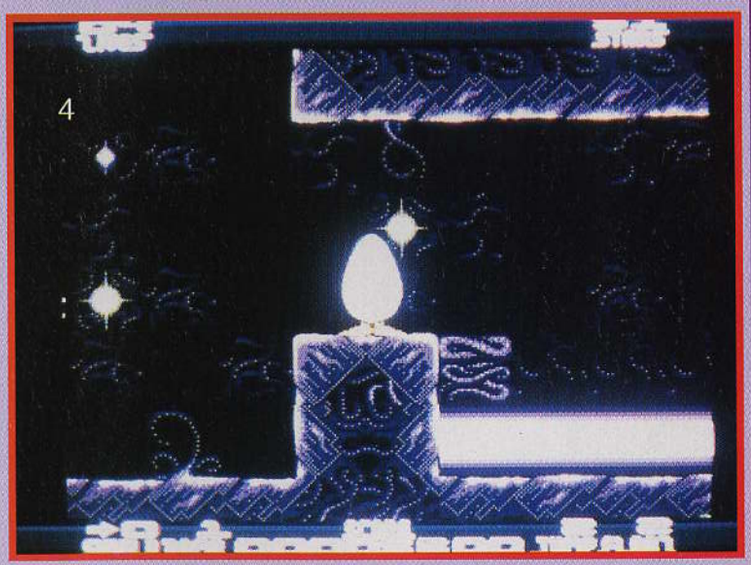
C'est le système utilisé pour le célèbre Sonic II sur console. L'équipe de The Hidden s'est d'ailleurs inspirée du mode deux joueurs de ce dernier pour faire son jeu. Comme quoi ce qu'une console peut faire, l'*Amiga* peut le faire aussi (et dans ce cas précis, le résultat est meilleur sur *Amiga*, étonnant non ?).

Mis à part quelques exceptions comme le génial *Alien Breed* de Team 17, les jeux à deux joueurs simultanément sur *Amiga* sont très rares. *Donk*, donc....euh...excusez-moi : donc *Donk* dispose d'un atout important, même si son nom laisse fortement à désirer.

Marc Menier

REGARDS...

Donk est le premier jeu développé par The Hidden pour Global Software. Pourtant cette joyeuse équipe de programmeurs anglais n'en est pas à son premier coup d'essai. Anciens démomakers (sous le nom d'Odyssey) ils ont mis à profit leur expérience de l'Amiga pour faire des logiciels du domaine public.
L'un d'eux, d'ailleurs, été nominé par le magazine anglais Amiga Power parmi les cinquante meilleurs jeux jamais créés. Un petit exploit quand on sait que leur logiciel était le seul à être du domaine public.



Mais quel est cet œuf ? Donk, bien sûr ! Dans sa coquille protectrice, il ne craint pas les coups de ses ennemis. Mais comment fait-il pour voir ?

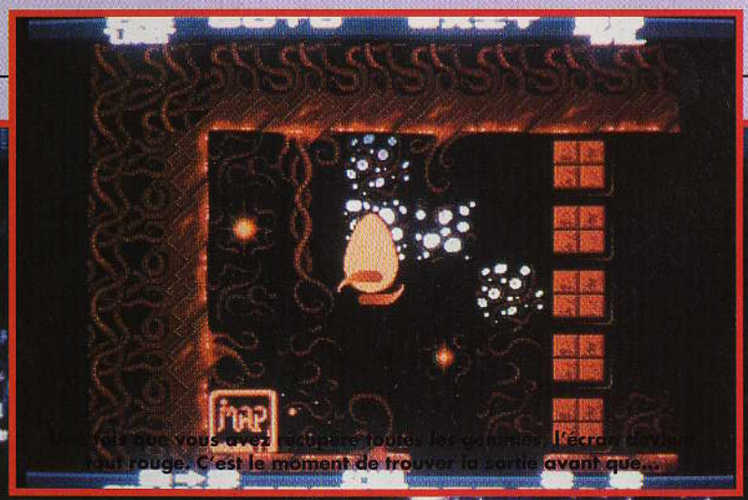
SAMOURAIS EST OUVERTE !

INTERVIEW

Tilt: Craig, tu fais partie du groupe The Hidden. Une question me brûle les lévres : pourquoi Dong (titre original du jeu) a-t-il été rebaptisé *Donk*?
***Craig Howard: Il faut savoir qu'en anglais, Dong a un sens quelque peu graveleux... En fait, certains vendeurs en Angleterre voyaient mal les clients entrer dans leur magasin et réclamer tout haut un Dong. C'est donc pour ne pas choquer les gens que nous avons changer le titre en* Donk.**
Je vois, passons tout de suite à une autre question existentielle pourquoi un canard?
***Ah, c'est une bonne question ! En fait, nous sommes basés à l'est de l'Angleterre. Dans notre coin, il y a pas mal de canards. On les aime bien et comme on était à court d'idée, on a décidé pour rigoler de mettre un canard comme héros dans* Donk.**

PLUS D'UNE CENTAINE DE NIVEAUX !

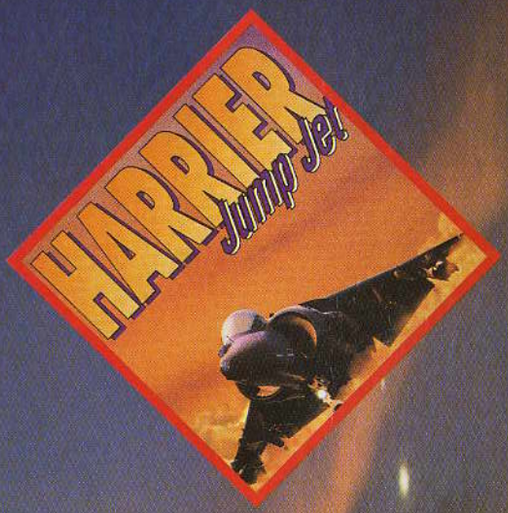
***Donk* sera vendu aux alentours de 150 francs en Angleterre. Quelles raisons vous ont poussé à abaisser le prix?**
Son prix a été fixé de manière à ce qu'il soit à la portée de toutes les bourses. Il ne faut pas croire qu'il y ait un lien entre le prix du jeu et sa qualité.* Donk *est un jeu de plates-formes qui mélange plusieurs styles de jeu. Certains niveaux sont rapides, d'autres demandent plus de réflexion et puis, il y a le mode deux joueurs...
Parlons-en justement de ce mode.
On sent l'influence de Sonic II!
Effectivement, nous nous sommes inspiré du jeu Megadrive mais contrairement à celui-ci, l'écran ne clignote pas. L'animation «mouline» à 50 Mhz. Nous sommes assez contents du résultat.
Y-a-t-il une intéraction entre les deux joueurs ?
Et comment ! Nous tenions à ce qu'il y ait un challenge. Les joueurs s'affrontent dans le même niveau, c'est à celui qui ramassera le plus de gemmes. Un système de switchs permet d'accéder à certaines parties du labyrinthe et d'en bloquer d'autres. Les joueurs peuvent se géner mutuellement mais, par contre, ils ne peuvent pas se frapper l'un l'autre.
Merci Craig d'avoir fait un jeu divertissant et qui surtout, ne se prenne pas trop au sérieux. On espère fort que ce soft recevra l'accueil qu'il mérite.

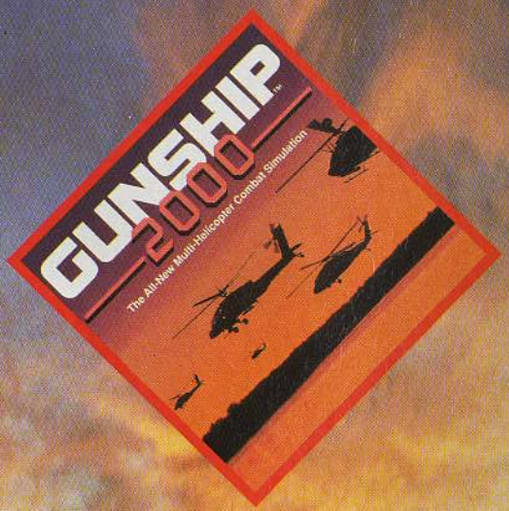


Une fois que vous avez récupéré toutes les gemmes, l'écran devient tout rouge. C'est le moment de trouver la sortie avant que...

Pour utiliser ses pouvoirs, Donk retrouve sa forme originelle de canard. Quelle troublante ressemblance avec les jouets en plastique qui flottent dans nos salles de bains !

Vol en première classe







En tant que maître de la simulation de vol, MicroProse représente la norme du divertissement aérien. Les trois jeux présentés ci-contre, par exemple, possèdent des caractéristiques que les autres producteurs ne peuvent qu'imiter. Et tous ces titres prestigieux sont disponibles sur Amiga.

De la formidable Forteresse Volante de la Seconde Guerre mondiale, au Harrier à décollage court et atterrissage vertical qui s'est illustré lors de conflits plus récents, ces simulations sont caractérisées par des graphismes et des possibilités de jeu inégalés. Vous prendrez le contrôle de l'action passionnante dès que vous chargerez le jeu. Dans des appareils aussi réalistes que ceux-ci, seule votre imagination pourra mettre un frein à vos rapides progrès dans les cieux.

Où que vous vouliez aller, et qui que vous vouliez affronter, choisissez MicroProse. Puisque vous trouverez ce qu'il y a de mieux chez votre fournisseur Amiga, pourquoi voler en classe économique alors que vous pouvez voler en première?

MICROPROSE®

Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. R.U. Tél: (+44) 666 504 399.

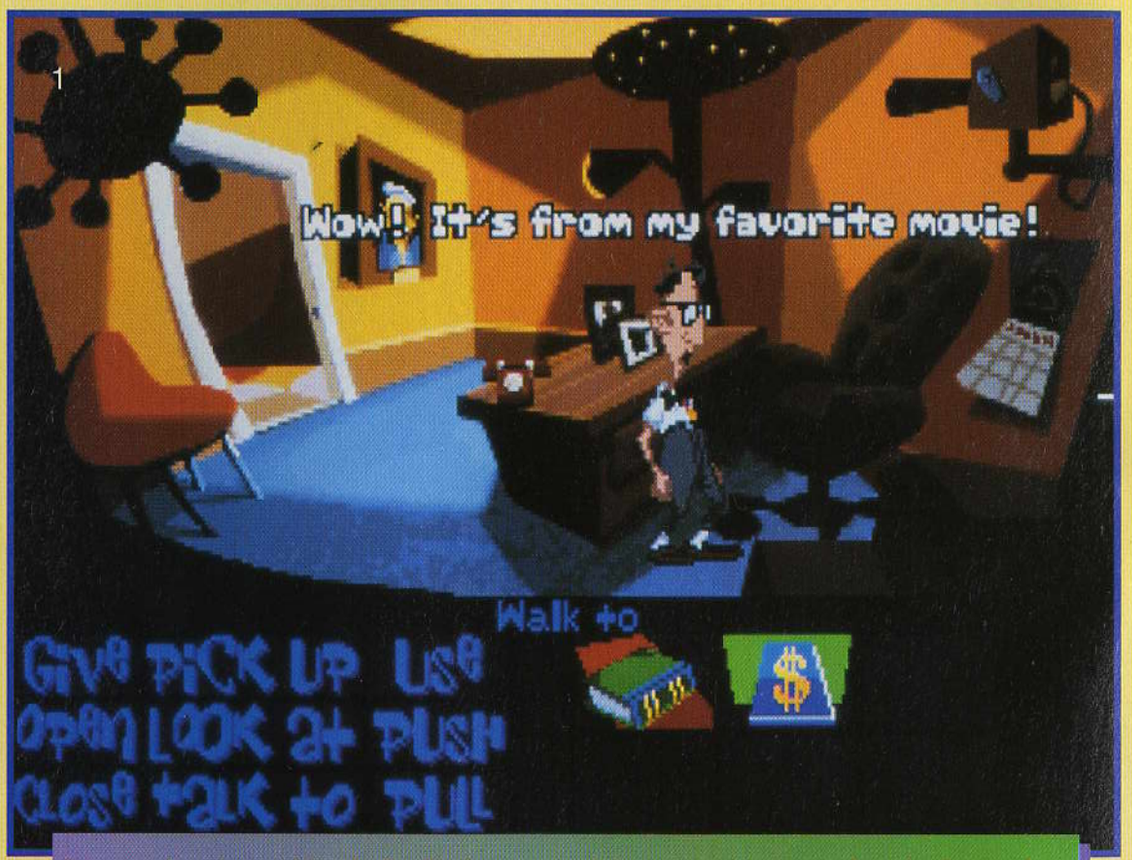
Day of the Tentacle

LucasArts

PREVU EN FRANÇAIS SUR PC ET PC CD-ROM POUR CET ETE

PC

AU MENU DE CE JEU D'AVENTURES HILARANT, UN SCENARIO ET DES GRAPHISMES QUI NAGENT EN PLEIN DELIRE, UNE ANIMATION HORS DU COMMUN, UN HUMOUR DIGNE DES MONTHY PYTHON... ET SURTOUT UN SUSPENSE ANGOISSANT ET INSOUTENABLE : L'IGNOBLE TENTACULE VIOLET REUSSIRA-T-IL A DEVENIR MAITRE DU MONDE ? HEIN ? A VOTRE AVIS, DITES VOIR ?



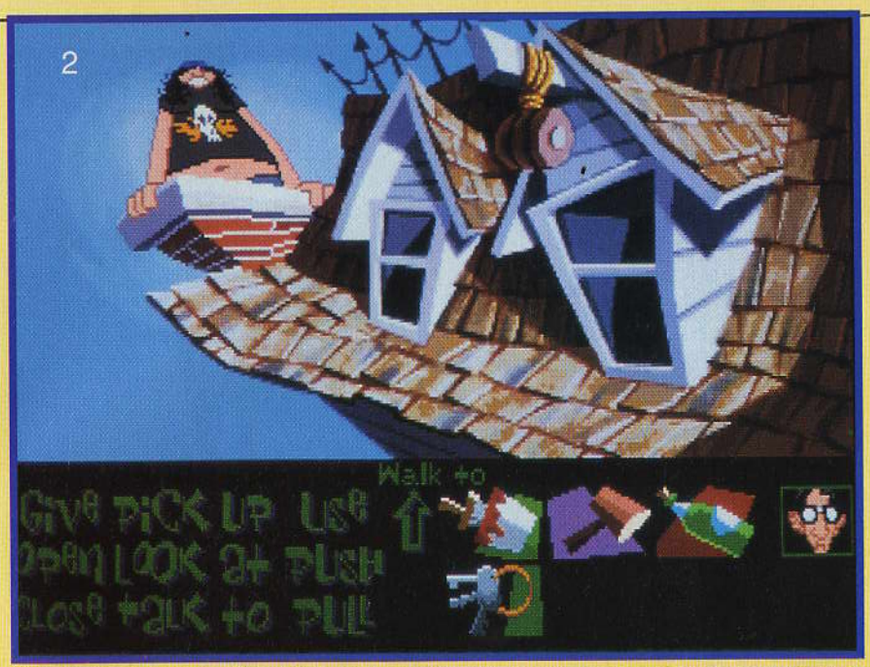
Cette superbe suite est pleine de clins d'œil au premier épisode, à la série des Monkey Island et aux fans de Star Wars... Ici un calendrier avec la photo de Dark Vador !

LES PERSONNAGES BOUGENT MIEUX QUE DANS UN DESSIN ANIME !

Day of the Tentacle **n'est autre que la suite du génial *Maniac Mansion*, l'un des jeux d'aventures les plus réjouissants des années 80.** Vous y dirigiez trois adolescents boutonneux perdus dans le sinistre manoir d'un docteur répondant parfaitement au signalement type du savant fou : gros crâne, teint pâle, blouse blanche, petites lunettes et ricanement sadique (ne manque que l'accent allemand... ou serbe !). Ce deuxième épisode se déroule quelques années plus tard, et reprend bien sûr les mêmes personnages. Le docteur Fred, à moitié ruiné (il prétend n'avoir jamais touché les royalties qu'on lui avait promis sur les ventes du premier soft !) a dû se résoudre à transformer son manoir en hôtel de seconde catégorie. Tandis qu'il vaque à ses nouvelles occupations, ses animaux domestiques préférés -deux tentacules géants doués de la parole-, s'approchent un peu trop près de la rivière où des valves déversent les déchets toxiques résultant de sombres expériences.

Dopé par les vapeurs toxiques, le tentacule violet décide de devenir le maître du monde et s'enfuit ! Seuls trois adolescents peuvent l'empêcher de réaliser ses sinistres ambitions : Bernard, un matheux affublé de verres de lunettes gros comme des aquariums, Hoagie, un fan de hard-rock, gras comme un loukoum, et

DES GRAPHISMES AU



Hoagie s'extrait avec difficulté de la cheminée... L'animation des personnages de Day of the Tentacle est phénoménale ! Ces derniers sont éclairés en fonction de l'emplacement des sources de lumière et effectuent des mouvements vraiment hilarants !

LES PRONOSTICS

Marc Lacombe
Je ne m'étais pas marré comme ça depuis longtemps... Si, en plus, la traduction en français est réussie, ce jeu sera l'un des meilleurs du genre !

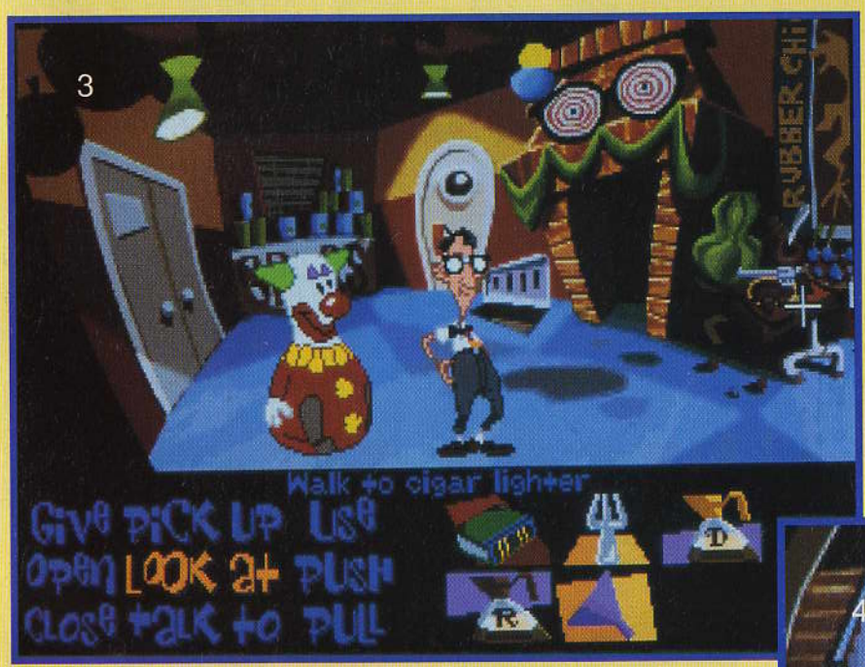


Dogue de Mauve
Ce n'est pas notre habitude de juger un jeu avant sa sortie mais je n'ai pas peur de dire que Day of the Tentacle sera fabuleux. Nous attendons tous sa sortie avec impatience !



Morgan Feroyd
Je crie au génie ! Désolé de n'être pas plus modéré mais quand c'est sublime... c'est sublime ! Vous vous souvenez de Monkey Island II ? Eh bien imaginez la même chose mais deux fois mieux...





Laissez Bernard seul trente secondes et il commencera à se gratter les fesses ou à ajuster ses lunettes... Il lui arrivera même de jeter un coup d'œil prudent aux alentours avant de se fourrer les doigts dans le nez !

DIRIGEZ TROIS PERSONNAGES A LA FOIS, DANS TROIS EPOQUES DIFFERENTES, ET AGISSEZ DANS LE PASSE POUR MODIFIER LE FUTUR !



Cette étrange machine a pour unique fonction de produire des déchets toxiques. Le Dr Fred vous expliquera que tout savant fou digne de ce nom se doit de posséder un tel appareil sous peine de devenir la risée de ses collègues !

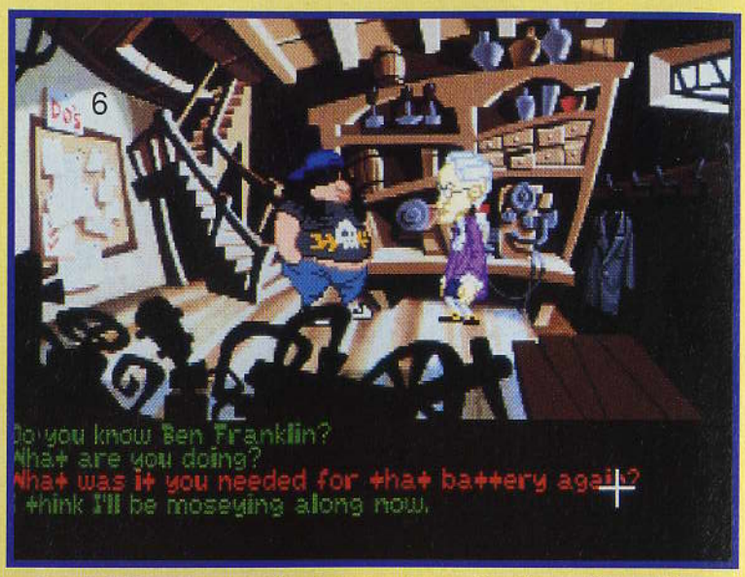
REGARDS...

Day of the Tentacle *est la suite du célèbre* **Maniac Mansion,** *sorti sur* **Commmodore 64** *en 1988 (ça ne nous rajeunit pas !). A cette époque, la plupart des jeux d'aventures fonctionnaient avec des images fixes et un analyseur de syntaxe... Pour son premier jeu d'aventures, Lucas Films (qui ne s'appelait pas encore LucasArt) mit au point un système de jeu révolutionnaire, entièrement géré à la souris. Ce système est toujours utilisé aujourd'hui (avec quelques légères modifications) et on peut dire que* **Maniac Mansion** *est l'ancêtre de la série des* **Monkey Island** *et* **Indiana Jones.**

STYLE INIMITABLE !

Laverne, une jeune fille au physique... Euh, restons-en là, pour être poli. Lancés dans une machine à voyager dans le temps à la poursuite du tentacule, nos trois héros se retrouveront bientôt coincés chacun dans des époques différentes, mais au même endroit. Hoagie visitera ainsi le manoir du docteur Fred à l'époque où Washington rédigeait la Constitution des Etats-Unis (dans le salon !) et où Benjamin Franklin menait ses expériences sur l'électricité (dans le jardin !), tandis que Bernard restera dans le présent et que Laverne découvrira ce que le manoir deviendra dans le futur, deux cents ans plus tard. Tout l'attrait de l'aventure - en plus de son humour décapant, de ses graphismes géniaux, de ses fabuleuses animations, et de son système de jeu très agréable entièrement géré à la souris ! - réside dans le fait qu'il est possible de passer d'un personnage à l'autre à tout moment... Il est également possible d'envoyer de petits objets d'une époque à l'autre par l'intermédiaire des téléporteurs et, plus fort encore, un acte accompli dans le passé peut avoir des répercussions sur le futur ! Il faut donc s'attendre à des énigmes aussi tordues que le scénario lui-même !

Marc Lacombe



Ce scientifique peu accueillant n'est autre que l'arrière-arrière-arrière-arrière... arrière-arrière grand-père du docteur Fred !



Laverne est en fâcheuse posture. Oui, c'est ça, fâcheuse, vraiment très fâcheuse. Comment va-t-elle bien pouvoir se tirer de ce mauvais pas ?



Les scènes de dialogue utilisent le procédé habituel des jeux d'aventures de LucasArt avec un choix de réponses toujours croustillantes !



Coincé deux ans ans plus tôt dans le passé, Hoagie va pouvoir changer le cours de l'avenir. Modifiez cette statue dans le passé et vous la verrez se transformer aussi à notre époque !



La machine à remonter le temps de la jeune Laverne s'écrase dans le monde futur... Bonne nouvelle, il y a encore des arbres !

ATTENTION, ILS SONT DE RETOUR...



ILS SONT FOUS ET ONT UN LOOK D'ENFER !



BERNARD



LAVERNE



HOAGIE



PRET POUR UN VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ?

dans

Maniac Mansion Day of the Tentacle™



BIEN DES SURPRISES EN PERSPECTIVE !

VERSION FRANCAISE INTEGRALE

BIENTOT DISPONIBLE SUR PC ET PC CD-ROM



UN JEU A MOURIR DE RIRE !



UBI SOFT
Entertainment Software

28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52

LUCAS Arts

Bientôt disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

™ & © 1993 Day of the Tentacle. The LucasArts logo and all elements of the game fantasy are trademarks of LucasArts Entertainment Company. Maniac Mansion is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used by authorization.

PRÉVU POUR JUIN SUR Amiga ET PC, PLUS TARD SUR A1200



En pleine Sibérie (notez l'étoile rouge), le Kid va devoir affronter de nombreux ennemis. Heureusement, il y a aussi énormément de bonus à prendre. Il faut bien qu'il y ait des récompenses pour les efforts fournis.

AMIGA PC

Soccer Kid

Krisalis/Virgin Games

SAVANT MELANGE DE JEU DE PLATES-FORMES ET DE FOOTBALL, SOCCER KID EST UNIQUE EN SON GENRE. TRES BIEN REALISE, CE JEU ORIGINAL A DE BONNES CHANCES DE NOUS FAIRE TOUS CRAQUER.



Poisson hors de l'eau. Evitez le poisson qui saute hors de l'eau (coucou Mario). Mais attention, restez vigilant, c'est la saison des pommes...

Ce n'est pas un hasard si *Soccer Kid* a été conçu par Krisalis. Cette société a produit de nombreux jeux de football depuis sa création. Probablement lassée par la simulation pure et dure elle a décidé de couper court à la tradition et de nous présenter le jeu de football le plus original que l'on ait pu voir sur micro.
A la recherche des morceaux de la Coupe du monde de football, éparpillés ça et là par un vilain alien, *Soccer Kid* va devoir traverser cinq pays différents. De longues heures d'exploration en perspective, puisque les chemins sont nombreux.
La réalisation est très prometteuse. Le kid contrôle son ballon au pixel près et peut se permettre des tas d'actions différentes (têtes, reprises de volée, etc).
Il évolue dans un décor en mouvement constant sur un scrolling différentiel. La jouabilité semble excellente et le héros répond instantanément aux sollicitations du joystick. Divers bonus permettent de réaliser des prouesses à rendre jaloux plus d'un footballeur pro.
Bref, *Soccer Kid* a tout d'un futur hit. Il risque fort de faire craquer les amateurs du ballon rond. Très original et bénéficiant d'une excellente réalisation, ce jeu permettra de se changer les idées entre deux parties de Goal.

Patrick Eymard

REGARDS...

Les jeux de plates-formes sont une mine inépuisable pour les concepteurs. Tous les prétextes sont bons pour faire évoluer un petit personnage sur un écran. Depuis Donkey Kong, on a tout vu, des guerriers japonais, des cowboys, des voitures, des hérissons, des Italiens, des fourmis ninja, des blocs de gelée, des robots, des héroïnes aux prises avec des monstres baveux, et j'en passe...
Bref, il est encore possible de faire du neuf avec du vieux, et voilà que débarque un footballeur sur ces plates-formes déjà bien encombrées. Enfin, on ne va pas se plaindre; quand on aime...

LES PRONOSTICS

Patrick Eymard
Si la jouabilité est à la hauteur, ce jeu risque de me rendre fou. Vous vous rendez compte, un compromis de Zool et de Goal. Est-ce possible ? Serait-ce un rêve ? Pourvu que Soccer Kid en version finale arrive à la hauteur de mes espérances...



Laurent Defrance
Le ballon rond est un objet de culte pour beaucoup de gens sur cette planète. On peut prévoir qu'un jeu aussi original et bien conçu que Soccer Kid fasse plusieurs centaines d'aficionados supplémentaires.



Marc Menier
OK, Soccer Kid a l'air très agréable, il a même l'air passionnant. Cependant, il risque de forcer le joueur à devenir un vrai caméléon avec un œil sur le ballon et un autre sur le Kid. Gare aux crises...





Ouh ! Le vilain petit robot. Essayez donc d'éviter les décharges mortelles que ce cousin de Nono vous envoie dans la figure.



Et voilà un beau «monstre» de fin de niveau. Avec son marteau piqueur, ce rude travailleur est très redoutable. Il va vous falloir shooter au plus juste.

...T... A VOS MICROS !



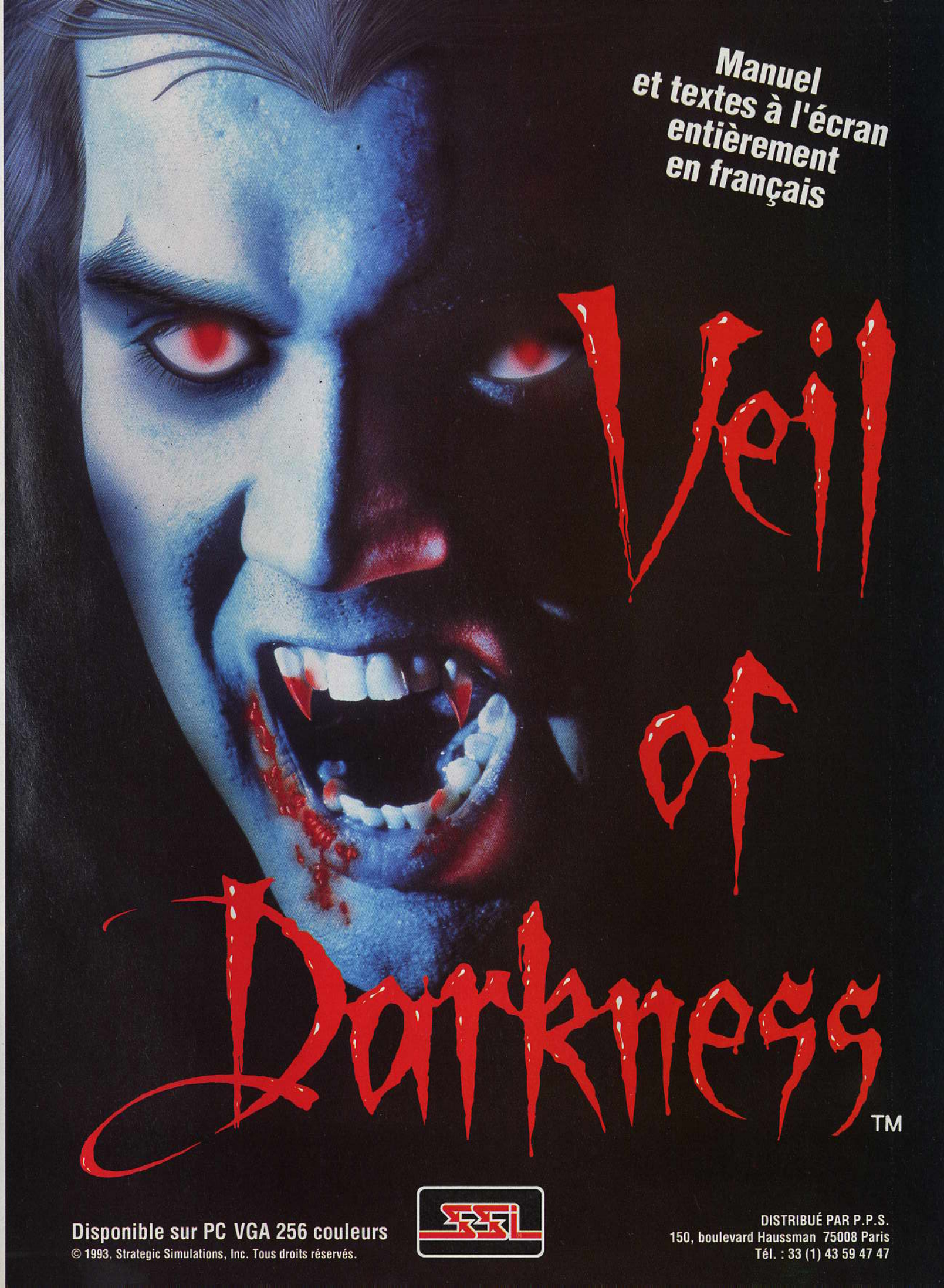
A la fin du niveau de l'Amérique, ce footballeur américain vous donnera du fil à retordre. C'est connu, ce sport n'engendre ni des enfants de chœur, ni des lavettes...

INTERVIEW MATT SURNISS

Tilt : Bonjour Matt, tu es le responsable du design et de la musique de *Soccer Kid*, c'est ça ?
Matt : Oui. Il y a aussi Nigel qui s'occupe de l'aspect programmation et Neil qui a fait la totalité des graphismes. A nous trois, on forme une équipe complètement autonome.
D'un point de vue de vue technique, est-ce-que *Soccer Kid* va vraiment faire la différence avec ses concurrents ?
En fait, le jeu va tourner à 50 images par seconde. Les trois scrollings parallax seront tous animés. Il y aura des tonnes de couleurs affichées simultanément à l'écran. Enfin, le jeu comportera 5 pays, soit, en tout, plus de 30 niveaux différents.
Qu'est ce qui fera le succès de *Soccer Kid* ?
A mon avis, ce qui différencie vraiment ce jeu des autres ce sont les mouvements du personnage principal et de son ballon. Un soin tout particulier a été apporté à ces animations. Le kid peut faire plus de 10 dribbles et tirs différents, des têtes, des tackles et des coups de pieds renversés au dessus de la tête...
Comparé à des têtes d'affiche telles que *Zool* ou *Lionheart*, la stratégie tiendra-t-elle une place plus importante dans *Soccer Kid* ?
Soccer Kid est facile à jouer mais difficile à maîtriser. Or, il faut savoir manœuvrer le kid, et connaître presque toutes les possibilités pour arriver à finir le jeu complètement. Il y plus de variété dans Soccer Kid comparé à des jeux comme Zool ou Lionheart.

SI VOUS PENSIEZ QUE LES JEUX DE FOOTBALL ETAIENT TOUS IDENTIQUES, ATTENDEZ DONC DE VOIR SOCCER KID

Peux-tu me donner un aperçu de ce que le joueur va trouver dans le jeu?
Les cartes spéciales de joueurs et les morceaux de coupe sont les plus importants, mais il y aussi des bonus «coups spéciaux», des bonus «temps supplémentaire», des trésors secrets, des niveaux bonus cachés, des balles en plus, etc.
Allez-vous préparer une version spécifique pour l'*Amiga 1200*, ou pour d'autres machines ?
Soccer Kid *est compatible avec tous les* Amiga, *y compris le* 1200. *Il y aura néanmoins une version complètement différente pour le* 1200. *Elle comportera plus de niveaux, des graphiques améliorés et un son encore meilleur.*
Quelles seront les différences entre les versions PC et Amiga ?
***Si on utilise un* PC *«bas de gamme» (*286 *ou* 386 SX*), le jeu ne sera pas aussi fluide que sur* Amiga. *Mais, ça ira mieux sur un gros* PC. *Le son devrait même être meilleur sur un* PC *équipé d'une bonne carte sonore (Roland par exemple) que sur* Amiga.
Merci Matt et à bientôt.

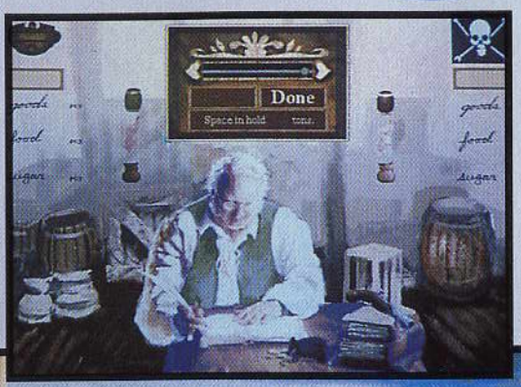

Manuel
et textes à l'écran
entièrement
en français
Veil
of
Darkness
TM
Disponible sur PC VGA 256 couleurs
© 1993, Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.
SSI
DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
150, boulevard Haussman 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

Pirates ! Gold

PC

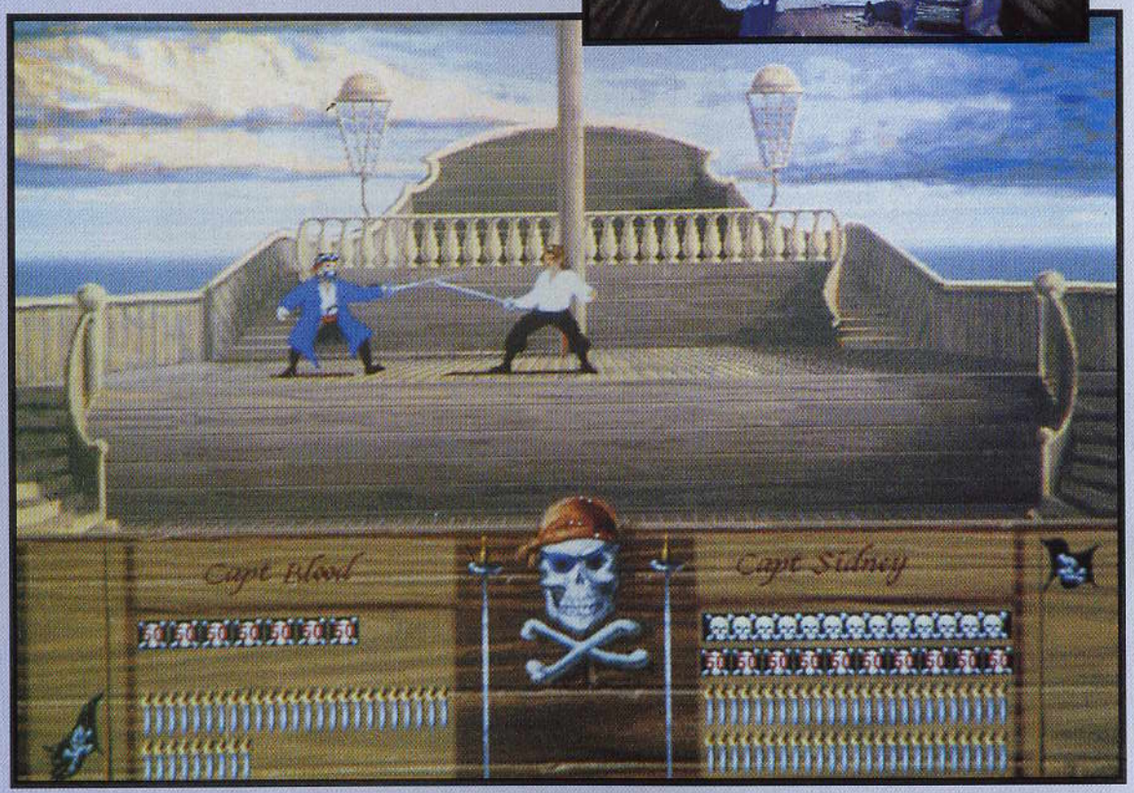
MICROPROSE

PRÉVU SUR PC POUR CET ÉTÉ



Si vous vous sentez plutôt d'humeur pacifiste, rien ne vous empêche de vous lancer dans le commerce. Renseignez-vous dans les tavernes pour connaître la valeur des différentes marchandises dans chaque région.

HAUT LES CŒURS MOUSSAILLONS ! MICROPROSE A EU LA BONNE IDEE DE DEPOUSSIERER UN DE SES MEILLEURS SOFTS POUR LE REMETTRE AU GOUT DU JOUR. PILLAGES, ABORDAGES, DUELS A L'EPEE, ALLIANCES, TRAHISONS, COMMERCE, STRATEGIE...
PIRATES ! GOLD ***EST UN VERITABLE TRESOR, AUTREMENT PLUS ALLECHANT QUE LES POISSONS CARRES DU CAPTAIN IGLOO.***



Pour aborder un bateau ou attaquer une ville, vous devrez apprendre à manier l'épée ! Lors de ces séquences d'actions, vous dirigez votre personnage au joystick.

Les plus vieux d'entre nous ont, comme moi, passé de longues heures devant l'écran de leur *Amiga* ou de leur *ST* avec *Pirates !* C'était un grand jeu d'action et de stratégie dans lequel vous dirigiez la carrière d'un jeune aventurier bien décidé à devenir le roi de la flibuste.
C'était en 1989 et, en ces temps bénis, (songez qu'à l'époque, Jordy n'était même pas né !) quelques images fixes et peu colorées accompagnées d'une poignée de sinistres bips sonores suffisaient à nous faire rêver.

PIRATE ASSOIFFE DE SANG, CORSAIRE DU ROI, OU HONNETE COMMERÇANT ? A VOUS DE CHOISIR VOTRE DESTINEE ...

Aujourd'hui, ce n'est plus le cas et la suite de *Pirates !* se devait de bénéficier des toutes dernières innovations techniques... Vous aurez donc droit à de superbes graphismes agrémentés de voix digitalisées ! Le principe du jeu ne devrait pas changer... C'est une vie entière que vous allez devoir contrôler. En effet, votre personnage vieillira au fil de ses aventures, pourra se marier et gravir l'échelle sociale (les plus ambitieux pourront même obtenir des titres de noblesse !).
Parti de rien, vous devrez commencer par trouver un bateau et recruter un équipage. Très vite, vous apprendrez les finesses du combat naval et deviendrez un pirate redouté.
Vous pourrez alors constituer une véritable flotte, prendre des villes d'assaut, négocier des alliances, faire du commerce.
Ou même décider carrément de vous «ranger» en épousant la fille d'un notable ou en mettant vos talents au service du roi pour devenir corsaire...

SUPERBES GRAPHISMES, VOIX

Le jeu vous laisse entièrement libre d'agir comme bon vous semble et c'est ce qui fait tout son charme. Habile mélange d'exploration, de commerce (les marchandises n'ont pas la même valeur dans tous les ports), de stratégie (véritables batailles navales !), et d'action (duels à l'épée dirigés au joystick), *Pirates !* était, sans aucun doute, le meilleur jeu du genre. Mais, même si l'original était excellent, il serait vraiment dommage que la suite ne soit qu'un vulgaire «dépoussiérage».

On espère donc que MicroProse, qui a parfois un peu tendance à se laisser aller (je pense notamment à l'adaptation bien décevante de *Civilization* sur *Amiga*) fera, cette fois, un effort à la mesure de l'événement !

Marc Lacombe

REGARDS...

Créé par Stephen Bohrer et Russel Finn, Pirates ! est sorti en 1989 sur ST et a rapidement été adapté sur Macintosh et Amiga. Pirates ! reste à ce jour la meilleure simulation du genre.

LES PRONOSTICS



Marc Lacombe
L'original était déjà excellent... Même si cette suite n'est qu'un simple lifting, il sera difficile de ne pas retomber sous le charme !

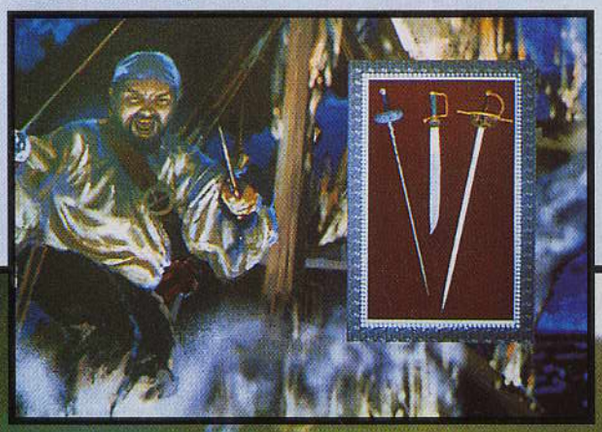


Dogue de Mauve
Je n'ai pas eu le plaisir de jouer à Pirates ! au moment de sa sortie. Mais au vu des graphismes et de la réalisation de cette nouvelle version, on peut espérer un grand jeu.



Morgan Feroyd
Pirates! était un de mes jeux favoris sur Amiga. Mais les images PC laissent à penser qu'il s'agit d'une adaptation sans grande imagination, aux couleurs un peu fades. On aurait espéré mieux...

Le destin de votre personnage est entre vos mains... Trésors, îles mystérieuses, abordages, pillages... A vous la vie des pirates !



Vous obtiendrez bientôt une luxueuse cabine telle que celle-ci.



DIGITALISEES... A L'ABORDAGE !

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's



Sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

le dimanche

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en colla

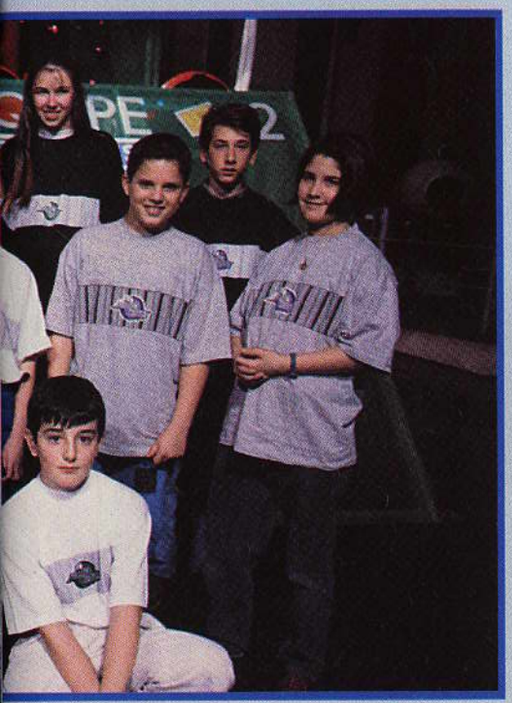
TILT MICROLOISIRS

CONSOLES +

UR FRANCE 3

CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



À 9H50

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

MICRO KID'S
CONSOLES MICROS

Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... ☎.....
Machine : .....

oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

France 3

FUN Radio

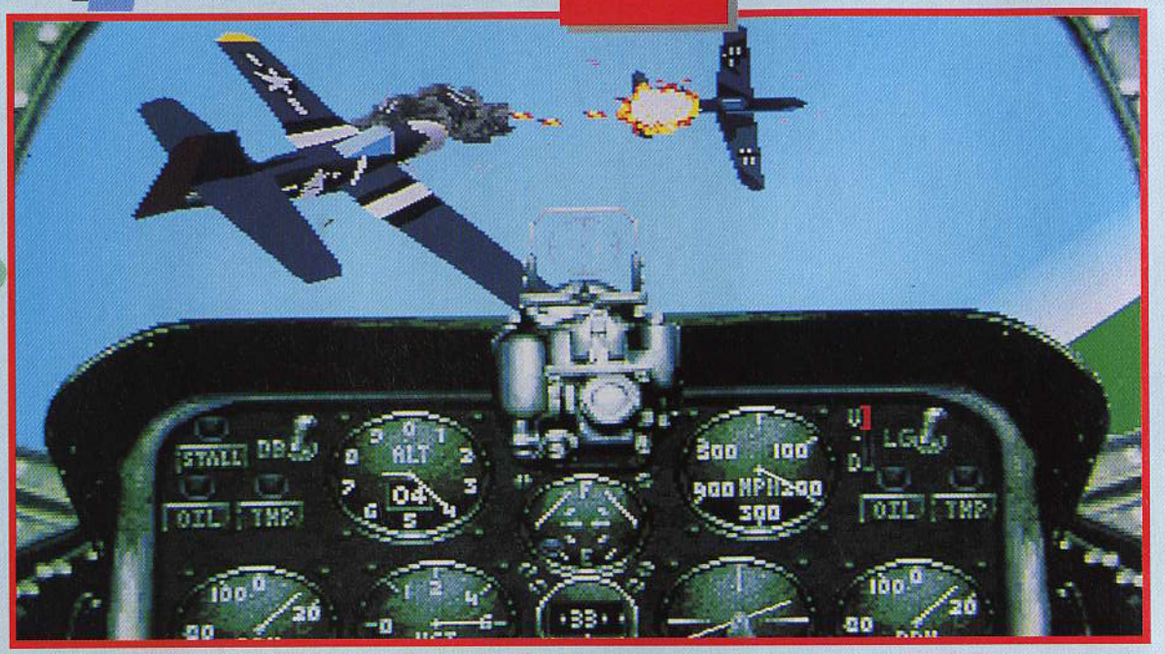
Aces over Europe

PREVU POUR JUIN SUR PC

PC

SIERRA

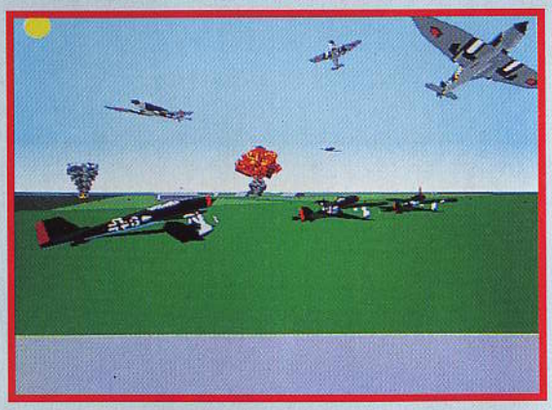
TOUS LES AMATEURS CONNAISSENT* ACES OF THE PACIFIC, TILT D'OR *92 DU MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL. AUJOURD'HUI, DYNAMIX ET SIERRA ANNONCENT UNE SUITE PLUS PRESTIGIEUSE ENCORE :* ACES OVER EUROPE. *ALORS, PRET A REVIVRE LES PLUS GLORIEUSES BATAILLES AUX COMMANDES DE VOTRE AVION ? ATTACHEZ VOS CEINTURES, LE DECOLLAGE EST ANNONCE !



Dans le ciel d'Aces over Europe, l'action fait rage. Admirez le réalisme du graphisme en 3D, nettement supérieur à celui d'Aces of the Pacific (qui n'était pourtant déjà pas si mal).



Comme tous les simulateurs actuels, Aces over Europe vous permet de regarder autour de vous pour mieux suivre les évolutions des appareils ennemis ou chercher du regard une cible bien dissimulée.



Si vous avez l'habitude des simples duels, vous risquez de ne pas tenir longtemps dans Aces over Europe. Ici, vous serez parfois obligé d'affronter une escadrille entière sous le feu nourri des défenses au sol. Pas facile, la vie d'as des as !

On ne change pas une formule qui marche. C'est ce qu'a dû se dire Damon Slye, le programmeur talentueux d'*Aces of the Pacific*. Après avoir raflé de nombreuses récompenses internationales (dont le *Tilt d'or* de la meilleure simulation de vol) avec son superbe logiciel, Damon s'est attelé à la suite : *Aces over Europe*, aussi réussie que la première partie.

ACES OVER EUROPE EST ENCORE MEILLEUR QU'ACES OF THE PACIFIC.

Des plages de Normandie aux ruines de Berlin, vous allez suivre les meilleurs pilotes de l'US Air Force, de la RAF ou même de la Luftwaffe. Vous survolerez les tranchées ennemies, attaquerez les dépôts adverses et affronterez les as du ciel dans un duel serré. Dans les airs, au sol et au-dessus de l'eau, avec *Aces over Europe* vous combattrez où vous le voulez. **Vous pourrez revivre les grands moments de la Seconde Guerre mondiale** (invasion de la Normandie, Jour J, etc). Tout cela, bien sûr, à bord de l'avion de votre choix : Messerschmitt 262, Spitfire IX, Arado-234B, DeHaviland Mosquito VI et P-47D Thunderbolt, chacun d'entre eux étant représenté en 3D avec un grand luxe de détails.

ACTION ET REALISME POUR LES AS DU CIEL

Les missions sont diverses et parfois originales : attaque de lance-roquettes, d'installations radar, bombardements des lignes ennemies, des ponts, des véhicules et des trains. Il vous faudra évidemment vous mesurer aux plus grands pilotes de l'époque, Johnny Johnson, Adolf Galland, Francis Gabreski, Pierre Closterman et Hub Zenke.

D'un point de vue graphique, *Aces over Europe* est encore plus beau que son prédécesseur. Sans atteindre les sommets d'un *Strike Commander*, il est un excellent compromis entre vitesse et réalisme.

Damon Slye a utilisé les ombres de Gouraud et des techniques de texture mapping sur les avions pour représenter l'insigne de chaque unité ou la peinture de camouflage.

Le jeu, destiné aux *386 25* MHz et plus, sera bien entendu compatible avec la gamme des produits Thrustmaster et avec tous les types de joysticks, pédaliers et autres «yokes».

Rémi Le Pennec

REGARDS...

Damon Slye, programmeur américain de Dynamix est féru de simulation et de batailles historiques. Après avoir réalisé Aces of the Pacific, il a décidé de pousser l'action et le réalisme encore plus loin avec Aces over Europe.

Le manuel du jeu proposera un résumé historique des étapes importantes de la Seconde Guerre mondiale, des cartes, des photos et de nombreuses informations véridiques.

LES PRONOSTICS

Piotr Korolev



Enfin une simulation de Mosquito ! J'en ai rêvé Sierra l'a fait ! Ce superbe petit appareil tout en bois fut l'une des vedettes de l'aviation alliée et n'apparaît pourtant dans aucune simul. Merci à Aces over Europe pour avoir réparé cette injustice. Avec le talent de Sierra, nous attendons un logiciel qui fera date...

Dogue de Mauve



Bien que les simulations ne soient pas ma tasse de thé, j'avoue qu'Aces over Europe me fait l'impression d'être un futur hit. Graphismes soignés, réalisme historique Aces over Europe ne semble souffrir d'aucun défaut majeur.

Jacques Harbonn



Pour moi, la référence en matière de simulateur de vol et de combats aériens reste Dogfight, de Microprose. Honnêtement, je pense qu'Aces over Europe va avoir du mal à faire aussi bien. Mais, connaissant le talent des programmeurs de Dynamix, j'ai hâte de voir le résultat.

ACES OVER EUROPE

ESPACE 3 quartz

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

Vous êtes "coincé" dans votre jeu d'aventure favori parce que lorsque le Magicien vous dit : "Take the red apple under the tree", vous ne savez pas ce que cela veut dire..

290 F*



- *Traducteur : Anglais - Français - Allemand + de 95 000 mots*
- *Affichage de l'heure et de la date*
- *Convertisseur monétaire (Taux de change)*
- *Convertisseur métrique*

Pour 290 F seulement, offrez-vous le complément indispensable qui vous permettra de traduire toutes les informations qui apparaissent à l'écran.

PREMIERE MONDIALE

990 F*



- *Traducteur à synthèse de la parole.*
- *Français - Anglais - Chinois*
- *50 000 Mots*
- *300 Phrases courantes*
- *Calculatrice*
- *Haut-parleur, + Casque*

Très facile d'utilisation, manipulation aisée, affichage en clair par cristaux liquides.

*** GARANTIE 1 AN**

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la voyette - Centre de gros n°1 - 59818 LESQUIN

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... Ville :.....
Age : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :

SUPER NINTENDO	❑	SUPER FAMICOM	❑	MEGA CD	❑
SUPER NES	❑	NES	❑❑	GAME BOY	❑❑
MEDAGRIVE	❑❑	MASTER SYSTEM	❑❑	GAME GEAR	❑❑
ATARI	❑	AMIGA	❑	PC/ST	❑

	Qté	Prix	Total
Traductrice 95 000 mots		290 F	
Traductrice parlante		990 F	
Frais de port			+20 F

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F
❑ Carte bleue / Numéro : Signature
Date de validité :

T115

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Twilight 2000

EMPIRE

PC
AMIGA
A 1200

PREVU SUR PC, Amiga et A1200 EN JUIN



C'est à partir de ce bureau que vous allez diriger toutes vos opérations. Vous accéderez à la carte du pays, au fichier de vos hommes et à celui du matériel dont vous disposez.

FONDE SUR LE JEU DE ROLE DU MEME NOM, LE SCENARIO APOCALYPTIQUE DE* TWILIGHT 2000 *VOUS MET DANS LA PEAU D'UN JEUNE SOLDAT BIEN DECIDE A RETABLIR LA PAIX DANS UNE POLOGNE DEVASTEE PAR LA TROISIEME GUERRE MONDIALE (RIEN QUE ÇA !). TOUT DEPENDRA DE VOUS, CAR ICI, LE HASARD N'A PAS SA PLACE... BONNE CHANCE, JIM !

En 1995, la troisième guerre mondiale a éclaté. Le monde est en état de choc. Vous incarnez un jeune soldat qui va lutter pour essayer de ramener la paix dans sa ville puis dans son pays, la Pologne. Il vous faudra trouver de la nourriture, des équipements, rassembler autour de vous des ingénieurs, des scientifiques, des professeurs... La tâche n'est pas vraiment pas aisée !

Elle l'est d'autant moins qu'en face de vous se dresse le baron Czarny, un dictateur fou et guerrier à la tête d'une petite armée d'hommes sans scrupules.

***Twilight 2000* mélange plusieurs types de jeux.** On y retrouve une partie simulation en 3D faces pleines, une partie exploration en 3D isométrique et une partie jeu de rôle avec une gestion très détaillée de votre personnage et de ses ressources.

D'après les auteurs, le hasard n'a pas sa place dans *Twilight 2000* et la réussite ou l'échec d'une mission dépendent uniquement du talent du joueur. Chaque mission est un tout mais participe aussi d'une stratégie de campagne générale. Toute l'histoire évolue différemment chaque fois que l'on recommence le jeu.

La création du personnage est très complète. Votre alter ego (homme ou femme) a le choix parmi 9 nationalités différentes, 63 carrières (civiles ou militaires). Il pourra apprendre jusqu'à 34 langues (!). Enfin, il sera possible d'imprimer sa fiche.

Au niveau «hardware», vous aurez accès à plusieurs dizaines de véhicules au cours du jeu, et à un équipement militaire complet allant du couteau commando au lance-roquettes personnel.

Si vous commencez seul, il vous sera possible de recruter en route d'autres personnages intelligents. Sur *PC*, le jeu supporte le mode VGA 256 couleurs et les cartes sonores les plus répandues du marché. La version *Amiga* sera évidemment moins riche en couleurs mais, sur *A1200*, la qualité de jeu devrait être au moins égale à la version PC.

Dogue de Mauve

3D FACES PLEINES, 3D ISOMETRIQUE ET JEU DE ROLE : UN COCKTAIL EXPLOSIF

LA TROISIEME GUERRE MONDIALE A E

REGARDS...

Twilight 2000 était, au départ, un jeu de rôle sur table. Comme dans cette adaptation micro, vous incarniez les survivants d'une guerre mondiale dévastatrice qui vont devoir s'organiser pour restaurer un semblant de sécurité dans leur existence. Les possibilités étant vastes, il n'est pas impossible que d'autres softs apparaissent à la suite de ce premier logiciel.

Avant Twilight 2000, Empire avait déjà sorti Campaign, un jeu à l'ambiance et au côté stratégique assez proches. Mais la 3D, sans être fabuleuse, a été améliorée et toute la partie jeu de rôle vient corser le tout. On peut donc espérer pour Twilight 2000 un succès plus grand que celui de Campaign.

LES PRONOSTICS



Dogue de Mauve
Par certains côtés, Twilight 2000 me fait penser à Midwinter, un jeu qui mélangeait lui aussi tous les genres. Mais le soft d'Empire pourra-t-il rivaliser avec celui de Maelstrom ? Il faudra attendre sa sortie pour en juger.



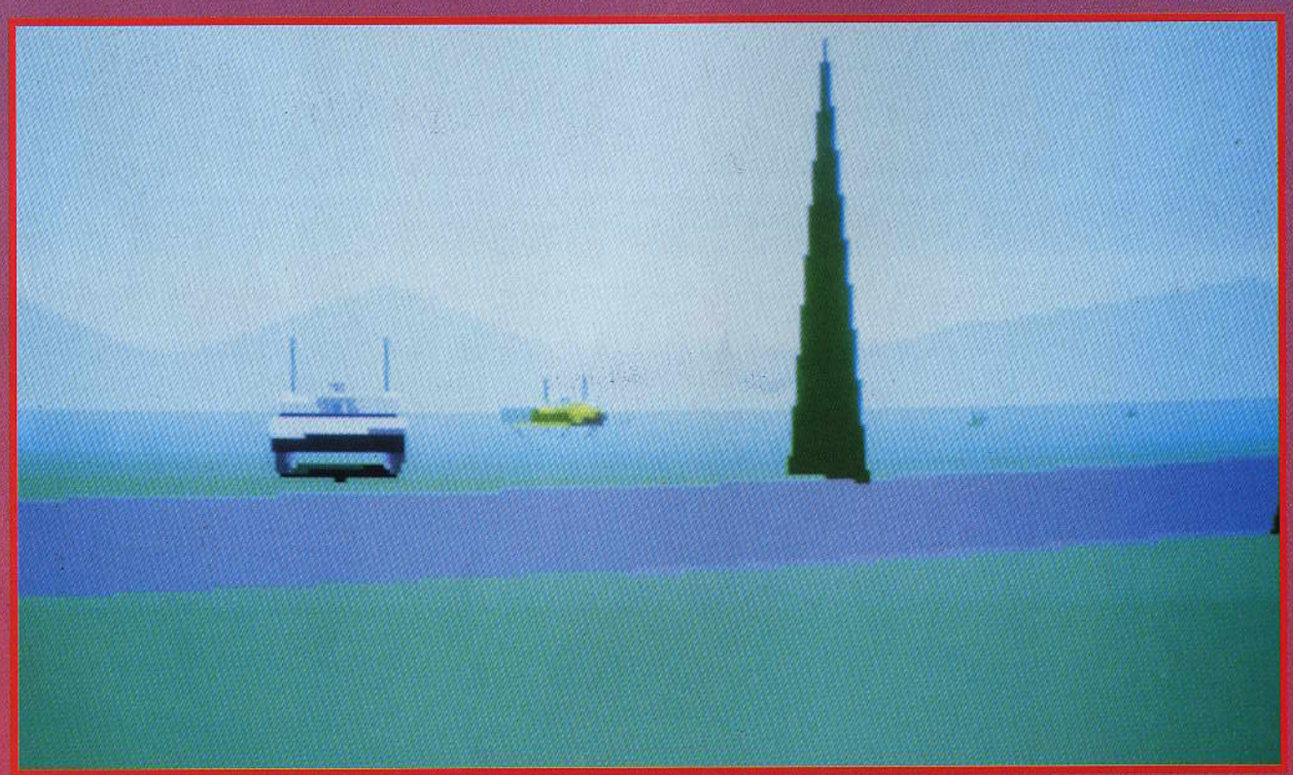
Eva Hoogh
L'aspect jeu de rôle de Twilight 2000 semble assez développé. Si les phases de 3D (surfaces pleines et isométriques) sont jouables et bien conçues, on devrait obtenir un bon jeu.



Laurent Defrance
Voici un jeu qui paraît prometteur ! Le cocktail de trois types de jeu laisse envisager un challenge passionnant et varié. A condition, bien évidemment, que chaque partie soit bien réalisée.



Une fois à bord d'un véhicule (ici, un tank), on passe en vue 3D faces pleines, à la manière des simulateurs de vol. Si la 3D n'est pas très détaillée, elle a l'avantage d'être vraiment rapide. Attendez-vous donc à des combats acharnés !



Comme toute simulation qui se respecte, la vue 3D plusieurs angles de vue (intérieur, extérieur, caméra à ras du sol, vue d'hélicoptère...).

CLATE. A VOUS DE RETABLIR LA PAIX !

AMIGA
PC
PC CD ROM

Goblin 3

COKTEL VISION

ANNONCE SUR PC, Amiga ET PC CD-ROM POUR OCTOBRE



Et vogue la galère ! Les énigmes seront-elles aussi difficiles à résoudre que dans Gobliins 2 ? Le héros est cette fois tout seul pour s'en sortir. Cela facilitera peut-être la tâche du joueur...

QUELQUES MOIS APRES LA SORTIE DE GOBLIINS 2, COKTEL VISION PREPARE, ENTRE DEUX SCENES DE LOST IN TIME, LE TROISIEME VOLET DES AVENTURES DELIRANTES DES GOBLINS. MAIS CE NOUVEL EPISODE N'A RIEN A VOIR AVEC LES PRECEDENTS. ICI, LE JOUEUR DIRIGE UN SEUL ET UNIQUE GOBLIN QUI, TRANSPORTE D'AMOUR, DEVIENT UN HEROS.



La petite gobline en arrière-plan est la délicieuse Wynonna, que le héros doit absolument délivrer dés ledébut de l'histoire. Mais les affreux gardes ne l'entenrent pas de cette oreille.

***Goblin 3* sera vraiment différent des épisodes précédents.** Tout d'abord, le héros agit tout seul, comme un grand. Personne pour le seconder comme dans les précédentes aventures. Il fait de nombreuses rencontres, un perroquet, un serpent, un papillon, un vieux sage...,qui l'aideront à résoudre des énigmes souvent corsées.

Ensuite, le Goblin va subir plusieurs changements physiques : il se transforme en loup-garou, en géant ou en nain, et se voit même pousser des ailes...

Mais le plus spectaculaire, c'est l'évolution du scénario et du comportement du héros. Au début, Blount, votre personnage, est un journaliste à la recherche d'un scoop. Il veut obtenir une interview exclusive sur la guerre que se livrent la reine Xina et le roi Bodd pour la conquête du Joyau du monde situé au cœur de la montagne de Foliandre.

En chemin, il rencontre Wynonna, la fille du gardien de la montagne retenue prisonnière. Pour la libérer, le Goblin devient agressif et téméraire. Plus tard, lorsqu'il doit participer aux épreuves imposées par le roi et la reine, il se métamorphose à nouveau et se conduit en véritable héros.

Ses actes sont alors guidés par

LOUP-GAROU, NAIN OU GEANT, AVEC OU SANS AILES, VOTRE PERSONNAGE ADOPTE UNE MULTITUDE D'APPARENCES

CETTE FOIS-CI, IL N'Y A QU'UN SEUL GOBLIN

l'amour qu'il éprouve pour la belle Wynonna.

Le jeu est divisé en dix mondes. Il faut terminer le monde pour pouvoir passer au suivant. Chaque tableau fait un écran et demi de largeur. On espère toutefois que les nombreuses énigmes seront moins difficiles que celles de *Gobliins 2*.

Graphiquement, les fans des versions précédentes ne seront pas déçus, celle-ci est de la même veine. Très colorée et bourrée d'humour.

La sortie de ce troisième volet est prévue pour octobre 93 sur *PC, Amiga* et *CD-ROM*.

Laurent Defrance



On retrouvera dans Goblin 3 le style graphique si particulier des précédents épisodes. Meurtris, blessés, fous de joie ou apeurés, les Goblins arrivent toujours à nous faire rire. Vive les Goblins !

LES PRONOSTICS



Laurent Defrance
Les goblins sont sûrement les personnages les plus attachants du monde ludique. Cette nouvelle aventure promet d'être encore plus délirante que les précédentes. Vivement octobre !



Noëlle Béronie
Je suis vraiment une fan de la série des Goblins et c'est avec joie que j'ai appris la mise en route d'un troisième épisode. Je ne formulerais qu'un seul souhait : que les énigmes de Goblin 3 soient moins difficiles que celles du précédent épisode.



Morgan Feroyd
Un troisième épisode, quelle bonne idée ! Cette fois, vous n'aurez à diriger qu'un seul personnage. Mais je pense qu'il sera doté de talents originaux. Une chose est sûre : les graphismes sont dignes de ceux des précédents épisodes.

REGARDS...

Muriel Tramis et Pierre Gilhode sont les auteurs de la série des Goblins. Scénariste de talent, Muriel a commencé à faire parler d'elle avec Fascination, un jeu d'aventures qui mettait en scène de superbes créatures court vêtues. Les deux premiers Goblins terminés, elle s'est attaquée au scénario de Lost in Time, le jeu d'aventures Coktel le plus prometteur de ces dernières années. Comme dans Fascination, le héros est une... héroïne ! Aujourd'hui, Muriel Tramis termine Goblin 3 qui, selon des sources, officieuses, ne serait pas le dernier épisode de la saga goblinienne. «Co-auteur» de la série, Pierre Giholde a surtout réalisé les graphismes.



On retrouve l'ambiance délirante des Goblins 1 et 2. L'humour est le dénominateur commum de ces trois produits.



Whaouou !!! Comment garder la tête froide devant une telle créature !

POUR RESOUDRE TOUTES LES ENIGMES DU JEU

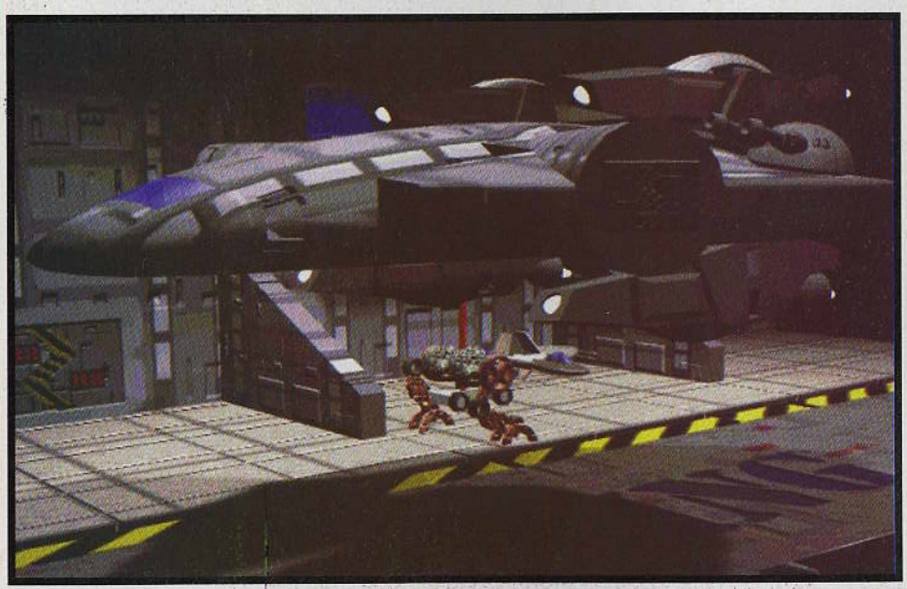
INTERVIEW ... INTERVIEW ... INTERVIEW

THIERRY P. : GENIE EN HERBE

Thierry P., 15 ans, vient de réaliser Equinox, l'une des plus belles démos sur PC. Utilisant avec brio les outils les plus puissants du PC, il nous en met plein les yeux. Et on aime ça ! Découvrez avec nous ce chef-d'œuvre.



Tilt : Bonjour Thierry. Depuis quand travailles-tu sur ce projet de démo ?
Thierry : A peu près six mois. En fait, c'est à Noël que j'ai eu le logiciel 3D Studio.
Après quelques semaines, j'ai su que j'étais capable de réaliser quelque chose de qualité. En fait, c'est en voyant une présentation de *Psygnosis* à l'ECTS que j'ai décidé de faire aussi bien qu'eux. Tu as d'ailleurs réussi (rires) ! Comment as-tu organisé ton travail ?
J'ai commencé par dessiner des objets, chercher des textures, puis à mapper des avions. Ensuite, j'ai constaté qu'il fallait écrire un scénario pour que cela prenne réellement forme. Dès ce moment, j'ai progressé trois fois plus vite. Je faisais des séquences prédéfinies et les associais entre elles pour obtenir une animation. Ce n'est pas la programmation qui m'a demandé le plus de temps pour réaliser Equinox, mais plutôt les temps de calculs de l'ordinateur ! Au début, j'avais pensé à la faire en SVGA...



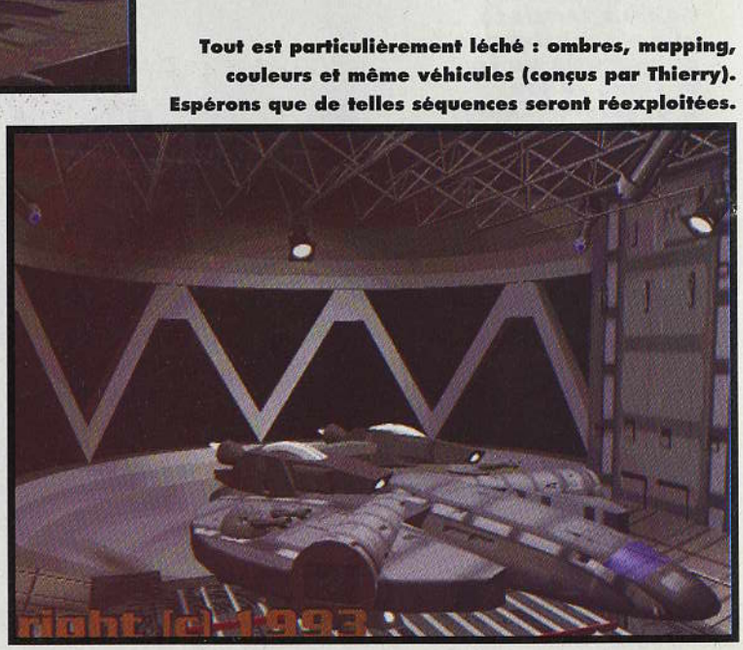
L'appontement du vaisseau sur le pont amiral est très impressionant. Il tourne, ralentit, se positionne au-dessus du champ magnétique et repart dans un mouvement on ne peut plus réaliste. Quelle fluidité !

Et le problème est que vous ne l'auriez pas vu avant plusieurs années !
A ce propos, quel matériel as-tu utilisé pour réaliser Equinox ?
Je possède un *PC 486* DX 33 (que j'ai acheté pour l'occasion) et un *PC portable 386* SX 20 pour montrer la démo à droite et à gauche. Celle-ci faisant 40 Mo (sans les musiques), je suis obligé de la laisser sur mon disque dur et d'emmener le *PC* avec moi. Une fois compacté et optimisé, je pense que l'ensemble devrait faire une trentaine de mégas.

Et voilà le travail ! Un peu de couleurs, de bric et de broc, un vaisseau superbement mappé, et vous obtenez une image splendide. On s'imagine très bien au contrôle d'un tel vaisseau dans un X-Wing 2 en SVGA...

Qu'est-ce que cela t'a apporté ?
Tout d'abord, j'ai appris à maîtriser les différentes techniques dans *3D Studio* et dans *AutoDesk Animator* pour les mettre rapidement et efficacement en application. Il y a quelques semaines, j'ai montré mon travail à des maisons d'édition. Elles m'ont toutes répondu que mon travail les intéressait et qu'elles souhaitaient m'intégrer à leur équipe de programmeurs. J'ai vu, entre autre, Origin, Delphine Software et Cryo (c'est avec eux que j'ai commencé à dessiner sur micro). Mais actuellement je suis au lycée et je voudrais trouver un compromis pour continuer mes études et à assouvir ma passion informatique.
Nous te souhaitons bonne chance et espérons retrouver un jour ta griffe sur des jeux *PC*. A bientôt...
Morgan Feroyd

Tout est particulièrement léché : ombres, mapping, couleurs et même véhicules (conçus par Thierry). Espérons que de telles séquences seront réexploitées.



ANIMATEK

LES AUTEURS DE TETRIS PARLENT

AnimaTek est le nom de la société d'édition fondée par les géniaux inventeurs de Tetris, Alexey Pajitnov et Vladimir Pokhilko. Les deux compères russes sont venus en Europe pour présenter El-Fish, leur dernier soft et nous parler de leurs prochains « jouets », dont un simulateur de dinosaures (l'effet Jurassic Park, sans doute). Tilt est allé à leur rencontre pour les interviewer.

Tilt : Bonjour Alexey, bonjour Vladimir. Pouvez-vous nous présenter AnimaTek ?

Vladimir : AnimaTek est une société internationale basée à Moscou. Nous sommes une société de développement, pas un éditeur à proprement parler. Nous employons plus d'une trentaine de programmeurs qui sont vraiment très heureux de se lancer ainsi sur le marché des jeux et des loisirs.

Justement, à ce sujet, comment définiriez-vous *El-Fish* ?

Alexey : *El-Fish* n'est pas à proprement parler un jeu,c'est plutôt un jouet. Avec ce produit, nous avons essayé de créer un nouveau phénomène. S'il a du succès, nous espérons que les gens prendront plaisir à créer de nouveaux poissons et à les échanger entre eux. Nous voulons faire des produits qui amusent, qui donnent la possibilité de créer sans être forcément doué de talents artistiques et surtout qui incitent les gens à communiquer entre eux. *El-Fish* constitue seulement un premier pas dans cette direction.

El-Fish réclame un très gros *PC*. Quelles sont vos machines de prédilection ?

Nous préférons travailler dès aujourd'hui sur les machines les plus puissantes afin de pouvoir créer des programmes à la pointe de la technique. Pour cette raison, nous travaillons sur *486, Pentium (586), Macintosh Quadra* et *FM Towns*. Le *CD-ROM* nous intéresse aussi beaucoup et nous pensons bientôt développer sur la 3DO, voire le *CD-ROM* de la Super Nintendo.

Actuellement, sur quels projets travaillez-vous ? Eh bien, nous avons développé de nouveaux outils pour la création de paysages. Il ne s'agit pas de fractales comme dans *Comanche*, par exemple. Je peux vous assurer que nos paysages auront l'air réels. Nous calculons même les effets de l'érosion. Notre programme d'animation a encore évolué et nous permet de créer des animations réalistes en 3D et de simuler des mouvements naturels. Ce que vous avez vu dans *El-Fish* n'était qu'un début ! Et quel sera votre prochain produit ?

Bon, c'est encore un secret mais ce que je peux dire c'est que nous allons faire un jouet à la *El-Fish*... avec des dinosaures ! Jurassic Park à domicile. Si tout se passe bien, il sortira cet hiver. Voilà un projet qui semble intéressant ! Merci beaucoup pour tous ces renseignements et à bientôt.

Dogue de Mauve



Alexey Pajitnov et Vladimir Pokhilko devant El-Fish, leur dernier-né.

JEU = CONSEILLER D'ORIENTATION ?

Le Centre d'études et d'actions sociales de Paris (CEAS) vient d'éditer un jeu de plateau destiné à aider les jeunes de 16-25 ans en mal d'orientation. Mis entièrement au point par l'équipe du Centre, ce jeu est une simulation où, pour venir à bout d'une formation dans un univers galactique, il est nécessaire de faire de nombreux choix stratégiques et professionnels. Ce projet pourrait voir le jour sous forme d'un jeu informatique. *(Galaxy Formation* est disponible auprès du CEAS de Paris. Prix G).

Morgan Feroyd



Une boîte de jeux très «pro», au contenu de qualité. Cette simulation d'une vie professionnelle permet aux jeunes de seize à vingt-cinq ans de se préparer avec humour aux ignominies que leur réserve le monde du travail. Une bonne initiative dont l'efficacité reste, peut-être, à démontrer...

SCIENCE EN FETE

La science vous rebute ? Les maths et la physique vous ennuient ? Les 4, 5 et 6 juin prochains, la science se met en fête dans toute la France. Dans les centres de recherche, les labos, les écoles, les universités, les lycées, les instituts, les bibliothèques, les musées. Tout ça sous un jour nouveau et... ludique ! Au programme : rallyes, villages des sciences, nuits blanches pour observer les étoiles, science en ville, science aux champs, animations scientifiques pour les jeunes... Renseignez-vous, il y a sûrement un événement intéressant près de chez vous.

Rémi Le Pennec

CE MOIS-CI ...

LES FRANÇAIS DECOUVRENT L'ATLANTIDE !

Vous avez été très nombreux à l'attendre. Eh bien, il est là ! Qui ? Mais Indiana Jones, bien sûr, dans un quatrième épisode intitulé *Indiana Jones et le mystère de l'Atlantide.* Et tout en français ! Certes, il aura fallu attendre plusieurs mois avant de disposer de cette version traduite, mais les anglophobes ravis pourront se lancer dans l'aventure, avec d'autant plus de fougue que la traduction est de bonne qualité. Françaises, Français, cap sur l'Atlantide !
(Distribué par Ubi Soft. Prix D).

DdM

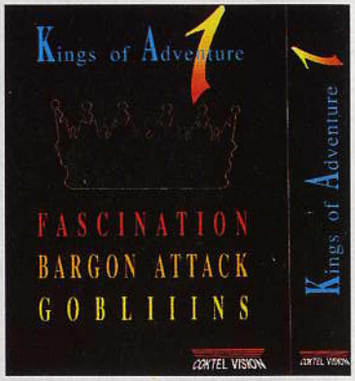
LA SOUND MACHINE DE QUICKSHOT



Sous cette appellation de *Sound Machine*, Quickshot, le célèbre fabricant de joysticks, nous a concocté un pack complet avec carte sonore, joystick, enceintes indépendantes et jeux. La carte sonore (8 bits mono) est compatible AdLib et Soundblaster et permet la reconnaissance vocale (à l'ECTS de Londres, certains jeux obéissaient déjà à la voix). Le joystick profite de l'expérience du constructeur en la matière, même si les Quickshot 2 ont toujours une réputation de manettes faciles à briser. Il est compatible avec 99% des *PC* du marché. Les mini-enceintes, pour leur part, sont d'une qualité honnête et protégées contre les perturbations magnétiques (posez-les sans crainte à côté de votre moniteur).Enfin, Quickshot vous offre trois jeux : *Commander Keen-Goodbye Galaxy, Word Rescue* et l'excellent *Wolfenstein 3-D.* Etant donné le prix très honnête de l'ensemble, les PC-maniaques décidés à s'équiper en jeux devraient sauter sur l'occasion (prix H).

Dogue de Mauve

KINGS OF ADVENTURE



Voici une nouvelle compilation intitulée *Kings of Adventure* et elle nous vient tout droit de chez Coktel Vision. Vous vous sentez l'âme d'un Gobliins ? Vous êtes prêt à arrêter la «Bargon Attack» ? Vous êtes fasciné par *Fascination* ? Alors *Kings of Adventure* est la compilation qu'il vous faut !
(Distribué par Coktel Vision, prix D).

DdM

DEMOS POUR ST ET FALCON

Le Club Presse et Informatique (C.P.I.) à Andilly dans le Val d'Oise propose des démos pour *ST* et *Falcon*. Avec l'abonnement au club, vous bénéficiez d'un abonnement gratuit au fanzine Public Sector et à deux disquettes de démo et les suivantes pour 10 francs pièce.
La logithèque compte plus de 150 démos récentes. C'est une aubaine pour tous les possesseurs de *ST* et tous les membres de la nouvelle famille *Falcon*.

Morgan Feroyd

COMMODORE ÇA VA FORT !

Commodore France est un constructeur heureux ! Non seulement l'*Amiga 1200* remporte un franc succès mais toutes les opérations de sponsoring sportif de la firme française se soldent par des coups d'éclats. Vous avez sans doute entendu parler du Tour du Monde en 80 jours de Bruno Peyron sur le Commodore-Explorer. Ou encore des récentes victoires «footballistiques» d'Auxerre et du Paris-Saint-Germain, arborant fièrement le T-shirt Commodore. Espérons que le vent du succès continuera à souffler dans les voiles de Commodore qui nous prépare, dit-on, une nouvelle console basée sur le hard de l'*Amiga 1200*. Une affaire à suivre...

DdM

NOUVEAUX JEUX SEGA SUR AMIGA

Ne le répétez à personne, ce n'est pas encore officiel. Virgin Games serait sur le point de signer un contrat exclusif pour la conversion *Amiga* (et *PC ?*) de grands jeux Megadrive. On parle d'*Ecco the Dolphin*, aux graphismes et à l'animation superbes, de *World of Illusion* (avec le célébrissime Mickey), de *Streets of Rage 2* (un beat'em all infernal), *Tazmania, Joe Montana* et *Terminator 2.* Interrogés à ce sujet, les responsables de Virgin Games se retranchent derrière un «No comment» inébranlable. Allons-nous voir les meilleurs jeux consoles enfin adaptés sur micros ?

Dogue de Mauve

form	*formulaire, papier, page, grille de saisie*
form feed	*page suivante, saut de page, alimentation en papier*
form flash	*impression de cadre*
form letter	*lettre-type*
form overlay	*cadre de surimpression, masque, grille*
format	*format, grille de présentation*
format (to)	*formater, initialiser*
formatting	*formatage, initialisation*

LE MINI DICO DE L'INFORMATIQUE

Voici une très bonne initiative ! Un mini-dictionnaire informatique sous forme de dépliant. Contenant pas loin de sept cents mots, ce dictionnaire de poche vous aidera à maîtriser le vocabulaire informatique courant, employé dans les utilitaires ou les notices de jeu. Ce mini-dico, est d'un coût très modique et sera d'une grande utilité au côté de votre ordinateur. Il est possible de se le procurer par correspondance ou bien directement à la librairie des Editions Foucher. (700 mots d'aujourd'hui pour l'informatique. Prix : A).

Morgan Feroyd

LES MAITRES DU JEU DE ROLE

Du 10 au 17 avril, Porte de Versailles, s'est tenu le salon du modélisme et des jeux. Nous y avons rencontré les principaux auteurs de jeux de rôle. Nous vous présentons en exclusivité leurs projets sur micro.

Les meilleurs jeux de rôle sur micro sont souvent issus des jeux sur table. Leurs concepteurs ne vous sont pas inconnus. Créateur de *Donjons et Dragons* et de *Dangerous Journeys*, Gary Gygax nous parle de l'adaptation micro et console de ce dernier produit. Quant à Tom Dowd, auteur de *Shadowrun*, il nous révèle ses projets concernant son jeu, tout à la fois futuriste et féérique.





Quelle joie ! Moi, un misérable journaliste au côté du grand Gary Gygax... Je n'en reviens pas ! Non seulement il est drôle, mais en plus, Gary n'est pas mégalomane pour un sou. La preuve en est qu'il continue à masteriser AD&D.



Tom Dowd a créé l'un des univers de jeu les plus délirants : Shadowrun, une référence du jeu de rôle, qui va enfin être adapté pour nos micros.

Tilt : Parlez-nous de vos projets micro.

Gary : Depuis *Advanced Dungeons and Dragons*, mon travail s'est principalement axé sur *Dangerous Journeys*. Cet univers multimonde va servir de référence pour un jeu de rôle. Il va être adapté pour *Super NES* et *PC*.

Tom : Pour ma part, j'ai trois projets en cours. Tout d'abord, nous préparons deux jeux d'actions autour de *Shadowrun*. L'un pour *Mégadrive* et l'autre pour *Super Nintendo*. Le troisième projet est un jeu de rôle «pur et dur» dans l'univers de *Shadowrun* qui est prévu sur *PC*.

Quand vont sortir *Dangerous Journeys* et *Shadowrun* sur *PC* ?

Gary : Normalement dans quelques mois. Mais vu que cela fait six mois que je dis ça... Blague à part, je pense sérieusement qu'Electronic Arts devrait commercialiser le jeu avant cet été.

Tom : De mon coté, nous allons attendre de voir si le jeu *Super Nintendo* se vend bien et ensuite seulement nous ferons le jeu *PC*.

Peux-tu nous dire Gary quel est ton jeu micro préféré ?

Gary : Ces derniers temps j'ai beaucoup joué à *SimCity*. C'est un jeu génial que je trouve vraiment passionnant. J'ai récemment acheté *SimLife* mais je n'ai pas ouvert la boîte. J'ai peur d'y passer trop de temps. C'est le problème avec les jeux excellents !

Et toi Tom, quelle est ta préférence?

Tom : J'ai vraiment adoré *Ultima Underworld II*. Et l'équipe australienne qui travaille sur mon jeu est en relation avec Blue Sky, les développeurs d'Underworld pour Origin.

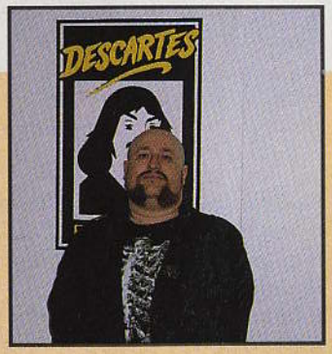
Tilt : Merci pour tous ces renseignements messieurs, et longue vie aux jeux de rôle !

Propos recueillis par Morgan Feroyd

Le « Croqueur » de jeux vidéo

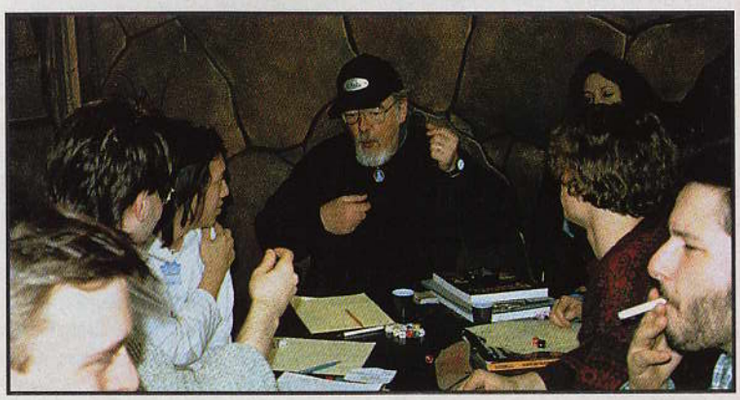
Croc est l'auteur de nombreux jeux de rôle (Bitume, In nomine Satanis Magna Veritas, Animonde, etc). Passionné par les jeux micro, il souhaiterait faire un jeu de qualité sur PC. Son jeu favori : Alone in the Dark. Même s'il trouve que le scénario n'est pas ce qu'il y a de mieux, la réalisation est si bonne qu'il voudrait faire un jeu de rôle/aventures dans ce style avec un scénario made in Croc (à l'aide bien sûr toute l'équipe de Siroz Production) ! Cela pourrait donner un produit détonant. Alors, messieurs, les programmeurs ou éditeurs, prenez contact avec lui. Le journal se fera un plaisir de faire suivre vos courriers.

M. F



Voici l'innommable Croc ! Sous ses aspects «dur à cuir» et son crâne quasi-chauve se cachent le cœur d'un ange et le cerveau d'un génie. Un jeu de son cru serait forcément digne d'intérêt !

Certains joueurs ont eu la chance de faire une partie avec Gygax !



PAS CHER, MON SOFT !

Vous venez d'offrir à votre petite amie son cadeau d'anniversaire et il ne vous reste plus assez de sous pour vous payer un logiciel *PC* ? Pas de problème ! Sybex et Micro Application ont pensé à vous. En effet, les deux éditeurs ont récemment décidé de sortir sur le marché toute une panoplie d'utilitaires et de jeux à prix réduit. Certes, ne vous attendez pas à *Indy V* ou *Word VI*, mais ces logiciels à bas prix restent néanmoins de bons petits softs, amusants ou utiles suivant les cas. Ils sont proposés avec un coffret et une notice très explicite, dans une gamme de prix allant de 100 F à 150 F. De plus, si les logiciels de Micro Application font l'objet d'un copyright, ceux de Sybex sont originellement des sharewares, donc copiables (pensez aux auteurs !).
Ça s'appelle Shareware Collection chez Sybex et Collection Fun (ou Soft pour les utilitaires) chez Micro Application.

Julien Houllier

LE CLUB AMOS

Ça y est ! Utilisateur de l'AMOS, vous en rêviez, il est là ! Le club officiel AMOS est enfin arrivé en France. Il vous sera enfin possible de poser TOUTES les questions envisageables sur ce merveilleux langage made in France (cocorico !). Sachez que vous pouvez aussi y commander les Amos Public Domain disks (ou APD). Situé à Bourges, ce club est en relation directe avec son homologue britannique, ce qui garantit des nouvelles plus que fraîches.

Julien Houllier

KAF - Club Amos France

BP133
18003 Bourges Cedex
Tél. : (16).48.70.72.49.

DOS 6

LE DOS DU JEU

Nous attendions tous cette nouvelle version du DOS. Nous l'avons reçue et décortiquée. Voici les conclusions de ce test tant attendu...



Voici le système d'exploitation que tout possesseur de PC devrait acquérir dans les mois qui viennent. Même s'il n'a rien de révolutionnaire, le MS-DOS 6 est un outil très pratique qui fait du PC un ordinateur convivial.

Le nouveau MS-DOS est arrivé. Cette sixième version nous a révélé tous ses secrets (ou presque) et il faut convenir que dans l'ensemble, ce n'est pas si mal. Son atout majeur est la facilité d'emploi. Nous savons tous que le *PC* est une machine récalcitrante, teigneuse, haineuse...

Le DOS 6 tente de dresser enfin la bête pour la rendre plus docile et que pour tout le monde puisse s'en servir. Adieu l'incompréhensible gestion de mémoire, tout est devenu très simple avec l'utilitaire MemMaker qui optimise pour vous la mémoire conventionnelle et haute. Finies également les interventions dans les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Le multiboot permet de choisir la configuration optimale à chaque démarrage.

Vous n'aurez plus non plus à courir après le dernier antivirus en date : le DOS vous en offre un très efficace (avec une possibilité de mise à jour, le cas échéant). Un doubleur de disque performant évite la saturation de votre disque dur. Il n'update pas au boot, il ne «plante» pas votre *PC* en cas d'erreur dans le CONFIG.SYS et il propose un taux de compression moyen de 1,5 (nous savons depuis longtemps que multiplier par deux la taille du disque relève de l'utopie !).

En fait, le DOS 6 répond à toutes les attentes classiques des utilisateurs *PC*. Bien sûr, il n'est pas parfait mais c'est déjà une immense satisfaction de trouver dans ce package l'équivalent des meilleurs utilitaires disponibles sur le marché (MultiBoot, Stacker 3.0, Norton AntiVirus, PCBackup, QEMM et EMM). Pourquoi faire différent quand c'est bien ? Le suprême avantage de cette nouvelle version est qu'elle définit une norme, donc que tous les programmes et les jeux seront optimisés pour fonctionner à 100% avec ce système.

En plus, la plupart des anciennes fonctions ont été mises à jour (et certaines fonctions nouvelles ont été créées). Dernier point, la compatibilité avec Windows a été améliorée ce qui ravira les possesseurs de cet outil. Grâce au DOS 6, le *PC* passe du stade d'ordinateur professionnel à celui de machine familiale multi-usage (pro et ludique). (MS-DOS 6 mis à jour. Distribué par Microsoft. Prix: E).

Morgan Feroyd

QUARTER-DECK & SIERRA

UNE ALLIANCE POUR MEMOIRE

Quel joueur sur *PC* n'a jamais rencontré de problème de mémoire ? EMS par-ci, XMS par-là, sans parler de la RAM conventionelle qu'il faut parfois libérer jusqu'à concurrence de 615 Ko ! Bref, pour ne pas passer des heures à rager devant le jeu du siècle qui refuse de démarrer sur votre ordi, il faut un bon gestionnaire de mémoire. QEMM-386, édité par Quarterdeck, est sans aucun doute l'un des plus performants. Il gère et optimise la mémoire de votre *PC* d'une manière transparente. Aujourd'hui, Quarterdeck lance sur le marché GamesPAQ, un bundle spécial qui comprend QEMM-386 (accompagné de Manifest, un utilitaire qui analyse la configuration du *PC)* et deux des meilleurs jeux Sierra : *Aces of the Pacific* et *Front Pages Sports Football.*
Le tout au prix de QEMM-386 ! Une occasion à saisir pour tous les récents acquéreurs de *PC* ou ceux qui ne disposeraient pas encore d'un bon gestionnaire.
(Distribué par Quarterdeck. Prix G).

Dogue de Mauve

DUNE II

SUIVEZ LA VOIX

Après l'échec cuisant de son adaptation française de *Dune II* pour *PC*, Virgin se rattrape avec une version *Amiga* qui s'annonce cette fois de grande qualité. L'une des voix digitalisées est celle d'Alain Dorval *(Rambo, Rocky*, etc). Cette «voix» française ultra-célèbre s'intègre au jeu à la perfection. Une charmante voix féminine (pour les Atréïdes) contribue à rendre, elle aussi, le soft très sympathique. Un grand bravo à toute l'équipe de Virgin pour ce louable effort. En espérant que, dorénavant, toutes les adaptations françaises seront de cette qualité !

M. F

TRIUMFOR : OPÉRATION SPÉCIALE GAME MACHINES

CADEAUX :

1) Un cadeau à tout visiteur muni de cette pub!

2) X-WING ou STRIKE Commander offert à tout acquéreur d'un système 486-VLB!



FAITES DES COMPARAISONS; MAIS COMPAREZ TOUT

Des systèmes étudiés spécialement pour les logiciels de simulation et jeux graphiques pour vous évadez sans vous ruiner.

PRIX EN BAISSE, CONTACTEZ-NOUS !

SYSTÈME 1

RAPIDE-JEUX GRAPHIQUES

- **80386 DX 40**
- **4 Mo Ram**
- DD 40 Mo
- **Carte Sonore SB PRO DE LUXE**
- SUPER POIGNET DE JEUX
- **Carte VGA PARADISE WD**
- Moniteur 14" SVGA Coul. 1024x768
- Clavier 102T
- Boitier Mini Tour

7300FTTC

SYSTÈME 2 VLB

SIMULATION PRO

- **80486 DX 33-VLB**
- 4 Mo de RAM
- DD 170 Mo
- **Carte VGA-170-1Mo-VLB**
- **MONITEUR 17" SVGA Coul.**
- **Carte Sonore SB PRO DE LUXE**
- **POIGNET SUPER WARRIOR**
- Clavier 102T
- Boitier DESKTOP
- Machine Evolutive

15800FTTC

SYSTÈME 3 VLB

HAUTES PERMOMANCES

- 80486-DX2-66 VLB
- **8 Mo RAM**
- **DD 210 Mo**
- Carte VGA-1 Mo VLB
- **MONITEUR 17" SVGA**
- **Carte Sonore PRO DE LUXE**
- POIGNET SUPER WARRIOR
- Clavier 102T
- Boitier DESKTOP

17900FTTC

Prix et caractéristiques techniques révisables sans préavis

CRÉDIT POSSIBLE A PARTIR DE 300F PAR MOIS APRÈS ACCEPTATION DOSSIER

TOUTE CONFIGURATION POSSIBLE SUR DEMANDE A PARTIR DE 5000F
GARANTIE : 1 AN PIÈCES ET MAIN D'OEUVRE RETOUR ATELIER
OPTION : GARANTIE SUR SITE: 350F A 900F SELON CONFIGURATION.

Service *for*

- La force d'un constructeur
- Expédition France et étranger : nous consulter
- Service après-vente, tous systèmes : Upgrade, mise à jour, réparation
- Système Triumfor, SAV dans la journée!
- Intégration de votre matériel dans nos configurations.
- Assistance : téléphonique ou déplacement, renseignements techniques.
- Garantie: 1 an pièces et main-d'oeuvre, retour atelier ou sur site. Echange standard des pièces défectueuses.
- Un sens du contact humain hors du commun.

Tous nos prix sont TTC

Paris : 81 et 62/66 rue Amelot 75011 Paris
Tél. (1) 48 06 77 77 - Fax (1) 48 06 18 40 - M° Sébastien Froissard
Ouvert de 10h à 19h du Mardi au Samedi, de 14h à 19h le Lundi

Lyon : 2, quai Claude Bernard 69007 Lyon : + 200 F - Tél. 78 72 82 33
Fax 78 61 71 13

Rennes : 8, rue du Louis d'Or - Bas place des lices 35000 Rennes : + 200 F
Tél. 99 67 23 23 - Fax 99 35 03 23

Nice : FAST MICRO 92, av. georges V 06000 Nice : Prix libres
Tél. 93 53 16 88 - Fax 93 53 10 54

TRIUMfor et TRIUMPHAL
c'est la même société

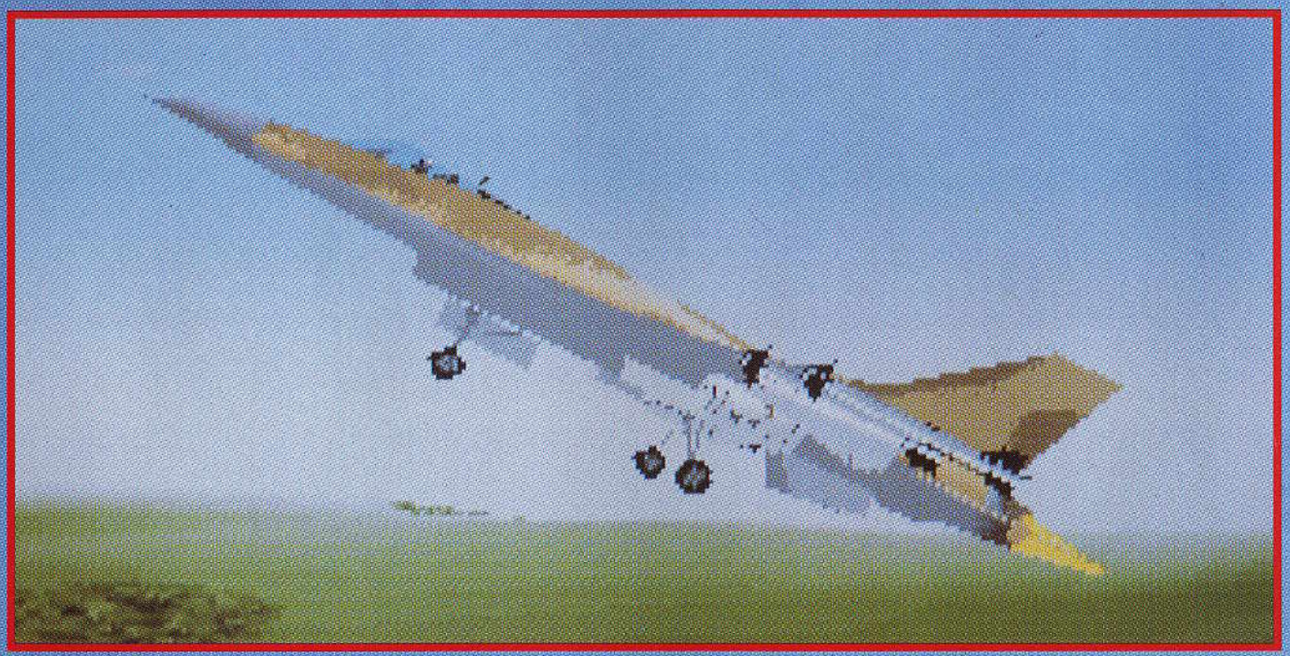
OROLAM 43 57 91 91

STRIKE COMMANDER

INTERET 91% DU JEU

TESTE PAR PIOTR KOROLEV

PC



Vous disposez de vues externes qui permettent d'admirer votre F-16 au décollage. D'après les Maverick qui garnissent vos rails d'armement, vous partez pour une mission d'attaque au sol.

L'Arlésienne des simulateurs de vol atterrit enfin sur nos PC. Et *Strike Commander* ne manque pas son approche : c'est un grand jeu, qui allie une superbe simulation à un scénario en béton. Les superbes graphismes servent une histoire passionnante de mercenaires volants. Revers de la médaille : le bel oiseau nécessite une machine très costaud.

Etre mercenaire en 2011, ce n'est pas de tout repos. Les relations internationales sont loin d'être simples. Depuis la disparition des deux supergrands, URSS et Etats-Unis, il a fallu trouver des remplaçants pour soutenir des forces gouvernementales en pleine déconfiture. C'est ainsi que sont apparues des troupes de mercenaires, utilisant un matériel sophistiqué et parcourant le monde pour exécuter des contrats aussi divers que dangereux.

Vous faites partie des Wildcats et les F-16 Fighting Falcon constituent votre équipement de base. Il vous faudra d'abord trouver un contrat, malgré une concurrence impitoyable car sans argent vous ne pourrez pas acheter des armes. Dans *Strike Commander*, quand vous saurez combien vous coûtent vos Maverick vous regarderez à deux fois avant de les utiliser. **La difficulté du jeu est paramétrable** et il vous est fortement conseillé de choisir le niveau Rookie avec toutes les options d'assistance.
Ainsi, vous ne devriez avoir aucun mal à accomplir votre première série de missions. Celles-ci font alterner attaques au sol et interceptions, mettant en œuvre tout l'éventail des possibilités du Falcon.

2 MINUTES DE JEU...2 MINUTES



Le Commander James R.Stern est le patron des Wildcats, la troupe de mercenaires à laquelle vous appartenez. Il vous a désigné comme second et tente de vous apprendre le métier.



Pour cette mission d'attaque au sol, vous devrez équiper votre Falcon de Mk82 et de roquettes. Vous n'êtes pas riche et le choix des armes disponibles est encore restreint.

AVIS

PIOTR

OUI *Avec l'accroissement de la puissance des machines, les jeux subissent une mutation vraiment intéressante : ils se métissent. Après* Underworld 2 *(rôle/aventures) et* Comanche *(simulation/shoot'em up), voici le mariage de l'aventure et de la simulation. Les pilotes devront en effet tenir compte d'un scénario crédible et passionnant pour pouvoir trouver des commanditaires et se fournir en munitions. Idée forte, superbement mise en image. Le procédé RealSpace, mis au point par Chris Roberts, met en œuvre mapping et ombres de Gouraud pour un rendu au sol proche de celui de* Comanche. Strike *n'est pas révolutionnaire, il sait simplement tirer le meilleur profit des derniers développements en matière de graphismes, d'animation et... de machines. Il ne faut pas compter y jouer sur un 386, on perdrait toute la splendeur du jeu. Je tiens également à signaler la doc, traitée à la* Soldiers of Fortune *du futur, qui est tout simplement irrésistible. Bref, un jeu passionnant et somptueux à la hauteur de notre (longue) attente.*

Piotr Korolev



Vous ne pourrez utiliser le siège éjectable que si vos adversaires vous en laissent le temps. Autrement, vous aurez droit à une magnifique cérémonie où tous vos camarades vous pleureront... avant de s'empresser de prendre votre place !



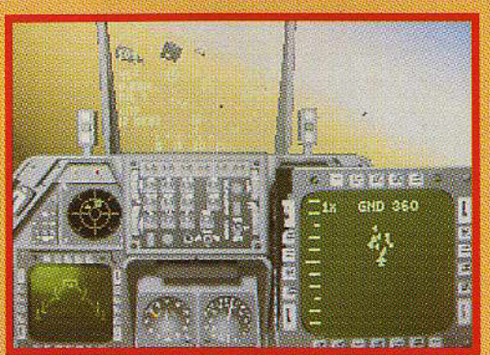
C'est à Istanbul, au pied de Sainte-Sophie, que vous viendrez trouver de nouveaux contrats à remplir.

DE JEU...2 MINUTES DE JEU...2 MINUTES DE JEU...

DESTINATION DANGER



Paré pour le décollage. Vous sortez les flaps, poussez les gaz à fond et déclenchez la post-combustion. Sitôt la piste quittée, rentrez le train et les flaps avant de prendre votre cap.



Vous venez de localiser la cible, un hangar en plein désert bien entouré de batteries sol-air. Vous armez les Mk82 et amorcez votre premier passage au-dessus de l'objectif.

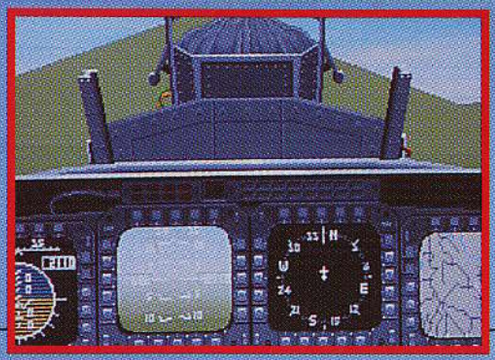


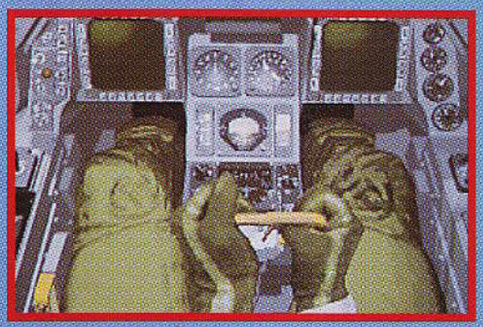
Pendant que votre partenaire réduit la DCA au silence, vous venez de pulvériser votre objectif principal en utilisant le minimum de munitions. Une mission bien menée.

COMPARATIF

STRIKE COMMANDER FACE A F-15 III ET A COMANCHE

Strike Commander *se situe, d'un point de vue technique, entre* **F-15 Strike Eagle III** *(pour le rendu du vol) et* **Comanche** *(pour le rendu graphique). S'il ne les surpasse pas dans leur spécialité, il se révèle bien plus complet. Il a pris le meilleur de ces deux logiciels, tout en assumant sa filiation avec* **Wing Commander** *dont il reprend le système de jeu : des phases d'action en 3D coupées par des phases de dialogue en 2D. Sans innovation particulière, cette alchimie géniale fait de* **Strike Commander** *un jeu parfaitement équilibré entre plusieurs genres. Les durs de la simulation pure, les enragés du shoot'em up et les fous d'aventures se retrouveront tous peut-être dans le ciel futuriste ou les bouges malsains de* **Strike Commander**.





L'ennemi est parfois un peu plus fort que vous ne l'escomptiez. Dans ces cas-là, vous serez soulagé d'apprendre que le siège éjectable du Falcon est un siège 00 (altitude et vitesse nulles).



Vous voici dans votre cockpit. Derrière vous, les lueurs des brasiers que vos Mk82 ont allumés. Il serait maintenant temps de redresser...

AVIS

OUI **DOGUY**

Extrait d'une communication radio interceptée par les agents de renseignements de la TILT Corporation, Istanbul.

«Doguy à Leader, Doguy à Leader ! Cible repérée. Je répète cible repérée !

Leader à Doguy. Demande vérification écho radar.

Doguy à Leader. Vérification positive. Erreur impossible, cible attendue depuis deux ans. Identification : *Strike Commander*. Origine : Origin. Coordonnées probables : *PC 486.*

Leader à Doguy. Attention, Doguy, le morceau est trop gros pour votre PC 386 *33 MHz.*

Doguy à Leader. Négatif. J'engage quand même les cibles.

Leader à Doguy. LES cibles ? Confirmez.

Doguy à Leader. Confirmation. Speech Pack en vue, 6 Mo de voix digitalisées. Demande renforts cartes Soundblaster et Roland pour ambiance sonore.

Leader à Doguy. Renforts en approche. Attaquez le jeu et la partie aventure. Attention : documentation française top niveau. Soyez prudent.

Doguy à Leader. Trop tard, Leader. Suis «locké» sur le soft. Retour rédaction impossible. Envoyez SOS : rédacteur en chef ajoint captivé par jeu pour un mois.

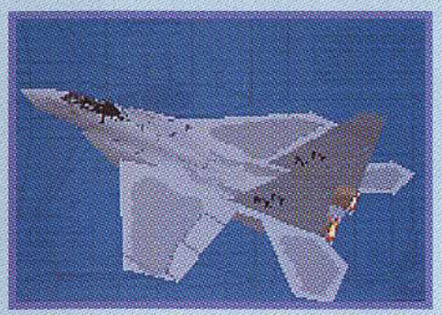
Leader à Doguy. Message reçu. Vous rejoint dès que possible.

Doguy à Leader. Vive *Strike Commander* ! Over.

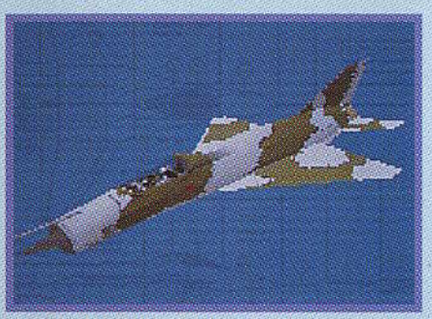
Dogue de Mauve

LES OISEAUX

Si vous volez sur un* Falcon, *vous rencontrerez d'autres appareils dans le ciel de* Strike Commander. *Vous pourrez croiser :



Le F-15, héros de F-15 Strike Eagle III de Microprose. Clé de voûte des actuelles forces de l'OTAN.



Le MiG-21 Fishbed. Il me paraît cependant un peu ancien pour voler encore en 2011.



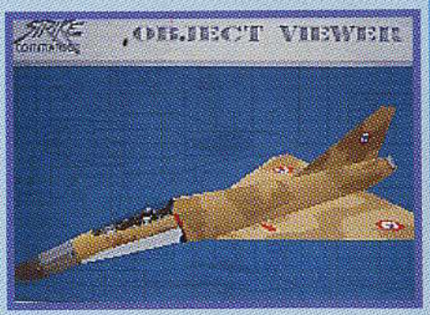
Le MiG-29 Fulcrum a fait l'objet d'un jeu signé Domark (MiG-29M SuperFulcrum) à la réalisation moyenne et qui ne rend pas justice à cet avion exceptionnel.



Vous garez votre Jeep devant chez Selim, le rendez-vous de tous les mercenaires en attente de contrats.

DE STRIKE COMMANDER





Le Su-27 Flanker, mon préféré, n'est l'objet d'aucune simulation spéciale. Il sera cependant votre adversaire dans pas mal de logiciels, dont F-117 (Microprose).

Le Mirage 2000 apparaît pour la seconde fois dans une simulation puisque l'on pouvait déjà le piloter dans le Dogfight de Microprose. A10 -

Le F-22 de Atac (Microprose) est sorti avant que l'on sache quelle serait son apparence finale. Vous pourrez donc vous livrer au jeu des 12 différences.



TOP

- Les graphismes rassemblent ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle
- Le scénario constitue à lui seul l'un des grands attraits du jeu : crédible, intéressant, vivant, il permet de créer une ambiance inconnue jusqu'alors des autres simuls
- La jouabilité est exemplaire, même si certains casseront un peu de bois au début. Le reste s'enchaîne comme une intrigue de Conan Doyle
- La documentation est géniale et vous fera hurler de rire

FLOP

- Deux ans d'attente ! C'est beaucoup trop long, même si Chris Roberts explique lui-même dans la doc les raisons de ce retard
- Hors le *486*, point de salut ! E.O. le précise d'ailleurs dans sa doc : le jeu a été conçu pour ce processeur et si l'on utilise un *386* se sera au détriment des graphismes et de l'animation

VERSIONS PC

Strike Commander n'est disponible que sur PC. On peut à la rigueur prévoir une version pour Cray XMP mais sûrement pas pour ST, Mac ou Amiga...

PROGRAMMATION : ORIGIN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
CONCEPTION : CHRIS ROBERTS ET SON EQUIPE.

TESTE SUR

PC 486 33 MHz avec 8 Mo de RAM, carte et écran VGA, cartes Roland CM64 et Soundblaster, joystick.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 minimum (486 fortement recommandé)
Mémoire requise : 4 Mo minimum
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : Adlib, Roland, Pro Audio Spectrum, Soundblaster et compatibles
Contrôle : clavier, joystick (Thrustmaster implémentée)
Média : 8 disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : indispensable, pénible et longue (env. 30 minutes)
Espace requis : entre 27 et 35 Mo (41 avec le supplément Speech Pack)
Jeu en anglais
Manuel (génial) en français
Protection par mot clé tiré du manuel

91 %

ACTION ▪▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪▪
AVENTURE ▪▪
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D ▪▪▪

STRIKE COMMANDER

PC — **BEAU, VIVANT, PRENANT : *STRIKE COMMANDER* EST GEANT. UN JEU DE GRANDE CLASSE, MALHEUREUSEMENT RESERVE AUX PLUS FORTUNES.**

90 % GRAPHISMES
Tout y passe : mapping et ombres de Gouraud viennent parfaire des graphismes hyper-détaillés.

90 % ANIMATION
Ça bouge dans tous les sens avec fluidité... sur *486*, bien sûr. Sur un *386*, la note tombe comme un MiG au-dessus du Pentagone.

80 % MUSIQUE
Avec une bonne carte sonore (Roland, pour les chanceux), les musiques ajoutent à l'ambiance générale du jeu.

80 % BRUITAGES
Les bruitages sont agréables et réalistes. Avec le Speech Pack, vous aurez droit à des voix digitalisées supplémentaires pour les séquences de vol et les principaux intermèdes animés.

80 % PRISE EN MAIN
Si vous réussissez à passer l'installation longue et fastidieuse, vous entrerez dans le jeu sans aucun problème. Et quelle intro !
Un conseil : effectuez d'abord quelques missions d'entraînement.

90 % JOUABILITE
Origin a trouvé, semble-t-il, le bon compromis entre réalisme de la simulation et ergonomie des commandes.
Et avec une Thrustmaster, on décolle sec.

85 % DUREE DE VIE
Le temps que vous parcouriez les différents points chauds du globe sous les trois niveaux de difficulté, on sera presque en 2050...

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyen	1	D

MAELSTROM

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

PC

INTERET 82% DU JEU

Mélange de *Millenium 2.2* et de wargame spatial, *Maelstrom* souffre de graphismes ternes et peu variés. Mais, passée la première déception, on découvre un jeu d'une très grande richesse, nécessitant de gérer simultanément commerce, diplomatie, recherche et combats. L'habit ne fait pas le moine, *Maelstrom* le prouve, qui est aussi laid que passionnant !

Vous êtes un mercenaire, un de ces bandits qui vendent leur âme (à supposer qu'ils en aient une) pour quelques crédits. Mais voilà, sans doute n'étiez-vous pas fait pour ce métier, car vous êtes un mercenaire BON ! Et, quand le comité directeur de la planète Harmony vous a proposé de devenir leur président, vous avez accepté. Pourtant, les choses vont mal, et vous avez bien peu de chances de voir la prochaine année. Le Syndicat, cette association de malfaiteurs à échelle galactique, a jeté son dévolu sur toutes les planètes de la galaxie, et entend les réunir sous son joug. Il contrôle déjà un bon tiers des planètes habitables; le contrer ne sera pas chose facile. Pour compliquer encore les choses, un sombre descendant d'un des premiers colons d'Harmony veut fait valoir ces droits sur votre poste, et arrive dans quelques semaines, accompagné d'une armada autrement plus impressionnante que la flotte actuelle d'Harmony.

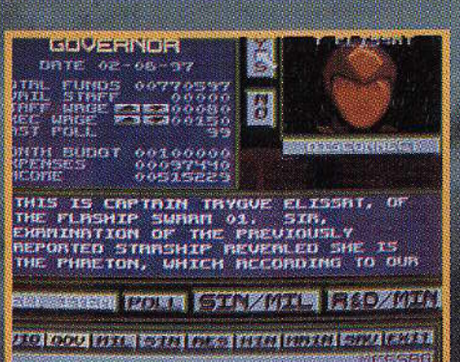
Heureusement, Harmonie est la planète la plus riche de la galaxie en fitzholnium, la principale source d'énergie. Cela signifie qu'outre le fait que le Syndicat n'attaquera jamais cette planète directement (c'est une véritable bombe), vous disposez d'une source de revenu non négligeable. Les opérations se déroulent uniquement via des écrans de communication, de temps en temps éclairés d'animations bien mignonnes mais trop petites. Vous pouvez ainsi inspecter le sol et creuser des mines, mais aussi acheter et équiper des navires spatiaux, communiquer avec les dirigeants des autres planètes, demander des informations à votre service de renseignements ou encore lancer des programmes de recherche scientifique.

***Maelstrom* est donc, comme *Civilization*, un mélange de wargame et de gestion économique.** L'interface « 100 % souris » est bien étudiée, et l'on passe d'un département à un autre d'un simple clic sur un bouton.

Pour varier un peu les plaisirs et changer des sempiternels visages de vos subalternes et des dirigeants des autres planètes, la représentation de la carte de la galaxie et les combats utilisent une représentation en 3D quadrillée. C'est joli, mais comme de toute façon vous n'avez que peu de contrôle sur ces deux écrans, cela ne sert pas à grand-chose.

2 MINUTES DE JEU L'EQUIPAGE DE GLACE







Le seul inconvénient de ce navire est de nécessiter 25 hommes d'équipage (le pool d'hommes disponible est limité). Le Dragon est rapide, solide et puissant : une merveille !

AVIS

OUI !

MARC

Visuellement, Maelstrom n'est pas très impressionnant, mais j'ai craqué devant la complexité et la richesse de ce jeu. Bien sûr, il va un peu à contre-courant des autres softs puisqu'il privilégie avant tout l'histoire et le scénario. Les amateurs de belles images, qui veulent jouer sans trop avoir à réfléchir, n'aimeront pas Maelstrom. Alternant simulation spatiale et wargame, il se rapproche par certains aspects de Civilization, avec en plus un côté aventure très plaisant. Une fois qu'on a les commandes bien en main, on est captivé par l'épopée spatiale. De nombreuses séquences animées viennent ponctuer les événements clés du scénario et brisent efficacement la monotonie instaurée par un système de contrôle assez statique. Dans la lignée de Millenium 2.2, mais bien plus intéressant, Maelstrom est une aventure passionnante, comme on en voit rarement sur micro.

Marc Menier

AVIS

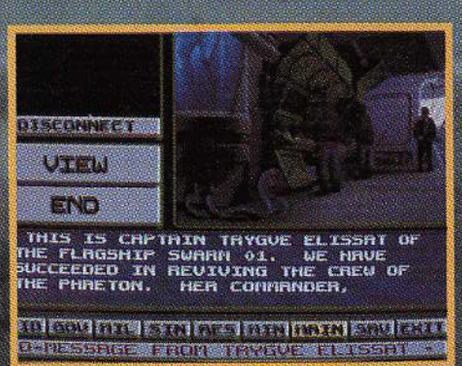
OUI !

JEAN-LOUP

Comme c'est souvent le cas, j'ai reçu au départ une disquette d'images et un petit texte explicatif. On nous promettait monts et merveilles, des graphismes magnifiques et des animations époustouflantes (je résume). Je regarde les écrans... Beurk ! un coup d'œil suffit pour se rendre compte que ce ne sont pas les graphismes qui font la force de ce jeu ! C'est donc dans un état d'excitation très refroidi que j'ai lancé le programme après une installation assez problématique (la version testée n'était pas définitive). Mais, quatre heures plus tard (il était 2 heures du matin), j'étais encore accroché à Maelstrom. Magique ! Malgré les bugs qui entachaient cette version, j'ai adoré ce jeu. La progression est parfaite, la difficulté suffisamment grande pour vous tenir en haleine et les retournements de situation permanents. Bon, en résumé, et malgré ses défauts, j'aime beaucoup Maelstrom ! Un grand jeu de Space Opera !

Jean-Loup Jovanovic

Voici un exemple des éléments d'aventure qui viennent parfois ajouter du piment au jeu. Un de vos vaisseaux, en exploration autour de Soraya Nebula, a découvert un vaisseau abandonné qui ne donne pas signe de vie. Tout son équipage a en fait été mis en hibernation. Le commandant de votre vaisseau vous propose de les décongeler, ce que vous acceptez bien volontiers. Suit une très jolie séquence animée, où vous voyez les opérations. Quelques jours plus tard, le capitaine de ce vaisseau du siècle dernier vous appelle, et vous propose de se joindre à vous avec son équipage. Et voilà, vous avez récupéré un navire en bon état sans débourser un crédit...







COMPARATIF MAELSTROM CONTRE MILLENIUM 2.2

Comme Millenium 2.2, Maelstrom vous met au début dans une position de dénuement quasi total. Il vous faut développer de nouvelles technologies, explorer vos alentours, construire des vaisseaux spatiaux... Si le premier est sans aucun doute plus beau que le second, il est aussi beaucoup plus simple.



Millenium est une bonne introduction à Maelstrom, ces deux jeux se complétant fort bien.

TOP

- Le jeu est d'une grande complexité et met les nerfs à rude épreuve
- Certains éléments d'aventure se mêlent au jeu, et ajoutent au plaisir
- L'interface est très bien conçue

FLOP

- C'est franchement laid. Les graphistes devaient être fatigués...
- Certaines opérations, comme équiper une flotte ou rechercher des gisements de minerai, sont fastidieuses

VERSION PC Maelstrom devrait être disponible sur PC en français au moment où vous lirez ces lignes. Aucune autre version n'est annoncée.

EDITEUR : PAS / DON BLUTH
DISTRIBUTEUR : EMPIRE SOFTWARE
CONCEPTION : ANDY BLAU
PROGRAMMATION : ANDY HOOT, GLENN WILSON
GRAPHISMES : J. O'FLAHERTY, IAN MAH
MUSIQUE : K. STRATTON

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo de RAM, carte Sound Blaster Pro.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 sx minimum
Mémoire réquise : 1 Mo
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : Adlib
Contrôle : souris uniquement
Média : six disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire
Espace requis : 13 Mo environ. (Attention : le jeu ne supporte ni les caches mémoire ni les disques compressés)
Jeu en français (testé en anglais)
Manuel en français
Protection par manuel

82% MAELSTROM

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪
AVENTURE ▪
ROLE
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D

PC AVEC DES GRAPHISMES ET D'ANIMATIONS «MOYENNES», *MAELSTROM* SERAIT GENIAL. MAIS IL RESTE «SEULEMENT» UN TRES BON JEU...

52% GRAPHISMES
Aucun doute, les concepteurs du jeu sont passés à côté de la partie graphique. Le nom de Don Bluth en gros sur le générique n'y change rien.

66% ANIMATION
On est surpris quand, au détour d'une mission sans importance, on découvre une jolie petite animation en quart d'écran. Pas de quoi pavoiser...

70% MUSIQUE
La musique de fond qui accompagne tout le jeu est agréable, mais manque singulièrement de variété.

55% BRUITAGES
Bip, Ploc, Zap... Seul le mode AdLib est géré, et pour les bruitages, il est bien mal utilisé...

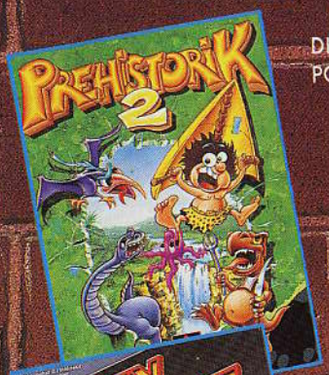
78% PRISE EN MAIN
Aucun problème, l'interface est bien conçue et on repère rapidement comment diriger les opérations. Je conseille tout de même la lecture du manuel, qui donne plusieurs indications stratégiques déterminantes.

82% JOUABILITE
Toutes les commandes se font en cliquant à la souris, sur des icônes ou des barres de texte. Et ça fonctionne très bien !

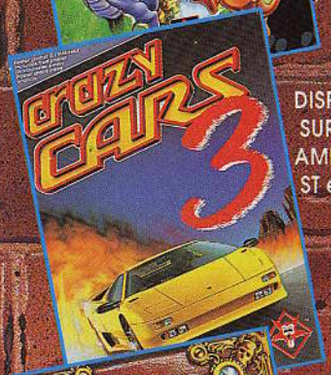
75% DUREE DE VIE
Ce n'est qu'une appréciation, car la version testée ici «plante» au bout de quelques heures de jeu. Il faudra peut-être revoir cette note à la hausse...

Difficulté	Joueur	Prix
Moyenne	1	D

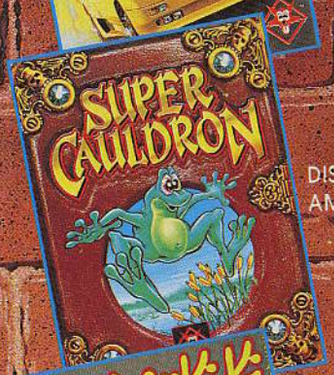
TITUS FÊTE SES 5 ANS...



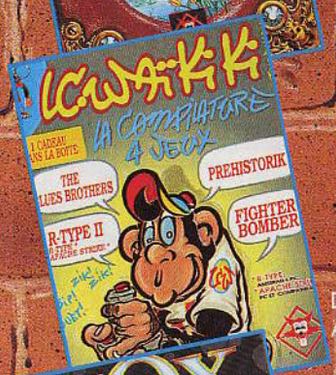
DISPONIBLE SUR: PC.



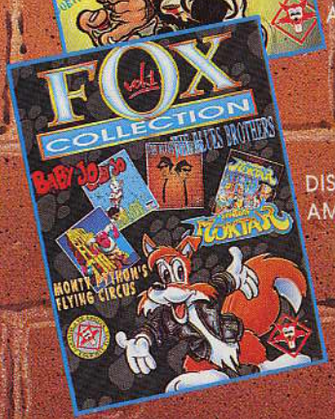
DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC.



DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC.



DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC.



DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC.



*POUR L'ACHAT D'UNE DES NOUVEAUTÉS PRESENTÉES CI-CONTRE, TITUS VOUS OFFRE UN GRAND HIT EN CADEAU (INCLU DANS LA BOITE)

OPÉRATION PROLONGÉE SUR LE MOIS DE JUIN EN EXCLUSIVITÉ DANS LES MAGASINS...

fnac



...ET VOUS OFFRE 1 JEU GRATUIT !*

TITUS SOFTWARE

TITUS : 28 ter, avenue de Versailles , 93220 GAGNY .

FOX HITS

SINK OR SWIM

AMIGA

INTERET 72% DU JEU

TESTE PAR MARC LACOMBE

Echoués par 2 000 mètres de fond sous les eaux glacées du Groenland, les passagers du paquebot *Lucifer* n'ont plus aucun espoir. Mais un homme peut encore les sauver... Ce que vous appelez l'enfer, il appelle ça « Chez Rambo ». Retrouvez Kevin Codner dans son dernier film : *Danse avec les poulpes !*



Si vous restez trop longtemps dans certaines salles, le niveau de l'eau montera de façon inquiétante. Vous pouvez nager sous l'eau pendant quelques minutes grâce à vos bouteilles d'oxygène, mais les passagers risquent, eux, de se noyer !

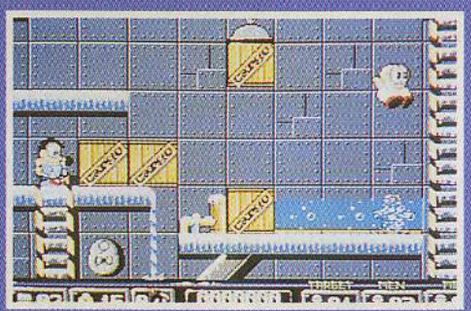
***Sink or Swim* est le dernier film de Kevin Codner, la célèbre star du cinéma** que vous propose d'incarner ce jeu de plates-formes et de réflexion plein d'humour. Dans ce film d'action, à côté duquel *L'aventure du Poseïdon* semble une promenade sur un lac de plaisance (dixit le manuel !), notre héros vole, ou plutôt nage, au secours de «passagers niais» (redixit le manuel) pris au piège d'un paquebot coulé qui se remplit peu à peu d'eau glacée. Vous dirigez Kevin à travers les soixante salles du paquebot et il vous faut sauver un certain nombre de passagers niais dans chaque salle avant de passer à la suivante...

Mais pourquoi ces passagers sont-ils «niais» vous demandez-vous ? Tout simplement parce que, pris de panique, ces imbéciles se précipitent vers le danger (flammes de la chaudière, eau glacée, broyeurs, jets de vapeur, machineries diverses) comme de vulgaires lemmings ! C'est donc à vous de déblayer le chemin qui mène aux issues de secours de façon à ce qu'ils s'en sortent sains et saufs (mais toujours niais !). Vous disposez pour cela de bombes à retardement réglables qui permettent de faire sauter les obstacles ainsi que de bouteilles d'oxygène pour évoluer sous l'eau durant une courte période. Dans chaque salle, un canot de sauvetage vous aidera à sauver momentanément vos protégés de la noyade (vous pouvez aussi briser les vitres qui retiennent les gilets de sauvetage).

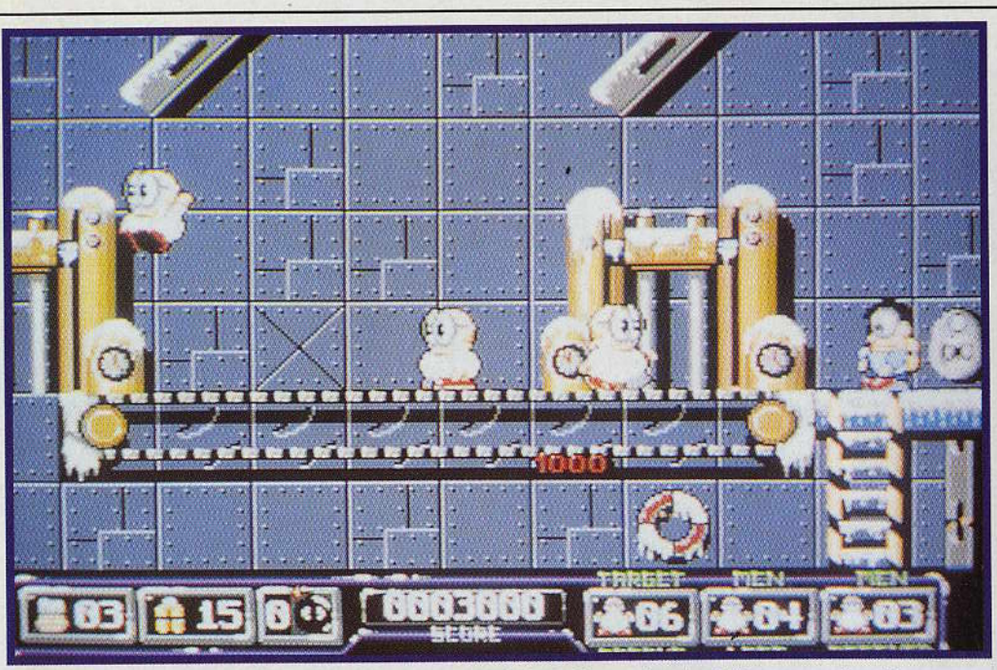
Le plus souvent, vous devrez trouver le moyen d'atteindre les leviers qui commandent la direction de tapis roulants ou qui ferment des trappes. Il faudra aussi apprendre à manier les treuils pour déplacer et empiler des caisses. Précisons aussi que les générateurs du paquebot tombent fréquemment en panne, ce qui a pour effet de vous plonger dans le noir quelques secondes en attendant que le groupe électrogène rétablisse une lumière faiblarde... Décidément, la vie de héros n'est pas de tout repos ! Et ce ne sont pas Julia Doberts ou Tom Pruise qui me contrediront.

EDITEUR : ZEPPELIN
PROGRAMMATION : ANDREW DRAKE
GRAPHISMES : ANTHONY GALLOP, STEVEN WANNELL, ROBERT TUCKER

2 MINUTES DE JE



Déplacez vite les caisses avec le treuil pour empêcher les «passagers niais» de tomber dans l'eau glacée ! Vous ne pourrez pas tous les sauver, mais pour cette fois, un seul suffira.



Si vous manœuvrez mal le tapis roulant, vos protégés se feront écrabouillés par ces deux broyeurs.

AVIS — OUI ! — MARC

J'ai adoré la notice de Sink or Swim *! Dommage que le jeu lui-même n'ait pas l'humour ravageur du manuel, mais ce digne descendant de* Lemmings *reste tout de même très attachant. Vous jouez une fois encore les anges gardiens, mais cette fois vous risquez votre peau tout autant que vos protégés.*

Les niveaux sont assez variés : certains constituent de véritables casse-tête logiques (vous avez tout votre temps pour réfléchir, mais la moindre erreur de manipulation peut-être fatale) tandis que d'autres font appel à votre agilité et à votre rapidité (vous ne disposerez par exemple que de quelques secondes pour stopper un tapis roulant avant que les caisses qu'il charrie ne tombent et n'obstruent le passage). Pas question, donc, d'utiliser toujours la même méthode !

On pourra reprocher au jeu sa trop grande facilité (à peine compensée par le nombre important de niveaux) et le léger manque de maniabilité du héros, mais dans l'ensemble Sink or Swim *flotte largement au-dessus du niveau général.*

Marc Lacombe

COMPARATIF

SINK OR SWIM OU SLEEPWALKER ?

Décidément, les histoires d'anges gardiens sont à la mode ! Dans Sleepwalker, *vous incarniez un brave toutou chargé de veiller à la sécurité de son maître somnambule lors de ses promenades nocturnes. Vous n'aviez qu'un seul personnage à surveiller, tandis que* Sink or Swim *vous colle une horde de touristes stupides sur les bras ! Ironie du sort, le principal défaut de* Sleepwalker *était son niveau de difficulté trop élevé, tandis que le principal défaut de* Sink or Swim *est d'être trop facile ! A moins d'être particulièrement doué, ou particulièrement mauvais, vous aurez donc du mal à choisir entre ces deux softs aux principes très semblables. Pour ma part, j'avoue préférer légèrement* Sink or Swim*... il est peut-être moins beau graphiquement, mais les niveaux sont plus nombreux et je trouve l'action plus intéressante.*



Sleepwalker

...2 MINUTES DE JEU ...2 MINUTES DE JEU ...2 M

SAUVETAGE HEROIQUE !



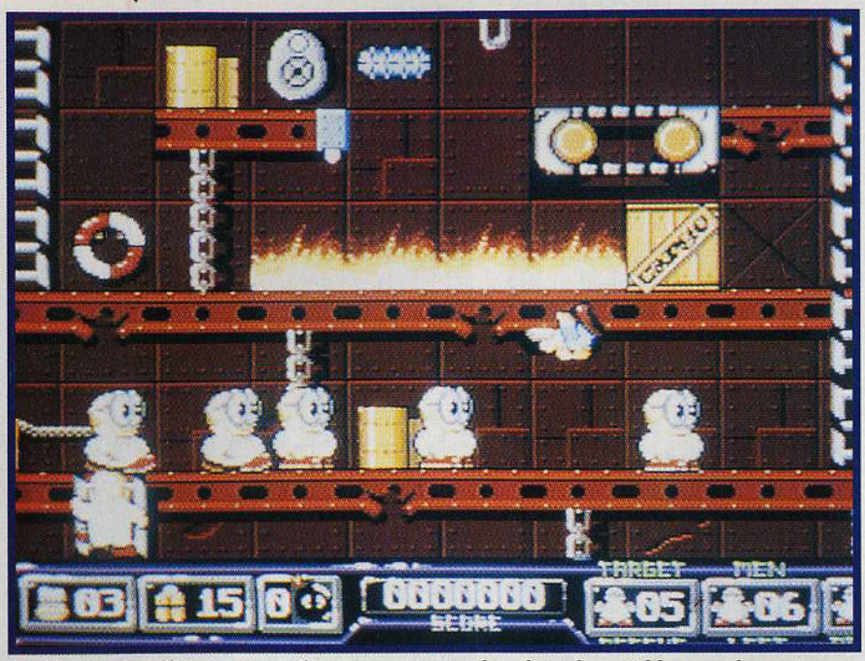
Et voilà ! L'accès à la sortie de secours (l'écoutille qui se trouve juste au-dessous de Kevin) est dégagé... Mais que font-ils ? Revenez par ici, bande d'andouilles !



Rien à faire... Les voici qui grimpent à l'échelle ! Suivez-les et abaissez le levier pour inverser le sens du tapis roulant, ce qui devrait forcer ces imbéciles à redescendre...



Ah ! tout de même... Il était temps ! Quant on vous disait qu'ils étaient niais ! Encore heureux que cette fois le niveau de l'eau ne soit pas monté ! Ils auraient encore été pris de panique...



Kevin est suffisamment agile pour surmonter les obstacles qui bloquent les autres passagers, et il est notamment capable de ramper au plafond !

AVIS

NON

DOGUY

D'accord avec Marc pour dire que la notice est très drôle (et en français) mais c'est à mon avis le seul point vraiment remarquable de Sink or Swim. *Pour le reste, ni la bande-son, ni les graphismes, ni l'animation ne le démarquent des autres titres du genre. N'allez pas penser que c'est un jeu raté, il se situe dans la bonne moyenne. Mais, face aux meilleurs titres* Amiga *du moment -* Superfrog, Chuck Rock 2, Body Blows *ou* Desert Strike - , Sink or Swim *a peu de chances de faire des vagues. Ceux d'entre vous qui ont tiré la substantifique moelle de* Lemmings, Troddlers, Sleepwalker *et* Lemmings 2 *voudront peut-être s'offrir* Sink or Swim. *Les autres (et j'en fais partie) passeront tranquillement leur chemin...*

Dogue de Mauve

TOP

- Un excellent mélange d'action et de réflexion
- Une notice bourrée d'humour

FLOP

- Le maniement du personnage manque de précision
- Le jeu est un peu trop facile

VERSIONS

AMIGA

Sink or Swim est disponible sur Amiga. Les versions Atari et PC sont annoncées.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 2 lecteurs de disquettes et 1 Mo de RAM.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles (compatible A1200)
Mémoire requise : 512 Ko
Contrôle : joystick et clavier
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Jeu en anglais
Manuel en français.
Pas de protection

72%

ACTION ▪▪
PLATES-FORMES ▪▪▪
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D

SINK OR SWIM

A AMIGA

CE TRES LOINTAIN DESCENDANT DE *LEMMINGS* EST PLUTOT REUSSI. LE MELANGE D'ACTION ET DE REFLEXION EST AGREABLE ET LE JEU EST ORIGINAL...

70% GRAPHISMES

Les auteurs ont volontairement donné aux graphismes un style naïf, presque enfantin... voire un peu trop simplet.

67% ANIMATION

Les personnages ont une démarche un peu raide, qui s'accorde mal avec le style très «BD» des graphismes.

65% MUSIQUE

La musique d'intro est sympa... Dommage que l'accompagnement musical s'arrête là.

72% BRUITAGES

Les bruitages sont plutôt réussis, mais se révèlent rapidement répétitifs.

84% PRISE EN MAIN

La notice, bien faite et pleine d'humour, est constituée d'une interview du grand Kevin Codner !

60% JOUABILITE

Le maniement du héros manque parfois de souplesse et de précision.

65% DUREE DE VIE

Les niveaux sont nombreux, mais ne pas très difficiles... Vous en viendrez à bout assez vite.

Difficulté	Joueur	Prix
F Facile	1	C

ATARI ST

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMPATIBLE PC

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AMIGA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SELECTION

LE HIT DES JEUX ET DES LOGICIELS
FRANÇAIS DU DOMAINE PUBLIC
PLUS DE 5000 LOGICIELS DISPONIBLES SUR LE SERVEUR 3615 DPPLUS

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

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

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

DISQUETTES COMMANDEES : .....

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

PORT 15 fr
TOTAL fr

T115

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

INTERET 68% DU JEU

TESTE PAR JACQUES HARBONN

***Chess Maniac* est un nouveau jeu d'échecs, de la même veine humoristique que *Battle Chess*. Malheureusement les animations digitalisées n'apportent pas grand-chose, le mode 3D est illisible et le niveau de jeu n'est guère brillant. Reste une bande-son hilarante, complétée de nombreux gags qui font franchement rire au début. Mais c'est tout de même un peu court!**

PC



Si vous commencez à gagner, le programme va chercher à tricher en prenant subrepticement l'une de vos pièces maîtresses ou en vous déconcentrant par une animation très suggestive (une jeune femme déshabillée aux rôles évocateurs).

***Chess Maniac* est un véritable jeu d'échecs, qui se distingue toutefois des jeux d'échecs «sérieux» par son côté farfelu et imprévu.** D'emblée, le ton est donné, avec le choix entre un échiquier classique 2D ou 3D (pièces Staunton), injustement dénommé «boring» (ennuyeux), et le jeu très particulier du programme. Celui-ci se compose d'un plateau 3D avec des pièces représentées par différents personnages costumés et digitalisés. Tout comme dans *Battle Chess*, les pièces se déplacent en adoptant chacune sa démarche particulière.
La différenciation va même plus loin, les pièces équivalentes de chaque camp étant représentées par des personnages très différents (chevalier, fou du roi et magicien contre danseuse du ventre, fakir et autre sultan). La prise de pièce donne lieu à une courte séquence animée digitalisée recentrée sur les protagonistes et montrant le déroulement du combat.
A côté de ce «délire», le programme offre un éventail assez riche d'options de jeu classiques. On peut ainsi activer le mode professeur (tous les déplacements possibles de la pièce activée seront signalés), revenir en arrière sans limitation de coups, ou jouer en aveugle. Le programme permet encore de faire tourner le plateau de jeu de 90 degrés, de choisir le type de notation (coordonnées, algébrique ou descriptive) ou les différentes fenêtres affichées en supplément de la fenêtre principale (pendule, pièces capturées, liste des mouvements, écran 2D complémentaire), en mode transparent ou opaque.
En ce qui concerne les niveaux de jeu, dix niveaux pré programmés sont offerts, complétés d'un niveau à temps modulaire qui devrait permettre de contenter tout le monde.
L'entrée d'une position et la recherche de mat viennent compléter le tout.

AVIS

OUI mais...

JACQUES

Microprose, qui avait marqué des points avec The Legacy *et* Dogfight, *nous livre ici un logiciel beaucoup moins convaincant. Le mode 3D est tout simplement illisible, que ce soit avec le jeu de pièces digitalisées ou avec les pièces Staunton. Les concepteurs ont d'ailleurs bien vu le problème, offrant un échiquier 2D qui vient se superposer par transparence à l'échiquier 3D et facilite le repérage et le déplacement des pièces. Les animations sont courtes et pas très amusantes. Quant à la force de jeu, elle est tout simplement désolante à bas niveau et ne remonte que bien lentement, sans jamais dépasser la petite moyenne. Pourtant, j'ai piqué de franches crises de rire lors des premières parties. Les commentaires digitalisés sont hilarants (le programme discute avec vous tout au long de la partie, pour vous influencer et vous faire perdre votre concentration). Les gags sont fréquents et assez nombreux. Ainsi, lorsque le programme commence à perdre, vous verrez une main métallique surgi et, kidnapper lentement l'une de vos pièces maîtresses. Ailleurs, un chien traverse l'échiquier et urine dans un coin, l'aileron d'un requin transperce les cases, un nuage passe et s'arrête pour délivrer une minuscule averse et bien d'autres choses encore. Même l'échiquier classique n'est pas épargné. Mais au fil des parties, le plaisir de la découverte s'émousse et il ne reste plus qu'un mauvais jeu d'échecs.*

Jacques Harbonn



Ce petit échiquier 2D, qui s'affiche en mode opaque ou transparent, est quasiment indispensable pour effectuer ses déplacements en mode 3D.

AVIS

NON !

SPIRIT

Lorsque j'ai reçu les 12 disquettes HD compactées, je m'attendais à un programme extraordinaire, qui allait reléguer l'excellent Battle Chess 4000 *aux oubliettes. J'ai donc pris mon mal en patience pendant l'heure et demie qu'a duré l'installation du programme. Temps perdu ! Les écrans 3D sont illisibles au point d'avoir du mal à cliquer sur une pièce pour la déplacer. Mais le pire vient des animations qui devaient constituer le «joyau» du programme. En fait de joyau, on n'a droit qu'à de courtes scènes peu amusantes, bien loin des irrésistibles séquences pleines de retournements de* Battle Chess 4000. *On se demande où sont bien passés les 27 Mo occupés par le programme, à moins que les concepteurs aient «oublié» de mettre à profit les puissants algorithmes de compression-décompression temps réel utilisés par exemple dans* Video for Windows.

Spirit

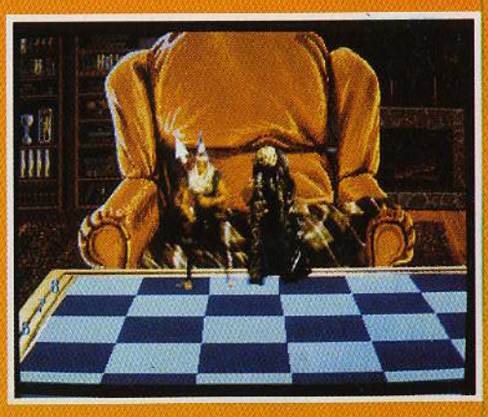
DEUX SECONDES DE COMBAT EN VIDEO



Deux pièces se retrouvent en présence sur la même case. Le combat va pouvoir commencer.



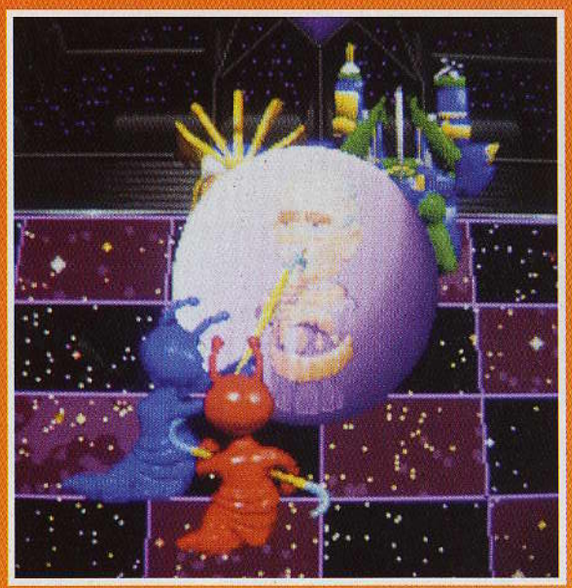
Le programme appelle la séquence correspondante, recentrée sur les acteurs et qui occupe tout l'écran.



Après une courte «présentation» et une bataille encore plus brève, le combat cesse, sans surprise.

COMPARATIF
LE COMBAT DES CHEIKS

Face à **Battle Chess 4000** *(***BC4000***), l'autre programme d'échecs «amusant»,* **Chess Maniac 5 Billion and 1** *(***CM5***) ne fait pas le poids. Le mode SVGA de* **BC4000**, *en dépit de quelques petits problèmes de lisibilité «enfonce» tout simplement celui de* **CM5**. *Les animations de combat sont plus longues, plus riches et beaucoup plus amusantes dans* **BC4000**. *Quant au niveau de jeu, c'est encore le jour et la nuit, toujours au profit de* **BC4000**. *Il ne reste plus à* **CM5** *que son excellente bande-son, encore meilleure que celle de* **BC4000** *déjà d'un haut niveau, et ses gags étonnants.*



TOP

- Les commentaires digitalisés (en anglais) sont à mourir de rire
- Les gags qui émaillent le jeu du début à la fin surprennent et amusent un moment

FLOP

- Il est proprement impossible de jouer en mode 3D, sans l'échiquier 2D complémentaire
- La vidéo n'apporte rien, mais impose un installation longue et encombrante
- Le niveau de jeu est bien loin des standards actuels (cinq ans en arrière au moins!)

VERSIONS PC

Chess Maniac 5 Billion and 1. Aucune conversion n'est prévue pour le moment.

EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : MICROPROSE
MOTEUR D'ECHECS : INTELART
PROGRAMMATION : ERICK JAP, PETER WARD, HEATHER MACE
GRAPHISMES : PAUL MOGG, GARY WINNICK, KATHLEEN REDMER, MATT CARLSTROM, CHUCK BUTLER
BANDE-SON : PAUL MOGG, ANDY EDLEN

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo de RAM, carte Sound Blaster Pro 2.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX 25 minimum (486 recommandé)
Mémoire requise : 1 Mo (DOS), 570 Ko libre en mémoire basse, + 1 MO (EMS)
Modes graphiques : VGA
Cartes sonores (indis pensable): Sound Blaster 2 et Pro (recommandée), Pro Audio Spectrum, Adlib, Roland MT-32, Sound Canvas
Contrôle : clavier, souris (fortement recommandée)
Média : 12 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (une à deux heures)
Espace requis : 27 Mo
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection par manuel

68%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D
...

CHESS MANIAC

PC — UNE IDEE INTERESSANTE (ANIMATIONS VIDEO) ET UN HUMOUR DECAPANT, GACHES PAR DES POINTS NOIRS TRES HANDICAPANTS.

50% — GRAPHISMES
Les graphismes sont moches, confus, et mal retravaillés, ôtant tout intérêt aux digitalisations.

76% — ANIMATION
Les scènes digitalisées sont trop courtes mais cependant parfaitement fluides et rapides sur une machine puissante.

60% — MUSIQUE
Les mélodies de présentation sont agréables, mais cessent en cours de jeu.

89% — BRUITAGES
Les digitalisations vocales sont longues, d'une grande variété, d'un timbre parfait et d'un humour constant.

75% — PRISE EN MAIN
La gestion tout souris est naturelle et l'on peut commencer tout de suite à jouer... si l'on connaît les règles évidemment!

53% — JOUABILITE
Le mode 3D est quasiment injouable sans l'échiquier 2D complémentaire.

60% — DUREE DE VIE
Les rires de la découverte risquent de faire rapidement place à des grimaces de dépit, la force du programme étant trop limitée.

Difficulté	Joueur	Prix
F Facile	1	D

la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des
MINISTERES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE
organise le premier

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX VIDEO 1993

Inscriptions
3615 Code FFJV
42.30.91.00

ouvert aux amateurs sur toutes consoles et micro-ordinateurs

500 000F DE PRIX

Retrouvez le 1er Championnat de France officiel de jeux vidéo sur le 3615 France 3 rubrique Hugo Délire.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Joindre 2 photos d'identité ainsi que 2 enveloppes timbrées à vos nom et adresse, 1 chèque de 100 F pour la licence F.F.J.V. et l'assurance.
Inscription au championnat : GRATUITE
Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation (lieu, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)
Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. 8, rue d'Auteuil 75016 Paris

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TEL.: _____
DATE DE NAISSANCE
0170 | | | | | | |

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

T115

ISOCOM

Publicité



Ce monstre n'a pas l'air très engageant. Heureusement que le joueur peut encore éviter de franchir le pont. Mais faut-il bien reculer ? N'est-ce pas un piège ?

TRANSARCTICA

TESTE PAR PATRICK EYMARD

A1200

Un scénario futuriste catastrophe, un ennemi implacable et omni-présent, une mission porteuse de tous les espoirs de la planète, le tout soutenu par une réalisation très correcte sur la machine la plus en vogue du moment... Tout est réuni pour que *Transarctica* devienne un best-seller. Pourtant d'aucuns émettent des réserves...

Il est mort, il est mort, le Soleil...». En fait, en l'an 2022, ce sont les hommes qui ont fait mourir le Soleil. Plus personne ne se souvient de l'astre étincelant. Depuis la grande catastrophe, le projet «Blind», l'atmosphère extrêmement chargée rend impossible l'observation du ciel. Les survivants, disséminés dans un monde de glace, ont oublié jusqu'aux raisons qui ont transformé leur planète : notre Terre.

C'est à vous de leur rendre la mémoire. A travers votre quête de la vérité, vous devrez retrouver les preuves que le Soleil existe bel et bien. Si vous y parvenez, malgré les multiples embûches qui se dresseront sur votre chemin, peut-être sera-t-il possible de redonner vie à l'astre oublié.

L'obstacle principal qui va entraver le cours de la mission que vous vous êtes fixée est «la Compagnie Viking». Cet ennemi redoutable contrôle la totalité des trains circulant entre les villes, sauf le vôtre : le «Transarctica». Ce train, qui appartenait à la compagnie avant que vous le lui dérobiez, est le plus renommé de tous. Il va vous permettre de sillonner les étendues glacées à la recherche des informations et des marchandises dont vous avez besoin. Il faut cependant bien faire attention aux rails sur lesquels vous mettez les roues.

De nombreux périls vous guettent, en effet. Outre les autres trains «Viking», les troupeaux de mammouths, les bandes de loups, les hommes-taupes... et j'en passe seront là pour vous mettre autant que possible les bâtons dans les essieux. Heureusement, vos espions peuvent détecter les trains ennemis, vous pouvez même envoyer des draisines en reconnaissance sur les voies inexplorées. En somme, la réussite ne dépend que de vous, et il en va de l'avenir de l'Humanité. Alors, à vous de jouer !

COMPARATIF

TRANSARCTICA FACE A ELITE

Pourquoi* Transarctica *face à* Elite *? Eh bien, parce que l'un des aspects les plus importants de ce jeu réside dans la découverte des différentes villes et des échanges commerciaux qu'on peut y effectuer. Mais, cette fois, c'est à bord d'un train et non d'un vaisseau spatial, que le joueur doit rechercher les meilleurs prix, de manière à tirer bénéfice des échanges qu'il entreprend. Mais alors que, dans* Elite, *les phases de commerce étaient agréablement entrecoupées de séquences d'arcade (difficiles, d'ailleurs), dans* Transarctica, *pas de défouloir, sinon un petit wargame de temps à autre. Rien pour se vider le cerveau avant de se replonger, frais et dispos, dans les phases de réflexion nécessaires à ce genre de jeu. Bref, ça manque un petit peu, et si le scénario de Transarctica n'était pas à la hauteur, je crois bien que j'aurais opté pour la solution suivante : 2 h de* Transarctica, *1 h de* Project-X *ou autres* Z-Out, *2 h de* Transarctica, *et ainsi de suite. Histoire de se détendre un peu, quoi...

AVIS

OUI mais...

PATRICK

Enfin un jeu avec un véritable scénario de science-fiction! Inspirée de la Compagnie des glaces, série de SF bien connue, l'histoire raconte une Terre ravagée par les glaces et ses survivants. La réalisation est très correcte, les graphismes sont pleins de couleurs (256) et la mémoire du 1200 (2 Mo) est complètement exploitée. De nombreuses phases différentes sont censées en soutenir l'intérêt : échanges commerciaux, pilotage, wargames (entre deux trains)... Cependant, je reste un peu sur ma faim. Ce jeu n'a pas réussi à me captiver. Est-ce l'idée de piloter un train toute la journée ou bien le scrolling un peu lent de la carte ? je ne sais trop. On est loin d'un Civilization ou d'un Elite. Manque de fun, de vitesse, répétitivité des tâches... Autant de défauts que ne verront peut-être pas les passionnés de ce jeu mais qui me sont apparus dès les premières minutes. Un bon jeu, donc, mais moi, j'aime moyennement.

Patrick Eymard



Un message vous ayant averti de la présence d'une mine de charbon, vous êtes aussitôt accouru pour faire le plein de lignite et d'anthracite. Malheureusement pour vous, il fallait prévoir plus de mammouths et d'esclaves...

TOP

- Scénario futuriste et ambiance
- Graphismes en 256 couleurs, du jamais vu sur *Amiga* dans un jeu
- Installation possible sur le disque dur
- Musique omniprésente et son rajouté par rapport à la version Amiga

FLOP

- Légère répétitivité des actions du joueur (conduite du train)
- Prise en main laborieuse
- Le jeu semble un peu statique, un peu lent pour un *A1200*

VERSIONS

PC

Transarctica est disponible sur Amiga 1200, Amiga, ST et PC.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga 1200.
Mémoire requise : 2 Mo.
Contrôle : souris.
Média : 3 disquettes 3" 1/2 DD.
Installation possible sur le disque dur.
Jeu en français, anglais et allemand.
Manuel en français, anglais et allemand.

TESTE SUR

Amiga 1200 avec 2 Mo de mémoire et un lecteur de disquettes.

EDITEUR/DISTRIBUTEUR : SILMARILS
PROGRAMMATION : ANDRÉ ET LOUIS-MARIE ROCQUES, MICHEL PERNOT
GRAPHISMES : JEAN-CHRISTOPHE CHARTER, ERIC GALAND, PASCAL EINSWEILER
MUSIQUE : FABRICE HAUTECLOQUE.

73%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪
AVENTURE ▪▪
ROLE
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D

TRANSARCTICA

A

***TRANSARCTICA* EST UN BON JEU, DANS LEQUEL ENIGME RIME AVEC EXPLORATION, MALGRE QUELQUES DEFAUTS DE CONCEPTION.**

88% GRAPHISMES

Très fins, ces graphismes. On peut apprécier beaucoup de détails, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du train. Les couleurs sont très bien choisies et les dégradés sont parfaits et contribuent à plonger le joueur dans un monde de glace.

55% ANIMATION

Bof ! Peu ou pas d'animations selon les phases du jeu. Le scrolling de la carte zoomée est assez lent (sur un *1200 !*), pas grand-chose dans le wargame. Mais, bon, ce n'est pas le but d'un tel jeu...

76% MUSIQUE

Une bonne musique de fond. S'il est difficile de soutenir ce scénario par un thème musical bien spécifique, les développeurs ont au moins réussi à ne pas saouler le joueur avec une musique pénible et répétitive. En fait, elle est même plutôt agréable.

68% BRUITAGES

Oh ! Vous savez, un train à vapeur ça fait «Tchouc-Tchouc», «Tuuuuuut-Tuuuuuut» et éventuellement «Crriiiiii-Crriiiiii». Partant de ce principe, les bruitages sont réussis...

60% PRISE EN MAIN

La prise en main est assez rude. S'il faut avouer qu'après un certain temps de jeu les commandes deviennent assez intuitives, il est néanmoins conseillé de lire et relire la documentation avant de démarrer le jeu.

70% JOUABILITE

C'est vrai, selon les gens qui y jouent, ce jeu peut passionner ou dégoûter complètement. Un fanatique de «la Compagnie des glaces» sera forcément plus enclin à s'y accrocher qu'un autre. Pour lui, ce sera super-jouable...

80% DUREE DE VIE

Alors là, c'est un investissement. Vous n'êtes pas au bout de vos peines. Au début, votre train comporte seulement quelques wagons, mais sachez que pour arriver au bout, il vous en faudra au moins dix fois plus. Patience et persévérance sont de mise.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	C

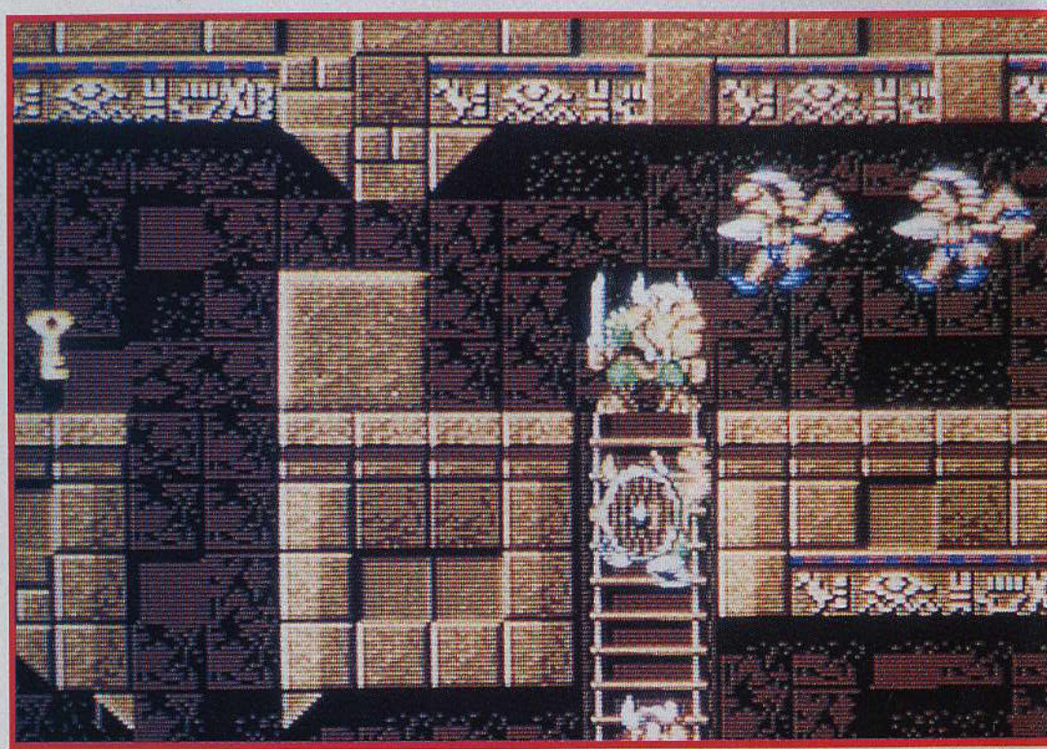
THE LOST VIKINGS

INTERET 85% DU JEU

TESTE PAR MARC LACOMBE

Ce jeu de plates-formes très original vous propose d'incarner non pas un mais trois héros à la fois ! Trois fiers guerriers vikings qui vont se retrouver entraînés malgré eux dans un incroyable voyage à travers le temps... Par Thor ! Par Odin ! Par exemple !

AMIGA



Dans les niveaux supérieurs, vos ennemis sont de plus en plus nombreux et la ruse ne suffit plus... Vous devrez apprendre à vous battre !

Capturés pendant leur sommeil par des extra-terrestres soucieux de remplir leur zoo municipal, Olaf le costaud, Erik le bolide et Baleog le terrible se réveillent à bord d'un gigantesque vaisseau spatial. Nos héros n'ont qu'une envie, retrouver le calme de leur village et leur petit train-train quotidien (massacres, pillages, viols, etc.)... *The Lost Vickings* serait un jeu de plates-formes tout à fait classique, si vous n'aviez à diriger tour à tour ses trois sympathiques héros .

Chacun dispose de ses propres caractéristiques et capacités, et il est possible de passer de l'un à l'autre à tout instant. Capable de sauter et de courir, Erik servira souvent d'éclaireur et pourra atteindre les corniches les plus difficiles d'accès. Avec son gros bouclier, Olaf protégera ses compagnons tandis que Baleog, armé d'une épée et d'un arc, se chargera de tailler les ennemis en pièces. Tout l'intérêt du jeu consiste à combiner les actions des trois compères pour atteindre sans encombre la sortie de chaque niveau.

Nos amis devront parfois se séparer car un chemin accessible à l'un pourra s'avérer impraticable pour l'autre. Il vous faudra faire preuve de réflexes et d'agilité, (saut, escalade, combat, fuite), mais aussi résoudre des énigmes souvent complexes (utilisation des éléments du décor, clés, leviers) et vous servir des objets que vos héros pourront s'échanger (bombes, boucliers, clés, nourriture). Pour retrouver leur village, nos Vikings devront emprunter des portes spatio-temporelles qui les enverront dans diverses époques (préhistoire, Egypte antique, etc.), composées chaque fois d'une dizaine de tableaux de plus en plus vastes (soit, en tout, près d'une cinquantaine de tableaux)... Heureusement, un système de code permet de reprendre l'action là où vous l'aviez laissée.



En grimpant dans cet arbre, Baleog pourra décocher une flèche vers les noix de coco de l'autre rive et former ainsi un pont flottant.

2 MINUTES DE J

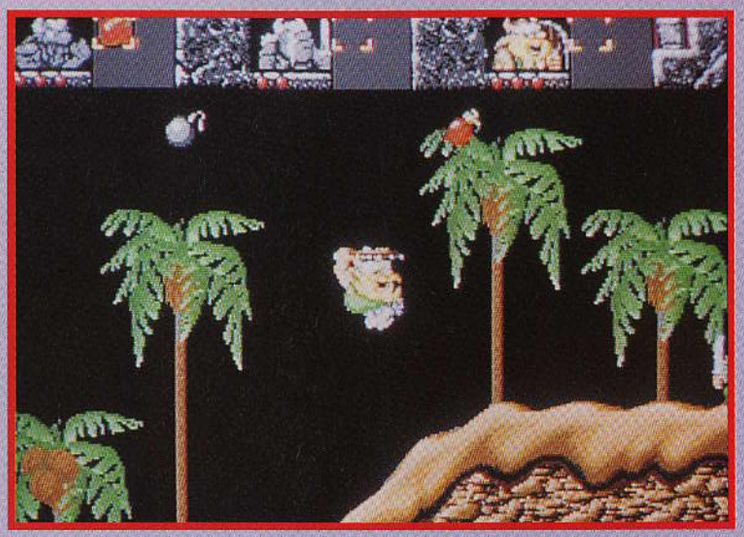


Ce fleuve de lave est infranchissable pour Olaf et Baleog. Faites-les grimper à l'échelle...

OLAF LE COSTAUD

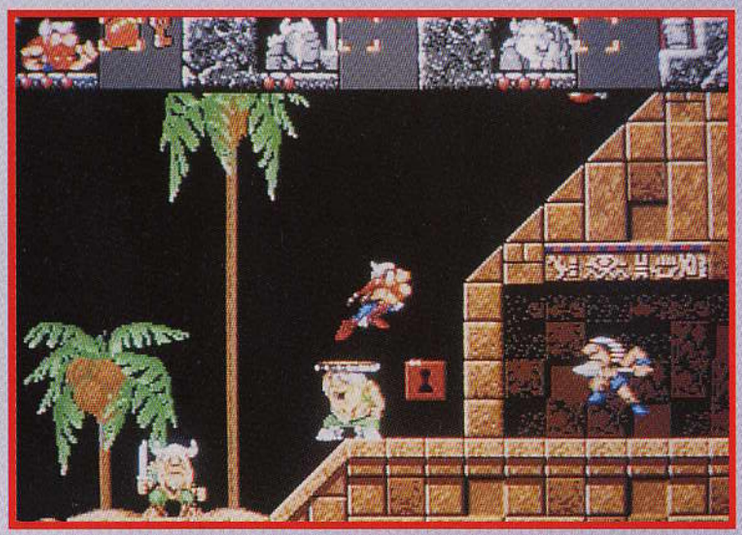


Le bouclier d'Olaf empêche les monstres d'avancer.



Mais il peut aussi protéger la tête et servir de parachute !

ERIK LE BOLIDE



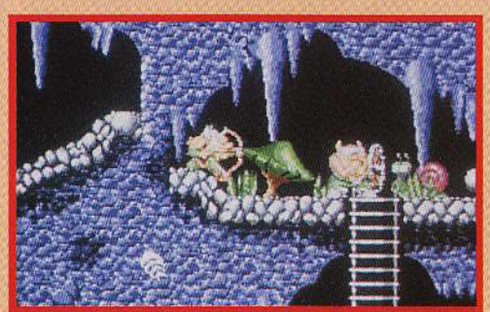
Seul Erik peut sauter (en prenant parfois appui sur le bouclier d'Olaf !).



Avec assez d'élan, il peut aussi défoncer certains murs !

U ... 2 MINUTES DE JEU ... 2 MINUTES DE JEU ... 2

COOPERATION VIKING



Tandis qu'Olaf bloque le monstre avec son bouclier, Baleog, bien à l'abri, l'abat d'une flèche.



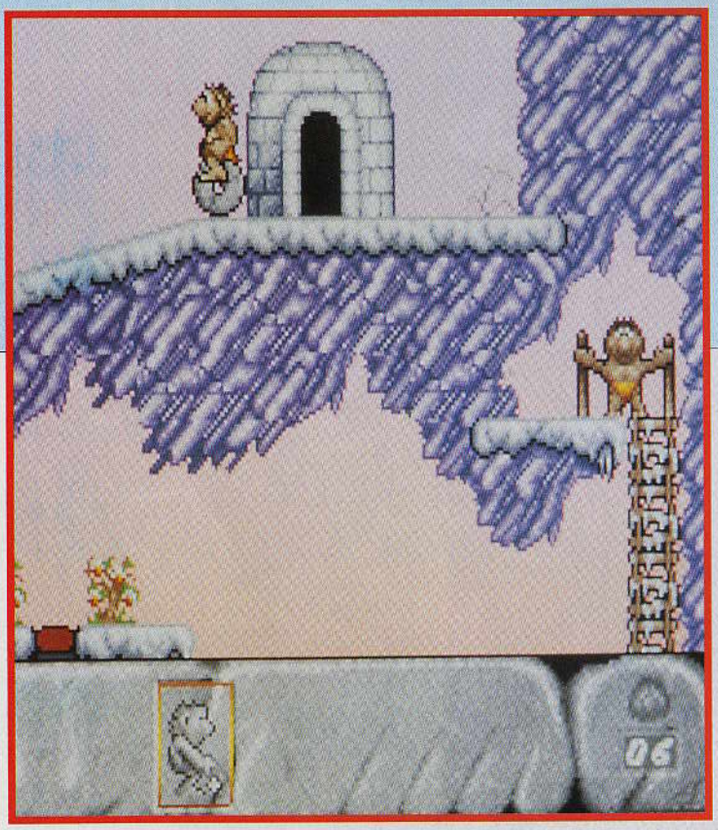
Pendant qu'Olaf redescend, Baleog fait tomber les stalactites à coups de flèches.

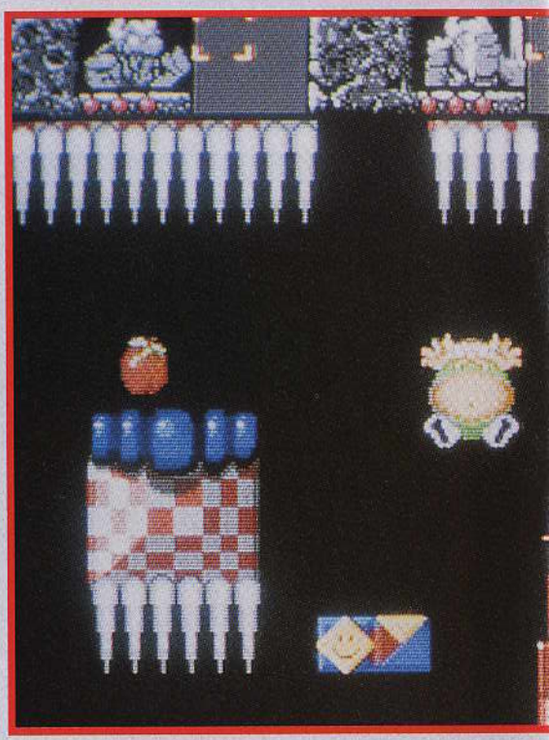


En tombant, les rochers forment un pont qui permettra à nos héros de franchir la lave.

COMPARATIF
CROMAGNONS CONTRE VIKINGS !

Avec un principe de jeu similaire mais beaucoup plus axé sur la réflexion, **The Humans** ***vous proposait de mener une tribu d'hommes préhistoriques à travers l'évolution de la race humaine. Les capacités de vos personnages changeaient au fil de leurs découvertes (armes, feu, roue, etc.). Mais la lenteur du jeu, alliée à des accès disque incessants et à une jouabilité exécrable, rendait*** **Humans** ***franchement énervant.*** **The Lost Vikings** ***reprend quasiment le même principe mais réussit, lui, un mélange parfait d'action et de réflexion. Au total cela donne un jeu de plates-formes excitant, agrémenté d'énigmes particulièrement passionnantes.***





BALEOG LE TERRIBLE

AVIS

OUI !

MARC

Enfin, un jeu de plates-formes original! L'idée de combiner les actions de trois personnages est excellente et ne pose aucun problème de jouabilité (les deux premiers niveaux ont été conçus pour vous familiariser en douceur avec le maniement et les caractéristiques de chaque Viking). Les pièges et les énigmes sont souvent très astucieux (passages secrets et pièges à la Rick Dangerous) et le niveau de difficulté s'élève très progressivement : Les tableaux sont de plus en plus vastes et la complexité des énigmes évolue exactement au même rythme que la frénésie de l'action, ce qui permet au jeu de maintenir constamment un équilibre parfait entre action et réflexion. Même si le fait qu'il n'y ait qu'une seule solution par tableau (contrairement à **Lemmings** ***par exemple) ne donne pas vraiment envie de rejouer, les niveaux sont nombreux et on passe vraiment un bon moment. Ajoutez à cela une excellente réalisation (graphismes, animation, son, jouabilité) et une petite touche d'humour, et vous obtenez un des jeux les plus séduisants que l'on ait vus ces derniers mois !***

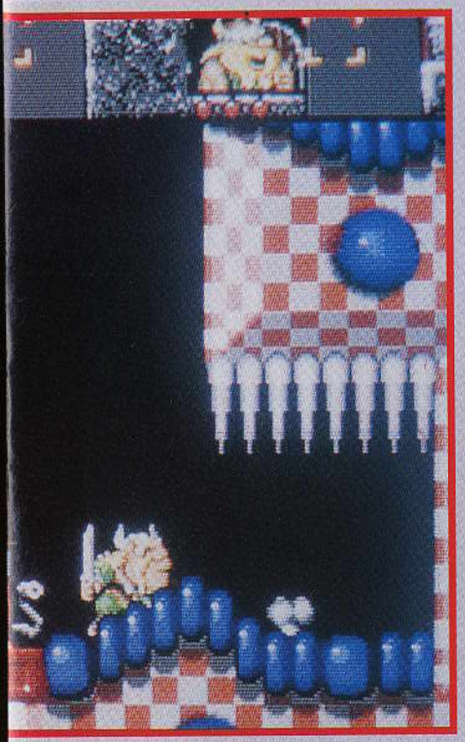
Marc Lacombe



L'épée de Baleog vient à bout de la plupart des monstres.



Une flèche peut tuer à distance ou, éventuellement, pousser un levier.



Pour faire voler un Viking, gonflez-le avec une pompe à vélo !

AVIS

OUI ! **MORGAN**

Il faut bien dire que le concept de Lost Vikings est très attirant. Mêler à la fois le thème de Gobliiins et de Lemmings est une grande idée ! Cela donne un jeu de reflexion drôle et intelligent. Comme Marc vous l'a dit, les graphismes, la bande-son et la jouabilité sont réussis. Un des point navrants est la lourdeur des appels disque. S'il est vrai que sur Amiga nous sommes habitués à ce phénomène, cela ne justifie en rien une aussi mauvaise gestion. Mais restons plutôt sur une idée positive. Le maniement alternatif des trois Vikings est facile à mettre en œuvre et les actions qu'ils peuvent accomplir sont réellement géniales et bidonnantes. Un autre point amusant est l'interaction entre les actions et le décor. Par exemple, poser une bombe devant un ordinateur fait certes sauter le terminal en question, mais aussi les plombs de toutes les pièces. Heureusement, au bout de quelques secondes, un groupe électrogène se met en marche. Par Cmètre, Asite et Mesan, à votre place je l'achèterais très vite avant que le ciel ne me tombe sur la tête !

Morgan Feroyd

TOP

- L'équilibre entre action et réflexion est parfait
- La progression du niveau de difficulté est incroyablement bien dosée

FLOP

- Les accès disque sont un peu longs
- Le programme ne reconnaît pas le deuxième lecteur (il faut même le déconnecter pour obtenir suffisamment de mémoire)

VERSIONS PC

Une version PC (en 256 couleurs !) devrait être disponible en même temps que la version Amiga.

EDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
CONCEPTION: INTERPLAY

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 méga de RAM et deux lecteurs de disquettes.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles
Mémoire requise: 1 Mo
Contrôle: joystick et clavier
Média: 2 disquettes 3"1/2 DD
Jeu en français
Manuel en français
Protection logicielle

85%

ACTION ▪▪
PLATES-FORMES ▪▪▪
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ▪▪
SPORT
3D

THE LOST VIKINGS

A

JAMAIS COCKTAIL D'ACTION ET DE REFLEXION N'AVAIT ETE SI REUSSI ! ON S'ECLATE, ON S'AMUSE, ET EN PLUS LA REALISATION EST EXCELLENTE !

GRAPHISMES — 82%

Les décors sont vraiment réussis et les trois Vikings semblent tout droit sortis d'un album d'*Astérix* !

ANIMATION — 84%

Les personnages sont très bien animés, ils bougent même lorsque vous les laissez seuls quelques instants !

MUSIQUE — 84%

Quelle que soit la musique (folklorique, rave party, ou tube façon George Michael) ça swingue à mort !

BRUITAGES — 82%

Les héros gémissent quand ils se cognent et rotent après avoir avalé de la nourriture (excusez-les, ce sont des Vikings !).

PRISE EN MAIN — 96%

Inutile de lire le manuel, les deux premiers niveaux vous apprennent le maniement des personnages et vous fournissent quelques précieux conseils !

JOUABILITE — 80%

On s'habitue vite au mélange de commandes au clavier et au joystick et les héros sont incroyablement obéissants pour des barbares !

DUREE DE VIE — 78%

Les tableaux sont nombreux et la progression du niveau de difficulté remarquablement bien dosée. Ce n'est pas *Lemmings* mais vous en avez pour un moment !

Difficulté	Joueur	Prix
Moyenne	1	D

EIGHT BALL DELUXE

TESTE PAR MARC MENIER

INTERET 80% DU JEU

MAC

Nostalgie, quand tu nous tiens ! Amtex a eu l'excellente idée d'adapter sur *Macintosh* le *Eight Ball Deluxe*, un des meilleurs flippers des années 80. Bruitages digitalisés et graphismes fidèles à l'original, ce flipper est en outre doté d'une bonne jouabilité. Un soft idéal pour les moments de farniente au bureau...

Le *Eight Ball Deluxe* : une légende. C'était au début des années 80, l'époque du *Panthéra*, du *Speak Easy* et autres *King of Steel*. Les flippers à affichage électronique n'avaient pas encore fait leur apparition et on commençait seulement à découvrir les flippers à double plateau de jeu, comme le *Haunted House*. Conçu par la firme américaine Bally, le *Eight Ball Deluxe* avait conquis ses lettres de noblesse grâce à un plateau de jeu sobre mais équilibré et à une bande sonore très attrayante. Même aujourd'hui, il ferait bonne figure face à *Addams' Family* (le flipper) ou encore à *Street Fighter II* (le flipper, eh ! oui, il existe !). En adaptant ce classique sur *Macintosh*, Amtex était assuré d'obtenir un flipper de qualité qui avait déjà fait ses preuves dans les salles d'arcades et les cafés.

Special, extra ball et *Eight Ball Deluxe*. Si vous êtes un adepte du flipper, ces mots ne devraient pas vous être inconnus. Pour les autres, il faut savoir que, dans une partie de flipper, tout l'intérêt réside dans le gain de parties gratuites. Cet intérêt s'estompe un peu sur micro car le

EXERCICE DE STYLE
Essayez de passer la bille à travers les passages A et B pour allumer les flèches. Chaque nouveau passage donne 25 000 points si la flèche est alignée.

LE EIGHT BALLPOCKET
Banco! C'est ici qu'il faut mettre la bille après avoir éliminé toutes les cibles du Drop Target et la cible Eight Ball.

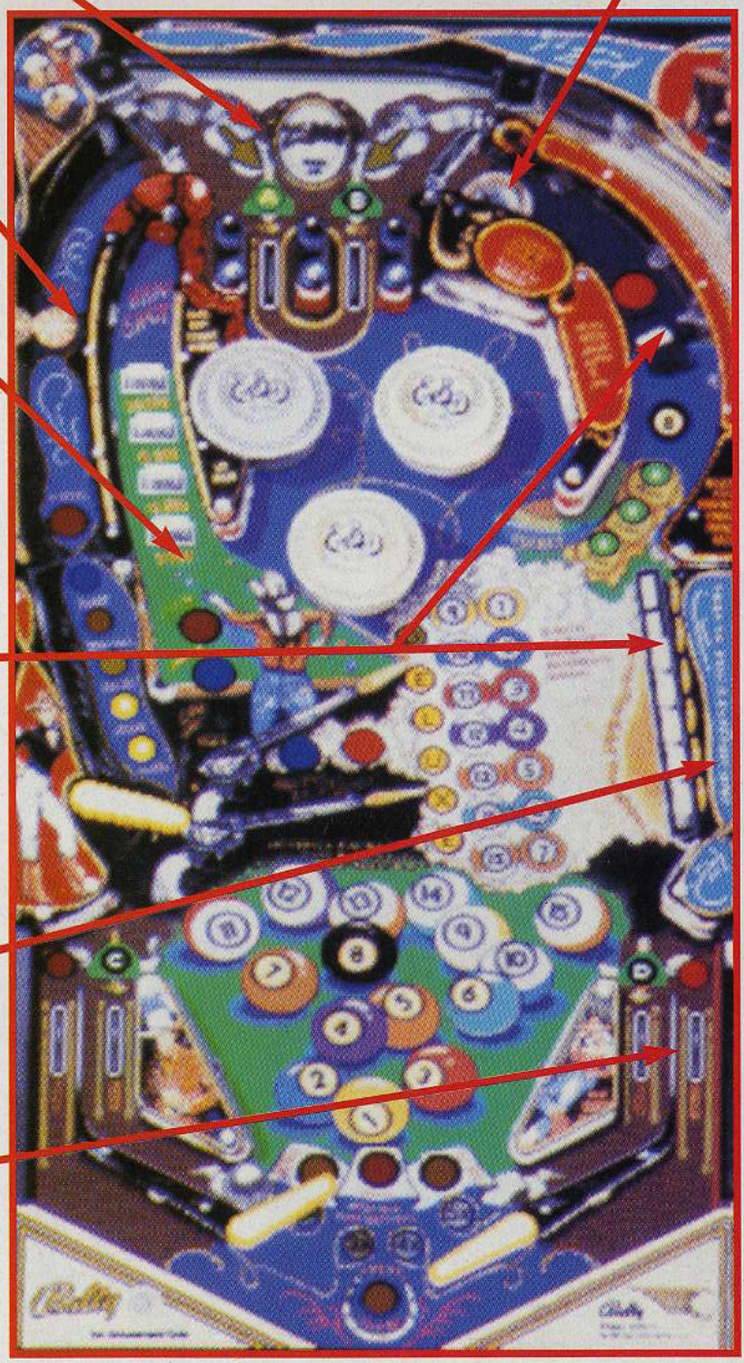
COULOIR DE GAUCHE
Passez plusieurs fois dans ce couloir pour obtenir l'extra ball et le special.

BANKSHOT TARGET
Eliminez toutes ces cibles pour multiplier votre bonus. La dernière cible vaut 50 000 points et ensuite c'est le Special.

DROP TARGET
2000 points pièce. Il faut toucher toutes ces cibles plus la cible Eight Ball avant de mettre la bille dans le Eight Ball Pocket.

D-E-L-U-X-E
Touchez toutes les cibles situées derrière les Drop Target pour allumer le DELUXE et faire le Special.

COULOIRS A-B-C-D
Passer dans les quatre couloirs fait tomber des Drop Target et avancer le score du Eight Ball Pocket de 20 000 à 60 000.

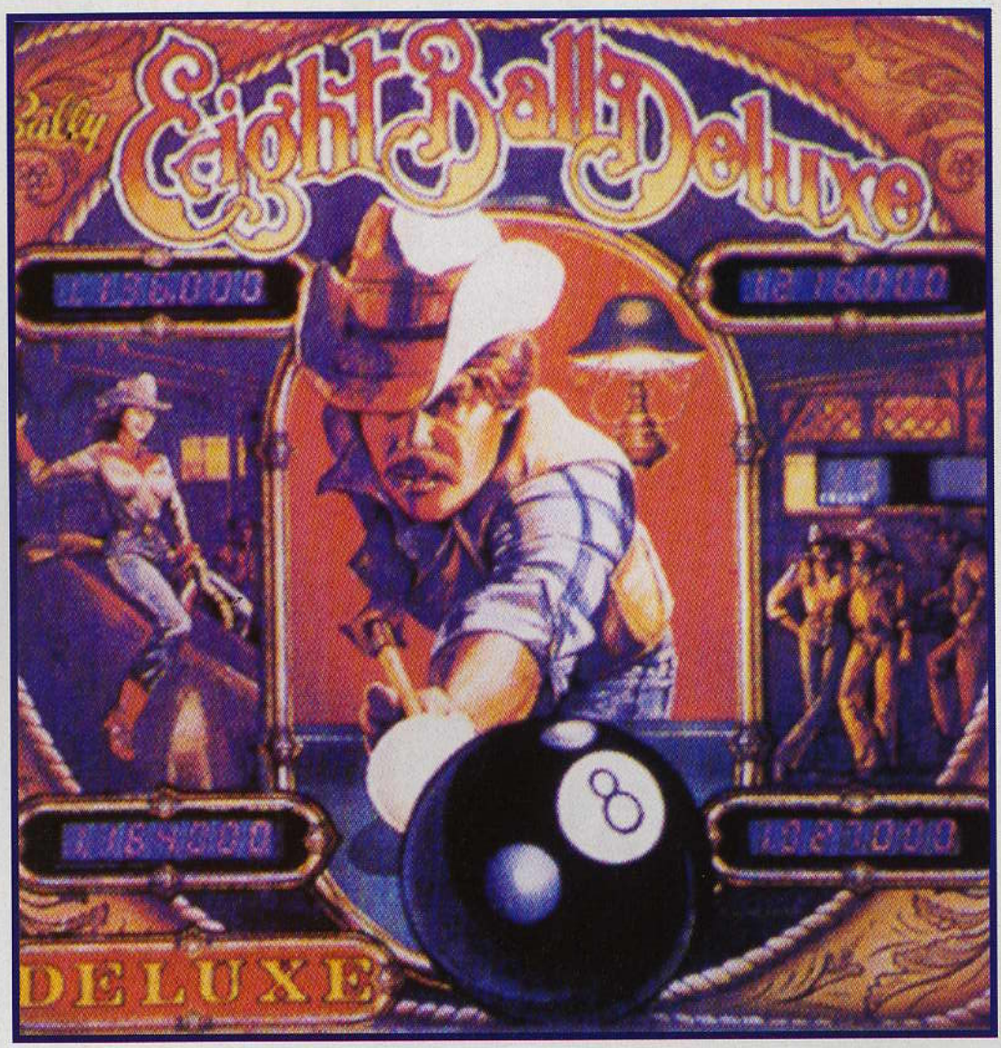


AVIS

MARC

OUI ! *Amtex a adapté le flipper idéal sur une machine qui se prête tout à fait à ce genre de jeu : le* Macintosh. *Il ne faut pas oublier que cet ordinateur est avant tout un outil de bureau, et une petite partie de flipper pendant les heures creuses au boulot, c'est tout bonnement génial. Je dois avouer que mon jugement est loin d'être objectif puisque je suis un fan inconditionnel du vrai* Eight Ball Deluxe *(à mon avis, c'est le meilleur). L'adaptation faite par Amtex étant fidèle, il est normal que j'aie craqué pour ce jeu. Mis à part quelques rebonds bizarres (le couloir de gauche amortit beaucoup trop la bille, par exemple), l'inertie de la bille est bien rendue. On peut faire «bouger» le flipper avec la barre <Espace> pour changer la trajectoire de la bille, mais les programmeurs de flippers sur micro n'ont pas encore compris l'art de «taper» un flipper : il faudrait pouvoir taper sur la droite ou sur la gauche comme dans la réalité. Mais enfin, ce n'est qu'un détail... dans l'ensemble ce jeu est vraiment divertissant. Allez, un dernier reproche pour pinailler : les flips sont lègèrement trop espacés par rapport au vrai flipper.*

Marc Menier



crédit en nombre de parties est illimité, mais, en salle d'arcade, on cherche à gagner des parties gratuites. Dans le jargon du milieu, on dit «claquer» une partie car le flipper fait un bruit sec très caractéristique à chaque partie gagnée. L'«extra ball» permet de jouer une bille en plus... autant vous dire qu'avec un peu d'entraînement une partie peut durer assez longtemps. *Eight Ball Deluxe* propose toutes ces options, il y a même trois moyens différents de faire le «spécial».

La bande sonore d'origine a été entièrement digitalisée.

L'intégralité de la bande sonore du vrai flipper a été digitalisée, on retrouve même la voix du cow-boy texan qui vous donne des conseils en cours de jeu. Jusqu'à quatrepersonnes peuvent jouer à tour de rôle. Un vrai flip et une boule de flipper sont offerts avec le jeu.

EDITEUR : AMTEX
DISTRIBUTEUR : COLORADO TECHNOLOGIES
CONCEPTION : YOSHIKATSU FUJITA (LITTLE WING)

COMPARATIF

TRISTAN FACE A EIGHT BALL DELUXE

***Ce flipper sur* Macintosh *est édité par la même compagnie (Amtex), mais la démarche est différente de celle de* Eight Ball Deluxe. Tristan *est un flipper spécialement imaginé pour la micro, il n'existe pas (à ma connaissance) d'équivalent dans la réalité. Toutefois,* Tristan *a été couronné par le magazine Mac-World meilleur jeu de sport 1992. Les graphismes sont sobres, ce qui donne beaucoup de clarté à l'action. Plus jouable que* Eight Ball Deluxe, Tristan *n'en est pas moins plus simpliste.* Eight Ball Deluxe *est mieux conçu... normal, puisqu'il a été créé par Bally, un des leaders en matière de flippers. En fait, l'idée de faire* Eight Ball Deluxe *est venue aux gens d'Amtex alors qu'ils programmaient* Tristan, *sur lequel ils avaient pu développer des routines efficaces pour bien simuler un flipper. Amtex compte bien sortir d'autres flippers connus sur* Mac : Funhouse *et* Royal Flush *sont en préparation.*



Tristan de Amtex sur Macintosh : un flipper simple mais efficace.

AVIS

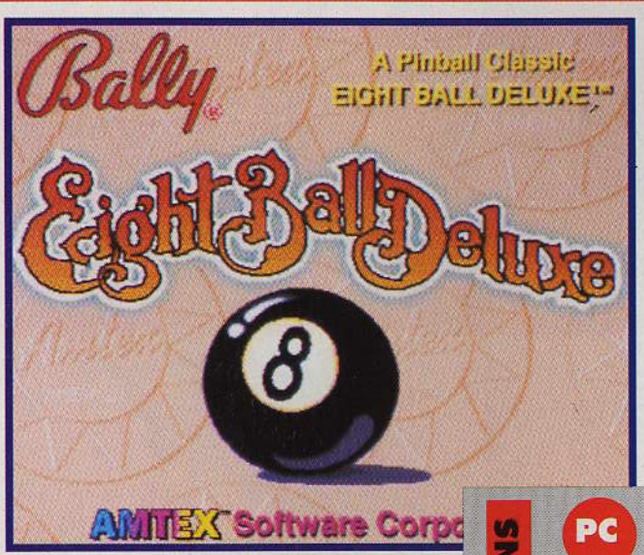
JEAN-LOUP

OUI !

Les flippers se suivent et se ressemblent. Seuls quelques modèles ont réussi à tenir plus de quelques mois. Parmi ceux-là, **Amazon Hunt** *et* **Eight Ball Deluxe** *sont sans conteste les plus célèbres.* **Eight Ball Deluxe** *est sans doute l'un de mes préférés (avec l'antédiluvien* **Silver Ball Mania***). Après nous avoir proposé* **Tristan***, un flipper original,* **Littlewing** *s'est tourné vers les grands classiques. Malgré quelques défauts (en particuler les flippers notablement plus écartés que dans l'original), c'est une réussite : on retrouve tout à la fois l'ambiance et l'intérêt de la machine de café.*

Une mention particulière pour les bruitages, qui reprennent la totalité des sons du flipper original et qui m'ont d'un seul coup transporté plusieurs années en arrière. Pas encore parfait mais quand même très bon !

Jean-Loup Jovanovic



TOP

- La bande sonore est d'un réalisme saisissant
- Un des meilleurs flippers qui ait jamais existé
- Inertie de la bille bien rendue et bonne jouabilité
- Possibilité de réaliser des « fourchettes »

FLOP

- La fenêtre de jeu est trop petite
- On aurait aimé avoir deux ou trois flippers pour le même prix

VERSIONS

PC

Eight Ball Deluxe est disponible sur Macintosh. Pas d'autres versions prévues pour le moment.

TESTE SUR

un Quadra 700 avec 20 mégaoctets de RAM.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machines : série Mac II, série Mac LC, série Mac Quadra, Mac SE/30*, Mac Powerbook 160 & 180*, Mac Duo 210 & 230 * (*: moniteur externe)
Mémoire requise : 4 mégas de RAM
Système requis : Système 6.0.7 ou plus
Mode graphique : moniteur 12 pouces minimum, 256 nuances de gris ou couleur
Média : 3 disquettes 3 pouces 1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire
Espace requis : 4 Mo
Manuel en anglais
Pas de protection

80 %

ACTION ▪▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

EIGHT BALL DELUXE

M MAC

UNE SIMULATION DE FLIPPER REALISTE TANT DANS LES GRAPHISMES OU LA BANDE SONORE QUE DANS LA JOUABILITE. UN BON PROGRAMME SUR *MACINTOSH* POUR SE DETENDRE.

85% GRAPHISMES

Sur ce plan, le *Mac* (couleur) se révèle tout à fait capable de concurrencer le mode S-VGA du PC. Le plateau de jeu est superbe.

75% ANIMATION

Rien à redire... il faut avouer que, de par son sujet, *Eigth Ball Deluxe* est assez statique. L'inertie de la bille est bien rendue.

70% MUSIQUE

Une belle musique genre country en introduction. En cours de jeu, ce sont surtout les bruitages qui dominent. Normal, c'est un flipper !

92% BRUITAGES

La bande sonore du vrai flipper a été digitalisée. Le résultat est fabuleux. On retrouve l'ambiance du vrai *Eight Ball Deluxe*... Un régal.

80% PRISE EN MAIN

La documentation donne quelques conseils de jeu pratiques et, sans entrer dans le détail, explique notamment le fonctionnement d'un flipper.

80% JOUABILITE

Le contrôle des flips est réaliste (on peut faire des «fourchettes»), l'inertie de la balle aussi. La jouabilité est assez proche de la réalité.

75% DUREE DE VIE

Un flipper, c'est peu, mais le *Eight Ball Deluxe* est captivant. Un jeu tout indiqué pour passer un bon moment de détente.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	D

3614 TILT



1 HEURE EN 3615 VOUS DONNE ACCES AU 3614 POUR LE RESTE DE LA JOURNEE

SPACE HULK



TESTE PAR MARC MENIER

Après le *Space Crusade* de Gremlin, trop austère et statique pour être intéressant, voici l'excellent *Space Hulk* d'Electronic Arts qui rectifie le tir de main de maître dans un étonnant mélange d'action et de stratégie. Un seul mot suffit à évoquer l'ambiance : Aliens !

Tout le monde a vu *Alien* ou en a au moins entendu parler. Dans ce chef-d'œuvre de Ridley Scott, un monstre extra-terrestre, prédateur terrifiant tout droit sorti de l'imagination délirante de Giger, fait régner la terreur et l'angoisse à bord du vaisseau de fret *Nostromo* commandé par Ripley, alias Sigourney Weaver. Dans *Aliens*, la version de James Cameron, c'est carrément une horde d'aliens qu'affrontent Ripley et un commando de marines de l'espace. De ce dernier film, Games Workshop a tiré un jeu de plateau excellent, *Space Hulk*, retraçant les combats sanglants entre marines et aliens. En association avec Games Workshop, Electronic Arts s'est chargé de l'adaptation sur *PC*.

Paladins des temps futurs, les terminators ! C'est ainsi qu'on pourrait définir les space marines (surnommés «terminators», sans aucune relation avec le brave Schwarzie). Il faut dire que les ordres de mission des généraux tiennent plus du sermon que du plan de bataille. Néanmoins, c'est bien d'un wargame qu'il s'agit et il vous faudra nettoyer les coursives d'immenses vaisseaux spatiaux (les hulks) des genestealers, les monstres «aliénoïdes» qui les infectent.

Le système de jeu est ingénieux. Il y a deux manière de jouer à *Space Hulk* : la première consiste à prendre le contrôle d'un terminator à la fois et à surveiller en temps réel les cinq autres membres de votre commando sur les moniteurs de contrôle annexes de l'écran principal. Une méthode bestiale. En effet, à moins de posséder cinq bras et deux cerveaux (et encore !), cela se tourne vite au massacre. La deuxième manière, inédite, tient plus du wargame et fait appel à la carte du mode Overwatch. *Space Hulk* se joue en temps réel, néanmoins vous pouvez «geler» le jeu pour un temps limité durant lequel vous donnerez des ordres à vos hommes et programmerez leurs déplacements ainsi que leurs actions. Tout l'art du jeu consiste alors à élaborer rapidement des plans d'attaque et ensuite à jouer en temps réel tout en contrôlant le bon déroulement des opérations.

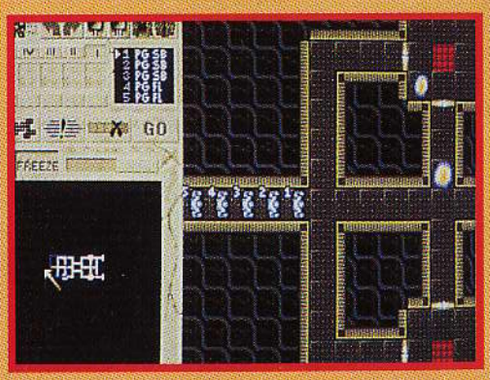
C'est donc un mélange de stratégie pure et d'action que propose *Space Hulk*. De quoi ravir bon nombre de joueurs !



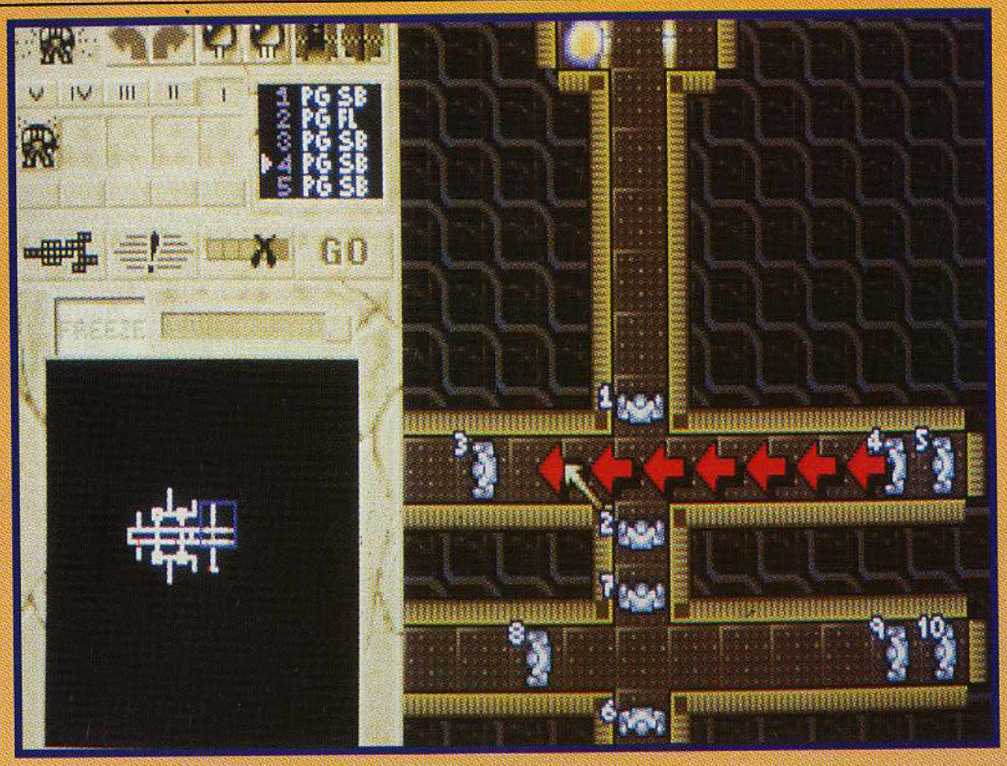
On ne bouge plus, c'est pour la photo !! Voici l'écran principal du jeu à partir duquel vous pouvez vérifier les fait et gestes de chaque membre du commando et en prendre le contrôle individuellement (fenêtre principale). Le radar est bougrement utile.



C'est ce qu'on appelle une situation désespérée: Tout le monde est mort et le dernier homme vivant arrose les genestealers au lance-flammes pour les contenir Fait comme un rat !!



Voici une mission qui porte bien son nom ! Le commandant vous a chargé de nettoyer par le feu deux zones du vaisseau. Les genestealers rôdent, il va falloir être prudent. Premier objectif : déployer les hommes de manière à surveiller chaque issue.



Vous disposez d'un temps limité pour construire une tactique de jeu et programmer l'action de vos hommes. C'est ce qui donne toute son ampleur au jeu. Il suffit ensuite de revenir à l'écran principal pour passer à l'action. Chaque moment passé en «temps réel» permet de regagner du temps de réflexion pour la suite : un principe génial et bien dosé qui fait alterner action et réflexion.

AVIS DOGUY

OUI

Moi aussi, j'attendais impatiemment l'arrivée de ce jeu que je vous présentais en avant-première il y a plus d'un an déjà. Il est enfin là et c'est une indéniable réussite. Attention, cependant, ce n'est pas le genre de jeu qui plaît à tout le monde. Si la bande sonore est irréprochable, la représentation graphique et l'animation de Space Hulk *sont tout juste honorables. Mais les amateurs de stratégie et de réflexion vont s'en donner à cœur joie car le jeu est profond et passionnant. Ceux d'entre vous qui ont apprécié le fabuleux* Aliens *de James Cameron au cinéma retrouveront avec délectation l'ambiance stressante du film. Alors, êtes-vous plutôt Gorman ou plutôt Ripley ? Achetez* Space Hulk *pour le savoir...*

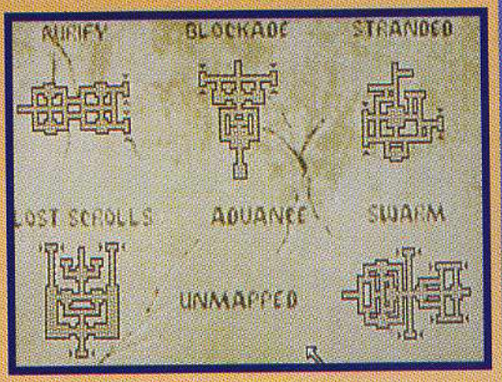
Doguy

AVIS MARC

OUI

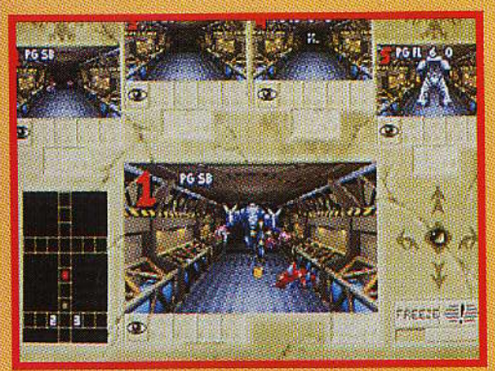
Quelle surprise ! Cela fait plus de trois mois que j'attends Space Hulk. *Fan des jeux de plateaux, adorateur du film* Aliens *(sans oublier* Alien !*), j'attendais beaucoup de ce jeu. Il ne m'a pas déçu. Il réalise un compromis idéal entre l'action en temps réel que bon nombre de softs essaient laborieusement de simuler et l'aspect statique et stratégique du véritable wargame édité par Games Workshop. La bande sonore qui restitue à merveille l'ambiance oppressante du film et la variété des décors ainsi que le souci du détail suffisent déjà à garantir la qualité de ce produit. Les nombreux raccourcis clavier lui confèrent une bonne ergonomie. On pourrait toutefois reprocher à* Space Hulk *un manque de diversité dans l'armement et les monstres à affronter. Mais ce ne sont là que de simples détails, dans l'ensemble* Space Hulk *est très bon. Avec ce jeu, Electronic Arts nous prouve qu'il est encore possible d'innover en matière de wargame. Une acquisition indispensable pour les amateurs du genre.*

Marc Menier

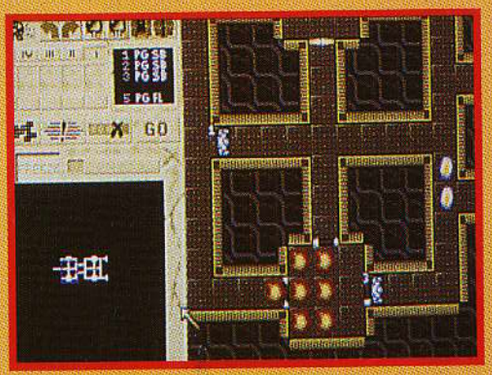


De nombreux scénarios sont proposés dans Space Hulk dans lequel vous contrôlez un ou deux commandos. Le niveau de jeu étant élevé, il vous faudra bien du courage pour terminer le jeu.

LE BAPTEME DU FEU !



Le terminator 1 chargé de surveiller le couloir central a un premier contact avec les genestealers. C'est comme tirer un éléphant dans un couloir. Dieu que ces bêtes sont rapides ! Espérons que la mitrailleuse ne va pas s'enrayer !



Premier objectif atteint !! Après avoir sécurisé la zone avec les terminators, le porteur du lance-flammes a «arrosé» la zone indiquée. Bon, allez, j'avoue, dans l'opération, il s'est grillé lui-même. Décidément, je manque d'entraînement.



Où est le sergent ? Il est mort ! Il faut sortir d'ici !! Mon Dieu ! Y en partout !! Ils sortent des murs !! J'ai perdu le contact radio !! Mon arme est enrayée!! Pas de panique... Où est la sortie ? AAhhhh, ils arrivent...

COMPARATIF

CRUSADE OU HULK ?

Tiré du même jeu de Games Workshop, Space Crusade édité sur PC et Amiga par Gremlin n'avait pas vraiment les qualités suffisantes pour faire un bon jeu. Graphismes simples, animations quasi inexistantes, sa réalisation austère le réservait essentiellement aux passionnés de wargames et, bien sûr, aux fans du jeu de plateaux. Avec Space Hulk, Electronic Arts a pris le soin de donner au jeu un look très attrayant et a su de plus tirer parti des avantages que pouvait fournir le support informatique. Alors que Space Crusade se borne à reproduire le jeu de plateaux, en jouant plus ou moins le rôle de partenaire artificiel. Space Hulk, propose une action en temps réel, doublée de stratégie. Les programmeurs ont su faire évoluer le jeu et l'adapter intelligemment à la micro. Une réussite !



Visuellement et tactiquement, Space Crusade manque d'attraits par rapport à Space Hulk.

VERSIONS PC

Space Hulk sera disponible début juin sur PC. Une version Amiga est prévue.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS FRANCE
CONCEPTION ORIGINALE: RICHARD HALLIWEIL, GAMES WORKSHOP
STUDIO PROGRAMMATION : NICK WILSON
GRAPHISMES : TIM WHITE, ANDY JONES
BANDE-SON : JASON A.S. WHITELY

TESTE SUR
PC 486 DX 33 MHz avec 4 Mo de RAM et une carte Soundblaster.

MATERIEL NECESSAIRE
PC tous modèles
Mémoire requise : 580 Ko (DOS) + 260 Ko de EMS minimum
Mode graphique : VGA
Carte sonore : Adlib, Soundblaster (conseillée)
Contrôle: clavier + souris
Média : trois disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur : obligatoire
Espace requis : 8,5 Mo environ
Jeu en anglais
Manuel en français

TOP

- Excellente gestion entre le temps de réflexion et les phases de combat
- Mélange savamment dosé entre action temps réel et stratégie
- Ambiance sonore oppressante à souhait
- Missions variées
- Bons graphismes

FLOP

- Manque de diversité dans l'armement
- Pas assez de monstres différents à affronter

85%

ACTION ■
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■■
SPORT
3D

SPACE HULK

PC — **STRATEGIE ET ACTION ALTERNENT. UN JEU COMPLET QUI RENOUVELLE EFFICACEMENT LE PRINCIPE DU WARGAME.**

75 — GRAPHISMES
Superbes, mais à part les labyrinthes qui changent de décors, on retrouve toujours les mêmes monstres et les mêmes personnages. C'est dommage.

70 — ANIMATION
De par sa nature, *Space Hulk* reste assez statique, néanmoins les déplacements dans les labyrinthes sont coulés (pas de case par case façon *Dungeon Master*).

40 — MUSIQUE
Des mélodies plaisantes mais rares, on les entend seulement durant les briefings ou dans les tableaux d'options.

90 — BRUITAGES
Un délice : les aliens hurlent au loin dans les coursives et les terminators vocifèrent des ordres quand leur voix n'est pas couverte par les rafales de mitrailleuses. Une ambiance tendue digne d'*Aliens !*

80 — PRISE EN MAIN
Un mode tutorial propose des missions simples à la difficulté progressive pour maîtriser les différents aspects du jeu. Le meilleur moyen d'apprendre, c'est encore de jouer.

80 — JOUABILITE
Pas facile de programmer les actions de vos hommes mais une fois l'habitude prise, le système de jeu se révèle très ergonomique.

80 — DUREE DE VIE
Les nombreuses missions vont vous garder le nez longtemps collé à l'écran, surtout si, comme moi, vous adorez *Aliens*.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's

Et bientôt la cassette de l'émission !



Le Tee Shirt

Le colis Micro Kid's
Pin's, tee shirt, K7 236F

Pin's, tee shirt, CD 266F

Pin's 85F
Tee-Shirt 65F

CD 120F
K7 80F



Le CD ou la K7

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....
CODE POSTAL :..... VILLE :.....
TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....Logo de couleur mauve ou vert :.....
Signature des parents :

LOST IN TIME

INTERET 85% DU JEU

PC

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE

Coktel n'en finit pas de nous surprendre. A peine digéré le phénomène *Inca*, il nous offre une histoire spatio-temporelle très bien ficelée et qui combine trois systèmes de visualisation assez incroyables. Guider par Segur, on ne lâche plus la souris avant de connaître le dénouement de l'histoire.

Doralice, la jeune et belle héroïne de *Fascination*, commence très mal l'histoire. Elle se retrouve sur un bateau échoué, datant de 1840. La rencontre avec un esclave noir enchaîné à fond de cale et un agent de la police spatio-temporelle de l'an 2092, finit de l'embrouiller complètement.

De fil en aiguille elle découvre la gigantesque toile d'araignée tissée par un physicien du 21e siècle spécialisé dans l'escroquerie et le vol de produits top secret.

Elle se retrouve embarquée dans cette aventure temporelle où elle devra faire preuve d'un grand sens de l'observation et utiliser toutes ses connaissances dans le domaine des sciences.

N'essayez pas de l'amener à démolir une porte à coup d'épaule ou de massue, se battre, ou escalader une falaise à main nue.. Doralice n'est pas Rambo mais plutôt un Mac Gyver au féminin. Toutes les actions réussies partent d'une logique implacable. Fouillez le moindre recoin pour trouver les objets qui lui serviront à fabriquer un système d'ouverture ou à déclencher un mécanisme particulièrement retors. Ce travail de «détective» est simplifié par une interface savamment pensé. Le jeu se joue à la souris. Le joueur la balade à l'écran jusqu'à ce qu'il rencontre une zone active. A partir de cet instant, il pourra utiliser tous les objets stockés dans l'inventaire et les faire coincider avec la partie active de l'écran. C'est simple et très efficace.

Des jokers au nombre de cinq donneront un coup de pouce aux joueurs en détresse. Le passage d'un lieu à l'autre se fait automatiquement grâce au système ingénieux de la carte. Pas de perte de temps. Toute l'action concentrée sur la résolution des nombreuses énigmes. Même le système de sauvegarde a été intelligemment pensé. Une image du lieu où vous sauvegardez est asocié au traditionnel nom. C'est un plus qui permet de se replonger dans la partie très rapidement. Mais attention, une bonne journée de recherche suffira aux aventuriers avertis pour percer le secret temporel qui embrume le cerveau de la jeune et belle Doralice..

AVIS OUI ! LAURENT

Les scénarios les plus complexes à écrire sont sans conteste ceux qui touchent de près les notions de temps. Commencé dans le passé, pour se retrouver dans le présent en faisant des allers et venues entre ces deux «périodes temporelles», représente un tour de force pour le scénariste. Muriel Tramis s'en sort avec les honneurs. Tout se tient et même si la troisième partie de l'aventure est à 80% composée de dialogues et de textes parfois très long, on apprécie ce voyage temporel. On se laisse guider avec un réel plaisir. Il faut dire que l'histoire est soutenue par des effets graphiques de très bonne qualité. Une première partie dans le style d'Inca, images de synthèse en 3D calculées, une seconde en Full Motion Video, séquences vidéo, et la troisième enrichie des dessins de Segur, l'un des dessinateurs fétiche de Tilt. Le passage entre ces trois modes de visualisation se fait en douceur. Ceci grâce à un excellent travail de recherche et une maîtrise quasi parfaite de ces techniques nouvelles. Je regrette cependant que la difficulté des énigmes soit mal dosée. Ainsi, au début, on est très vite confronté à des problèmes particulièrement ardus alors que le niveau de difficulté retombe brusquement vers la fin. Il n'y a pas de montée en crescendo, ce qui est bien dommage. Cela dit Coktel vient de réaliser son meilleur produit. Il confirme la bonne santé des éditeurs français dans le domaine des jeux d'aventures.

Laurent Defrance

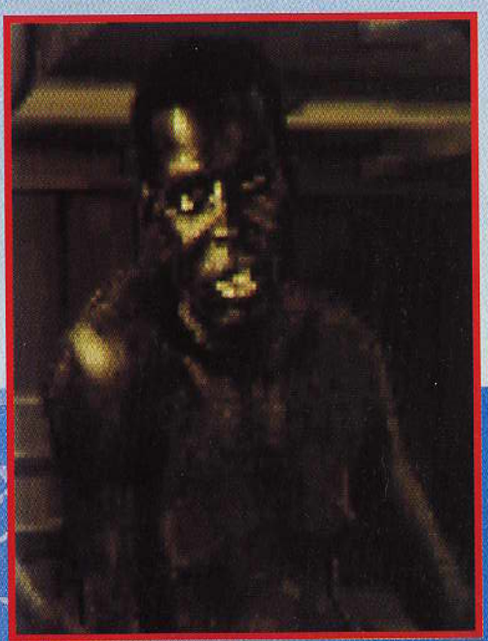
GALERIE DE PORTRAITS



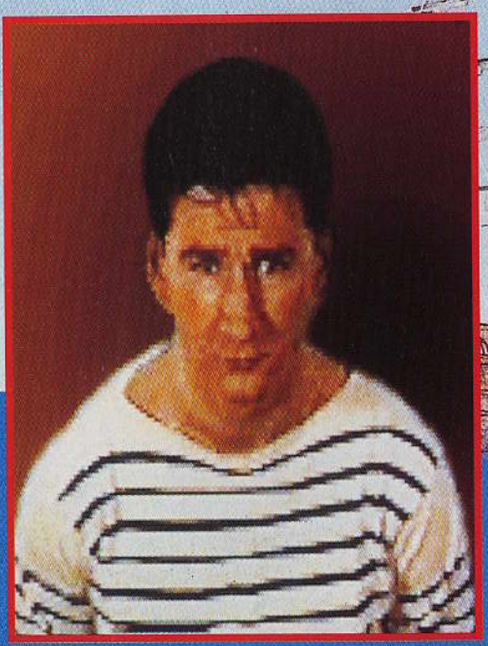
Doralice, l'héroïne, doit se battre pour retrouver son identité et comprendre ce qu'elle est venue faire dans cette galère.



L'infame Jarlath, le voyageur du temps ! Son talon d'achille est l'orchidée...



Yoruba, esclave de l'ignoble Jarlath, amant de sa femme, il est enchaîné comme un vulgaire galérien. Doralice devra le délivrer pour connaître la fin de l'histoire.



Melkior, agent secret de la police spatio temporelle il est à la recherche de Jarlath. Son intervention sera décisive lorsque Doralice se retrouvera sur l'île Cristobald.

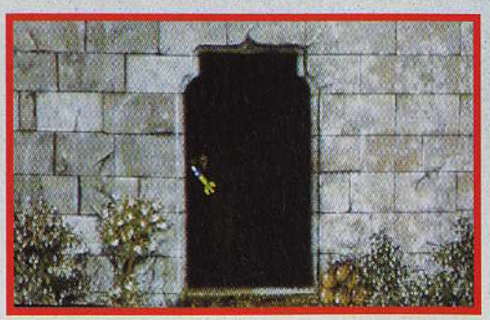


Mélange de dessin de Segur et d'images vidéo : ce n'est pas concluant... Et c'est fort dommage pour l'un de nos illustrateurs favoris...



La carte générale des lieux. Seuls les endroits déjà visités s'afficheront à l'écran. Utiliser la carte permet de gagner un temps considérable.

2 MINUTES DE JEU



Après avoir retiré la poignée et le cadre au dessus de la porte, utilisez la flèchette sur la serrure. La clef de la porte tombera à l'intérieur de la maison.

UN «COKTEL» D'AVENTURE

Coktel commence à se forger une solide réputation dans le domaine des jeux d'aventure. Emmanuel fut l'un de leur tout premier jeu. Sur fond de sable fin et de mer bleue, les jeunes filles dévoilaient leurs formes généreuses. Puis, il y a eu Fascination. Ce scénario signé Muriel Tramis mettait en scène, pour la première fois, la délicieuse Doralice. Elle en profita pour mettre au point une interface originale et agréable à utiliser. Bargon Attack et Ween confirmèrent la bonne santé de Coktel. Avec ces images de synthèse en 3D précalculée, Inca marque une nouvelle étape dans le domaine graphique. Mais sa trop grande linéarité et ses déplacements limités ont déçu bon nombre d'aventuriers. Lost in Time a su tirer les leçons de ce demi-échec en alliant des superbes scènes digitalisées et une interface aventure très au point. Le plus dur reste à faire. L'éditeur a marqué un essai. Il doit maintenant le transformer.



INCA

LOST IN TIME FAIT APPEL A DE NOUVELLES TECHNIQUES DONT LA FULL MOTION VIDEO

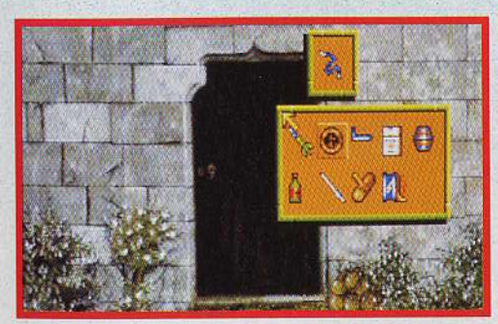
AVIS OUI ! JEAN-LOUP

Vous connaissez la loi de Moore sur le doublement tous les deux ans de la puissance des processeurs ? Il doit exister une loi similaire pour les produits Coktel, qui, comme le bon vin, se bonifient avec le temps. Lost In Time est superbe. Sérieusement, c'est le plus beau jeu qui soit; jusqu'au prochain jeu Coktel, bien sûr ! Si, si, croyez-moi, ce jeu est très beau (de toute façon, vous avez les photos pour vous faire une idée !). Chacune des trois parties (les séquences en images de synthèse, la vidéo et les dessins) est, à sa façon, très réussie. Ce jeu est, de plus, immense (si vous avez les deux épisodes) et il mettra vos neurones à rude épreuve, tout en restant à chaque étape d'une parfaite logique. Vous ai-je déjà dit que ce jeu était beau ? Je vois à votre visage que oui. Pour conclure, je dirai donc simplement que ce jeu est ... beau !

Jean-Loup Jovanovic

A LA MAC GYVER

L'entrée dans votre manoir nécessite un peu de bricolage. Un électro-aimant fabriqué main est la clef du succès.



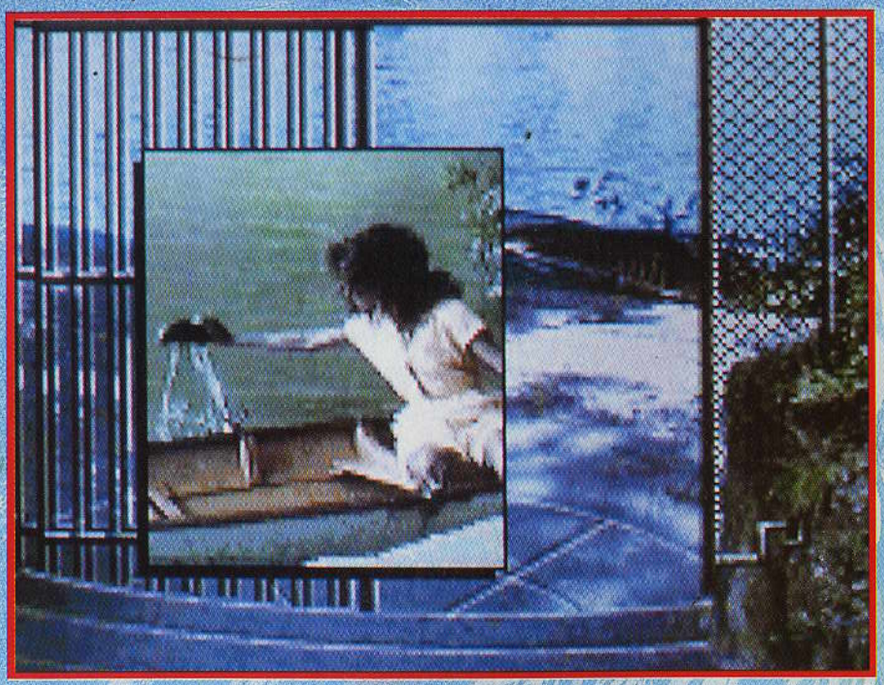
Puis, vous enroulerez le fil de fer autour de la poignée de la porte, afin d'obtenir une bobine magnétique.



Le vin que vous trouverez près du phare va servir d'acide pour la batterie du tracteur. Ingénieux, n'est-il pas ?



Une fois la batterie remplie, utilisez la bobine magnétique dessus. Cet électro-aimant vous permettra de tirer la clef vers vous.



Superposition de plusieurs écrans, afin de mettre l'accent sur certains éléments forts du jeu. Ici Doralice, écope l'eau de la barque, cela lui permettra d'atteindre la maison du pêcheur.

VERSIONS PC

Disponible sur PC en 2 épisodes, Lost in Time sortira un peu plus tard dans une version CD-ROM qui intégrera dialogues digitalisés.

EDITEUR : COKTEL VISION
DISTRIBUTEUR : COKTEL VISION
CONCEPTION ET SCENARIO : MURIEL TRAMIS
CO-SCENARISTE : CORINNE CARRERE
PROGRAMMATION : PHILIPPE LAMARQUE, EMMANUEL MANGLET ET ROLAND LACOSTE
GRAPHISMES : PACO, JOSEPH KLUYTMANS ET JEFF REY
IMAGES DE SYNTHESE : FRED CHAUVELOT
VIDEO : PASCAL LEGRAND ET FRED CHAUVELOT

TOP

- Le mélange des trois modes de visualisation
- Le scénario en béton armé
- La logique des énigmes
- Le système de sauvegarde
- Une femme comme héroïne

FLOP

- Trop de textes dans le dénouement de l'histoire
- Un mauvais dosage de la difficulté
- Les incrustations vidéos sur fond de dessins de Segur ne sont pas convaincantes

TESTE SUR

PC 386 DX 25 MHz avec 4 Mo de RAM, carte VGA et Soundblaster

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 sx minimum (486 33MHz conseillé)
Mémoire requise : 550 Ko de RAM
Modes graphiques : VGA
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster (conseillé), Roland
Contrôle : souris
Média : 7 disquettes 3"1/2 HD pour chaque épisode.
Installation sur disque dur : Lost est composé de deux épisodes indépendants. Vous pouvez les installer séparément ou les rassembler sur le dur. En tout vous aurez besoin de 23 Mo d'espace libre
Jeu en français
Manuel en français
Protection par livret de couleurs

85%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪▪▪
ROLE
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D ▪▪

LOST IN TIME

PC

LES AVENTURIERS PURS ET DURS POURRONT ETRE DÉÇUS PAR LA RÉSOLUTION TROP SIMPLE DES ENIGMES. MAIS LES AUTRES ADORERONT.

87% GRAPHISMES

Full Motion Video, images de synthèses en 3D, séquences vidéo, dessins de Ségur : un cocktail détonant de couleurs. Malheureusement, la vidéo mélangée aux dessins de Segur n'est pas très heureux.

86% ANIMATION

Les déplacements à l'intérieur du navire reprennent ceux d'*Inca*. On passe d'un écran à l'autre assez facilement même sur un PC de base. Les mouvements digitalisés sont de bonne facture.

88% MUSIQUE

La bande sonore est de grande qualité. Elle change régulièrement de thème et colle parfaitement à l'ambiance.

88% BRUITAGES

Chaque action est ponctuée de bruitages caractéristiques. Ils sont très utiles à la résolution de certaines énigmes.

90% PRISE EN MAIN

Grâce à son interface intelligente, le joueur est tout de suite plongé dans l'aventure. Les scènes intermédiaires de dialogues sont instructives.

91% JOUABILITE

La souris est l'arme parfaite pour progresser. Doublé d'un système d'icones, l'interface est très conviviale. C'est l'un des atouts des jeux Coktel.

60% DUREE DE VIE

Les vrais pros de l'aventure vont terminer le jeu très rapidement. Hormis deux ou trois passages délicats, une petite journée est largement suffisante.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	C

TOP JEUX VIDÉO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 9h50 et tous les jours sur

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

FUN Radio



CONSOLE

MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
TAZMANIA	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SEGA MASTER SYSTEM	
CHUCK ROCK	VIRGIN
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
THE SIMPSONS	SEGA
LYNX	
BATMAN THE RETURN	ATARI
TOKI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI
GAMEGEAR	
SENNA GRAND PRIX	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
OUTRUN EUROPA	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE
NES	
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
MEGAMAN 2	CAPCOM
MARIO & YOSHI	NINTENDO
GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
BATMAN	SUNSOFT
GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
DUCK TALES	CAPCOM
SUPER NINTENDO	
SUPER MARIO KART	NINTENDO
LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
STREET FIGHTER 2	CAPCOM
F-ZERO	NINTENDO

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC

TILT MICROLOISIRS

CONSOLES

France 3

FUN Radio

EYE OF THE BEHOLDER III

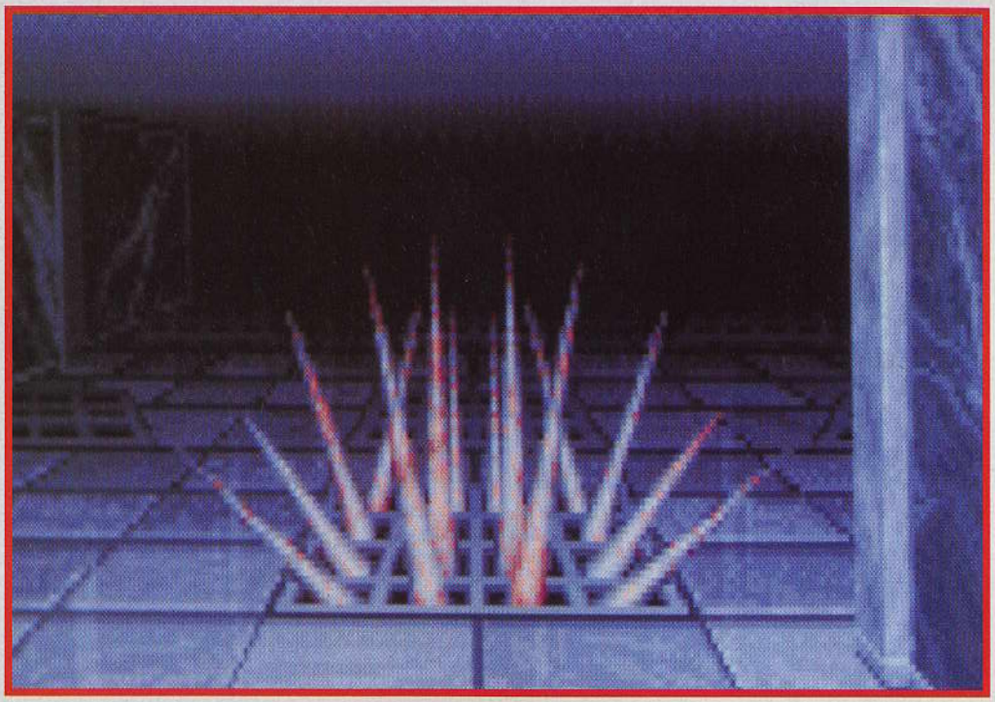
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

PC

Rarement jeu aura été attendu avec autant d'impatience par notre rédaction qu'*Eye of the Beholder III. Eye II* était un véritable petit bijou de jeu de rôle, et nous fondions beaucoup d'espoirs sur le troisième et dernier épisode de la série. La déception n'en a été que plus rude...





Voici une des rares nouveautés que l'on peut trouver dans le jeu. Ce piège est certes joli, mais pourquoi en avoir tapissé tout une partie du donjon ? De peur qu'on passe à côté sans le voir ?

***Assault on Myth Drannor* est la suite directe de *The Legend of Darkmoon*, qui avait enchanté nos *PC*, il y a quelques mois.** Encore une fois, vous allez devoir vous mesurer aux forces du Mal, pour récupérer un artefact, un objet divin très puissant.

Alors que vous êtes en train de conter vos exploits dans une taverne, un homme en robe se présente à vous et vous demande d'aller combattre une liche qui règne sur Myth Drannor, une ville en ruine. Sans attendre votre réponse, il vous téléporte dans une forêt proche de votre destination. Le jeu commence donc dans cette immense clairière, qui est en fait un ancien cimetière. Première étape : un mausolée qui vous permettra de découvrir un peu le jeu (pour ceux qui ne connaissent pas les précédents épisodes). Suivront une forêt enchantée, la ville de Myth Drannor, sa guilde des magiciens et, enfin, un temple du Bien, envahi par le Mal.

L'interface reprend exactement celle de *Eye II*, le seul petit «plus» étant la touche <All Attack> qui permet de faire frapper tous vos personnages en même temps. Les graphismes sont un peu moins bons que ceux du deuxième épisode, les bruitages sont quasiment identiques et il n'y a toujours pas de musique pendant le jeu. Ce qui frappe d'abord quand on débute, c'est le nombre faramineux de monstres qui hantent les différents lieux du jeu. Au total, ce sont plusieurs milliers de fantômes, trolls et autres chimères que vous devrez éliminer. Une manière bien artificielle d'allonger le jeu. Il est possible de récupérer les personnages de *Legend of Dakmoon* (les miens ont fait tous les épisodes !), mais vous pouvez aussi en créer de nouveaux (des portraits inédits sont disponibles). D'autres personnages viendront se joindre à votre équipe pendant l'aventure.

La surface du jeu est nettement plus grande que celle des précédentes aventures, mais elle est pour une grande part emplie de... vide. Le scénario est assez linéaire et, surtout, il se limite, la plupart du temps, à des combats/trésors, combats/trésors, combats/trésors...



L'intro est bien loin de valoir celle d'Eye II. Vos quatre héros (vous ne pouvez récupérer que quatre des six personnages de Eye II) fêtent comme il se doit leur victoire sur le dragon Darkmoon, quand un étrange individu arrive et d'un coup de baguette magique les transporte dans un étrange cimetière.





La forêt. Elle est composée de plusieurs parties, et vous devrez successivement vous ouvrir le chemin à la hache et à la torche. Là encore, des myriades de monstres vous attendent,. La partie réflexion va être réduite à sa plus simple expression.

AVIS

NON !

JEAN-LOUP

Inutile de tourner autour du pot : jamais, dans ma carrière de joueur (et a fortiori de testeur), je n'avais été autant déçu par un jeu. Après un superbe Eye of the Beholder II, *j'attendais un* Eye III *fabuleux, géant, magnifique... L'abandon du projet par Westwood était certes gênant, mais les créatifs de SSI ont déjà montré qu'ils étaient capables de grandes choses. Quelle déception !* Eye III *est moins beau que le deuxième volet, il est court (malgré son étendue), lassant (ce ne sont que des suites de combat)... bref, il est franchement raté.*

En arrivant devant la liche, j'ai pensé «Ce n'est pas possible, le jeu ne peut pas être déjà fini...» Heureusement, il y avait une suite : le temple. En fait, c'est quand on l'atteint que l'on a l'impression que le jeu commence. Le reste n'est qu'une introduction un peu longuette. Le problème, c'est que ce temple est court, très court. Et en arrivant devant le grand méchant, on peut se dire «Bon, ils nous ont déjà fait le coup, mais le jeu continue après...» Eh bien, non ! J'arrête là, mais j'aurais encore bien des choses à reprocher à ce jeu. Une conseil : achetez-vous plutôt The Legacy... *ça c'est du jeu de rôle!*

Jean-Loup Jovanovic

2 MINUTES DE JEU

LES PREMIERS PAS...



Ce cimetière est bien mal famé. Une armada de fantômes s'y promènent nonchalamment. Votre nain (si vous en avez un, sinon un autre personnage) vous signale que certains arbres peuvent être hachés menu. Laissez-les pour l'instant, vous devez d'abord visiter le mausolée.



Les seules présences humaines dans cette étendue désertique (drôle de cimetière...), ce sont ces gardes qui vous arrêteront et vous accuseront d'être des voleurs. Après quelques échanges de civilités, ils vous laisseront passer, en vous conseillant la prudence...



Si, comme moi, vous avez la manie de suivre un mur, vous aurez quelque peine à atteindre ce fameux mausolée. Vous l'avez trouvé ? Prenez le temps de mémoriser quelques sorts et d'équiper correctement vos personnages, faites une petite sauvegarde : les choses sérieuses commencent...

COMPARATIF
EYE OF THE BEHOLDER III ET SES FRERES

Eye of the Beholder, *qui fut le premier jeu à reprendre sur* **PC** *les idées géniales de* **FTL** *(***Dungeon Master***), était passionnant. Il utilisait les règles de* **AD&D** *et les associait à l'interface 3D et au (pseudo) temps réel. En revanche, il était facile à finir, il fallait moins d'une dizaine d'heures pour en voir la fin.* **Eye II,** *plus beau et plus grand, offrait aussi un scénario plus développé et, surtout, une ambiance très «jeu de rôle», distillée par petites touches.*



Eye III *n'a aucune de ces qualités. Si vous ne connaissez pas les deux premiers épisodes, ruez-vous dessus, c'est du tout bon. Si vous les connaissez et vous les avez aimés, vous ne pourrez qu'être déçu par ce troisième volet. Attendez plutôt le prochain jeu de Westwood (concepteur d'***Eye I et II***) :* **Lands of Lore.**







AVIS OUI MAIS... THOMAS

*Je vous laisse imaginer ma joie quand Doguy m'informa qu'***Eye of the Beholder III** *venait d'arriver à la rédaction. Je fonçais illico vers la capitale, faisant fi de l'heure tardive et des quarante kilomètres qui m'en séparaient. Hélas, ce jeu de rôle, qu'attendaient avec impatience bon nombre de joueurs endurcis m'a non seulement frustré, mais aussi laissé un goût amer de trahison. En effet,* **Eye III** *est loin d'être à la hauteur du précédent volet et il ne répond nullement aux espoirs des habitués de SSI. Tout d'abord, la durée de jeu est étonnamment limitée. Après avoir exploré une forêt et trois donjons, on se retrouve devant le grand méchant, qui rend l'âme au bout de trois coups d'épée. Les forcenés des jeux de rôle en viendront à bout en moins de quinze heures de jeu. Ajoutez à cela de nouveaux sorts que vous ne pourrez même pas lancer car vos mages ne prendront qu'un ou deux niveaux durant tout le jeu. D'un autre côté, les gros Bills s'en donneront à cœur joie car les monstres se génèrent à l'infini. Si vous aimez attendre plusieurs heures dans la même pièce et fracasser éternellement les mêmes créatures,* **EOB III** *est fait pour vous. Les aspects positifs du jeu restent les nouveaux monstres et les passages sous l'eau (comme dans* **The Dark Queen of Krynn** *et dans* **Black Crypt**). *Personnellement, je ne vous conseille pas son achat. Procurez-vous plutôt* **Wizardry VII** *ou* **Underworld II**.

Thomas Alexandre



La fin de la première partie de Myth Drannor : vous avez vaincu la liche mais, soudain, l'homme qui vous avait entraîné dans cette aventure apparaît et vole le précieux artefact. C'est reparti !

Après quelques errances, vous voilà enfin dans Myth Drannor. Là encore, vous devrez combattre une foultitude de monstres et récolter de quoi ouvrir un magasin d'objets magiques. Vous y rencontrerez aussi deux personnages, qui vous proposent de se joindre à vous.
Prenez les deux (en remerciant au passage le ranger elfe-tigre-garou),
ils vous apporteront un surcroît de sorts bien utiles...

TOP

- C'est la suite d'*Eye of the Beholder II*

FLOP

- C'est moins beau qu'*Eye II* !
- C'est moins rapide qu'*Eye II* !
- C'est moins long qu'*Eye II* !

VERSIONS PC

La version PC sera disponible en français au moment où vous lirez ces lignes. Une version Amiga est envisagée.

Editeur : SSI
Distributeur : Delphine Software
Conception : SSI

TESTE SUR

PC 486DX/33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro, souris.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 ou + (386 à 20 MHz conseillé). Mémoire requise : 1 Mo minimum (2 Mo pour avoir les bruitages digitalisés)
Mémoire libre : 590 Ko
Installation disque dur : obligatoire
Espace requis : environ 10 Mo
Carte sonore : Ad Lib, Sound Blaster (nécessaire pour les sons digitalisés), Roland
Contrôle : clavier, souris (conseillée).
Média : 4 disquettes 3" 1/2 HD et 1 disquette D
Jeu en français (testé en anglais).
Manuel en français (testé en anglais)
Protection par manuel

69%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪
ROLE ▪▪▪
REFLEXION ▪
SPORT
3D ▪▪

EYE OF THE BEHOLDER III

PC

***EYE OF THE BEHOLDER III* EST DECEVANT. MOINS BEAU QUE L'EPISODE PRECEDENT, IL S'ACHEVE AUSSI BEAUCOUP PLUS RAPIDEMENT.**

76% GRAPHISMES

Les personnages et monstres sont tout juste corrects, et les images intermédiaires sont nettement moins réussies que celles du deuxième épisode.

70% ANIMATION

Si, dans le jeu lui-même, il n'y a guère de différence par rapport à *Eye II*, aucun équivalent des superbes animations de début et de fin ne vient initier ou clôturer le jeu.

52% MUSIQUE

La plaquette publicitaire annonçait fièrement «six musiques originales». Hormis celles de début et de fin, la plus longue doit durer 15 secondes...

77% BRUITAGES

De nombreux sons digitalisés (glissements, chuintements, cris...) accompagnent les héros pendant leurs aventures.

82% PRISE EN MAIN

Aucune surprise, ce jeu repose sur des principes simples et standardisés.
La documentation est claire et détaillée.

89% JOUABILITE

La maniabilité à la souris est toujours aussi bonne, et l'ajout de la touche <All Attack> est une excellente idée.

35% DUREE DE VIE

Nous étions deux à tester ce jeu en même temps. Sa durée de vie ne dépasse pas les 20 heures, il m'en a fallu moins de 10 !
On est loin des 40 à 100 heures annoncées...

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	D

AMIGA

ABANDONED PLACES 2

INTERET 79% DU JEU

TESTE PAR PATRICK EYMARD

On pensait bien ne plus voir de jeux du Dungeon Master, mais c'était sans compter avec les programmeurs de ICE, qui viennent de sortir *Abandoned Places 2*. S'il n'est pas un super-hit, *Abandoned Places* n'en reste pas moins un bon jeu, doté d'une grande durée de vie et de graphismes sensiblement améliorés.



Hou là là ! ce moine ne me semble pas très sympathique, et quand on sait ce qu'il est en train de faire... Les habitants de Kalynthia peuvent trembler.



Ce château a pourtant l'air très agréable à vivre. Quel malheur va s'abattre sur ses occupants ?



Le livre de sorts ouvert représente un schéma de corridors de donjon. Cela signifierait-il que les forces du Mal tirent leurs pouvoirs des profondeurs de la terre ?

FLOP

- Toujours cette interface à la *Dungeon Master*... on s'en lasse
- La gestion de la souris souffre de quelques imprécisions

Quatre cents ans après la chute de son protégé, Bronagh, le prince du Mal, **Pendugmahle, veut à tout prix se venger.** La population de Kalynthia est en train de tomber sous sa coupe. Il est dit que ce n'est qu'en retrouvant la grande épée de Vie que de nouveaux héros pourront sauver le peuple menacé... A vous de trouver l'épée et de restaurer l'ordre dans le pays.

La quête s'annonce fort longue. Il vous faudra combattre des hordes de morts-vivants, à travers un monde gigantesque et 32 souterrains complexes et inexplorés.

Le joueur doit choisir 4 personnages parmi 25 guerriers ou mages. Trois classes de mages sont disponibles : les nécromants, les conjureurs et les magiciens du Cosmos, dotés de sorts complémentaires. Tous ces personnages pourront évoluer jusqu'au vingtième niveau et engranger de l'expérience soit en gagnant des combats, soit en trouvant certains objets.

Comme à l'habitude, l'ensemble se manie entièrement à la souris. Les graphismes, variés (décors, personnages, monstres...), bénéficient de surcroît d'animations ponctuelles lors des combats ou de l'incantation de sortilèges. Le joueur déplace avec beaucoup de rapidité son équipe dans les labyrinthes, même sur un *Amiga 500* de base.

Au final, *Abandoned Places 2* est nettement plus réussi que le premier du nom et offrira aux «Amigaistes-rôlistes» de longues heures de jeu.

AVIS

OUI !

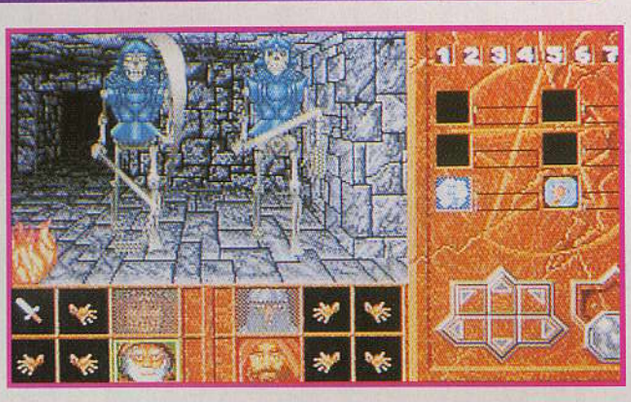
SPIRIT

J'avais terminé le volet numéro un de ce jeu et j'y avais pris beaucoup de plaisir. C'est donc avec beaucoup d'impatience que j'attendais la suite. Eh bien, je ne suis pas déçu ! Je me retrouve devant un jeu plus performant techniquement, plus difficile, plus grand... Bref, tout ce qu'il faut pour me combler. Je m'y suis donc mis tout de suite, et la première chose qui m'a frappé, c'est l'amélioration des graphismes. Ils sont vraiment magnifiques ; on sent qu'il ne s'agit plus d'un coup d'essai, mais du travail d'une équipe de graphistes de haut vol, voir les détails qui figurent sur les murs des donjons. Quant au scénario, il n'a pas pris une ride, et, pour être classique, il n'en est pas moins attrayant. De nombreuses heures de jeu vous attendent. En somme, je ne peux que vous conseiller de l'essayer ; l'équipe de ICE a fait du bon travail. Enfin un jeu de rôle installable sur le disque dur (pas encore assez répandu dans le monde Amiga) et comparable aux super-productions PC (toutes proportions gardées) !

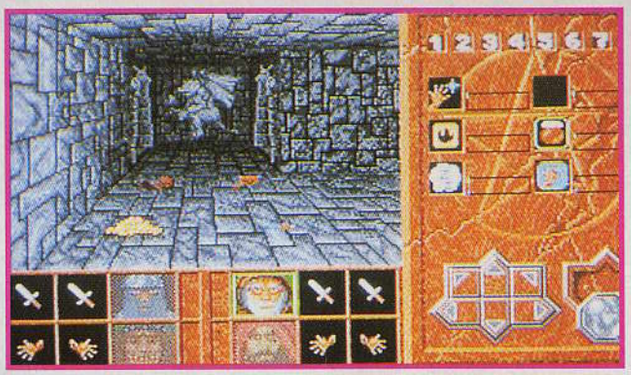
Spirit

TOP

- Graphismes et animations sont superbes et confèrent au jeu une touche particulière
- L'ambiance sonore est omniprésente et rend bien l'ambiance glauque des souterrains
- Le scénario est très cool, je ne me lasse pas de jouer à l'avatar
- En matière de durée de vie du jeu, on peut vraiment parler d'investissement...



Les attaques des monstres sont toujours animées. Ces squelettes n'ont pas l'air sympathiques, et, croyez-moi, ce n'est pas la peine d'essayer de les endormir...



Tiens tiens... qu'est-ce que c'est que ça ? De l'or ! Par Zeus, je suis enfin récompensé de mes efforts ! Mais, que se passe-t-il ? Mes forces m'abandonnent, mes pouvoirs s'éteignent !

VERSION

AMIGA

Abandoned Places 2 est disponible sur *Amiga* (1 Mo). Pas d'autre version en vue.

EDITEUR/DISTRIBUTEUR: ICE
SCÉNARIO : SANDOR HADAS
CODE : FRANCIS STAENGLER, STEVE FABIAN
GRAPHISMES : JENO KLIMITS, ISTVAN KARPATI
MUSIQUE : TIM BARTLETT

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire et deux lecteurs de disquettes

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles (sauf sur notre A1200)
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : souris et clavier
Média : 5 disquettes 3"1/2 DD
Installation sur disque dur possible
Jeu en anglais
Manuel en français (testé en anglais)
Protection par manuel

COMPARATIF : ABANDONED PLACES 2 VS MIGHT AND MAGIC 3

Ces deux jeux peuvent être comparés car, sur **Amiga**, *ils prennent à peu près autant de disquettes... Plus sérieusement, ils disposent tous deux de phases d'exploration en extérieur et en sous-sol et d'une durée de vie hors du commun. Graphiquement, ces jeux se tiennent ; ils sont dotés de magnifiques créations originales et d'animations fouillées. Au niveau technique, on peut dire que AP2 est supérieur, et de loin, à MM3. En effet, le jeu est bien plus rapide et nécessite moins de chargements (disquettes ou disque dur). Je donnerais cependant un léger avantage à MM3, car l'étendue de ses possibilités et la richesse de son scénario jouent en sa faveur. Si vous êtes patient et si vous aimez le bruit de votre lecteur de disquettes, achetez MM3. Sinon, AP2 reste un très bon choix.*

MAIS QUE FONT LES PROGRAMMEURS ?

***Depuis* Underworld, *les jeux de rôle sur* PC *se multiplient à la vitesse grand V. Tous peuvent être installés sur le disque dur et requièrent de nombreuses journées d'exploration avant d'en voir le bout. A côté, l'Amiga fait figure de parent pauvre. Avec cette machine, seulement un jeu de rôle sur trois (ou quatre) est installable sur le disque dur, les meilleures superproductions (Origin, par exemple) ne sont plus traduites sur* Amiga. *A part* Legend of Valour, *aucun ne bénéficie du déplacement style* Underworld. *Bref, on a du retard. Il faut dire aussi que Commodore tarde à mettre un disque dur en standard sur ses* Amiga. *Espérons que, avec l'arrivée de la nouvelle coqueluche (A1200), dotée de ses 256 couleurs (enfin !), les petits «Amigaistes» ne seront plus oubliés. Autrement, on peut craindre que tous les amateurs de JDR ne se tournent définitivement vers les* PC.

AVIS — PATRICK

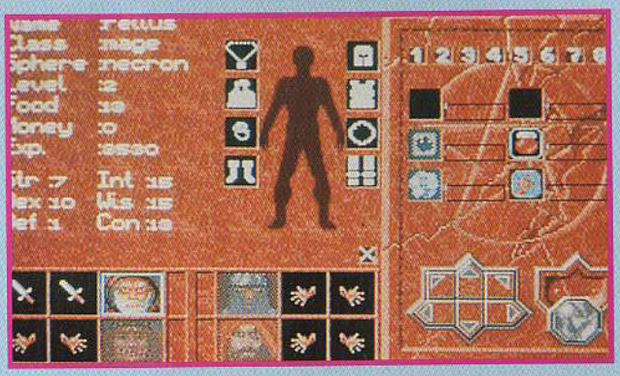
OUI MAIS...

Bon, c'est vrai que ce jeu est techniquement très bon, même sur un Amiga 500 de base. Le jeu est rapide, les graphismes (on ne le dira jamais assez) sont excellents; les sons ne sont pas en reste et restituent très bien l'ambiance du jeu. Il est vrai aussi que la durée de vie est très grande, je ne suis pas encore arrivé au bout. L'installation sur disque dur étant possible, il n'y a pas beaucoup de défauts. On peut cependant mettre en cause la gestion de la souris, qui manque parfois de précision. De même, on peut aussi critiquer l'interface en général, en relevant qu'on est allé beaucoup plus loin depuis Underworld sur compatibles PC (et bientôt Ambermoon sur Amiga). Toujours à propos de l'interface, on peut regretter de ne pas pouvoir balancer ses objets sur les monstres. Mais ce que je déplore surtout, c'est que le jeu ait obstinément refusé de démarrer sur mon Amiga 1200 (j'ai tout essayé, en vain). Affligeant...

Patrick Eymard

CHOISISSEZ BIEN VOS PERSONNAGES

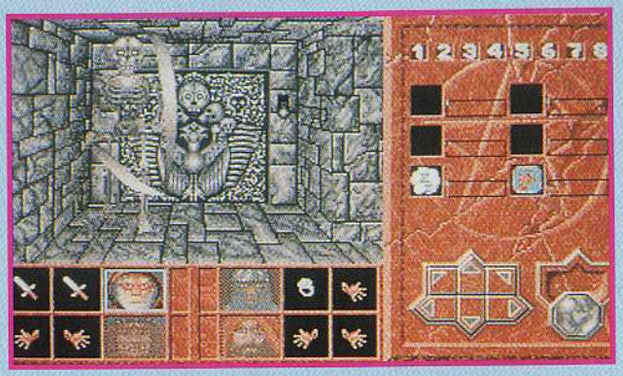
Vous avez une équipe prête au début. Elle se compose de deux guerriers et de deux magiciens. Rien que de très classique.





A vous de décider si vous gardez cette équipe de base ou si vous choisissez d'autres personnages. N'oubliez pas : il y a TROIS classes de magiciens.

Ça y est ! votre équipe est prête à entrer dans le niveau 1 du jeu, dont le plan est fourni dans la documentation. Remarquez que vous aurez bien besoin d'un peu d'aide.



79%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE ■■■
REFLEXION
SPORT
3D ■■

ABANDONED PLACES 2

A AMIGA

CE JEU RICHE ET INTERESSANT, MERITE D'ETRE ACHETE SI VOUS ETES UN FAN DE JEUX DE ROLE. IL VOUS SERA ALORS DIFFICILE DE VOUS EN ARRACHER.

89% GRAPHISMES

Magnifiques, variés et fins. Quand on se déplace dans les donjons, on peut se repérer aux motifs divers qu'il y a sur les murs et qui sont superbes.

82% ANIMATION

Le jeu est relativement rapide. Le joueur n'attend pas entre deux ordres de déplacement. On trouve aussi des animations pour les monstres, assez amusantes d'ailleurs.

60% MUSIQUE

Bof ! à mon goût, la musique est moyenne. Je n'ai pas trouvé qu'elle apportait vraiment quelque chose au jeu.

84% BRUITAGES

En revanche, les bruitages sont très réussis. Ils apportent vraiment un plus au plaisir du joueur.

80% PRISE EN MAIN

On est tout de suite dans le jeu. A peine avez-vous le temps de découvrir l'interface utilisateur et de vous promener un peu que déjà des squelettes vous assaillent.

75% JOUABILITE

Le maniement est classique. Des flèches pour bouger, des cases pour les objets, une vue en 3D classique. Bref, le joueur y est comme chez lui.

85% DUREE DE VIE

Grand, ce jeu est grand... Il faut parcourir de nombreux donjons avant d'approcher de la solution. Même les joueurs avertis devront être patients.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	C

N°8 MAI 1993 33,00 F 10FS 220 BS

PC JEUX review

DOSSIER SPECIAL **FLIGHT SIMULATOR 4**

DOGFIGHT

Les meilleurs combats aériens du monde

BETRAYAL AT KRONDOR

Perfection des graphismes
Puissance du jeu de rôle



REVIEWS
SPACE QUES
Le défi le
jamais

La disquette manque ? N'hésitez pas à la demander à votre libraire

Ce numéro est vendu avec une DISQUETTE 3" 1/2

PROCHAIN NUMERO EN KIOSQUES A PARTIR DU 3 JUIN

WORLDS OF LEGEND
SON OF THE EMPIRE

INTERET 85% DU JEU

TESTE PAR JACQUES HARBONN

PC

Avec un jeu de rôle qui tient sur une seule disquette HD, on pouvait s'attendre au pire. A tort ! Cette suite de *Legend* est encore plus passionnante que la première partie, et réserve au joueur de très longues heures de plaisir. Le meilleur rapport « qualité/place » !

***Son of the Empire*, qui fait suite à *Legend*, est en fait le premier volet d'une nouvelle série.** Alors que vous fêtiez dignement votre victoire, vous recevez la visite impromptue d'un messager de l'Empire de la Lune. Votre père a été assassiné et vous devez rentrer de toute urgence pour venger sa mort. Votre équipe de quatre aventuriers pourra provenir de *Legend* ou être créée avec les mêmes mécanismes : utilisation de l'influence des quatre éléments pour modifier au mieux les caractéristiques de base de chaque personnage.

Le jeu s'articule autour de trois pôles. Le premier est le plus important : l'exploration des donjons, qui constitue la pièce maîtresse du jeu. Puis vient le déplacement sur la carte 2D pour vous rendre d'un endroit à l'autre et enfin, la visite des villes et de différents lieux pour compléter votre équipement ou améliorer vos capacités. Les donjons sont représentés en 3D isométrique. Pour progresser, il vous faudra trouver des clés, actionner des interrupteurs, utiliser des téléporteurs... Les combats ont une grande importance. Ils se déroulent en temps réel et sont facilités par diverses options : gestion directe de l'équipe par le programme, fuite vers un lieu plus sûr, etc. La magie, basée sur des ingrédients et des symboles à combiner, joue également un grand rôle. Quant aux points d'expérience, il faudra vous entraîner chez les moines fous pour les convertir en un acquis plus efficace.



Certains problèmes demandent une coordination parfaite des quatre personnages. Ici, il faut utiliser la plaque de téléportation, accéder aux trois piliers simultanément et trouver la configuration adéquate des leviers pour ouvrir enfin la porte latérale.

AVIS

OUI !

JACQUES

J'avais beaucoup apprécié le précédent épisode, un peu passé inaperçu malheureusement. Cette suite ne risque pas de dépayser le joueur, l'interface étant restée quasiment identique (même l'image de présentation a été conservée !). Mais le scénario en revanche a bénéficié de quelques améliorations. Tout d'abord, les énigmes à résoudre sont encore plus intéressantes et toujours basées sur la logique. Plus encore que dans le premier épisode, la coopération des quatre aventuriers est capitale, certains obstacles ne pouvant être franchis que si tous participent à l'action de manière coordonnée. Ensuite, le passage des niveaux est beaucoup moins automatique, puisqu'il faut affronter les dangers de la lande et des troupes ennemies pour se rendre au monastère. La traversée de cette lande ne doit d'ailleurs pas se faire au hasard, mais en observant avec attention les mouvements des troupes. Le jeu est difficile, mais les sauvegardes multiples et les salles de régénération vous éviteront de trop galérer.

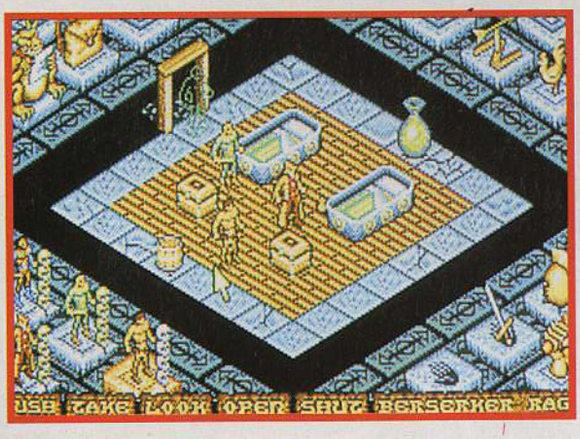
Jacques Harbonn

AVIS

OUI !

SPIRIT

Je ne connaissais pas Legend et j'avoue que j'étais un peu soupçonneux devant la disquette unique. J'avais tort ! Si les images de l'introduction n'ont vraiment rien d'extraordinaire, le jeu en revanche est beaucoup plus riche graphiquement. Le décor 3D isométrique s'orne de nombreux détails qui enrichissent l'atmosphère. Les combats en temps réel sont très bien gérés : le programme s'occupe correctement des personnages (combats à l'arme uniquement) et vous pouvez simultanément effectuer d'autres actions : déplacement, lancement de sorts, utilisation d'un objet, etc. Le système utilisé pour la magie est génial. Vous apprenez des symboles, correspondant à un certain effet (action locale, à distance, circulaire, soin, feu...), chacun utilisant un ingrédient spécifique. Ensuite vous préparez librement le sort que vous voulez, en combinant les symboles à votre guise, sans autre limitation que les ingrédients à votre disposition. Rien ne vous empêche donc de faire des sorts originaux, qui peuvent se révéler utiles dans certaines circonstances. Un bon jeu, qui plaira aux amateurs de jeux de rôle en intérieur. **Spirit**



Ne vous limitez pas aux objets visibles sur le sol. Il faut fouiller tiroir et armoire, mais aussi lit, poterie, etc.

TOP

- Le jeu tourne parfaitement, même sur une très petite configuration
- Les énigmes sont intéressantes et logiques
- La réalisation est d'un bon niveau

FLOP

- Pas de réelle nouveauté par rapport à l'épisode précédent
- Certains passages sont trop durs, obligeant à sauvegarder à chaque « pas »

VERSIONS

PC

Worlds of Legend est disponible aussi sur Amiga, les deux versions étant identiques.

Editeur : Mindscape
Distributeur : Mindscape
Realisation : Mindscape

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, VGA 1 Mo, carte Soundblaster Pro 2, disque dur.

MATERIEL NECESSAIRE

PC tout modèle (même un 8088 !)
Mémoire requise : 640 Ko (500 Ko libres)
Modes graphiques : CGA, EGA, Tandy, VGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster, Roland
Contrôle : souris (conseillée), clavier
Média : une disquette 3"1/2 HD
Installation disque dur : facultative
Espace requis : 1,2 Mo
Jeu en anglais
Manuel prévu en français
Protection : (version bêta)

85 %

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪
ROLE ▪▪▪
REFLEXION ▪
SPORT
3D ▪▪

WORLDS OF LEGEND

PC

UN JEU DE ROLE CLASSIQUE, MAIS PASSIONNANT, MELANT COMBATS, MAGIE, EXPLORATION ET LOGIQUE SUR FOND DE 3D ISOMÉTRIQUE.

81 % GRAPHISMES

Les décors 3D isométrique sont bien travaillés, avec une assez grande richesse de détails. Les écrans bitmap dans les villes ont une «ambiance» adaptée.

70 % ANIMATION

Ce n'est pas *Prince of Persia*, mais tout est animé : personnages, monstres, porte, fontaine, levier, etc.

70 % MUSIQUE

Les musiques sont mélodieuses et assez variées (huit partitions différentes en tout)

65 % BRUITAGES

Les actions principales (combats, sorts, etc.) sont sonorisées, mais les bruitages restent simples.

83 % PRISE EN MAIN

La gestion se fait entièrement à la souris et des icônes explicites facilitent la mise en route. La fabrication des sorts est un peu moins lumineuse.

88 % JOUABILITE

La gestion des déplacements est sans défaut et le double contrôle simultané programme/joueur ne pose aucun problème.

86 % DUREE DE VIE

Vous en aurez pour votre argent, car il faut bien compter cinquante heures de jeu et plus.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

PC

FREDDY PHARKAS

INTERET 86% DU JEU

FRONTIER PHARMACIST

TESTE PAR THOMAS ALEXANDRE

Avec *Freddy Pharkas*, préparez-vous à entrer dans le monde sauvage du Far West. Un scénario captivant, des énigmes dignes des pros du genre, des clins d'œil en série, des gags en cascade... Une fois de plus, Sierra signe une réalisation parfaite. En 1848, les chercheurs d'or s'étaient rués vers les montagnes du Colorado. En 1993, on risque de voir les amateurs de jeux d'aventures se jeter de la même manière sur les boîtes de *Freddy Pharkas*.



C'est dans l'épicerie que se trouve le narrateur de vos aventures. Le moment venu, il vous fournira une formule fort intéressante pour vos futures péripéties. N'hésitez pas à discuter avec chaque habitant.

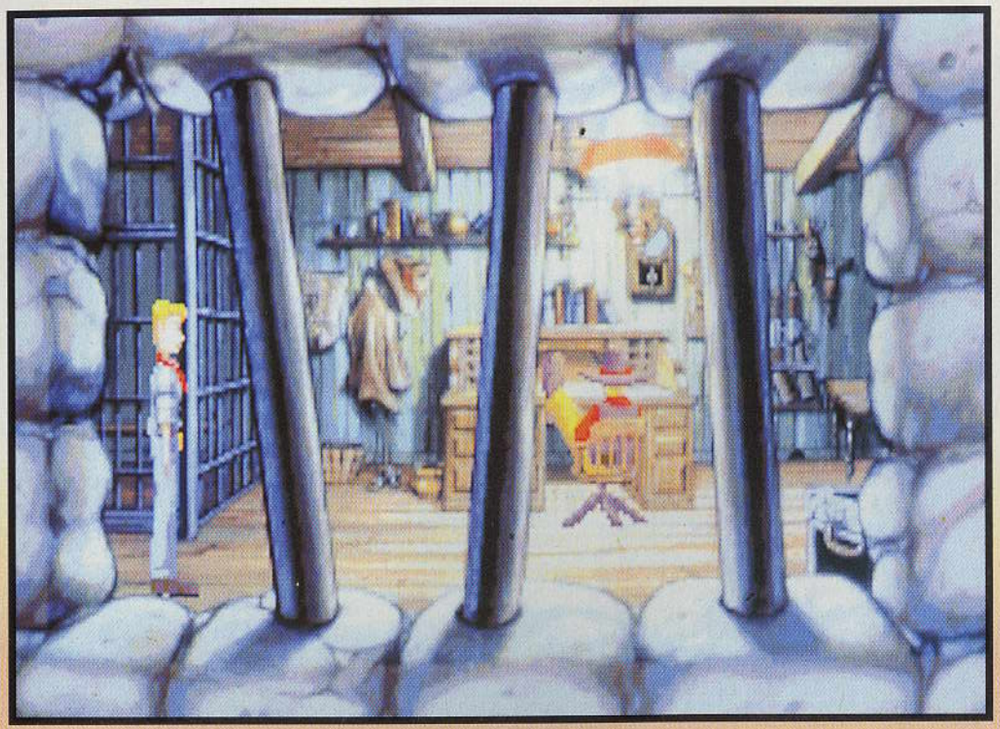
AVIS OUI ! THOMAS

La plupart du temps, on est un peu déçu par la fin d'un jeu d'aventures. Eh bien, Freddy Pharkas *ne m'a nullement laissé cette impression. Après m'être régalé une bonne vingtaine d'heures, je dois avouer que j'ai été totalement émerveillé par la fin à rebondissements. Globalement, je ne peux que vous recommander d'acheter ce jeu. De l'entraîneuse plantureuse au toubib imbibé de whisky, en passant par le joueur de poker tricheur et la belle institutrice, les habitants de la ville sont tous très attachants... Les énigmes offrent un vrai challenge et vous ne risquez pas de les résoudre en quelques minutes. Néanmoins, avec de l'observation, de la logique, et quelquefois un peu de chance, vous en viendrez à bout avec un immense plaisir. A l'instar des derniers jeux Sierra, les décors et les bruitages sont superbes et ne décevront pas les amateurs. Quant aux références (*Lemmings, Bonanza, Zorro...*), jeux de mots et multiples gags, ils en dérideront plus d'un.*

Thomas Alexandre



Le barbier fait aussi office de dentiste. Indéniablement, il est beaucoup plus en avance sur son temps dans l'art de couper les cheveux que dans celui de soigner une dent.



Le shérif est un personnage pour le moins mystérieux. Bien qu'il ne vous soit pas très sympathique, vous devrez vous attirer ses faveurs. Ainsi, vous redeviendrez le porte-flingues que vous étiez.

Même si vous n'éprouvez pas la tendre nostalgie du véritable amateur pour les westerns, jouez à *Freddy Pharkas*. Vous en parlerez à vos amis comme on aime raconter un bon film. L'histoire commence en 1888, alors que notre héros coule des jours tranquilles dans la petite ville de Coarsegold. Pharmacien de son état, il survit tant bien que mal dans cette bourgade vouée à devenir une ville fantôme. Qui pourrait se douter que ce blondinet à l'allure de dandy était naguère un pistolero réputé ? Il y a quelques années, il a raccroché ses deux six-coups et, depuis, il se complaît à manier les éprouvettes pour soulager les maux de ses concitoyens.

Jusqu'au jour où de sombres événements viennent troubler la paix de Coarsegold. Mais pourquoi donc le shérif, en collaboration avec le banquier, fait-il tout son possible pour fermer les commerces et chasser leurs propriétaires ? Pour éclaircir le mystère, Freddy Pharkas va recoiffer son vieux Stetson et ressortir ses flingues poussiéreux.

Les bons, les brutes et les puants. Comme dans tous les jeux Sierra, vous devrez visiter de nombreux endroits et résoudre une série d'énigmes avant de connaître le fin mot de l'histoire. Ainsi, vous devrez faire preuve de vos talents de pharmacien, éviter de mourir asphyxié par les flatulences de chevaux malades, détourner un troupeau d'escargots baveux, venir à bout d'une diarrhée générale, éteindre un incendie et vous transformer en justicier masqué pour affronter des bandes de hors-la-loi. Ce ne sera pas une partie de plaisir et les vautours tournoient dans le ciel. Arriverez-vous à démasquer la mystérieuse personne qui se cache derrière ce sinistre complot ?

AVIS OUI ! REBS

C'est toujours un grand plaisir de découvrir un nouveau jeu d'aventures Sierra. Avec ce premier épisode d'une nouvelle saga à venir, Al Lowe frappe très fort. Je me suis amusé comme un petit fou en me glissant dans la peau de Freddy Pharkas. Bien que linéaire, l'aventure est vraiment passionnante. Le scénario est totalement loufoque et les énigmes, sans être insolubles, demandent tout de même un certain temps de réflexion. Les fanatiques du genre ne seront nullement déçus mais surpris par l'interactivité des objets. Tout cela fait de Freddy Pharkas, un excellent jeu dont on entendra certainement beaucoup parler. J'avoue même le préférer à des monuments comme King's Quest VI ou Space Quest V. Sierra devrait sortir le jeu en français, ce qui le rendra accessible à un très large public.

Si vous aimez les jeux d'aventures, ne passez pas à côté de Freddy Pharkas. Un must !

Rebs

2 MINUTES DE JEU



LE CHEVAL SOUFFLERA TROIS FOIS

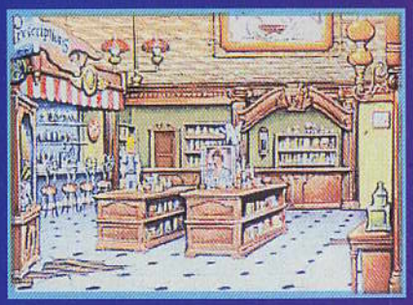
Lorsque vous aurez réussi à confectionner un masque, vous pourrez récupérer un échantillon du méthane libéré par les flatulences de ces chevaux. Un sac à papier serait idéal pour transporter ces gaz.



Vos petits mélanges donnent un médicament au nom imprononçable. C'est beau la science ! Vous venez de sauver Coarsegold. Ah, la vie est dure dans l'Ouest sauvage.



A l'aide de votre notice, vous analysez la maladie qui perturbe les destriers. Il ne vous reste plus qu'à fabriquer l'antidote. Après cela, l'air de la ville redeviendra respirable.



Vite, vous vous précipitez dans votre chère pharmacie. Direction l'arrière-boutique où se trouve votre officine. Attention de ne pas percer le sac en chemin.

FLOP

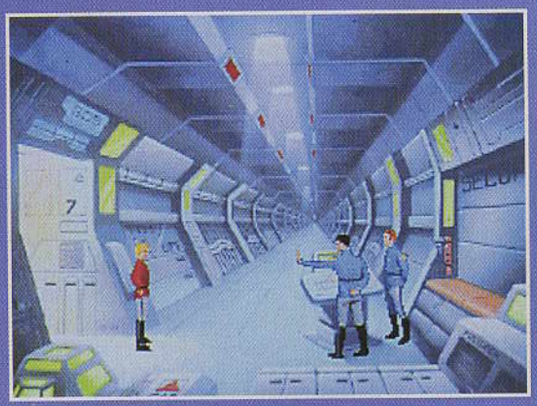
- La durée de vie est malheureusement trop courte (20 heures) pour les experts
- Dans certains passages, vous mourez si vous n'agissez pas comme il convient. Heureusement, il y a la sauvegarde

TOP

- La beauté des graphismes, de plus en plus esthétiques chez Sierra.
- La qualité de la musique, belle et entraînante, et les bruitages surprenants
- L'humour toujours présent et l'avalanche de références cinématographiques du début à la fin
- La complexité des énigmes qui feront travailler vos neurones mais que vous résoudrez avec beaucoup de plaisir

COMPARATIF

LE FAR WEST OU L'ESPACE ?



Le label Sierra est un gage d'humour. Les deux jeux d'aventures Space Quest V *et* Freddy Pharkas *le prouvent. Ils sont bourrés de gags en série, de situations tordues et de références cinématographiques. On trouve dans* Space Quest V *des allusions à* Star Trek, Star Wars, E.T, Prédator... *Et les auteurs de* Freddy Pharkas *s'en sont donné à cœur joie, ils ont caricaturé* Lemmings, Laura Bow II, King's Quest V, Billy the Kid, Larry Laffer *lui-même... Très nombreuses dans* Space Quest V, *les notes d'humour sont devenues légion dans* Freddy Pharkas. *Ici, ça n'est plus «L'homme aux colts d'or» mais «L'homme aux oreilles d'argent» et je ne vous dévoilerai pas le reste... Il faut préciser aussi que* Freddy Pharkas *n'a rien à voir avec* Leisure Suit Larry, *bien que le concepteur soit le même. Moi qui n'arrive pas à accrocher à la série des* Larry, *je me suis régalé avec* Freddy.

VERSION PC

A ce jour, aucune autre version n'est prévue.

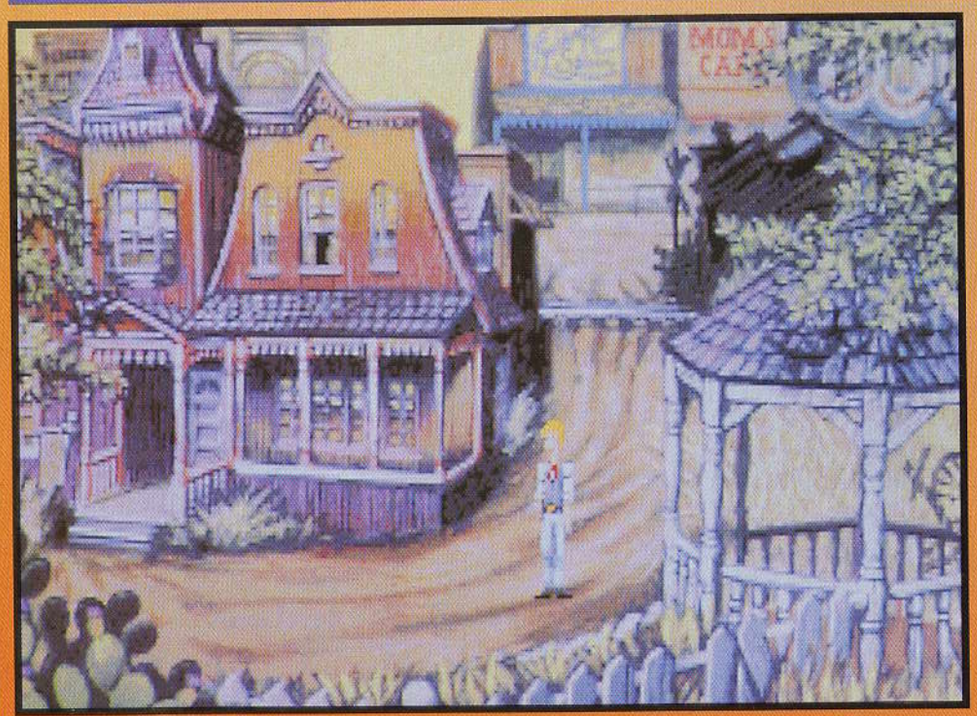
Editeur : Sierra On-Line
Distributeur : Ubi Soft
Conception : Al Lowe, Josh Mandel
Programmation : Steve Conrad, Cynthia L. Swafford, William R. Shockley, Carlos Escobar, Doug Oldfield
Graphismes et animation : Bob Gleason, Ruben Huante, Phy «No Relation» Williams, Karin A. Young
Bande-son : Aubrey Hodges, Rick Spurgeon

TESTE SUR

PC 386DX à 33 MHz avec Soundblaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 à 16 MHz minimum
Mémoire requise : 640 Ko
Modes graphiques : EGA/VGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster, Pro Audio Spectrum/ Pro 16, MS Sound System, Sound SRC, MT-32 et compatibles, Gen Midi
Contrôles : clavier, souris (conseillée)
Média : 6 disquettes 3"1/2 HD
Installation sur disque dur: obligatoire (8 minutes environ)
Espace requis : 10 Mo environ
Jeu testé en anglais - prévu en français
Manuel en anglais - prévu en français
Protection par manuel



Une énigme de fin du jeu se résoudra de cet endroit. Après avoir déposé un certain objet à un certain endroit, vous devrez utiliser un certain outil de travail dans un endroit bien précis de ce jardin. C'est simple, non ?

Regardez-moi un peu ce tricheur. Dès que vous l'aurez démasqué, un duel à mort s'ensuivra. Il n'est pas toujours bon pour une balle d'aller droit au but. L'option «Rewind» vous aidera à trouver la bonne trajectoire.



FREDDY PHARKAS



Vous voilà dans de beaux draps. A ce stade de l'aventure, vous connaîtrez l'horrible personnage qui cherche à se débarrasser des habitants de Coarsegold. Son nom est... (vous le saurez en temps utile!)



La banque de Bob abrite un coffre-fort inviolable. Une petite clé vous y donnera accès. Creusez-vous la tête et vous pourrez reprendre possession de vos colts délaissés dans cette forteresse plusieurs années auparavant.

Admirez un peu ce paysage idyllique. Si les toilettes cachent quelques surprises, ce réservoir d'eau vous donnera du fil à retordre. Cherchez bien et vous soignerez toute la population de Coarsegold d'une terrible diarrhée qui restera dans les annales de la ville...



86%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪▪▪
ROLE
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D

FREDDY PHARKAS

PC

UN DES MEILLEURS JEUX D'AVENTURES SIERRA. UN SUPERBE HOMMAGE RENDU AUX WESTERNS. TOUS LES NOSTALGIQUES Y TROUVERONT LEUR COMPTE. ACHETEZ-LE !

91% GRAPHISMES

Des décors hollywoodiens au service d'une superproduction signée Sierra. Les visages des divers personnages sont de plus en plus beaux.

65% ANIMATION

Pour la première fois dans un jeu Sierra, les animations ont été réalisées à la main. Chaque personnage a été dessiné dans différentes positions, comme pour un vrai dessin animé.

85% MUSIQUE

Plusieurs morceaux renforcent l'illusion de fouler la terre des pionniers de l'Ouest américain.

75% BRUITAGES

Des bruitages qui ne manquent pas d'originalité. Vous aurez droit aux «Yaoooh» poussés par les cow-boys, à des bruits de flatulence, à des hurlements de douleur...

85% PRISE EN MAIN

La boîte de jeu est superbement illustrée. La lecture de la notice s'impose si vous voulez verser vos premières larmes... de rire.

90% JOUABILITE

Une interface toujours aussi agréable à utiliser. Un nombre de sauvegardes illimité.

65% DUREE DE VIE

Les purs et durs le finiront en une vingtaine d'heures. Les novices risquent de plancher dessus quelques bonnes semaines.

Difficulté	Joueur	Prix
Moyen	1	D

INTERET DU JEU 91%

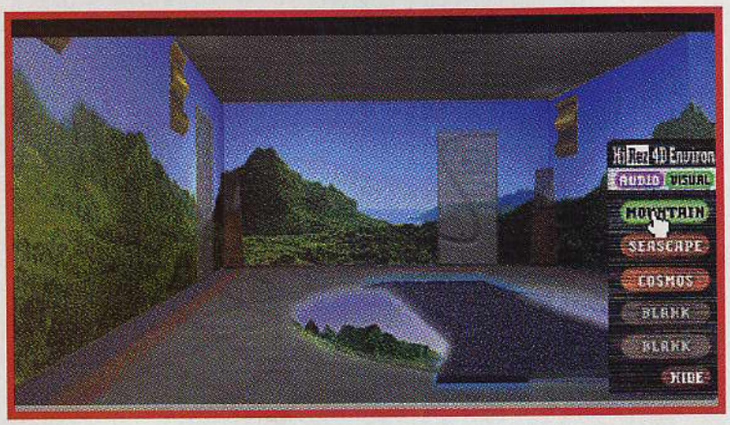
THE JOURNEYMAN PROJECT

MAC CD-ROM

TESTE PAR JEROME DACODACK

Après *Spaceship Warlock*, le *Macintosh* s'offre un nouveau chef-d'œuvre avec ce CD-ROM. Très bon scénario futuriste, avec des graphiques superbes et une musique accrochante, *The Journeyman Project* vous fera voyager dans le temps. Dommage que la profusion de données entraîne une certaine lenteur. Come on, let's go to the future...





Sympa le décor ! C'est votre salon de détente, il suffit de s'asseoir sur l'un des fauteuils et aussitôt apparaît un tableau de commande. Vous pouvez ainsi vous projeter à la montagne, à la mer ou dans l'espace. Il est possible également d'écouter de la musique. Cool ! On se croirait dans la scène finale du film Soleil vert.

Nous sommes en 2318. La Terre est enfin en paix, après des années de guerre et de tueries. C'est le printemps dans la cité de Caldoria, une étrange mégapole mise sous cloche et suspendue dans les airs afin de préserver la nature. Tout est calme et serein. Depuis des siècles, l'humanité vit un bonheur total. Pourtant, vers 2185, un événement avait failli bouleverser le cours des choses. Près de la colonie martienne de Morimoto, le pilote d'une navette spatiale avait aperçu un vaisseau étranger. Des aliens, venus visiter l'espèce humaine. Un premier contact avait eut lieu. **La population terrienne avait ainsi eu accès à une nouvelle technologie : le voyage dans le temps.** Terrible invention, dont il fallait vite se prémunir pour l'empêcher de tomber en mauvaises mains. Le gouvernement terrestre décide alors de créer la «brigade de protection temporelle». Vous êtes un membre de ce corps d'élite. Votre mission est de protéger l'Histoire d'un sabotage. La routine, quoi ! Ce matin vous êtes convié au

2 MINUTES DE JEU

PAS DE REPOS POUR



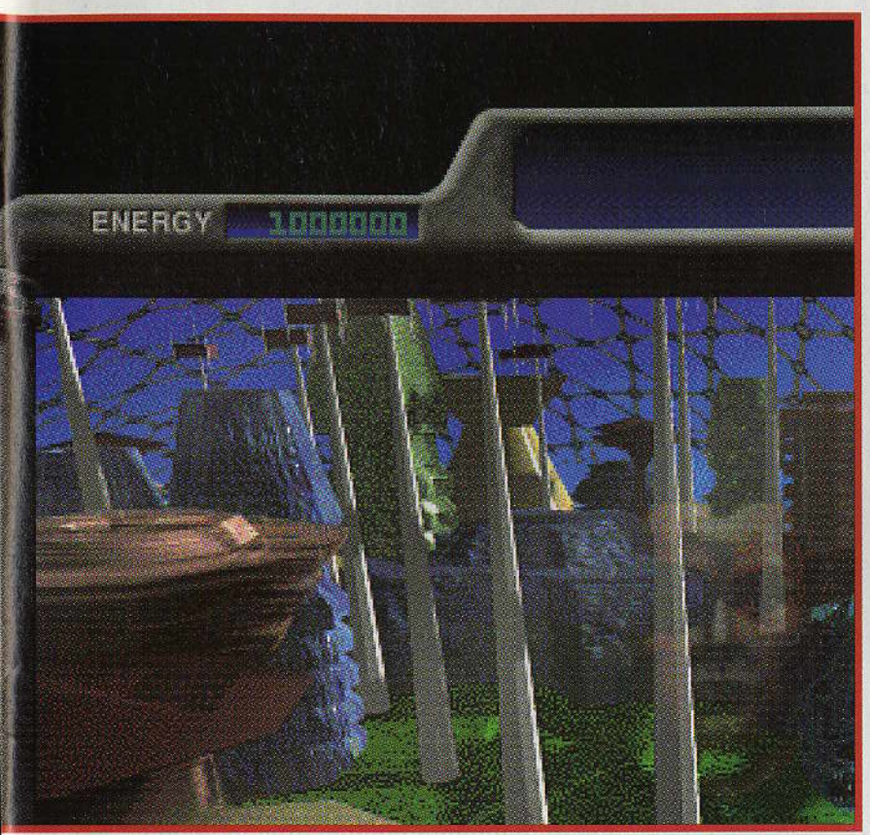




«Bienvenue dans un monde de douceur et de beauté...». Une voix harmonieuse vous annonce les nouvelles du jour. «Il fait beau, debout agent numéro 5. Vous êtes attendu au poste de commandement !».Votre écran de contrôle sur l'œil, vous voici prêt à affronter une palpitante journée. Avant de sortir de votre luxueux appartement, n'oubliez pas de prendre votre carte de transport. Elle est indispensable pour vous déplacer dans la cité de Caldoria (tous les objets récupérés viendront s'ajouter automatiquement à votre inventaire.).

Bigre ! Quel regard d'acier ! Vous n'avez pas l'air commode et vous ne l'êtes pas. Il faut bien qu'un agent de la brigade de protection temporelle se fasse respecter. Il n'y a rien de spécial dans cette salle de bain, il faut simplement admirer le soin du détail des

EYMAN



Agent de la brigade de protection temporelle vous possédez un bel appartement et une superbe vue sur la ville suspendue de Caldoria.

AVIS OUI ! JERÔME

C'est superbe ! On ne peut que se prosterner devant le travail accompli par les graphistes et les musiciens dans ce CD. L'ambiance science-fiction genre Blade Runner passée à la moulinette high tech est parfaite. Montez le volume et éteignez la lumière vous m'en direz des nouvelles. Ah ! Le son du réacteur le soir au-dessus du Mac, c'est la classe totale ! Bon, évidemment, l'ensemble n'est pas spécialement chaleureux, il est même carrément déshumanisé. On aimerait bien, par moment, au détour d'un sombre couloir, croiser une ravissante créature et l'entretenir de son futur proche. On ne découvre que des amas de ferraille ambulants. C'est moins sexy ! Cette réussite esthétique et sonore se double d'un bon scénario bien que classique. Je serais totalement enthousiaste si je n'avais pas été énervé par la lenteur du chargement des données. C'est pénible à la longue ! Evidemment, la richesse du jeu fait passer cet inconvénient au second plan. Mais, attention, la prochaine fois je sors mon pistolet laser et je flingue...

Jérome Dacodack

centre de commandement. Vous êtes doté d'un étrange monocle, qui recouvre votre œil gauche, c'est une interface modèle SL 1772 5R. Cet appareil est votre moniteur de contrôle. Tout un tas d'informations viennent s'y afficher : état de l'énergie, date, messages, déplacement, contrôle du micro-ordinateur, etc. Allez vite au quartier général où se trouve la machine temporelle.

Vous apprendrez que des actes terroristes ont modifié le vrai cours des événements. Pour rétablir la continuité dans le continuum espace-temps, vous devrez récupérer le disque de l'Histoire du monde. Votre mission consiste à aller dans les périodes altérées et d'y découvrir le pourquoi et le comment de ces déviations temporelles. Dépêchez-vous, le temps n'attend pas !

TOP

- Superbe graphiquement
- Bande-son de qualité CD
- Ambiance science-fiction très réussie
- Prise en main immédiate
- Bon scénario

FLOP

- Lenteur du chargement
- Manque d'humour et d'action
- Packaging quelconque et peu résistant
- Documentation réduite

UN HEROS



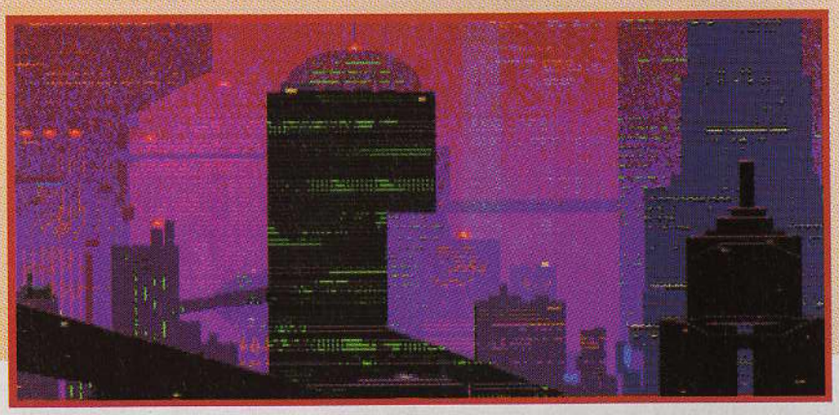


graphismes. Une fois sorti de votre appartement, allez à droite dans le couloir et dirigez-vous vers l'ascenseur. Appuyez sur le bouton de commande pour vous rendre au niveau 1. C'est là que vous découvrirez la machine de transport qui vous emmènera au Centre Temporel. Utilisez ensuite la carte que vous avez pris dans votre bureau. Faites attention en choisissant votre destination et n'essayez pas d'aller à un autre endroit que celui où vous êtes convoqué car vous finiriez en bouillie spatio-temporelle. Ça ferait un peu négligé dans les coursives, et un peu court comme aventure...!

COMPARATIF

THE JOURNEYMAN PROJECT CONTRE SPACESHIP WARLOCK

La référence dans le domaine du jeu d'aventures sur CD-ROM Mac est l'illustrissime Spaceship Warlock. Sorti depuis plus d'un an déjà, il reste une référence pour tous les aventuriers du Macintosh. The Journeyman Project est plus moderne, plus branché, et bénéficie de l'apport de QuickTime, une extension qui permet de gérer de la vidéo format timbre-poste. Mais, même si les graphismes plus beaux et plus techno de Journeyman apportent un plus indéniable, on regrettera l'humour et le délire de Spaceship. L'histoire de Journeyman est plus complexe et moins linéaire que celle de Spaceship Warlock. mais, revers du disque, l'ensemble est d'une lenteur usante. Côté son et bruitage, l'avantage irait à la production de Presto, bien que Spaceship s'en tire haut le laser ! Difficile de départager les deux titres, si vous aimez l'ambiance BD choisissez Spaceship, les adeptes de la SF pure et dure et les heureux possesseurs d'un lecteur rapide préféreront Journeyman.

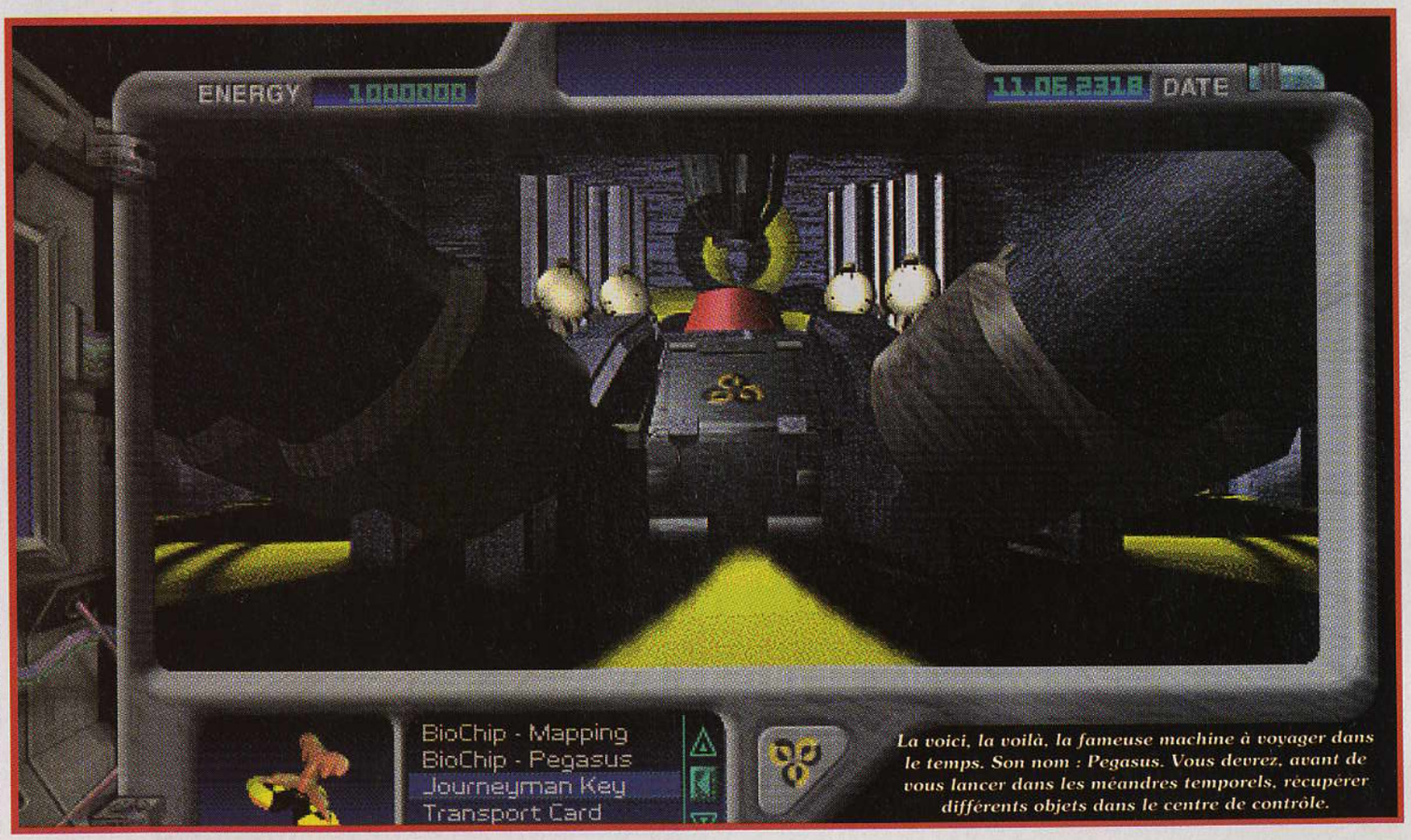




Première étape obligatoire de votre périple : la Préhistoire. Le décor est splendide et les bruitages angoissants à souhait. Des animations sous forme de séquences QuickTime, ici un diplodocus, viennent renforcer l'ambiance.



Ça y est, vous touchez au but. C'est dans cette cavité secrète que se cache un disque. Il représente la mémoire originale de l'humanité. Vous devrez le ramener au complexe temporel, il vous permettra de comprendre comment a été modifié le cours de l'Histoire.



La voici, la voilà, la fameuse machine à voyager dans le temps. Son nom : Pegasus. Vous devrez, avant de vous lancer dans les méandres temporels, récupérer différents objets dans le centre de contrôle.

AVIS

OUI MAIS...

CATHERINE

J'avais adoré Spaceship Warlock, *ce superbe CD-ROM surnommé «le plus beau jeu du monde» m'avait conquise. Le capitaine Hammer et sa bande de pirates galactiques proposaient une aventure hors du commun sur* Macintosh. *C'est donc avec joie que j'ai introduit ce disque dans mon lecteur pour repartir à l'assaut de la galaxie ludique. Malheureusement, au bout de plusieurs minutes j'ai un peu déchanté. C'est lent ! Impossible de jouer normalement avec un lecteur de CD-ROM de l'ancienne génération. En plus, vous devrez posséder au moins 8 Mo de mémoire vive sur votre* Mac *pour être tranquille. Bref, y a de l'investissement dans l'air... Une fois ces problèmes matériels résolus, je suis d'accord avec Jérôme, ce jeu est superbe graphiquement et le contexte sonore est réellement génial. Pourtant, je garde un faible pour* Spaceship Warlock *et son ambiance plus BD. Que voulez-vous, j'ai été élevée à la sauce Marvel. Cela dit, le scénario de* The Journeyman Project *est moins linéaire et plus riche en rebondissements. Alors, si vous venez d'acquérir un lecteur de* CD-ROM *(au temps d'accès inférieur à 300 ms) et si vous aimez l'aventure SF, vous embarquerez en tout sécurité.*

Catherine Cornu



Dans le lecteur du poste de commandes des voyages dans le temps, Introduisez le disque récupéré dans la Préhistoire

Aucune autre version n'est envisagée pour le moment.



N'ayez crainte, cet homme bleu surgissant de la machine n'est pas un ennemi. C'est votre propre image. Avancez et la machine se refermera. Vous devrez ensuite choisir votre lieu de destination.

Editeur : Presto Studios
Distributeur : Euro-CD
ModElisation 3D : JosE Albanil
Programmation/ Animation : Farshid Almassizadeh
Bande-son : Geno Andrews
Directeur artistique : Jack Davis
Programmeur : Dave Flanagan
Coordination : Michel Kripalani

TESTE SUR

Mac IIvx avec 8 Mo de RAM, écran 13" Apple 256 couleurs et lecteur de CD-ROM interne 300 CDi.

Macintosh couleur

MATERIEL NECESSAIRE

avec écran 256 couleurs
Mémoire requise: 5 Mo
Contrôle : souris exclusivement
Média : un CD-ROM
Lecteur de CD-ROM avec temps d'accès inférieur à 300 ms
Jeu et manuel : anglais
Protection par manuell

91 %

ACTION ■
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■■
ROLE
REFLEXION ■■
SPORT
3D ■■

THE JOURNEYMAN PROJECT

M MAC

SPLENDIDE ! DES GRAPHISMES SUPERBES ET UN SCENARIO RICHE EN REBONDISSEMENTS TEMPORELS. EN ROUTE VERS LE FUTUR...

GRAPHISMES — 90 %

The Journeyman Project est splendide. Il s'impose comme le plus beau des jeux d'aventures sur *Mac*. Les effets 3D et le rendu des lumière et des ombres sont géniaux. Du grand art !

ANIMATION — 70 %

Moins bonne que les graphismes, tout dépendra du temps d'accès de votre lecteur de CD-ROM. Certaines séquences QuickTime ne passent pas bien avec un lecteur trop lent. Ça décroche !

MUSIQUE — 89 %

Mélodies lancinantes qu'on se prend à fredonner pendant le chargement du jeu (ça fait passer le temps !). Variées et de qualité.

BRUITAGES — 95 %

Un régal ! On ne se lasse pas du ronronnement des réacteurs. Bonjour les basses ! Idem pour les pas dans les corridors. Parfait.

PRISE EN MAIN — 88 %

Rien à redire, on est tout de suite dans le bain. Malgré une documentation assez succincte et des codes à entrer au clavier.

JOUABILITE — 80 %

Tout est accessible à l'écran par un simple clic de souris. L'interface est très bien réalisée. Reste certains problèmes liés à la lenteur du jeu.

DUREE DE VIE — 79 %

Assez longue avant de résoudre les différentes énigmes. Il existe plusieurs chemins pour y parvenir.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	F

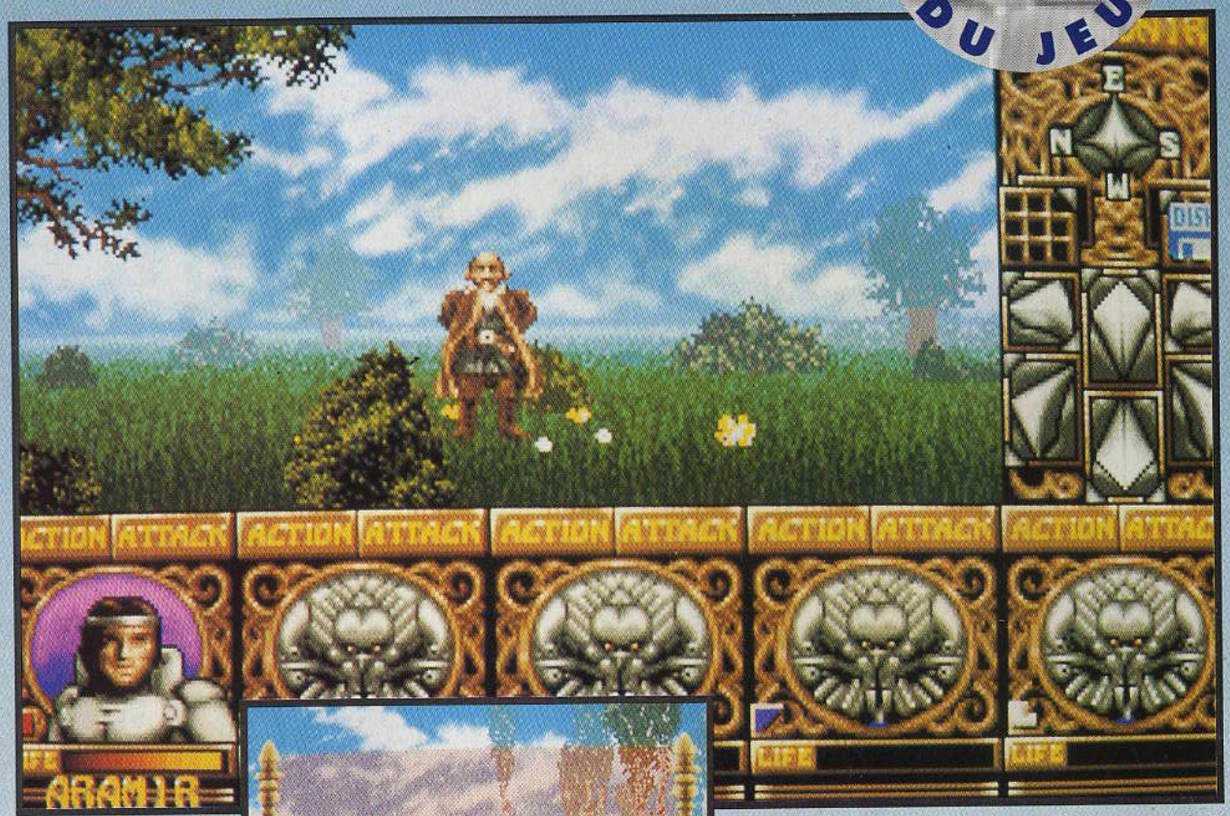
ISHAR

TESTE PAR JACQUES HARBONN

INTERET 77% DU JEU

FALCON

Ishar, suite de *Crystals of Arborea*, vous invite à une aventure/rôle en extérieur. Si le jeu lui-même n'est pas en cause (scénario intéressant, monde original, ambiance prenante), l'adaptation sur le *Falcon*, machine puissante, laisse en revanche à désirer. Les améliorations sont réelles, par rapport aux versions précédentes, mais en deçà de ce que l'on pouvait en attendre. Dommage.



L'aventure commence ici. Dirigez-vous droit devant pour engager votre premier compagnon, un voleur qui vous fournira aussi un important renseignement.



Ce «rideau» magique est en fait un téléporteur, qui vous fera gagner un temps précieux pour vous rendre à la cité lacustre.

Dans *Crystals of Arborea*, **vous aviez réussi à défaire Morgoth, le seigneur du Chaos.** Mais à la mort de Jarel, Kendoria a sombré peu à peu dans l'anarchie. Ce désordre a permis l'établissement progressif de l'empire de Kroth et de son temple maudit. Kroth serait d'ailleurs l'infâme rejeton de Morgoth lui-même et de l'abominable sorcière Morguline. Il vous faudra trouver le temple d'Ishar et détruire Kroth avant qu'il ne parvienne à son dessein final : réduire la population en esclavage.

Au début de l'aventure, Aramir, le personnage principal, est seul. Mais, à la faveur de rencontres, votre équipe va s'étoffer de quatre autres personnages. Il y a toutes sortes de races, et aussi de métiers : marchand, hypnotiseur, guerrier, sorcier... Ce recrutement s'effectue de manière assez particulière ; il est en effet soumis au vote des membres de l'équipe.

Contrairement à la majorité des jeux de rôle, l'aventure se déroule presque exclusivement en extérieur. Tout comme dans *Crystals of Arborea*, les paysages sont générés de manière aléatoire à partir d'une bibliothèque d'éléments pré-définis. Chaque personnage peut effectuer une série d'actions simples : donner, assassiner, enrôler, crocheter, s'orienter, etc. Les performances varieront en fonction du personnage. Ainsi le ranger saura se repérer beaucoup mieux que les autres, tandis que le voleur sera plus à aise pour crocheter des serrures.

Les combats se déroulent en temps réel. La magie s'accomplit par le biais de potions qu'il faut acheter ou dont il faut découvrir la composition et récupérer les ingrédients.

EDITEUR : SILMARILS
DISTRIBUTEUR : SILMARILS
AUTEURS : MICHEL PERNOT, PASCAL EINSWEILER
GRAPHISTES : PASCAL EINSWEILER, JEAN-CHRISTOPHE CHARTER
PROGRAMMATION ET SCÉNARIO : MICHEL PERNOT, ANDRÉ ROQUES, LOUIS-MARIE ROQUES
MUSIQUE : FABRICE HAUTECLOQUE

AVIS

JACQUES

OUI !

L'adaptation sur Falcon d'Ishar a permis de corriger l'une des plus grosses lacunes des versions ST et Amiga, à savoir la lenteur de gestion et de déplacement. Le jeu est désormais parfaitement jouable rapidement, à défaut d'être vraiment fluide (il y a toujours une petite pause entre les déplacements). Ishar est un jeu de rôle à l'ambiance prenante et doté de nombreuses originalités qui lui confèrent de la «patte» originale. Ainsi, les interactions réelles qui se créent entre les membres de l'équipe renforcent le réalisme. La magie ne s'apprend pas «bêtement» en changeant de niveau et le langage particulier utilisé par certains personnages renforce l'impression d'étrangeté. Moi, j'aime.

Jacques Harbonn

COMPARATIF

*Face aux vedettes des jeux de rôle (*Ultima VII, Underworld II *et autres* Wizardry VII*), Ishar conserve quelques atouts, tels que l'importance des extérieurs et leur variété, et l'originalité du scénario. Mais il ne peut soutenir trop longtemps la comparaison. C'est en revanche le seul jeu de rôle sur* Falcon.

AVIS

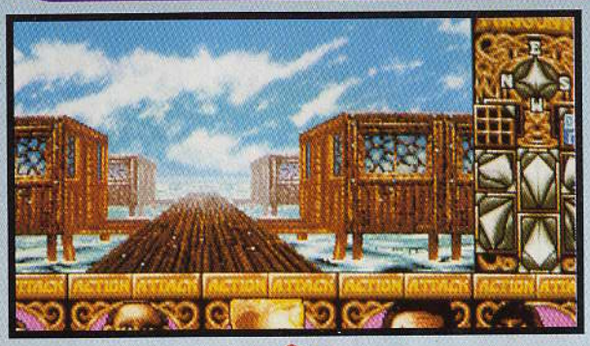
SPIRIT

BOF !

*OUI, le scénario d'*Ishar *est prenant et réussi. Mais NON,* Ishar *n'est pas un bon jeu sur* Falcon. *Voici l'explication de ce paradoxe. En dépit de la puissance nettement supérieure du* Falcon *par rapport aux* ST *et autres* Amiga, *il persiste des problèmes d'animations (beaucoup trop lentes encore pour une telle machine). Les 256 couleurs semblent avoir été utilisées avec parcimonie. La bande-son est certes agréable, mais il faut impérativement se brancher sur une chaîne hi-fi ou sur des enceintes amplifiées pour entendre quelque chose.*

Dommage que les programmeurs de Silmarils ne se soient pas donné la peine d'exploiter pleinement le Falcon. *J'achète, mais surtout parce que c'est l'un des rares jeux disponibles sur cette machine...*

Spirit



La cité lacustre comporte de nombreux bâtiments. Certains refuseront cependant d'ouvrir leur porte, même après que le voleur eut tenté d'en crocheter les serrures.

TOP

- Le scénario n'est absolument pas linéaire (quatre manières de gagner)
- Le mode d'engagement des aventuriers renforce le réalisme du jeu
- Les graphismes sont «léchés» dans l'ensemble et la bande-son est convaincante —quand on l'entend...

FLOP

- La programmation semble trop «STiste»
- Le volume sonore est quasiment inaudible sur un moniteur
- Les combats à l'arme blanche sont un peu trop simplistes

VERSIONS

PC

Face aux versions ST *et* Amiga, *les améliorations de la version* Falcon *sont réelles mais insuffisantes.*

TESTE SUR

Falcon 030 avec 4 Mo de mémoire et disque dur 65 Mo.

MATERIEL NECESSAIRE

Falcon tous modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : souris (recommandée), joystick, clavier
Média : 2 disquettes 3" 1/2 DD
Installation disque dur : possible
Espace requis : 1,5 Mo environ
Jeu en français
Manuel en français
Protection : manuel

77%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ▪
ROLE ▪▪▪
REFLEXION
SPORT
3D ▪▪

ISHAR

F FALCON

UN BON JEU DE ROLE, A L'AMBIANCE ASSEZ PRENANTE. MAIS L'ADAPTATION, SANS ETRE MAUVAISE, AURAIT PU ETRE PLUS ABOUTIE.

84% GRAPHISMES

Les décors sont bien travaillés et les personnages très diversifiés. Mais la palette semble plus restreinte que les 256 couleurs théoriques.

60% ANIMATION

Le changement d'écran marque encore une petite pause et les animations réelles sont très rares.

83% MUSIQUE

Les musiques sont variées, bien échantillonnées et surtout bien adaptées à chaque phase de jeu.

82% BRUITAGES

Les bruitages rendent parfaitement l'ambiance des lieux : chants d'oiseaux, bruit du ressac en bord de mer...

78% PRISE EN MAIN

Le manuel français est clair et concis. Le système de jeu, naturel, ne pose aucun problème d'apprentissage.

85% JOUABILITE

Le jeu est plus rapide, et par là même plus jouable que les versions *ST* et *Amiga*. L'ergonomie est sans histoire et la souris répond bien.

78% DUREE DE VIE

Le monde est vaste et les dangers sont nombreux. *Ishar* vous tiendra tête de longues heures durant.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	C

UNDERWORLD

La deuxième partie de ces plans d'Underworld II concerne les trois mondes suivants : une copie volante du château de Lord British, un monde de glace et un univers bio-technologique des plus étranges. La réflexion est encore de mise, comme ce sera le cas pour le prochain épisode, l'école de magie. Le Gardien est bien sûr présent dans chacun de ces mondes. Il ne reste plus qu'à trouver le moyen de le contrer. !

La magicienne qui loge dans cette aile du château vous aidera pour vaincre l'espion du Gardien et vous fabriquera la baguette destinée à libérer les différents mondes...

Ne vous laissez pas attirer par l'appât du gain : ne vendez pas vos amis pour un peu d'or !

Cet escaclier mène au niveau 2 ...

C'est là qu'à la fin du jeu vous rencontrerez Lors Motha et ses hommes. Mais nous en reparlerons...

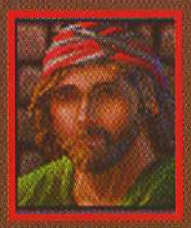
Dans cette réplique déformée du château de Lord British, vous rencontrerez un roi quelque peu déficient...



Les marchands vous seront très utiles. En particulier, le mage vous vendra la potion de «Iron Skin» dont vous aurez besoin par la suite...

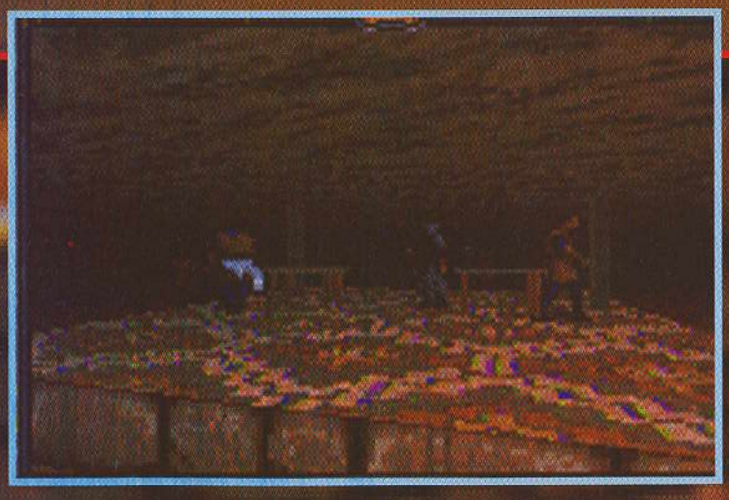
Ces sympathiques félins ne vous seront que de peu d'utilité. Pesez à apporter de l'eau...

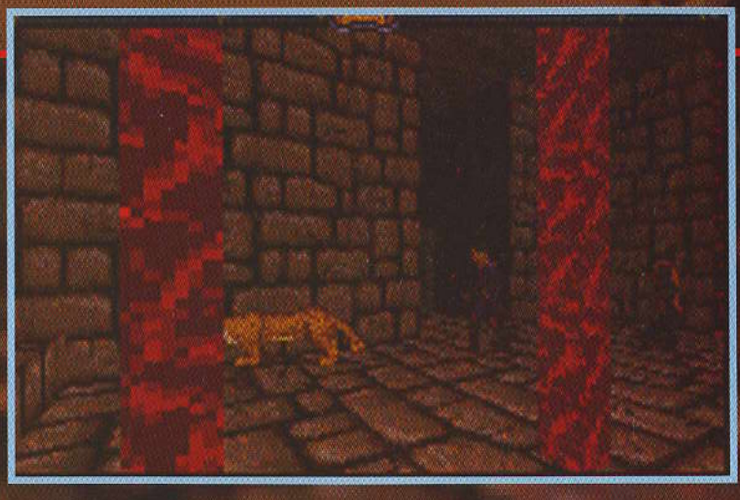










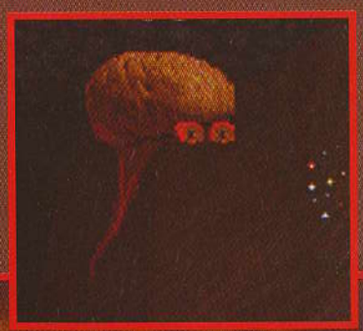


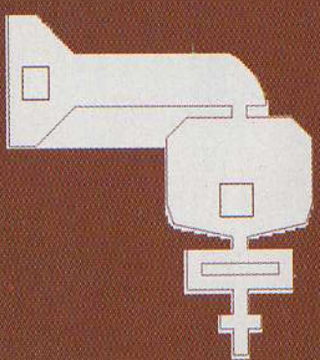
II : LES PLANS (PART 2)

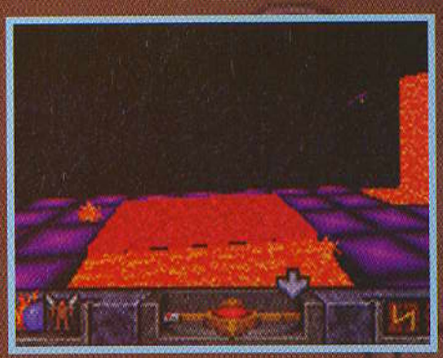


Comme vous avez pu l'apprendre au fil des conversations, ce château vole ! Pour le maintenir au niveau des nuages, deux êtres très cérébraux sont en pleine concentration dans cette salle, par ailleurs gardée par un démon à forme humaine. Pour vous amuser, vous pouver les tuer. Mais faites une sauvegarde avant ! Cette salle est la source du pouvoir du Gardien dans ce monde.

Les caves de ce château recèlent des trésors (et des dangers !) cachés. Pour parvenir à la gemme, il vous faut trouver le passage secret et éliminer plusieurs headerless. Les quatre bougies constituent le piège dont vous avez entendu parler au premier niveau. Le monde où vous vous retrouvez n'offre pas grand chose d'intéressant et est un peu trop chaud...







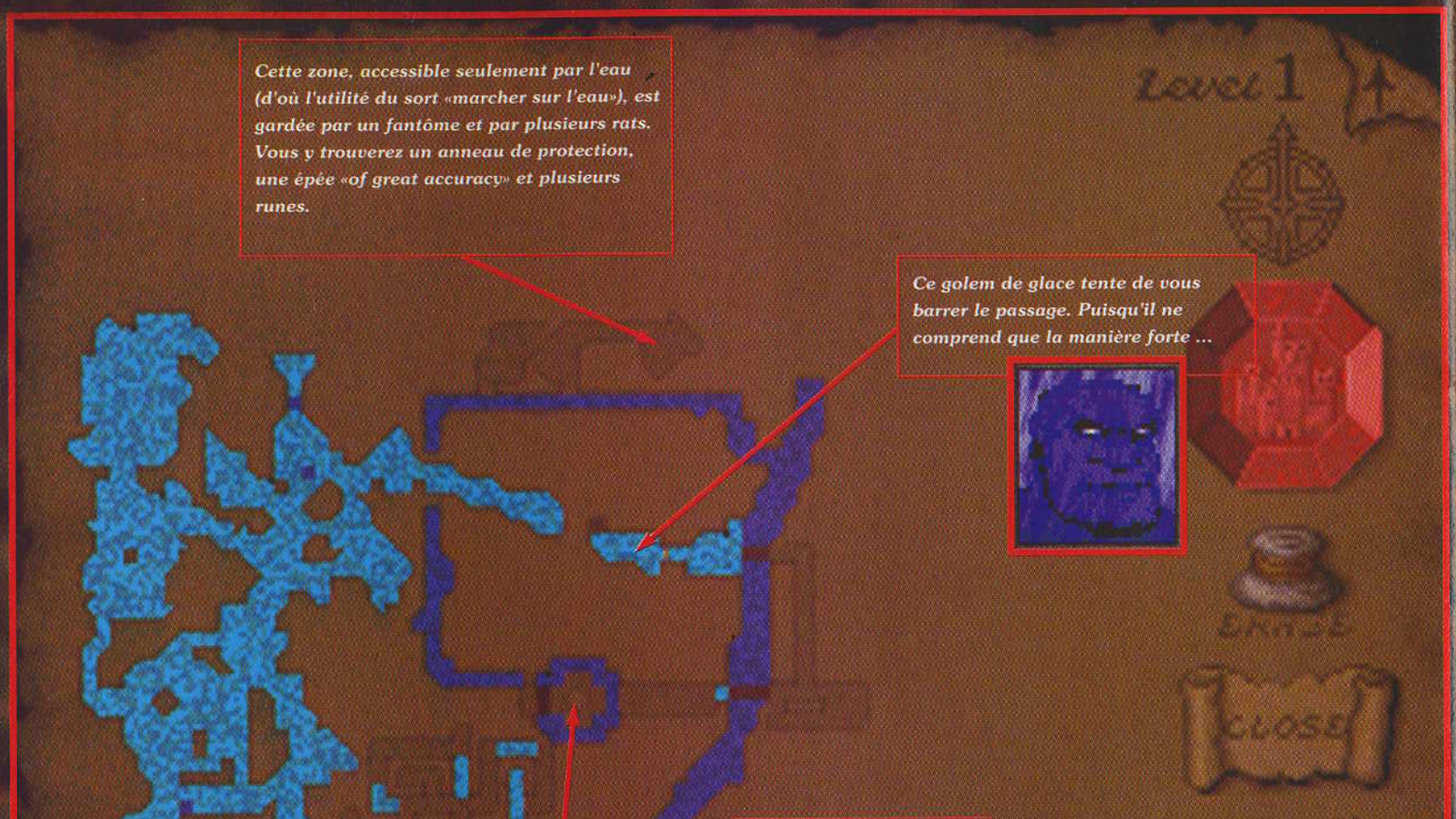


Le deuxième monde est une réplique du château de Lord British, mais suspendu dans les airs. Vous aurez à y revenir plusieurs fois, d'abord pour voir la magicienne (elle est l'un des personnages importants du jeu), puis pour rencontrer l'âme damnée du Gardien, Lors Motha. De nombreuses missions annexes vous sont proposées (récupérer un drapeau, rechercher des informations sur les félins télépathes, etc.). Vous devrez les réaliser pour obtenir les informations dont vous avez besoin. Le «piège» qui vous a été préparé vous permettra de vous faire une idée du dernier univers...

Message in a bottle

Le troisième monde est envahi par les glaces. Il est peuplé de yétis agressifs, ainsi que de vers et de chats sauvages qui ne le sont pas moins. Il est assez complexe, mais la gemme est facile à récupérer (si vous n'êtes pas trop pressé !). L'histoire que vous contera le fantôme est des plus tristes : son peuple a succombé pour n'avoir pas accepté la domination du gardien. Le staff doit être utilisé sur les fontaines pour briser le lien du gardien et libérer le fantôme de sa condition.



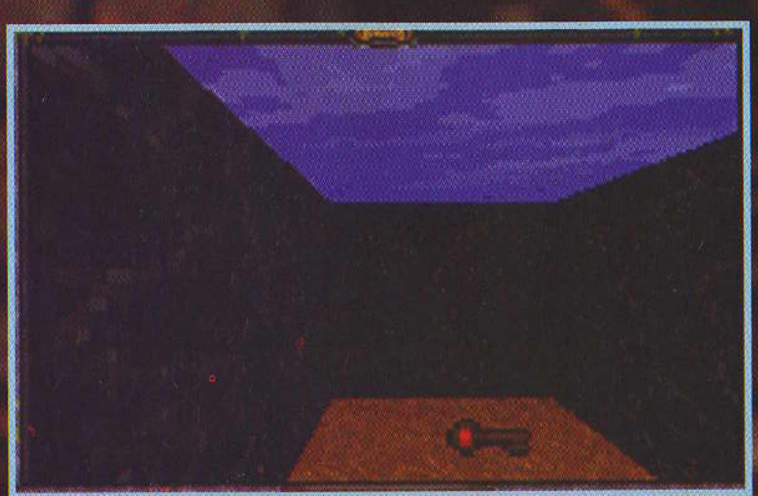


Cette zone, accessible seulement par l'eau (d'où l'utilité du sort «marcher sur l'eau»), est gardée par un fantôme et par plusieurs rats. Vous y trouverez un anneau de protection, une épée «of great accuracy» et plusieurs runes.

Ce golem de glace tente de vous barrer le passage. Puisqu'il ne comprend que la manière forte ...

Vers le niveau 2.

Ce labyrinthe vous permet d'ouvrir les vannes, et du même coup l'accès à la ville prise dans les glaces. Pour accéder à la clef, il vous faut désactiver tous les éléments avant de prendre le téléporteur : les manettes et la chaîne doivent être en position haute et le bouton doit être clair. Pour la porte, baissez les deux manettes et appuyez sur le bouton. Simple, non ?

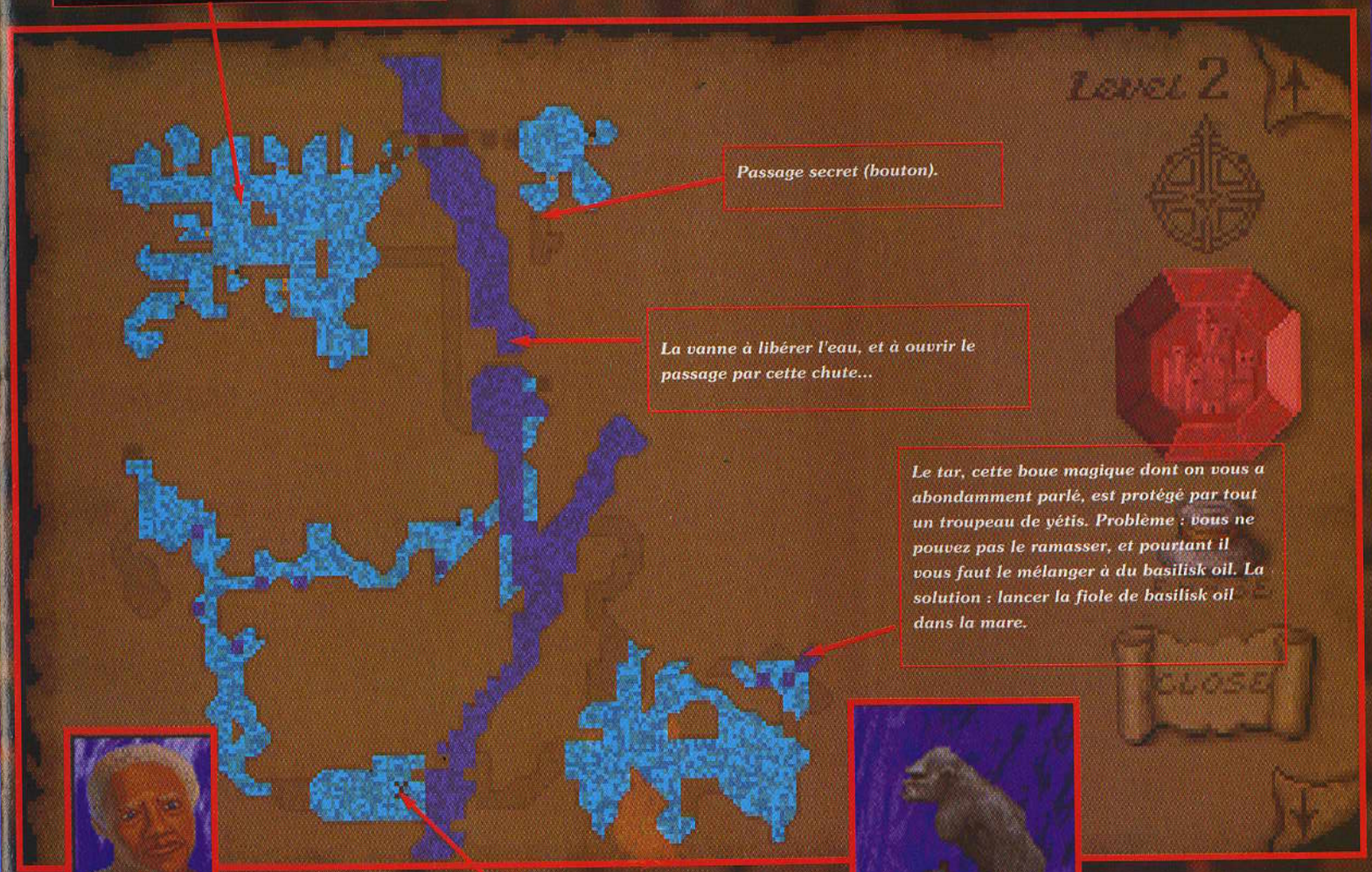


MESSAGE IN A BOTTLE

La ville gelée. La majorité des maisons sont fermées, et il vous faudra soit un bon score de picklock, soit de la magie pour venir à bout de leurs verrous. Vous trouverez de nombreux objets intéressants, mais aussi un bouclier cursé. Des boutons cachés (il faut cliquer dessus par hasard pour qu'ils apparaissent) permettent d'accéder à certaines zones. Le seul signe de vie ici, ce sont les vers...







Passage secret (bouton).

La vanne à libérer l'eau, et à ouvrir le passage par cette chute...

Le tar, cette boue magique dont on vous a abondamment parlé, est protégé par tout un troupeau de yétis. Problème : vous ne pouvez pas le ramasser, et pourtant il vous faut le mélanger à du basilisk oil. La solution : lancer la fiole de basilisk oil dans la mare.

La gemme de ce monde est simplement posé sur un carré de terre perdu dans la glace. Pour pouvoir le ramasser, il vaut mieux éviter de foncer à pleine vitesse, sous peine de ne pas pouvoir vous arrêter. Un truc : pour ralentir sur la glace, faites simplement quelques bonds...

MESSAGE IN A BOTTLE



Ce monde contient de nombreux objets utiles. Outre les runes (une Corp est cachée parmi les monceaux de Kal), vous pouvez enfin récupérer l'Amethist Rod qui vous permettra de libérer tous les mondes de l'emprise du Gardien. Récupérez un œuf d'araignée, et ramenez le tout à la magicienne du troisième monde. Vous trouverez aussi deux étranges globes, qui fournissent une lumière vive et remplaceront avantageusement les lanternes. Elles se vident assez vite, mais vous pouvez les recharger à volonté.

L'Amethist Rod est là !

Runes Corp et Kal.

Data Integrator.

Dialogicien.

Trappes vers le niveau 2.

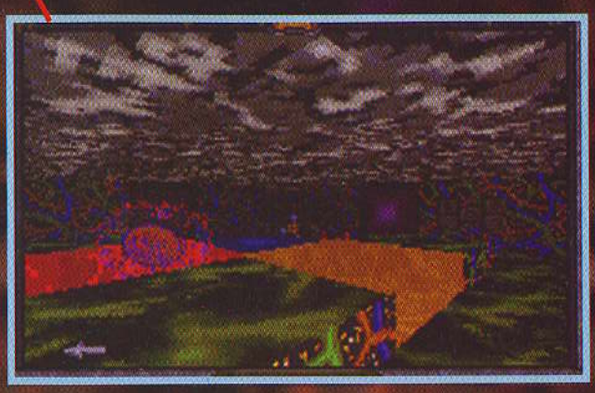
Eloemosynator.

Le Ductosnore est celui qui programme la fabrication. Celui qui est en place a été corrompu par le Gardien, et vous devez le tuer avant d'en créer un autre selon l'ancienne programmation.

Futurian est le seul à parler parfaitement votre langue. Normal : il l'a apprise du futur ! Son aide sera précieuse, même s'il préviendra le Gardien de votre présence. Juste au cas où vous échoueriez ...

Historian sera votre principal interlocuteur. Il vous expliquera les mésactions du Gardien sur ce plan, et comment les contrecarrer.



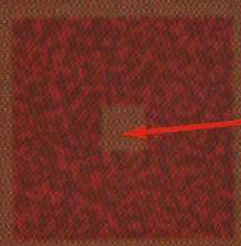


MESSAGE IN A BOTTLE



*Les concepteurs d'*Underworld 2 *auraient-ils abusé de substances illicites ? En tout cas, les couleurs de ce monde sont délirantes, comme le sont les personnages que vous y rencontrerez. Après moult conversations avec ces étranges bestioles, vous découvrirez que le Gardien sévit ici aussi.*
En fait, il a transformé tout ce peuple en une usine à runes (pour quel usage ?), et il vous faut rétablir la programmation initiale.
Parlez dans l'ordre à Historian, Futurian, Data Integrator, Dialogician, Data Integrator. Si vous lisez attentivement ce qu'ils vous disent, vous saurez alors ce que vous devez faire...

Derrière ce pan de mur est caché une baguette qui remonte votre niveau de magie. Mais voilà, comment y accéder ? Deux moyens : vous téléporter avec le sort Portal ou utiliser les deux Moonstones.



La gemme de ce monde est là. Si vous arrivez à reprogrammer le Ductosnore, Historian vous y téléportera, mais un sort de vol fera tout aussi bien l'affaire ...





Le fameux Delgnizator, dont vous avez besoin pour créer un Ductosnore (ouf !) est accroché au mur. Il y a aussi des manettes et des boutons, mais ils ne servent à rien.





VRAC VRAC VRAC

ZOTHEN RUNCASTER

Hello! me revoilà avec un super-problème dans **Bloodwich**. Dans la «Dragon Tower» (la salle où il y a le bouton bleu derrière une grille grise), je me retrouve avec une «Dragon Key» mais je ne trouve pas de porte pour l'utiliser. Sinon, il y a une porte (normale), devant laquelle se trouve une méchante plaque verte qui actionne un pilier en travers du passage. C'est pourquoi je crie: «Help me please ! It's very important for me !». Je voudrais savoir aussi s'il faut économiser d'autres clefs que la «Dragon Key» et la «Iron Key». Merci d'avance.

EAD

Voici, pour **Black Crypt**, une petite astuce pour se débarrasser du seigneur Estoroth... sans une égratignure !

Avant tout, il faut être en possession des quatre armes indispensables à cette victoire, à savoir : le «force hammer», le «vortex», le «soulfreezer» et le «protector». Sans celles-ci, inutile d'engager le combat.

Mémorisez maintenant deux sorts de «break wall» et prenez l'escalier qui mène dans la pièce où se trouve la porte du domaine d'Estoroth, le vilain (Bouhh !!!). N'ouvrez surtout pas cette porte. Mettez vous dans un des coins de cette pièce, dos au mur, et profitez-en pour jeter une sort «create wall» devant vous et un autre sur votre droite ou votre gauche, selon votre position dans la pièce. Vous serez alors entouré par quatre murs et pourrez ouvrir la porte du domaine d'Estoroth. Attirez-le vers vous et filez dans votre «cachette de pierre». Quand vous frapperez Estoroth, fiez-vous au bruit de ses pas, ce qui vous renseignera sur sa position. Ne le frappez jamais de face —134 points de vie d'un coup, ça fait mal... Bonne chance ! Et à quand **Black Crypt II** ?!

REGIS

Je vous écris car j'ai un énorme problème. Je suis bloqué dans **Prince of Persia**. En effet, au huitième tableau, je ne peux plus avancer. Dès que je change d'écran, un garde me perfore avant même que j'ai pu dégainer mon épée ! Help !

De même, dans **The Simpsons**, au quatrième tableau (le musée), j'arrive devant trois statues munies d'une lance. Des araignées tombent du plafond. Là, je suis bloqué. Je ne peux plus avancer ni rien faire d'autre. J'ai remarqué une sorte de trappe sur le sol... Sert-elle à quelque chose ? A noter qu'il me reste encore un panneau «Exit» à prendre. Que dois-je faire? Pour vous remercier, voici quelques «trucs» en échange.

Dans **Terminator 2**, pendant la partie, appuyez sur «pause» (touche <P>) et pressez les touches <F1> à <F10>. Maintenant, dès que vous voudrez changer de tableau, appuyez sur <Escape>.

Dans **Unreal**, sur Amiga, pendant la page de présentation où une espèce d'oiseau jaune tourne en rond, faites «Ordilogicus». Maintenant, vous avez des vies infinies et, chaque fois que vous presserez <Return>, vous changerez de tableau. A bientôt, dans MIB !

MICHEL G.

Dans **Monkey Island**, en ce qui concerne la tête de navigateur (chez les cannibales), j'ai trouvé ce qui manque dans la solution complète. Lorsque vous revenez chez les cannibales et que vous êtes en possession de la clé de la tête de singe, «Donnez prospectus (dans la liste objets) à cannibales». Dans ce cas seulement, ils vous remettront la tête de navigateur. A plus... et bon courage.

MONKEY ISLAND : CHANGEZ LA TETE DU SINGE CONTRE CELLE DU NAVIGATEUR

MAZIS KILLERS

Pour Data qui lutte dans **Inca**, en ce qui concerne la salle des colonnes, il faut prendre l'étoile d'or derrière la cloison d'or, à gauche en entrant. A partir de là, sur la troisième colonne à droite, utilisez l'étoile d'or. Prenez le quipu, observez le crochet qui le soutenait et vous découvrirez une étoile de pierre. Prenez-la. Retournez à la cloison d'or, ouvrez-la, insérez l'étoile de pierre dans l'empreinte, puis insérez la mais d'or dans la boule d'or. Observez le quipu, puis, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, cliquez sur les flèches le nombre de coups à cliquer qui vient d'être lu sur le quipu.

- 1 coup sur la flèche du haut,
- 5 sur celle de gauche,
- 2 sur celle d'en bas,
- 3 sur celle de droite,

PS: si les dernières explications ne sont pas très claires, essayez :

et la porte devrait s'ouvrir...

Pour ma part, toujours dans **Inca**, j'aimerais connaître le code de sauvegarde qu'il y a après les trois vagues d'ennemis, après avoir posé le premier pouvoir dans sa base. Un grand merci à tous ceux qui pourront m'aider.

APACHE

Je suis bloqué dans **Knightmare** (niveau 4, the Grow of Glory). Je suis dans une salle où il y a deux gardes. Après les avoir tués, il reste un morceau de bois. Comment faire pour sortir de cette salle ? Merci d'avance.

LOMIC

Salut, le MIB ! Je possède un Amiga 600 et j'aurais besoin de quelques codes et astuces pour les jeux suivants :

Lemmings (les codes des deux derniers modes),

James Pond II (des astuces détaillées),

Epic (ce que l'on doit faire à la dernière mission),

Shadow Dancer (des codes, des astuces),

Curse of Enchantia (je ne trouve pas la méthode pour dépasser le coquillage lorsqu'on tombe à l'eau),

Dans **John-Madden Football** (pour arriver en finale du championnat avec Washington, voici ce code : O554573.

Dans **Populous 1**, quelques codes :

Genesis, Scoquemet, Maringill, Badacon, Corpehan, Bingond, Lawingick, Hamaipold, Hurtloplas, Scowildor, Burmpal, Mahippil, Weavinpert, Immpepil et Shadogodon.

En attendant vos réponses, salut à tous.

ANONYME

Dans le jeu **Heimdall**, je n'arrive pas à retrouver l'herbe appelée «cique» qu'une personne, dans la première île du premier niveau, m'avait demandé de trouver. Merci d'avance pour votre aide.

DAVID B.

Une petite astuce pour les fanas de **Dungeon Master** (sur Atari ST), le plus grand jeu de rôle de toute la galaxie... Ouaah !!!

Donc, pour les minables qui se morfondent sur le jeu après l'avoir fini, je tiens à leur communiquer une autre fin que la simple mort ou la transmutation de Darklord... Elle consiste à rencontrer le lord Librasulus (l'autre moitié de Greylord).

Ayant récupéré le bâton de feu au niveau 6, retournez au hall des champions au niveau O et dirigez-vous vers la porte d'entrée (la grande porte noire). Là... surprise ! Pensez à sauvegarder.

Rappelons quelques faux murs :
3 au niveau 3,
1 au niveau 2,
de nombreux au niveau 4,
1 au niveau 5.

Une autre petite astuce. Dans le niveau 4, la salle des télétransporteurs, appuyez sur les touches respectives pour arriver au bout de la salle : flèches droite, bas, haut, gauche, droite et bas.

Pour les persévérants, il existe quatre paires de bottes de vitesse («boots of speed») : niveaux 6, 9, 10, 11.

Pour l'énigme «Put the gem back» du niveau 8, il faut lancer le diamant sur la première trappe derrière la grille (trappe fermée). Attention : surtout pas sur la deuxième ! Vous devez donc calculer le coup dans un couloir, auparavant. L'échec est possible, recommencez s'il le faut (le diamant peut buter contre la grille). Cela évite de tomber dans la trappe pour atterrir de l'autre côté de la grille, et donc de perdre des points de vie. Certaines clés squelettiques se trouvent dans des monstres. Evitez la fuite et ouvrez l'œil. Les bottes d'elfes et la «Mace of order» (masse d'arme) changent la masse que peut porter un héros.

Voilà, voilà, voilà... Si vous voulez d'autres astuces ou renseignements, continuez à envoyer vos messages au MIB. J'y répondrai. Pourquoi ? Parce que je suis le meilleur ! Et que je connais tout, absolument tout sur Mister Dungeon... Pardon, **Dungeon Master** ! Sans transition : une astuce pour **Thargan**. Faites-vous tuer par le boss final en possession de l'épée de feu et recommencez au niveau de la forêt, tout au début. Vous serez alors muni de cette épée invincible.

Pour compléter ces informations utiles, la fin des fins pour Cadaver : écoutez bien, et vous serez félicité par les Bitmap.

Tout d'abord, au niveau 2, la salle secrète «perdue depuis longtemps» se trouve dans les cuisines. En effet, au bout du couloir, vous descendez par une chaîne dans une salle où se trouvent deux cervelets (ici se trouve la clé pour sortir de ces cuisines). Là, il faut utiliser le sort «massacre», deux charges «d'explo-cereb» de puissance 20, et une charge de 8. Les monstres seront éliminés et vous serez transporté dans la salle secrète. On vous offrira alors du vin d'un grand cru (bon début !) et diverses pièces en introduisant une clé dans la serrure. Cette découverte n'est pourtant qu'un début. En effet, dirigez-vous maintenant vers la cave des seigneurs (dans le hall secret) et remplissez le récipient en cuivre avec toutes les bouteilles de vin que vous aurez pu trouver dans le niveau (et surtout celle des Bitmap). Là, attendez un peu, vous monterez vite en grade ! J'aurais encore pas mal de choses à dire, mais ne soyez pas trop gourmands ! Bonne continuation à Tilt et au MIB que l'on apprécie beaucoup, même dans les Vosges !

ARNAUD B.

Voici une astuce pour **Might and Magic IV** : pour gagner des masses de pièces d'or et de gemmes, il suffit de prendre un éditeur de secteurs et d'éditer votre fichier de sauvegardes (fichier xeenXX.sav où XX est le numéro de la sauvegarde). Rendez-vous au secteur 26, mettez FF aux déplacements de 387 à 394.

Une question maintenant... Pour le même jeu, comment entre-t-on dans les pyramides ? Un grand bonjour à toute l'équipe de Tilt.

MAGIC ZAP

Salut les Avatars ! Voici quelques informations concernant **Ultima VII**. Premièrement, il existe un deuxième spellbook. Il se trouve dans une caverne, dans les montagnes au nord-ouest de Trisnic (71S23O). Là, vous ne trouverez pas seulement un spellbook. Il y a aussi des gemmes et beaucoup d'or. Il y a également une deuxième carte de Britannia. Elle se cache dans une hutte, à l'ouest de la Deep Forest. Pour l'exploration des cavernes, je vous conseille d'utiliser une fire sword. Si vous tenez cette épée dans une de vos mains, vous bénéficierez d'un éclairage permanent ! Il y en a une à Serpent's Hold (la clé est sous une pile d'habits). Et maintenant, le fun : construisez votre forteresse ! Vous trouverez du bois à Minoc, à Britain ainsi que dans un fort de pirates (au nord-est de Vesper). Utilisez votre bateau pour transporter le bois et trouvez-vous un coin peinard. Superposez les troncs pour faire les murs. Utilisez des tonneaux pour faire de superbes colonnes, aménagez... et le tour est joué ! Je vous conseille également de devenir un mage. Un moine — Perrin — vous enseignera la magie de façon prodigieuse (j'ai atteint le 8e cercle !).

Bon, ben c'est pas tout ça... Voici mes questions, qui sont adressées à tous les Avatars, mais plus particulièrement à Ultimoi. Le seigneur du temps m'a dit de trouver Penumbra à Moonglow, mais je ne la trouve pas. Il y a une maison fermée, avec une porte en métal que je n'arrive pas à ouvrir («frapper» ne fait rien). Y a-t-il un rapport ? Autre petite question : comment trouver Hook ? Je sais où il habite mais je ne sais pas comment ouvrir la porte dans la maison des jeux. Et ce n'est pas tout : comment détruire la moongate rouge qui protège le générateur de la sphère? Une dernière question, enfin : comment entrer dans la forteresse qui se situe dans les montagnes au nord de Britain ? Help me ! Merci d'avance et longue vie au MIB.

LED ZEP

Je lance un appel à tous les aventuriers de **Legend**. Je suis bloqué depuis quatre mois dans la Dark Tower, niveaux 3 et 4. Comment ouvrir le coffre qui se trouve derrière la fontaine au niveau 3, comment y accéder ? Je ne suis arrivé qu'à faire apparaître deux dalles sur l'eau. Au niveau 4, j'ai réussi à aller aux salles les plus à gauche du plan, mais je n'arrive plus à ressortir après avoir poussé les leviers. De même, il y a un coffre entre deux statues. Comment y accéder ? Où trouver la Gold Key qui me manque pour continuer. D'après le MIB, nous sommes pas mal à être bloqués sur ce jeu. Alors vite, la solution des énigmes ! C'est frustrant d'avoir un jeu génial et de ne pas pouvoir le continuer. Salut à tous et à bientôt.

DROOPY

Voici un appel personnel concernant **BAT 2**. Je suis actuellement emprisonné et condamné à combattre dans l'arène. J'ai déjà trucidé cinq adversaires mais je suis toujours captif. Combien faut-il en combattre et comment obtenir la sonde de douleur ? En effet, quand j'aide un autre prisonnier au cours d'une bagarre, je me trouve dans une petite salle et je peux troquer un repas contre la sonde. Le seul problème, c'est que je ne peux plus ressortir de la salle. Faut-il lui donner un nombre défini de repas ? J'en appelle à tous les agents du **BAT**, et notamment à Franck. Merci de me tirer de ce guêpier.

B.M.

Salut à vous, amis du MIB ! Pour répondre à MST, dans **Shadow Dancer**, après la page «a logo 7 presentation», cliquez sur le bouton droit de la souris pour avoir des vies infinies, des pouvoirs magiques illimités...

Dans **Kick off II**, pour un arbitrage sévère, prenez F. Willis comme arbitre.

Passons à moi, maintenant. J'ai un big problem dans **Monkey Island** : comment trouver le casque après avoir donné l'idole aux mains nombreuses au Conseil des pirates ? Y a-t-il une autre solution pour avoir de l'argent? Je n'obtiens que deux pièces d'or avec le rapport. Longue vie au MIB !

MILOUZ 92

Je suis un joueur invétéré de **Gods** sur ST, et taper «Sorcery» (ce qui ne fonctionne pas sur toutes les versions), j'aimerais donc connaître un autre moyen pour parvenir à avoir des vies infinies ainsi que des codes de niveaux pour pouvoir terminer ce chef-d'œuvre des Bitmap Brothers. Merci à tous.

CLAUDE

Voici les codes du jeu «L'arme fatale» :

Level 1 OMUOUL
Level 2 KTYSOT
Level 3 URSLMM
Level 4 LYLSVA

SALUT LES AVATARS !

En échange, je cherche les codes de **Leander**.
Dans le jeu **Spécial Forces** de MicroProse, comment réussir la mission «Zone Temperate, détruire le dépot de carburant» ? Où se trouve-t-il et que détruire ?
Je cherche aussi des codes pour **Another World** et **Ghost**. Par avance, merci à tous.

AMIGADOM

Pour **Chaos Engine**, dans le niveau 4 du monde 1, vous trouverez une étoile jaune. Quand vous l'aurez prise, allez tout de suite dans le trou situé en bas à droite. Cela vous permettra d'avoir les armes et le speed au maximum. Votre partenaire, au cas où vous joueriez mal, profitera aussi d'armes et d'une intelligence top niveau.

DAVID L.

Salut XB-22 et bravo pour ta ténacité au sujet de **Bard's Tale**, qui est aussi passionnant que difficile ! Tu dois répondre au crâne TYR puis WERRA. Courage, tu es bientôt arrivé à la fin.
J'ai moi aussi quelques questions concernant **Ultima 7** et **Ultima 7 Forge of Virtues**. Je suis coincé dans le château situé dans l'île des Fellowship. Je pense l'avoir explorée de fond en comble, mais je n'arrive pas à me servir de l'épée. Pouvez-vous m'indiquer très précisément comment il faut agir ?
Dans le data disk d'**Ultima 7**, je suis coincé à la troisième mission. Je parcours inlassablement le labyrinthe de couloirs sans rien découvrir...
Je remercie d'avance les âmes charitables pour leur aide.

BABOU

Dans **Shortgrey**, je suis coincée dans les égouts et n'arrive pas à en sortir. Qui peut m'aider ? Je n'ai pas non plus trouvé le «skausic». Par ailleurs, dans **Transylvania**, personne ne m'a répondu je possède bien la cape du magicien mais pas l'élixir... Où le trouver ? Comment prendre l'acide ? Que faut-il faire devant l'échelle (château) ? Peut-on grimper dans le saule et où trouver les balles pour le pistolet ? Enfin, comment prendre la petite clé que tient le gobelin ? Merci d'avance.

HADRIEN

Dans **Maniac Mansion**, aidez-moi à trouver les codes. Je cherche mais rien ne marche et la maison ne fait qu'exploser. Je sonne plusieurs fois mais Ed ferme toujours la porte blindée. Aidez-moi vite. Merci !

CORWIN, FILS D'OBERON, PRINCE D'AMBRE

Je suis bloqué dans **Shortgrey** sur Atari ST. Je suis à l'aéroport de Washington, et on m'a piqué la corde et l'aimant. Pourtant, je les avais dans l'avion ! Est-ce normal ? Je demande cela parce qu'il me semble qu'on en a besoin dans le château. A vrai dire, je suis bloqué dans la cellule où est Samantha. Alors, est-ce que j'ai besoin d'une corde ou d'un aimant ? Si ces derniers ne servent à rien, peut-on me dire comment on en sort, car je n'arrive pas à enlever le barreau déscellé de la fenêtre. Merci d'avance et salut !

C'EST FRUSTRANT D'AVOIR UN JEU GENIAL ET DE NE PAS POUVOIR LE CONTINUER

BENOIT

J'ai acheté le jeu **Black Crypt**. Super, mais j'ai un sérieux problème... Pour tuer le monstre du niveau 2, celui à deux têtes, il faut que je cherche une clé qui m'ouvrira, au niveau 1, une salle où il y a une épée. Je sais où trouver la clé, mais je reste toujours enfermé dans cette salle. Que puis-je faire ?

PHILIPPE LE DESESPERE

Je suis coincé dans un jeu, ô combien formidable... mais difficile : **X-Wing**.
Y aurait-il un moyen de trafiquer certains fichiers afin que le jeu soit plus facile (invulnérabilité, armes infinies...) ?
Ou existerait-il tout simplement un cheat mode ?
N'ayant fait que quelques missions et bloquant sur trois missions depuis deux semaines (quatre heures de jeu par soir !), je serais désolé — dégoûté, même — de ne pas finir ce jeu. Pour le moment, vu le niveau de difficulté trop élevé de certaines missions, j'ai l'impression d'avoir jeté mon argent par la fenêtre en achetant ce jeu. Merci d'avance.

TOM PACIFIQUE

Salut à tous ! Une petite rectification à la solution de **Hook**.
Lorsque vous êtes dans l'arbre et que vous cherchez à retrouver la mémoire, vous devez observer les objets sur le sol, la cheminée, puis la flûte de Pan. Et, à ce moment-là, parlez à Clochette. Et voilà !
J'ai pour ma part besoin d'aide dans **Space Quest 4** de Sierra on Line. Je vous résume la situation : je suis dans la Galaxy Galleria, j'ai la carte ATM, un nouveau costume de chez Big and Tall. J'ai été au Monolith Burger, gagné 8 dollars avant de prendre la porte, récupéré le cigare, suis retourné au Monolith Forger, ai gagné 9 dollars. Impossible maintenant d'acheter une robe chez Sades ! Si je lui ordonne d'essayer la robe ou de la prendre, Roger accepte puis dit qu'il faut qu'il se ressaisisse et... c'est tout ! Quant à la vendeuse, elle finit par m'ignorer. Qu'est-ce que je dois faire ? Merci d'avance.

CEDRIC

Pour Normalyn, qui lutte dans **Cadaver**, pour avoir la vraie couronne, tu dois aller dans l'armurerie royale et prendre tout ce qui a appartenu au roi.
Retourne ensuite dans la pièce à côté et appuie sur le bouton, tu te retrouveras dans une salle secrète. La couronne s'y trouve.
Pour Zozo-Sese, dans **Hook**, pour obtenir la deuxième chope, clique un peu n'importe où sur la table la plus à gauche, tu finiras par la trouver.
Pour moi maintenant, dans **Ishar**, comment faire pour avoir le sort de protection psychique ?
Je dispose d'une prêtresse qui est au niveau 7 (Kiriela) mais, chaque fois que je veux acheter le sort, un message apparaît «Cette personne n'a pas les qualités requises.» Dans le donjon de Rhudgast, je n'arrive pas à ouvrir deux grilles qui se situent à peu près au milieu du donjon. Comment faire ? Où se trouve le casque magique ?
Enfin, dans **Drakkhen**, comment entrer dans les châteaux de la banquise ?
Please, help me quick !

THE ACBVP MAN !

Dans **Shortgrey**, je suis coincé au niveau du sénateur. Je l'ai endormi, j'ai récupéré une bombe, mais je n'arrive plus à avancer.
Dans **Waxworks**, je suis coincé au niveau 3, dans une salle avec un pot suspendu. Je pensais qu'en mettant le sable que j'ai ramassé cela marcherait, mais il ne se passe rien.
Dans **KGB**, je me retrouve, au deuxième chapitre, dans un hôtel... Là, on me demande des dollars. Où puis-je les trouver ? D'avance, merci beaucoup.
Ah, j'oubliais... Pour MST, dans **Black Crypt**, si tu veux éviter que ton second personnage en prenne plein la figure, tourne autour de «Two headed beast». Frappe un coup d'Ogreblade, tourne et ainsi de suite.
Avant de te servir d'Ogreblade, n'oublie pas de te protéger magiquement car cette épée est ensorcelée.
Je rajoute pour finir des passwords pour **Chaos Engine**.

Monde 2 :
WOGLVPLWKQWX

Monde 3 :
BLNYPHIT3YT#

Le password change suivant les personnages choisis.
Bon courage à tous !

T.K.C.

Pour Normalyn (Tilt 113), dans **Morteville Manor**, pour ouvrir le passage du grenier qui te donnera le fin mot de l'histoire, il ne suffit pas d'avoir la baguette. Voici tout ce que tu dois faire.
Va dans la chambre de Bob (avant-dernière porte à droite) et prends le poignard qui se trouve dans la valise. Va dans la chambre de Guy et Eva (dernière porte à gauche) et prends la bague en or qui se trouve dans la valise du haut. Va ensuite à la cave. Mets le poignard dans la fente de la colonne du milieu. Entre dans le passage. Mets la bague dans la fente de la sphère de la statue. Tourne la bague. Entre dans la crypte. Fouille le cadavre un peu au-dessus de la tache de sang. Il te faudra peut-être plusieurs essais. Tu trouveras finalement un objet en bois, prends-le. Sors de la crypte (avec l'option Sortir). Reprends la bague. Sors à nouveau. Reprends le poignard. Va au grenier. Prends la baguette. Mets l'objet en bois dans la fente de la commode (à côté de l'autre objet). Mets la baguette dans le trou du premier objet. Tourne la baguette. Lis le livret. Et c'est fini !!!
Pour moi, et sur Atari ST, je voudrais :
de l'énergie infinie et la solution d'**Interphase**, de **Time Machine** et de **Pandora** ;
de l'énergie et des vies infinies pour **Intruder**.
Merci à vous de me répondre.

WIZARDRY : LORS DE LA FORMATION DE VOTRE EQUIPE, PENSEZ A CHOISIR UN VOLEUR. IL POURRA VOUS ETRE UTILE LORSQUE VOUS ARRIVEREZ DANS LA FORET

BIDSOBIDS

Salut au MIB !
Voici une petite aide pour tous ceux qui débutent dans **Wizardry 7**.
Tout d'abord, lors de la formation de votre équipe, pensez à prendre un voleur. Il pourra être utile par la suite.
Lors de votre arrivée dans la forêt, vous trouvez un peu plus loin un coffre. Ouvrez-avec l'aide de votre voleur. De même, dans les souterrains se cachent deux passages secrets contenant aussi des coffres. Le personnage ayant un bon pourcentage de scouting les remarquera. Laissez les tarnished armor et sword, ils ne peuvent que vous encombrer.
Toujours dans les catacombes, vous trouverez un parchemin parlant de «Paluke», l'armurier de New City. Avec un peu d'expérience acquise lors des combats dans la forêt, vous pourrez vaincre l'embûche des Rattkins, et parvenir ainsi à l'entrée de New City. Attention, par contre : le garde savant Trooper est très difficile à battre ! Aussi, répondez plutôt à sa question par «Paluke» et il vous laissera passer.
Dans New City, n'oubliez pas de parler au plus de monde possible, surtout pour les sujets que vous connaissez déjà. C'est important pour en apprendre encore plus. De toute façon, préférez toujours le dialogue au combat. Ainsi, vous apprendrez l'histoire d'Old City, ainsi que les divers conflits qui opposent tous les habitants de New City... Vous pouvez aussi voler (steal) votre interlocuteur après la parlote. N'oubliez donc pas de mettre des points de Diplomacy et d'Oratory à l'un de vos personnages (celui qui se chargera de la discussion). N'oubliez non plus de vous informer des rumeurs qui circulent (rumor) à chaque rencontre, cela vaut largement les 50 GP à payer...
Vous apprendrez ainsi qu'il faut répondre «Black Market» au gros Umpani de Armes of Argus. Vous pourrez ensuite lui voler quelques belles armes...
N'oubliez pas de donner au moins 10 points de swimming à chacun de vos personnages, car il va falloir traverser un peu d'eau pour rejoindre la statue de l'abbaye. Si vous cherchez, vous trouverez une Moonstone.
Vous pouvez aussi délivrer l'officier Ork, prisonnier dans le Constabulary. Réussir à tuer les deux Savant Troopers et les Savant Guards relève plus de la chance que de la force. Il faudra vous y reprendre à plusieurs reprises ! Le code pour ouvrir la porte est «Blue-Yellow-Yellow-Red», un mot de passe trouvé sur une plaquette dans New City. Libérez l'officier (cellule de gauche), il vous donnera en échange un papier que vous donnerez à Lord Galiere dans la forêt, un peu plus tard, pour passer sans problème.
Maintenant, je lance un appel à tous les joueurs chevronnés de **Wizardry** : comment passer les Wild Orchids ? A quoi sert la Moonstone ? Comment ouvrir les portes du Curio Museum, de la Condemned Area, du T'Riesches ? Pourquoi Belcanzor n'est-il pas là ? (J'ai réussi à le voir une fois seulement!)
Qui est le RA-SEP-RETEP, quel est son rôle, faut-il le tuer ? Qui est Brombadeg, le monstre de la mer ? Comment faire construire le bateau du marin de Dock et Marina ?
Thanks for answering !

TBF

Pour Florent L., Dans **Ween the Prophecy**, pour passer les mécanismes, il faut que tu appelles Petroy qui te dira comment résoudre l'énigme. Pour prendre l'épée (qui se trouve à la deuxième partie), il faut cliquer sur l'épée, sur le crochet qui la maintient, puis de nouveau sur l'épée. Bonne chance pour la suite de l'aventure !
Dans **Ishar**, avant de donner la fille du père d'Halindor, il faut faire un lavage de cerveau à tous les hommes. Cela évitera de les tuer ou de ne prendre que des filles, comme le propose Led Zep.
Tiens, à propos, dans **Dungeon Master**, pour Led Zep, pour passer «la salle du temps est tout-puissant», il faut appuyer sur le bouton puis longer le mur. Je te conseille de manœuvrer au clavier car, à la souris, c'est trop dur. Au bout du couloir, devant toi, tu verras un passage. Vas-y. Si tu te cognes dans le mur, c'est que tu n'as pas été assez rapide. Recommence, tu y parviendras, avec de l'insistance.
Dans **Legend**, je pense que tu veux la solution de l'énigme. La voici. Prépare d'abord les sorts MD et MDDMD, où M est la ruse missile et D la ruse dégât. Puis fais MDDMD, mets le guerrier près du levier, pousse le levier, MD, pousse le levier, MDDMD, pousse le levier, MD, pousse le levier et MDDMD.
Pour Adalex the Fox, dans **Gobliins 2**, pour avoir le morceau de ferraille, il faut :

- poser la mayonnaise à droite de Gromelon,
- mettre Fingus sur l'étagère et le faire sauter sur la mayonnaise,
- pendant que Gromelon est arrosé, ramasser l'épée avec Winkle,
- agir avec Winkle sur Rustik. Quand la boucle de Stalopicus est ouverte, prendre le chewing-gum avec Fingus,
- utiliser le chewing-gum sur la serrure de l'armoire pour en prendre l'empreinte,
- donner au nain forgeron l'empreinte puis l'épée.
Cela ne sert à rien de prendre le tapis de Soka.

Dans Shinobi, appuie sur la touche étoile (*) lors de la présentation avec le dragon. En procédant ainsi, tu obtiendras alors de l'énergie infinie.
Dans **Shadow Dancer**, tape pendant le jeu, en majuscules, «give me infinites». Tu auras les pouvoirs infinis.
A moi maintenant. Je cherche les codes des niveaux dans **Gods** sur Atari STE (le code Sorcery ne me donne pas de vies infinies). Je voudrais aussi des astuces pour **Transarctica** et pour **Full Metal Planet** (je désespère, je n'arrive pas à venir à bout du premier niveau). Je cherche enfin des patchs ou des cheats pour **Switchblade**. Merci à tous, et au mois prochain.

MESSAGE IN A BOTTLE

REMI et DENIS

Voilà quelques ruses pour **Eye of the Beholder II**...
Comment avoir deux personnages supplémentaires au début du jeu ?
Pour avoir six personnages dès le début, il faut :

- prendre un éditeur de secteur,
- éditer l'une des sauvegardes (exemple : Eobdata 1. Sav),
- sélectionner l'un de vos personnages,
- recopier ou imprimer les chiffres qui s'affichent sur l'écran à partir de la première lettre du nom jusqu'à la série de «OO»,
- pour avoir un cinquième personnage, aller dans le fichier de sauvegarde, au secteur O2, déplacement 376, puis inscrire à la place du chiffre qui s'y trouve «OO». Puis à la suite, écrire «O1» et tous les chiffres que vous avez recopiés (environ 60),
- pour avoir un sixième personnage, aller dans le fichier de sauvegarde, au secteur O3, déplacement 209, puis inscrire à la place du chiffre qui s'y trouve «OO». Puis à la suite, écrire «O1» et tous les chiffres que vous avez recopiés (environ 60).
Vous avez à présent six personnages, seul inconvénient... une tête identique.

Attention, si vous voulez modifier le nom de votre personnage, modifiez-le seulement après avoir effectué toutes les opérations citées plus avant.
Comment utiliser les sorts pour **Eye of the Beholder II** sur PC ?

- Pour bien débuter dans Eye of the Beholder II, il faut tout d'abord prendre les personnages qui conviennent : quatre «Half-Elf Male» ou «Half-Elf Femelle» (car ce sont les seuls à avoir comme caractéristiques «Fighter /Cleric / Mage», «Fighter / Thief / Cleric»).
- Dès le début du jeu, il faut sauvegarder et retourner au DOS.
- Utiliser un éditeur de secteur, puis entrer dans le répertoire Darkmoon. Ensuite, il faut entrer dans le fichier de sauvegarde (par exemple : Eobdatal.sav, si c'est sur ce dernier que vous venez de sauvegarder votre partie).
- A partir de la première lettre du nom d'un de vos personnages, compter 56 octects, et c'est seulement à partir de ce 56e octet, où logiquement devrait se trouver la notation «OO», que vous pourrez mettre les sorts du Mage que vous aurez choisis dans la liste.
- Pour les sorts du Clerc, il vous faudra passer 136 octets encore à partir de la première lettre du nom de votre joueur

(où logiquement devrait se trouver la notation «1D»). Là, vous pourrez mettre les sorts du Clerc que vous aurez choisis dans la liste.
Reproduisez cette modification sur l'ensemble de votre équipe.

Voici la liste des sorts pour **Eye of the Beholder II** (Cleric) :

O1 BLESS
O2 CAUSE LIGHT WNDS
O3 CURE LIGHT WNDS
O4 DETECT MAGIC
O5 PROTECT EVIL
O6 AID
O7 FLAME BLADE
O8 HOLD PERSON
O9 SLOW POISON
OA CREATE FOOD
OB DISPEL MAGIC
OC MAGICAL VESTMENT
OD PRAYER
OE REMOVE PARALYSIS
OF CAUSE SERIOUS
1O CURE SERIOUS
11 NEUTRAL POISON
12 PROTECT-EVIL 1O'
13 CAUSE CRITICAL
14 CURE CRITICAL
15 FLAME STRIKE
16 RAISE DEAD
17 SLAY LIVING
18 TRUE SEEING
19 HARM
1A HEAL
1B RESSURECTION
1C LAY ON HANDS
1D TURN UNDEAD

Ne pas oublier qu'il n'y a que 6 niveaux de magie et 9 sorts par niveau (les niveaux sont séparés par un «OO»).

Sorts pour **Eye of the Beholder** (Mage)

O1 ARMOR
O2 BURNING HANDS
O3 DETECT MAGIC
O4 MAGIC MISSILE
O5 SHIELD
O6 SHOCKING GRASP
O7 BLUR
O8 DETECT INVISIBLE
O9 INP INDENTIFY
OA INVISIBILITY
OB M'S ACID ARROW
OC DISPEL MAGIC
OD FIREBALL
OE HASTE
OF HOLD PERSON
1O INVISIBILITY 1O'
11 LIGHTING BOLT
12 VAMPIRIC TOUCH
13 FEAR
14 ICE STORN
15 IMP INVISIBILIT2
16 REMOVE CURS
17 CONE OF COLD
18 HOLD PERSON
19 WALL OF FORCE
1A DESINTEGRATE
1B FLECH TO STONE
1C STONE TO FLECH
1D TRUE SEEING
1E FINGER OF DEATH
1F POWER WORD STUN
2O BIGY'S FISTR

21
22 BLESS
23 CAUSE LIGHT WNDS
24 CURE LIGHT WNDS
25 DETECT MAGIC
26 POTECT-EVIL
27 AID
28 FLAME BLDE
29 HOLD PERSON
2A SLOW POISON
2B CREATE FOOD
2C DISPEL MAGIC
2D MAGIC VESTEMENT
2E PRAYER
2F REMOVE PRALYSIS
3O CAUSE SERIOUS
31 CURE SERIOUS
32 NEUTRAL POISON
33 PROTECT EVIL 1O'
34 CAUSE CRITICAL
35 CURE CRITICAL
36 FLAME BLADE
37 RAISE DEAD
38 SLAY LIVING
39 TRUE SEEING
3A HARM
3B HEAL
3C RESSURECTION
3D LAY QN HANDS
3E TURN UNDEAD

N'oubliez pas qu'il n'y a que 6 niveaux de magie et 9 sorts par niveau (les niveaux sont séparés par un «OO»).

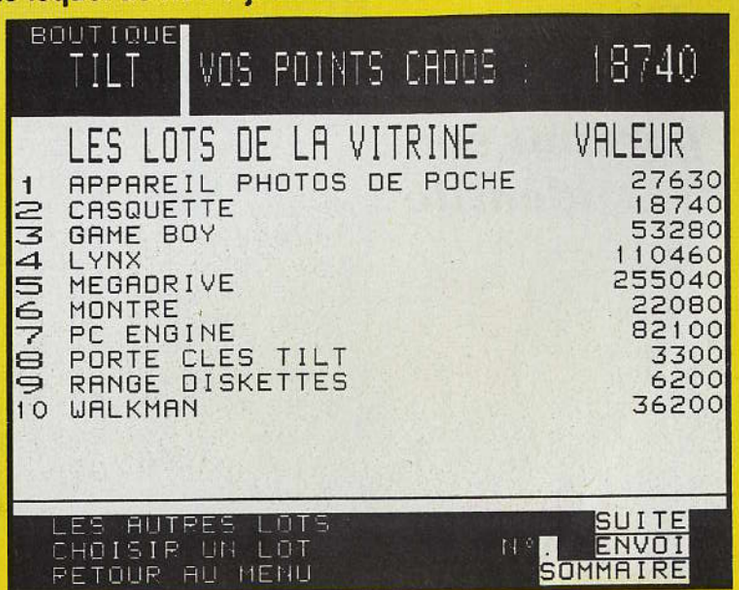
Pour choisir le niveau où vous désirez aller, il faut :
- utiliser un éditeur de secteur,
- éditer le fichier de votre sauvegarde (ex : Eobdata 1. Sav),
- aller au secteur 4, déplacement 42 et écrire les nombres correspondant au niveau désiré de cette liste (ex : pour la tour I, 1er étage, inscrire le code «O7 OO OO OO CF OO O1»).

TEMPLE DE DARKMOON	O5 OO OO OO 2e O1 O3
SOUS-SOL 1	O1 OO OO OO 8A O1 O2
SOUS-SOL 2	O2 OO OO OO 8A O1 O2
SOUS-SOL 3	O3 OO OO OO 5D O1 O2
SOUS-SOL 4	O3 OO O1 OO 25 OO O3
CHAMBRES DE DARKMOON	O6 OO OO OO 6A OO OO
TOUR 1, 1er ETAGE	O7 OO OO OO CF OO O1
TOUR 1, 2e ETAGE	O7 OO O1 O6 A7 O1 O3
TOUR 1, 3e ETAGE	O8 OO OO OO 46 O1 O3
TOUR 1, 4e ETAGE	O9 OO OO OO O5 O1 O1
TOUR 2, 1er ETAGE	OA OO OO OO D6 O1 OO
TOUR 2, 2e ETAGE	OB OO OO OO D1 O3 O3
TOUR 2, 3e ETAGE	OC OO OO OO FC O2 OO
TOUR 2, 4e ETAGE	OD OO OO OO E2 O3 O1
GEANTS DU FROID	OE OO OO OO F9 O1 O1
TOUR 3, 1er ETAGE	OF OO OO OO O1 O2 O3
TOUR 3, 2e ETAGE	OF OO OO OO C1 O2 O3
TOUR 3, 3e ETAGE	OF OO OO OO FB O1 O3
TOUR 3, 4e ETAGE	OF OO OO OO 55 OO O3
TOUR 3, 5e ETAGE	OF OO OO OO 48 O1 O3
TOUR 3, 6e ETAGE	OF OO OO OO 4F O1 OO
TOUR 3, 7e ETAGE	1O OO OO OO O1 O1 O1
DERNIER NIVEAU	1O OO O1 OO 1B O1 O1

Le niveau de la forêt n'est pas mentionné ici car il n'est pas utile.
Bonne chance à tous, et à la prochaine !

Vous voulez gagner des cadeaux fantastiques?

C'est très simple, il vous suffit de jouer sur n'importe lequel de nos 5 jeux et de vous classer parmi les dix premiers.
ex. : le 1er gagne 50 000 points
le 2e gagne 25 000 points
et ainsi de suite jusqu'au 10e et cela pour les 5 jeux.
Et en plus vous pouvez conserver vos points d'un mois sur l'autre et choisir vos cadeaux, quand vous le souhaitez que rêver de plus ?
Alors n'attendez plus, venez jouer et gagner avec TILT et CONSOLES +



3615 TILT

DEVINEZ QUOI ? UNE BONNE PARTIE DES LETTRES QUE NOUS AVONS REÇUES CE MOIS-CI PORTENT PRINCIPALEMENT SUR... LA NOUVELLE FORMULE DE *TILT !*... UN CINQUIEME ENVIRON, POUR ETRE PRECIS. BIEN DES POINTS QUI ONT SUSCITE LA CRITIQUE MERITENT EXPLICATION, ET VOUS NE VOUS ETONNEREZ PAS QUE JE PRENNE UNE PARTIE DU FORUM POUR Y REPONDRE. BIEN SUR, CERTAINS DIRONT : « VOUS VOYEZ, LA MAJORITE DES LECTEURS PREFERAIENT L'ANCIENNE FORMULE ! » CE SERAIT OUBLIER QUE

Le tilt nouveau est arrivé...

Tilt change, tout en gardant son identité

PAS TROP FATIGUES ?

Je vous préviens tout de suite, je ne vous écris pas pour vous jeter des fleurs. En effet, dès que j'ai parcouru votre revue, j'ai été déçu. A cela plusieurs raisons.

1) Tout d'abord, j'aimerais savoir si vous n'êtes pas trop fatigués, après avoir testé une petite quinzaine de jeux seulement... Vu le nombre de testeurs, ça ne doit pas être trop crevant. Mais vous allez sans doute me répondre que vous n'avez pas que ça à faire : il y a *Consoles +, PC Review, Micro Kids* à préparer... Bref que vous vous dispersez dans une multitude d'activités et que le contenu de *Tilt* s'en ressent très fortement. Si encore les tests de jeux étaient approfondis, mais non ! Il y a un peu de texte, deux commentaires (dont l'un écrit par la personne qui décrit le jeu !), deux récapitulatifs, «Up et Down» (oh ! pardon, «Top et Flop»), plein de grosses photos et un super-comparatif. Ça, c'est une trouvaille, le comparatif... Entre les «Ce jeu n'a pas d'équivalent» et les «Je préfère ce jeu, sorti il y a quelques années (Mechwarrior)», ce ne sont que des informations dont on n'a que faire !

J'ai donc souvent l'impression que vous faites du remplissage : moins j'en écris, mieux je me porte...

2) Ensuite, j'ai fait allusion à «Up et Down», au lieu de «Top et Flop». Pour les lecteurs qui ne sauraient pas ce que cela signifie, je précise que c'est pas la même chose : le premier figurait dans *Tilt* et le second dans *Joystick*, qui l'a inventé il y a quelques mois déjà... et eux au moins utilisent de petits encadrés qui n'envahissent pas toute la page.

3) Puisqu'on en est à parler de comparatif et de maquette du journal, j'aimerais savoir si vous avez eu beucoup de peine à mettre en place la nouvelle maquette...

4) Un conseil : s'il y a quelque chose à copier dans Joystick, c'est le nombre de jeux testés, car là, vraiment, le consommateur que je suis peut parfois faire son choix. Vous, au contraire, vous avez supprimé les «Rolling Softs», avec comme argument : peu de lignes pour tout un test, c'est frustrant. Alors là, moi je dis : rajoutez des lignes ! Et j'espère que le récapitulatif des sorties du mois que vous avez instauré ne sert pas à remplacer les «Rolling Softs», juste pour nous tenir au courant de ce qui sort, parce que là, ce serait vraiment se moquer des lecteurs !

5) Pages 6 et 7 : «Les jeux du mois» (au demeurant une bonne initiative), et page 10 «Les Top/Flop» du mois (qui n'apporte strictement rien de plus !).

6) Les petites annonces (n° 113 neuf pages ; n° 107 treize pages) : y'a un effort, mais c'est toujours ça de moins pour les tests.

7) Pour tout dire, maintenant, je lis surtout les descriptifs des logiciels «sérieux», même si je sais que je ne pourrais les acheter que difficilement (au fait, dans le n° 113, il n'y en avait plus... ?), et le «Forum». Là au moins, on trouve des infos que l'on n'aurait jamais obtenu autrement.

Bon, bien sûr, il y a aussi des choses qui me surprennent.

8) Pour le numéro de février, JLJ écrit qu'il a rédigé un article début décembre. Ah, les journalistes et l'actualité !

9) JLJ ne comprend pas un lecteur qui lui reproche que *Tilt,* sortant deux jours plus tôt que ses concurrents, ne contient pas les tests qu'eux font. JLJ écrit : «Si un jeu est bien, quelle importance qu'on l'ait deux jours avant ?» Mois, je dis : «Si un jeu est bon, quelle importance que *Tilt* n'en fasse le test qu'un mois après ses concurrents ?»...

10) Il y a toujours quelque chose que je ne comprends pas. A la sortie d'un jeu, on nous dit : «Achetez-le les yeux fermés, vous ne le regretterez pas.» Et puis, quelques mois plus tard, tel ou tel journaliste écrit : «Moi, ce jeu, je le trouve trop buggué, trop lent, trop court...» ou «Moi je n'aurais pas mis 19 mais 14...» Bon, d'accord, chaque journaliste a le droit à sa propre opinion, les avis donnés dans les tests sont là pour ça. N'empêche que l'impression qui se dégage de tout ça, c'est qu'il n'y a pas d'unité dans *Tilt.* Moi j'achète *Tilt* et je souhaiterais avoir l'avis de *Tilt*... je n'achète pas JLJ News ni DdM +. Quand on lit une revue pour les autos, on y fait bien des comparatifs entre voitures, mais le lecteur a devant lui le choix du journal, et il ne se trouvera pas, quelques mois après, de journaliste pour écrire : «Si ça avait été moi, je n'aurais pas écris cela...»

11) Relisez, dans le n° 113, les superlégendes de Breakline, page 45... il y a encore du travail à faire !

12) Avril est le mois des poissons du même nom (mais si, mais si...), mais j'avoue ne pas en avoir trouvé beaucoup dans ce numéro (est-ce que les journalistes de *Tilt* auraient oublié le mot sens du mot «humour» ?). Ah ! attendez voir, si ça se trouve, le poisson d'avril de *Tilt,* c'était sa nouvelle maquette ! Oh, là là ! comme je suis bête, je n'ai pas vu l'humour là où il était... Veuillez m'excuser pour toutes les méchancetés que j'ai écrites !

François-Xavier

LES MECONTENTS ECRIVENT BEAUCOUP PLUS QUE LES SATISFAITS (ON ENVOIE PLUS FACILEMENT DES CRITIQUES QUE DES FELICITATIONS...). BON, LES LETTRES SONT SUFFISAMMENT ELOQUENTES ET, COMME ELLES SONT TRES LONGUES, JE NE VAIS PAS M'ETERNISER SUR CET EDITO. MAIS LE DEBAT RESTE OUVERT, CONTINUEZ A NOUS ENVOYER VOS REMARQUES...

JEAN-LOUP JOVANOVIC

La difference entre les Jeux du mois et le top/flop

REPONSE

R: Une lonnngue lettre (franchement monstrueuse, en fait), qui rassemble beaucoup des reproches formulés contre la nouvelle maquette. Je l'ai comme d'habitude découpée en questions numérotées...

1) Me croiras-tu si je te dis que, en tant que testeur, je préférerais écrire des blocs de texte à rallonge plutôt que plusieurs petits blocs séparés ? Et qu'un test me prend sensiblement plus de temps maintenant qu'il y a seulement quelques mois ? Car écrire du texte, c'est facile, très facile même. On donne une info, puis une autre et encore une autre, en essayant de garder un minimum de structure, et c'est tout. Il nous faut maintenant décortiquer un jeu, analyser chaque point pour en faire un résumé. Non, vraiment, c'était plus simple avant. Mais, malgré quelques réticences au départ, il nous est apparu que, lorsque nous écrivons un test monolithique, nous oublions des détails importants, des informations utiles... Et que même quand nous ne les oublions pas, elles sont noyées dans une masse d'informations peu ou pas structurées. Au total, les tests actuels contiennent à peine moins de texte qu'auparavant (tu peux compter les signes, si tu ne me crois pas...), mais il est morcelé, ce qui évite les redondances (en général) et, surtout, permet au lecteur de retrouver immédiatement l'information voulue. Et je peux t'assurer que les testeurs aimeraient bien faire encore plus de tests...

2) Rendons à César ce qui est à César : Joystick a utilisé les «Up/Down» avant nous. Je ne vois pas en quoi cela peut te choquer. C'est une très bonne idée, qui permet de résumer en quelques mots les points forts et les points faibles d'un jeu. Merci, Joystick... De plus, notre confrère n'en est pas l'inventeur : des magazines anglais, et même un titre comme Télé Poche, l'utilisent depuis longtemps...

Il est vrai que nos encadrés «Top/Flop», dans le numéro 113, étaient trop volumineux. Que veux-tu... quand on change totalement de maquette, il y a forcément quelques imperfections au début.

3) Franchement, oui.

4) Que puis-je te répondre ? Je ne vais pas te dire :«Nos tests sont meilleurs», ou une banalité de ce genre. Nous avons, j'espère, nos qualités —nous bénéficions généralement d'une réputation de «sérieux» et de «qualité». S'il est vrai que nous testons moins de jeux que Joystick, nous tâchons de parler de ceux qui sont vraiment intéressants... ou de ceux qu'il faut à tout prix éviter.

Si la disparition des «Rolling Softs» a provoqué un soupir de soulagement chez les journalistes (pour la raison que tu avances), une certaine frustration apparaît peu à peu chez nous, qui tient au fait que l'on aimerait bien «descendre» un jeu en quelques lignes, ou vous parler d'un data disk. Depuis quelque temps, il est question de faire à nouveau des tests courts, mais les avis restent partagés au sein de la rédaction. D'un côté, on peut considérer qu'il suffit de trois lignes pour dire qu'un jeu est bon ou mauvais... Mais peut-on vraiment affirmer ce genre de chose, sans le justifier ?

5) Deux présentations différentes pour des informations similaires. Il s'agit, là encore, de vous permettre de retrouver une information rapidement.

6) Pas d'accord. Les PA sont très importantes, comme en témoigne le courrier que nous recevons. En tant que lecteur, elles ne m'intéressaient guère, mais j'ai découvert en faisant le courrier qu'une majorité écrasante les trouve indispensables.

7) ... Tu ne vas pas te fâcher, si je te dis qu'il y aura de moins en moins de logiciels sérieux dans Tilt ? Après tout, nous sommes un magazine de jeux. Alors place au jeu !

8) Oui, ça nous arrive de devoir écrire des articles très en avance. Tu sais, un journal, ça ne se fait pas en deux heures.

9) Bien, tu sais lire entre les lignes. Je reformule donc ma remarque : «Quelle importance qu'un jeu génial soit traité, bien à fond, un mois après que les autres en aient parlé "brièvement" ?» A vous de répondre...

10) C'est une maladresse. Pardonne-moi. Mais, que veux-tu, j'aime le jeu, et j'ai du mal à ne pas réagir face à quelqu'un qui aime un jeu que je n'aime pas (et ma réaction est encore plus vive si c'est l'inverse). Appelle ça comme tu veux : gaminerie, idiotie... Mais, promis, nous ferons attention...

11) C'est effectivement un morceau d'anthologie. Soit c'est une erreur due à la nouvelle maquette, soit c'est un poisson d'avril (cf. question suivante). Je vous laisse deviner...

12) Ah, mais le propre d'un bon poisson d'avril, c'est qu'on ne s'en aperçoive pas ! Et il y en a, même si tu ne les a pas vus... Te dirai-je où ? Non, finalement, je préfère te laisser chercher encore un peu...

Quant à ta remaque sur la maquette-gag, je trouve cela assez désobligeant, surtout après le superbe travail réalisé par nos maquettistes. Ah, c'était de l'humour ? O.K. ! patron...

Le Top/Flop des lecteurs

AGRAPHES

Le mois dernier, le petit Dogue de Mauve (il n'est pas si petit que ça ! NLDR) nous annonçait une surprise de taille pour le numéro suivant. Me méfiant de ce genre de balivernes —il s'agit en général plus d'arguments commerciaux que de vrais changements—, j'ai été surpris d'apprendre que *Tilt* allait changer. Une refonte totale du magazine ? Aïe ! Aïe ! Aïe ! On allait bouleverser mes habitudes. Je m'attendais à quelques déceptions, mais je restais confiant.

C'est donc d'un pas alerte que je me suis rendu chez ma marchande de journaux préférée (voilà pourquoi je ne suis pas abonné)... Mais revenons à mes octets. Mes yeux parcouraient rapidement l'étalage à la recherche de *PC Review, Joystick* (ben oui !) et *Tilt*. C'est à ce moment que je suis tombé sur ça (une lettre holographique vous aurait montré le Tilt 113). Cachant mon désarroi (à ajouter au fait que les deux premiers titres n'étaient pas encore sortis), je lançai alors un «Pouah !» qui n'aurait pas fait honte à Christian —Jacquouille— Clavier dans *Les visiteurs* (un très bon film, que je recommande).

Eh oui, «Pouah !». D'abord, qu'est devenu l'ancien logo de *Tilt* ? Je sais que c'est très «branché» de changer de logo pour le rendre plus «design» ou «kitch», et je suis le premier à apprécier... mais vous auriez quand même pu faire un effort. Est-ce un membre de la rédaction qui a commis cette chose sur un CPC en fin de carrière ? En tout cas, je ne félicite pas celui (ou celle) qui a dessiné ce «*Tilt*» sans imagination. Changer pour faire pire, je dis non ! Cette phrase pourrait à elle seule résumer la lettre (de critiques) que je vous adresse.

Comment pouvez-vous nous proposer ces agraphes qui me font penser aux temps héroïques des premiers magazines micro ? Etant lecteur fidèle depuis 1984, ces deux appendices de ferraille m'ont transporté vers un lieu de souffrance où s'entassaient de nombreux *Tilt* et leurs couvertures qui, une à une, se détachaient. En un mot, rendez-nous le *Tilt* à dos carré !

Passons au contenu. J'approuve les lecteurs qui affirment que la maquette est devenue confuse et même fouillis. Dans cette masse d'informations, le lecteur s'y perd. A vouloir trop ressembler aux autres, vous allez finir par perdre votre identité. *Tilt* a volontairement «vidé» les consoles de ses colonnes, et voilà que le journal se met à ressembler à son confrère *Consoles+*. A moins que vous ne cherchiez —et ce serait plus

TOP/FLOP

Je suis sûr que vous allez recevoir beaucoup de lettres comme la mienne, qui commenteront la nouvelle formule de *Tilt*... Mais je suis heureux et fier de vous présenter en exclusivité le «Top/Flop» du numéro 113 de *Tilt* (formule enrichie !)... une idée que vous avez piquée à votre confrère *Joystick*, soit dit en passant.

Commençons pas les flops.

Pourquoi ce mélange «Evénement du mois» et previews, suivi des autres tests du mois ? C'est plutôt bordélique, non ? Ensuite, je pense que le «relookage» des pages a un côté vraiment trop «Consoles», d'autant que certaines rubriques font double emploi («Les jeux du mois» et les «Top/Flop du mois», par exemple) ou sont carrément inutiles —le «Trombinoscope», c'est pour qu'on vous reconnaisse dans la rue ?...

Enfin, et je conclurai les flops là-dessus, j'ai peur que votre système de tests soit un peu répétitif. Il y a déjà l'article principal et deux avis, mais on trouve en sus un résumé, avec les notes, et le «Top/Flop». Un exemple ? Dans votre test de X-Wing, on apprend pas moins de six (6 !) fois que les graphismes sont moins bons que ceux de Wing Commander 2. Voilà une chose dont on est sûr, maintenant !

Passons maintenant aux tops, histoire de vous remonter le moral.

La bonne idée, c'est d'être passé au format supérieur : cela donne plus de place, donc plus de photos d'écrans (d'autant plus que le nombre de pages par test a augmenté pour les grands jeux).

Toujours du côté des plus, j'ai l'impression qu'il y a davantage de «Previews» et de «Forum» : bravo, c'est génial comme rubriques !

Vous avez lancé quelques idées intéressantes : les sorties du mois (indispensable, car il y a souvent un grand décalage entre les tests et la sortie effective d'un soft).

Les pronostics des previews sont également intéressants, mais pas encore suffisamment développés (pourquoi pas un seul pronostic plus détaillé ?).

De la même façon, n'hésitez pas à faire plus d'interviews.

Pour finir, je vous félicite pour vos solutions en images, et pour le MIB qui a gagné en clarté.

Voilà, j'espère que ces quelques critiques constructives vous auront donné de nouvelles idées pour que les *Tilt* futurs soient encore meilleurs

Nelson

RÉPONSE

A côté des lettres de critiques ou de félicitations pour notre nouvelle maquette, certains (plutôt rares), comme toi, ont essayé de trouver les qualités comme les défauts. L'idée des «tops» et «flops» est en outre originale (et de circonstance...).

Quelques commentaires, à présent.

Nous avons pensé que «l'Evénement du mois» avait sa place tout au début du journal. Il se situe quand même à part, par rapport aux autres jeux ; c'est le «meilleur» du mois et nous voulions vous le faire découvrir dès les premières pages. Cela dit, si cela vous gêne, on peut toujours le remettre en début des tests...

Le côté «Consoles». Sans doute est-ce vrai. Dès lors que l'on augmente la taille et le nombre des photos et que l'on divise le texte en encadrés, on obtient un look de magazine «Consoles». Et, même si cela peut sembler un peu confus au premier abord, c'est finalement bien plus lisible qu'un pavé de texte sur trois pages...

Le «Top/Flop» et «Les jeux du mois». Tiens, si on combinait les deux ? Bon, je vais en parler à la maquette...

Le «Trombinoscope». Il a plusieurs utilités. La première est de satisfaire notre ego (déjà hypertrophié...) en montrant nos tronches. Cela dit, si j'attrape celui qui a choisi les photos, il passera un mauvais quart d'heure ! La seconde est de vous permettre d'identifier ceux qui écrivent pour vous, de connaître leurs goûts. Je ne sais pas si c'est utile ou pas, c'est à vous de nous le dire. J'aime à penser que oui... Quant à la répétitivité des tests, «c'est fait pour», mon capitaine ! Le but est que vous trouviez facilement n'importe quelle information concernant le jeu (d'où quelques répétitions). Et, quoi que tu en penses, c'est réellement utile. Evidemment, 6 (six !) répétitions de la même information, ce n'était sans doute pas nécessaire...

Enfin, une remarque sur le format du journal. Quand nous avons décidé de passer au grand format, nous n'avons vu nous aussi que cet avantage : plus de place, donc plus de photos... Mais un «effet de bord» imprévu est apparu : ceux qui rangaient soigneusement leurs Tilt dans des reliures ne peuvent plus le faire... C'est vraiment gênant, donc toutes nos excuses aux lecteurs concernés.

grave— à ressembler à *Joystick* ou à *Gen 4* (qui change de look, lui aussi). J'achetais *Tilt* parce qu'il était différent et complémentaire. Qu'est-ce qu'il me reste à faire, maintenant ? Des économies, peut-être. Je n'ose imaginer la prochaine refonte du «mag», avec une nouvelle rubrique où serait indiquée la couleur des disquettes du jeu !

A propos de la disquette, je trouve moi aussi qu'elle est inutile. 32 francs, cela commence à faire cher. A quand un *Tilt* avec un CD-ROM pour 120 francs ? *Tilt* nous offre un cadeau empoisonné, puisqu'il faut payer (et c'est normal) le surplus de coût qu'occasionne cette disquette. Qu'on se le dise, *Tilt* n'est pas *Pif Gadget !*

Un autre sujet de critiques, peut-être un peu futile, c'est la notation. La seule notation que je trouvais agréable, c'était la note sur 20. Parce qu'elle répondait à une norme, celle des notes de classe, elle permettait un jugement rapide de la qualité du soft.

Comment un lecteur peut-il apprécier la différence entre un jeu noté 85% et un autre noté 87% ? Le barème de notes de la page 144 confirme ce que je dis: vous définissez par exemple une fourchette de 80% à 89%, correspondant au même commentaire. Comme il y a sept fourchettes de notes, les jeux sont appréciés sur une échelle de 1 à 7.

Vous me répondrez que des nuances sont nécessaires. Moi, je dis non ! L'acheteur, lui, est là pour ajouter les nuances. Vous le dites vous-même, les notes dépendent du testeur. Si une note était déjà subjective sur 20, comment fait le lecteur pour s'y retrouver avec un pourcentage ?

Dans le même ordre d'idée, il est inutile de proposer trois avis similaires. Cela n'apporte rien de plus au test de savoir que Doguy est d'accord avec JLJ. On ne suscite pas un débat avec des personnes ayant les mêmes opinions. Et cette idée de mettre «Le jeu du mois» aux avant-postes !

De plus, j'aimais bien quand les ex-«Hits» étaient séparés des jeux d'aventures par des rubriques diverses. Cela cassait le rythme, c'était cool.

Et il paraît que vous n'allez pas vous arrêter en si bon chemin... Tous aux abris !

Bon, baissons les armes et passons aux questions.

1) La Galaxy NX Pro est-elle 100% compatible avec la Sound Blaster Pro v2 ? Pour X-Wing et Wing Commander 2, par exemple ?

2) Quelle est la différence entre une SG NX Pro et une SG NX Pro 16 (qui devrait bientôt sortir) ?

Entre une SB v2, une SB Pro v2 et une SB 16 ASP ? A part le prix, bien sûr...

3) Quel est l'intérêt de posséder une carte sonore et une carte Midi pour les jeux ?

4) Ne serait-il pas temps de nous concocter un dossier sur les lecteurs de CD-ROM ? Un comparatif sur leurs taux de transfert, leurs temps d'accès, les compatibilités avec les cartes sonores citées plus haut ?

Longue vie (quand même) à *Tilt !*

Frédéric

PS : Toute ressemblance avec des personnes vivantes ou ayant existé serait tout à fait délibérée et ne devrait rien au hasard.

Les marques ont été citées uniquement à titre d'information et non dans un souci publicitaire

(quoique si M. Guillemot pouvait me faire parvenir un pot-de-vin...)

Le texte est sous la responsabilité de l'auteur, et l'ordinateur utilisé pour sa rédaction ne saurait être poursuivi.

Texte libre de tous droits de reproduction...

RÉPONSE

C'est amusant, avec la première lettre du «Forum» et la tienne, on réunit tous les reproches concernant le nouveau Tilt. C'est parti...

- Le logo. Il est sobre et suffisamment proche du précédent pour ne pas dérouter. Après mûre réflexion et de nombreux essais, c'est celui que nous avons choisi. Désolé qu'il ne te plaise pas...

- Les agraphes : c'était le prix à payer pour avoir un Tilt tout en couleurs. Car, tu l'auras remarqué, les pages noires bouffantes des Tilt précédents ont disparu. Si on peut remettre un dos carré, on le fera. Plutôt deux fois qu'une —mais c'est vrai qu'avec deux dos cela risque de ne pas être pratique...

- Le contenu. Tu es un ancien lecteur de Tilt. Comme moi, tu appréciais les longs tests, les programmes sérieux, peut-être la programmation. Mais, sur l'ensemble des lecteurs, les gens comme nous se font rares, très rares. Certes, beaucoup de lettres sont écrites par des «anciens» (je ne chercherai pas de raisons à cela). Mais, si tu y réfléchis, une bonne part des reproches que tu nous fais provient du changement d'habitudes qu'occasionne la nouvelle maquette. Tu en arrives même à nous reprocher de mettre plus d'informations ! Penses-tu vraiment qu'indiquer précisément la machine nécessaire, la langue utilisée pour le manuel ou encore la taille occupée sur le disque soit superflu ? De même, tu appréciais d'avoir les «Hits» séparés des jeux d'aventures par d'autres rubriques. Mais, hormis l'habitude, qu'est-ce qui le justifiait ? Ce sont des jeux, non ? Et puis, avec le «Message in a Bottle», les fans d'aventures ont toujours leur coin à eux !

- Les notes. Personnellement, j'apprécie de pouvoir noter sur 100, et ainsi de donner des appréciations plus fines des jeux. C'est toujours subjectif, mais si l'on teste un superjeu x auquel on met 93%, et qu'un jeu y encore meilleur arrive, on peut vous le signaler en mettant 94% ou 95%. De plus, pour ce qui est des plages, il y en a autant qu'avant (15- 17 ou 80%-89%, quelle différence ?).

- Les avis. Le côté subjectif de nos tests est évident. Nous essayons d'être honnêtes, mais les goûts varient d'une personne à l'autre. Rendre plusieurs avis permet de vous donner l'appréciation de plusieurs testeurs. Parfois, un jeu est si mauvais que toutes les appréciations seront négatives. D'autres fois, un testeur aimera le jeu et l'autre pas. Et parfois, tous les testeurs trouveront le jeu génial. Rien que de très normal, non ?

Pour l'essentiel, la maquette actuelle est «finie». Il reste de nombreux points à améliorer et à régler, mais rien d'aussi colossal que pour le numéro 113... Rassure-toi.

Tes questions, à présent.

1) Non. Il semble que la Sound Galaxy NX Pro ne soit que partiellement compatible avec la SB Pro 2. Mais en fait il n'y a que très peu de jeux qui fonctionnent mal avec la SG NX Pro. X-Wing et WC2 n'en font pas partie.

2) La SB est monophonique (onze voies), la SB Pro est stéréophonique (vingt-deux voies) et la SB 16 ASP offre en plus de la stéréophonie la digitalisation sur 16 bits (comme les CD musicaux). Cette dernière n'a en pratique d'intérêt que pour les professionnels, pas pour le jeu. La SG NX Pro et la SG NX 16 ont les mêmes rapports que la SB Pro et la SB 16 ASP.

3) Des jeux capables de générer leurs sons sur un

Nouvelle maquette = plus de place = plus de texte = plus de photos

synthé Midi externe commencent à faire leur apparition (X-Wing), mais ils sont encore très rares.
Et de toute façon il faut disposer d'un clavier externe ou équivalent (expander...). L'intérêt est donc pour l'instant limité pour le jeu.
4) Oui, mais cela pose quelques problèmes.
En particulier, le CD le plus répandu dans le domaine ludique est celui fourni avec la SB Pro. Or, selon les disponibilités, ce n'est pas toujours la même marque qui fournit Creative Labs. Dans cette situation, difficile de comparer les lecteurs...

DÉBUTANTS

N'ayant jamais touché un micro à 33 ans, je désire me lancer dans l'aventure (mieux vaut tard que jamais), poussé je dois bien l'avouer par mon fils de 9 ans qui dévore des jeux vidéos sur ses consoles et me colle des «tannées» maison.
Après un rapide tour d'horizon des différents matériels et de mes moyens, mon choix s'est porté sur l'Amiga, mais que choisir dans cette gamme pour deux débutants ?
Serait-il plus raisonnable d'acheter pour l'instant, de l'occasion ou du neuf, le but étant un apprentissage et une familiarisation en douceur par l'intermédiaire de logiciels de jeux et éducatifs et à plus long terme la programmation.
Un Amiga 600 plus moniteur vous paraît-il plus adapté à mes besoins qu'un 1200 raccordé à un téléviseur et qui évoluerait à mesure de mes moyens (mon budget étant plafonné à 5 000 F pour l'instant) ?
Le disque dur est-il indispensable pour commencer ?
Une réponse de votre part serait très utile, car mes manches s'allongent à mesure que mon fils tire dessus pour me traîner chez le revendeur le plus proche.

Bruno

La subjectivité des testeurs est évidente... ils ne s'en cachent pas... Et leur honnêteté aussi !

RÉPONSE

Etes-vous bien sûr de savoir dans quoi vous vous engagez ? Avez vous bien pesé le drame que l'introduction de l'ordinateur va provoquer dans votre famille ? Voulez-vous vraiment finir comme nous, intoxiqués au point que malade à ne pas tenir debout nous continuions à tapoter sur notre machine? Oui ? Bon, alors pas de problème, je vais me faire une joie de vous conseiller. Puisqu'il s'agit dans un premier temps d'une initiation, je pense qu'un banal Amiga 500 d'occasion, avec ou sans écran, sera parfait. Cela devrait vous revenir à 2 000 ou 2 500 F, et vous laissera de quoi prendre quelques jeux et éducatifs.
Le 600 peut aussi être un bon choix d'occasion, si vous le trouvez dans la même gamme de prix. Evitez absolument le 500+, qui souffre de nombreuses incompatibilités avec le reste de la gamme. Enfin, le 1200 n'a à mon avis d'intérêt qu'associé à un disque dur, ce qui le fait sortir de votre bodget.
Le disque dur, indispensable quand on utilise quotidiennement un ordinateur (quel qu'il soit), n'a que peu d'utilité pour un «apprentissage», et vous pourrez toujours en aquérir un par la suite, éventuellement avec une machine plus puissante (le 1200 par exemple). Voilà, je pense avoir fait le tour de la question. Bienvenu dans la grande famille des fanas de l'informatique. Amusez-vous bien !

DÉMOCRATIE ?

Vous ne nierez pas que nous sommes actuellement en période de crise, du moins sur le plan économique et social. Est-ce donc le bon moment d'augmenter Tilt ?
Déjà, dans le no 110, David vous fait la remarque ? Vous lui répondez qu'étant abonné, l'augmentation ne le concerne pas. Et bien, ce n'est pas mon cas ! J'ai été abonné deux ans, mais aujourd'hui j'achète Tilt en kiosque de temps à autres, et si je m'abonne à nouveau le bulletin stipule bien que «je recevrai les 12 prochains numéros de Tilt, dont 11 avec disquette».
Contraîrement à ce que David, d'autres et moi pensons, la disquette serait soit disant bien perçue par les lecteurs. Quelle preuve en avez -? Faites un référendum auprès de vos lecteurs, seul moyen démocratique pour départager les partisants de cette fichue disquette. Cependant, je voudrais vous adresser quelques compliments pour les couvertures bien plus plaisantes que celles de J. Teissere, l'augmentation des solutions et la rubrique Hits en progrès.
Pour casser la monotonie des questions techniques, du piratage et autres guerres ST / AMIGA /PC (et la disquette ? NDLR), je vous pose la mienne, qui, je pense, touche de nombreux utilisateurs de micro.
Je viens d'acquérir Dune II (sur PC), et je dois bien avouer que cela fesait longtemps que je n'avais pas accroché si fort à un jeu. Mais voici mon malheur. Ce jeu, c'est une passion, une drogue, je n'arrive plus à décrocher. Conséquence, ce sont mes yeux qui en prennent un sérieux coup : picottements, rougeurs, j'attrappe au bout d'un certain temps des yeux de «lapin russe» (normalement, sur Dune, l'épice donne les yeux bleus, non ?
Suis-je en train de mettre déjà un pied chez l'ophtalmo sachant que je n'ai jamais eut de problème de vue ? Peut-être vais-je être obligé de porter ces «culs de bouteilles» devant mon écran comme bon nombre de testeurs de Tilt. En attendant votre réponse, j'irrai voir le prix des cannes blanches. Au fait, Tilt en braille, c'est pour quand ?

Fred

RÉPONSE

Ta lettre est en deux parties, et devine quoi ? Je vais te faire une réponse itou !
La disquette. J'ai déjà répondu à la question de savoir si c'est bien ou pas, pour Tilt comme pour ses lecteurs. Pour les lecteurs, je pense que c'est utile, mais je me trompe peut-être. Pour ce qui est de Tilt, je peux t'affirmer que cela augmente les ventes du canard. C'est un argument nécessaire et suffisant pour que, dans cette période de crise économique et sociale, nous continuions la disquette. La démocratie n'a, tu l'avoueras, que bien peu de chose à voir avec la question. La couverture : personnellement, et comme beaucoup de lecteur, j'aimais les couvertures de Jérôme Teissere. Mais je dois avouer que la nouvelle a beaucoup «d'impact», qu'elle accroche mieux l'oeil et qu'elle apporte nettement plus d'informations sur le contenu du journal. C'est encore une question de goût.
Deuxième partie : Dune II. Ce jeu est tout simplement excellent, j'en conviens volontiers. Mais tu vas trop loin. On reproche déjà aux jeux vidéo d'être la mère de tous les maux, si en plus ils rendent aveu-

glent et s'ils peuvent être comparés à une drogue... D'ailleurs, moi-même, je joue des heures et des heures sans fatigu...(zut, où est le "e")e visuelle. Et puis, je ne vois pas où est ton problème. Fais comme moi: finis Dune II (avec les trois familles, c'est mieux...) ! Tu n'auras plus envie d'y jouer après...

ULTIMA 7

Je tiens à exprimer mon plus vif mécontentement, car vous avez tendance à surnoter certains jeux, et à les faire passer pour ce qu'ils ne sont pas. L'exemple le plus frappant est Ultima 7, qui a été couvert d'éloges du genre "un jeu phénoménal, du jamais vu, la référence absolue dans les jeux de rôle".
Quelle ne fut pas ma surprise en le voyant tourner sur un 486 DX. Non seulement il faut une grosse configuration (21 Mo sur le disque, 2 Mo de RAM, DX 33 ou +), mais le résultat est décevant : il rame comme une limace sur un 486 DX 33, le jeu refuse de gérer une souris 100 % compatible Microsoft, les graphismes sont sympas mais pas aussi fabuleux que vous l'affirmez. Il n'y a que les sons et les bruitages qui soient sensationnels. Certes, le scénario est d'une grande qualité, avec une grande profondeur, mais le jeu est d'une telle lenteur qu'au clavier cela gâche tout.
Qu'un simulateur hyper sophistiqué comme Commanche ou F-15 Strike Eagle III nécessite un 486 DX 50, je veux bien, mais que ce soit un jeu de rôle ou d'aventure, il ne faut quand même pas exagérer. Sur mon petit 386 SX, des jeux comme KQ 6, SQ4, EOB 1 et 2, etc. tournent très biens, et ils ont peut de choses à envier à Ultima 7. Sinon, la maquette de Tilt est quasi-parfaite, et je vous souhaite longue vie.

Roger

RÉPONSE

Plusieurs choses. J'ai adoré Ultima 5 (j'y jouais sur mon vieux 8088 en Hercules), j'ai détesté Ultima 6 (j'avais encore le 8088...) et j'ai bien aimé Ultima 7 (sur un 486 DX 33 VGA). Je l'ai bien aimé, mais effectivement sa lenteur est à la limite du supportable. C'est d'ailleurs l'exemple que je prends généralement pour parler des programmeurs nuls. Non pas qu'ils ne fassent pas des merveilles en C, mais ils sont incapables d'utiliser correctement la puissance des machines qui leurs sont proposées. Avec un peu plus d'assembleur, Ultima 7 pourrait tourner 8 ou 10 fois plus rapidement, et serait de ce fait utilisable même sur un 386.
Mais, évidemment, cela aurait nécessité deux ou trois fois plus de travail. Deuxième point : les goûts et les couleurs.
J'ai des amis (un, en particulier), qui a complètement craqué pour ce jeu. Il joue lui aussi sur un 486 DX 33, et étrangement la lenteur du jeu ne semble pas le déranger. Il faut dire qu'il n'a pas connu les épisodes précédents, et que la richesse du scénario doit être pour lui une découverte.
Quand aux notes, je ne saurais dire si le 19/20 que lui a mis Tilt était exagéré ou pas. Dans l'absolu, on teste un jeu sur la machine "idéale" (en l'occurence, ce serait un 486 DX 50), mais en pratique bien peu de gens disposent d'une telle machine. Personnellement, je lui aurait probablement mis 17 ou 18. Mais je comprends tout à fait que l'on puisse adorer ce jeu. Jette donc un œil à notre critique d'Ultima 7 deuxième partie...

NOUVEAU
"RESERVE AUX MECS"
Appelle vite le
36 70 21 07
et tu sauras comment rencontrer des filles, si tu es prêt à faire l'amour pour la première fois, comment les filles aiment être séduites, comment avoir du succès auprès d'elles et comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance !

TRUCS DE MECS
Appelle vite le
36 70 21 01
C'est tout ce qu'il faut savoir sur les filles : comment les embrasser, organiser ton premier rencart et comprendre ce qui se passe dans leur tête !

Giga concours sur le
36 68 21 02 et le 36 68 21 01 !
Le numéro inoubliable pour gagner plein de cadeaux géants !
Gagne des lots inoubliables...
Appelle vite, tu vas être gâté !

STARS SECRETS
Tu connais les dernières révélations sur Michael Jackson, Madonna, NKOTB, E17 ... ?
Alors appelle vite le
36 70 21 06
c'est hallucinant !



Gagne des supers cadeaux au 36 68 21 06 : billets pour le concert de Prince, CD et K7...

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE LE :
36 68 21 88
Gagne 1 console 16 bits !
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

CODE MEDIA : 241

VENTES

AMIGA

Vds A500 + 512 + lect + joy + péritel + 2 boîtes + 120 disk px : 2 300 F à déb. **Olivier ROCHETTE. Tél. : 37.34.20.69**

Vds A500 tbe + ext 1 Mo + souris + câble péritel + joy + 100 disk + boîte + manuels px : 1 600 F. **Marc GONCALVES, 14, rue de Savigny, 91170 Viry-Chatillonn. Tél. : (16-1) 69.05.85.15**

Vds A500 plus + souris + joy + câbles + nbx jx + utils + démo + ext 512 ko, px : 2 100 F à déb. **Cédric VANIEZ, 36, rue des Molveaux, 77700 Coupvray. Tél. : (16-1) 60.04.39.26**

Vds orig. black Crypt et Ishar + solution pour A500, 100 F le log. **Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Vds, éch. jx sur A500 avec not. Vds CPC 6128 + jx. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11**

Vds ou éch. jx utils et docs sur A500. **Jean-Bernard, LESCA, rte de Beyres, 40440 Ondres.**

Vds A500 (1 Mo Ram) tbe + 50 jx + utils (Assembleur, Amos...) px : 1 800 F. **Philippe PAULEAU, 10, rue Vandrezanne, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.46.37**

Vds Amiga 2000 + moni 1084 S + A2088 + joy + nbx jx + lect int 4 1/2 px : 3 500 F. **Morgan MICHEL, 31, rue de la Mairie la Riche, 37520. Tél. : 47.37.27.00**

Vds Amiga 2000 DD 50 Mo 4 Mo de Ram écran 1083 S + nbx jx + 2 man. + souris 6 500 F px à déb. **Jean-Jacques GAREL, Foyer Guillaume d'Achon, 40, bd Charles Peguy, 35700 Rennes. Tél. : 99.63.88.84**

Vds jx sur A500 + liste sur demande. **Philippe GOURCEROL, 11, av. Pierre Guillot, 87350 Panazol.**

Vds A500 1 MB + lecteur 3,5 + écran vidéo coul. + livres + nbx logs + sound perfect px : 5 000 F à déb. **Frédéric COSSON, 9, av. de la Pte de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.26.75**

Vds jx Amiga env. un disk et une env. timbrée pour liste. **David VIDAL, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 Saint-Affrique.**

Vds orig. Amiga : History Line ; Perfect Général ; Battle isle ; Sorcererlords de 50 à 150 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98**

Vds jx Amiga à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, rue des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01**

Vds A500 + 1 joy + souris + nbx jx Dark Seed, KGB + 50 jx + ampli + livres px : 3 000 F 2 600 F sans ampli. et jx. **Frédéric BOTTIER, 42, rue Menilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.50.50**

Vds pour A500 + orig. de Gods et Métal Master 300 F. **Marc MAHIQUES, 58, bd des Thécoslovaques, 69007 Lyon. Tél. : 78.77.32.30**

Vds A500 plus + 10 jx orig. px : 2 500 F! à déb. **Paul SACCARD, rue de Nevers, 03210 Souvigny. Tél. : 70.43.67.55**

Vds A500 + 2 Mo DD 50 Mo lect ext joy souris nbx jx px : 5 000 F. **Fabrice DURAND, 6, rue François Villon, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.84.81**

Vds A500 + ext + joys + mouse logitech + nbx jx + btes de rang. 2 500 F + écran coul. **Mathias MEYER-GRAMBERG, 2, clos de la Bergerie, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 39.65.28.84**

Vds Amiga 2000 3 lect int Action Replay 3 jx + utils. **Jean-Paul PESCHET, CES C. de Vivonne, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.52**

Vds A500 1 Mo + moni. 1085 S + jx + joy : 2 000 F. **Jean-Philippe TENAUD, 54 ter, rue Lenotre, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.79.83**

Vds sur A600 200L avec notice 150 F. **Benoît ROULIN, 4, allée des Gradins, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.06.13.99**

Vds A500 + moni. + lect D7 ext + 3 joy + souris pro + 350 D7 env. + ext px : 3 800 F tbe ss gar. **Olivier PAGANI, 3, allée de la Comédie, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.37.87**

Vds A600 ss gar. 2 000 F TU 40 CM 1 500 F impri. 24 aig + ruban 800 F. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.46.94.37 sauf WE.**

Vds A500 + ext 512 ko + souris + livres + jx (F29, Lotus II...) px : 1 500 F. **Jean-Marc GIGANDET, 14, rue de la Vanoise, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.28.76**

Vds ou éch. jx pour A500 : Flashback (125 F) Gobliins 2 (125 F) Nigel Mansell (140 F). **Erwan LE GUERN, 52, l'Oisillière, 44260 Savenay. Tél. : 40.58.71.32**

Vds Amiga 600 + nbx jx (Bodyblows- SF2, Flashback, etc...) + 2 joys px : 2 000 F. **Cédric ROGER, 9, allée de Villemilan, 92160 Anthony. Tél. : (16-1) 46.66.16.51**

Vds Amiga 600 + moni. + jx orig. (Jim Power, Flashback, etc) + log musique midi ss gar. px : 3 000 F. **Ludovic KOSIOR, 69, rue des Jardins, 62180 Villeneuve d'Asq. Tél. : 28.64.27.91**

Vds pr Amiga HD 52 Mo externe + 2 Mo Fast, SCSI 17 MS + nbx log (Monkey 2, Dune, Flashback) px : 3 000 F. **Arnaud DOUVILLE, 16, rue Benoît Malon, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.71.55**

Vds jx sur Amiga. **Xavier SAGATOVA, rés. les Lignières, Bat. I 2, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 34.08.08.98**

Vds A500 1 Mb + drive ext + 1084 S + souris + joy px : 3 700 F DD 52 Mb 2 Mb + alim. 3 000 F le tt : 6 000 F tbe. **Dimitri VEZYROGLOU, 6, rue Debelleyme, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.78.49**

Vds A500 + ext 512 + souris + nbx jx boîte de rangt + tapis souris + docs tbe px : 2 700 F. **Richard FRANCK, 14, rue du Centre, 91630 Marolles-en-Hurepoix. Tél. : (16-1) 64.91.87.72**

Vds A500 plus + jx (tbe) px : 2 000 F. **Patrice RIVERO, 5, rue Guy de Maupassant, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.75.55**

Vds Extension Mémoire 502 ko pour A500 avec horloge px : 150 F Atari 1040 STF écran mono px : 2 000 F. **Philippe BAUDOIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88**

Vds A500 1 méga + péritel + jx et utils + joy + souris + revues px : 1 500 F tbe. **Benoit LEFEVRE, 4, rue Neuve Mondrepuis, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.10.57 ap. 18 h.**

Vds A500 plus + 3 jx orig. px : 1 800 F. **Eric SYORD, 4, rue Corot, 60128 Mortefontaine. Tél. : 44.54.10.14 le matin.**

Vds A500 + ext 512 K + 100 disks CSF II, Epic, Vroom, Lotus 3, Jaguar YJ 220, Speedball II...) 2 700 F à déb. **Benoit LANDRE, 101, av. de l'Europe, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.98.35.83**

Vds sur Amiga nbx jx et utils petits prix. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Amiga 1200 6 Mo Ram + DD 80 Mo + écran 1084 S + impri. 9 aig. + 400 disks px : 8 000 F. **Eric DELOS, 2, rue de Rennes, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.91.73**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. coul. 1083 S + souris + housses + 28 jx orig px : 4 000 F. **Alain SCORDEL, 32, av. Alexandre Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 30.37.55.73**

Vds A500 1,5 Mo carte PC KCS 8086 XT VGA 16 C 12 MHZ compatible DD px : 2 500 F à déb. **Stéphane MOREAU, 60, av. de Stalingrad, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.26.47.55**

Vds orig pour A600 EOB 2 150 F black crypt 150 F Dungeon et Kaos 200 F. **Alain DOURBECKER, Châteauvieux, 74500 Feternes. Tél. : 50.73.49.19**

Vds A500 tbe 1 Mo + horloge + souris + tapis + câble péritel + câble moni. + utils px : 2 000 F. **Pascal ESTEVES, 19, rue la Pierre à Bidault, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.40.24**

Vds A2000 + 2 lec 3,5 + 1 lect 5,4 + DD 100 Mo + 5 Mo Ram + 400 disks + 1084 S + carte PC + digit. px : 13 000 F. **Frédéric COTTENS, 220, rue de Belloy, 60490 Ressons-sur-Matz. Tél. : 44.42.61.33**

Vds jx sur Amiga vds orig. Robin Hood en français jamais servi px : 100 F. **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Vds Amiga 600, 2 Mo de Ram + 40 logs + digitaliseur sonore (DSS) px/ 2 700 F. **Didier DE SMET, 4, route des Andelys, 27510 Pressagny l'Orgueilleux. Tél. : 32.51.42.64**

Vds Amiga 2000 B 3 Mo + 2 lect 3"1/2 + DD 52 Mo + carte XT + échantillonneur + impri. px : 8 000 F. **Bertrand TRIPLET, 130, av. du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.33.40**

Vds A500 + 512 ko + nbx jx + boîte rangt + livres + joys + écran coul. px : 2 500 F. **Fabrice FEXIS, 53, rue des Chalands, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.94.46**

Vds A500 1 Mo + impri. + 130 jx + utils + joy + souris + bte de rangt 100 D7 + meuble px : 2 400 F ou 2 100 F ss impri. **Vincent RODZKO, 19, rue Jean Moulin, 59231 Gouzeaucourt. Tél. : 27.82.18.38**

Vds Amiga 2000 B Rom 13 et 204, inter, 2 lect disk, 2 DD 52 Mo, carte 68030, 1084 S 7 Mo px : 10 000 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue St-Denis, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.11.35.57**

Vds A500 HD 52 Mo + 2 méga + disk externe + digitaliseur son + émulminit + 100 disks prix 3 500 F. **Benjamin YANG, 4, rue du Jura, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.24.16**

Vds nbx jx à bas px sur A500. **Yann CORNU, bts la Ville Parc, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.01.60 16 h à 19 h.**

Vds jx utils & DP Amiga à px hyper cool. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69**

Vds A2000 B + lect ext. + carte Action Replay MK3.0 px : 4 500 F à déb. **Jacques GRELINEAUD, 12, rue André Rivoire, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.32.56**

Vds, éch. jx sur A1200/500 contacts sympas, sér. et durable. Cher. images HAM-8. **Jérôe PIGUEL, rue du Penker Kerarthur, 29120 Pont-l'Abbé. Tél. : 98.87.34.22**

Vds Flicker Fixer A2320 pour A2000 px : 1 000 F. **Serge LEMPEREUR, 53, rue de Paris, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.65.15**

Vds A500 + ext mémoire + écran coul. + souris + utils + nbx jx px : 3 000 F à déb. **Walter SIEGLER, 10, rue Lantmier, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.84.62**

Vds nbx jx sur A500-1200. **Philippe MORANGE, 3, bd du Nord, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.49.40**

Vds pour Amiga moni. coul. stéréo 1084 S tbe px : 1 000 F. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67**

Vds 25 jx et utils sur Amiga px : 300 F port compris (compatible A1200). **Rémy. Tél. : 86.38.01.02**

Vds A500 + 30 jx, souris, docs, revues, 2 joys, tbe boîtes de rangt px : 1 900 F. **Frédéric GUEZ, 5, square Claude Debussy, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.60.70 ap. 17 h.**

Vds A500 1 Méga tbe 1 500 F + jx origx 50 F pce + grd livre Amiga Basic px : 100 F. **Nicolas WITTENBERG, 16, rue des Grands Maîtres, 37400 Amboise.**

Vds jx A500 : Monkey 2 : 200 F, WWF 2 : 150 F vds A500 extension 512 ko + 20 jx origx px : 1 500 F. **Matthieu FEREDIE, 195, montée Gauthier Villard, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.24.39.36**

Vds A500 + ext 1, 8 Mo + moni. 1084 S + accessoires + nbx jx tbe px : 4 500 F à déb. **Patrice CASTILLO, 36, av. J.B. Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 45.48.76.84**

Vds nbx jx sur Amiga à très bas px. **Xavier DOOLAGHE, 11, av. H. de Brouckeres, 1160 Bruxelles, Belgique.**

Vds A2000 B + 1084 S + joys + nbx jx px : 3 800 F à déb éch. jx PC-AM, env. timbrée, vds DD GVP 30 Mo : 1 500 F. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78**

Vds A500 + 100 jx + moni. coul. + jx 4 500 F à déb. Vds S. Nintendo + Street Fighter II + Mario 4 + 2 man. px : 1 150 F. **Yoni FARGEON, 45, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.37.53**

Vds nbx jx sur A500 à très bas px. **Jérôme COURTIAL, 5, av. la Pastourelle, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.91.54**

Vds A500 HD : 52 Mo + 2 Méga + disk ext + sampleur + 2 souris + 100 disks + man. + émul. minit. px : 3 500 F. **Benjamin YANG, 4, rue du Jura, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.24.16**

Vds pour Amiga Robocop 3 emballage orig. + manuel 150 F. **Flavien COUTARD, 2, allée des Peupliers, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.07.99**

Vds ou éch. jx nbx sur Amiga vds extension 512 K. **Sylvain GUILLAUMEAUD, 41, rue Pierre et Marie Curie, 35260 Cancale.**

Vds A500 (+) + Change Rom + lect ext + souris + tapis + 2 joys + 270 jx + manuels px : 3 000 F. **Philippe PAYRI, 11, rue Lamennais, 11100 Narbonne.**

Vds nbx livres sur Amiga tbe à 50 % liste sur demande. **Ludovic CHIROL, 124, rue Abbé-Donnet, 69400 Villefranche.**

Vds A500 2 Mégas + moni. 1084 + lect ext. + souris + joypad + 950 disks (jx, utils) tbe px : 3 000 F. **Alexandre OSTOPINKA, 7, cité Jean Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81**

Vds A500 + ext 1 Mo + écran + lect ext + joys + nbx jx tbe px : 3 000 F. **Christophe WAGNON, la Sardane les Plaines de la Cebo, 13510 Eguilles. Tél. : 42.92.64.40**

Vds A500 + extension + lect. ext. + 2e souris + housse + jx px : 1 600 F à déb. **Olivier ROUX, 1, square Camille Saint-Saëns, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.31.23**

Vds A500, 1 Mo + lect + souris + joy + nbx jx origx, TV Sports, Basket Footus Kickoff, Rugby, Lureoftemp, Monkey. **Philippe HERMAY, 9, allée Louis Aragon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 48.30.70.13**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. 1083 S + 1 joy px : 2 200 F à déb. **Philippe HELLEC, 7, rue Maurice Gunsbourg, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.59.93.11**

Vds A500 1 Mo + 1084 S + 2 drives + 2 joys + souris + housse, 3 800 F, + 100 disks + jx orig. (Chaos Engine, Body Blows etc.). **Franck GOGNY, 10, rte de Dourdan le Beguinage, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.57.57**

Vds A1200 + DD Mo + écran 1085 S + souris + deluxepaint IV + Dune + nbx jx (Flashback, ...) px : 6 000 F. **Nicolas JUBINEAU, 135, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.17.43**

Vds A500 + moni. 1084 S + 2 joys + souris + housses + 11 jx orig + 100 DK vierges + ext + Drive 2. **Fabien POT, 11, rue François Millet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.44.78**

Vds Amiga 600 HD — 20 Mo/2 Mo Ram + nbx logs px : 3 000 F ou éch. contre 1200 Amiga. **Jean-Marc FRAVAL, 3, quai Gillet, 69004 Lyon. Tél. : 72.00.83.78**

Vds A500 tbe + ext 512 K + joy + souris + 15 mags + manuels + carte PC 8086 (8 MHZ) + jx + 2 « référence manual » px : 2 500 F. **Fabrice RETKOWSKY, 26, rue de la Bonne Aventure, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.01.64**

Vds A500 + 1 Mo + 3 joys + souris + nbx jx + utils + péritel + doc px : 1 999 F. **Patrick BRASSENS, 39 bis, av. de St-Ouen, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.47.75**

Vds A500 + ext 512 K + 1084 + 90 jx + 2 joys + souris px : 4 000 F. **Laurent POTIN, 16, rue Joseph Rivière, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 46.91.06.92**

Vds A2000 + moni. 1083 S + 3 lect 3.5" + man. + docs + 100 disks px : 5 000 F. **Pascal POUTEAU, 2, allée des Glénans, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.10.95.44**

Vds A500 + ext Mem + 350 jx + utils + tapis + 2 joys + lect ext + TV 36 cm px : 4 000 F. **Roland BOUZON, 3, rue de Fabrice, 59000 Lille. Tél. : 20.54.86.90**

Vds A500 plus + ext. mém. + 3 man. + souris + Péritel + manuels + nbx jx : Dune, etc. tbe px : 2 100 F. **Thibaud HISLER, 4, impasse Salvador Dali, le Plan du Loup, 69110 Ste-Foy-lès-Lyon. Tél. : 78.59.71.56**

Vds A2000 B + cartouche MKIII + ext. 4 Mo + 2 lect 3 1/2 + 800 disks + impri. px : 6 500 F. **Emmanuel VIBERT, 4, impasse des Alouettes, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.55.53.97**

Vds A2000 B + DD 52 Mo + ext 2 Mo + écran coul. + 2 lect D7 + digiview + digit son + log. + livres : 5 000 F tbe. **Hervé DEBANTEL, 21, bd de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.61.73**

Vds A500 1 Mo + moni. 1083 S + 2e lect + jx + Amo 5 + joys + souris. Faire offre. **Laurent ZAMBAITI, 4, rue Anatole France, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.38.53 ap. 17 h 30.**

Vds nbx jx démo utils orig A500 dem. liste. **Jérôme FAUCHER, 49, rue Bobillot, 87100 Limoges.**

Vds A501 + moni 1084 + ext. 1 Mo + 250 disks (jx, graphism, vidéo, musik, émuls) + 3 joys + 1 souris px : 3 200 F. **Siegfried VIGNAU, 2, allée des Tilleuls, 95690 Nesles-la-Vallée. Tél. : (16-1) 46.33.91.26**

Vds pour Amiga scanner Golden imagine N/B 400 DPI tbe dans emb. px : 1 000 F à déb. **Charles CASASSUS, 100, rue du Faubourg du Temple, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.38.12**

Vds jx Amiga px intéressant : Lemming 2, Sleepwalker, Lidnheart, Atrain. **Nicolas THIBAUDIN, 1, rue Col. Robert, 21170 St-Jean de Losne.**

Vds jx Amiga bas px liste contre 2 timbres. **Erick ECBAZ, 93, 95, av. des Chartreux, 13001 Marseille. Tél. : 91.50.93.21**

Vds A500 plus + Switcher Rom. 1.3 et 2.0 + 2 joys + 1 Pad MD + moni. 1083 S + 60 jx px : 5 500 F. **Michaël FLAGEUL, 140, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.44.28**

Vds jx sur Amiga à très bas px, liste sur demande. **Benjamin TRANQUY. Tél. : (16-1) 44.62.91.43**

Vds A500 plus + M 502 + multistart 2 + Rom 1.3 + 1083 S + HDGVP 52 Mmo/2 Mo (ss gar.) tbe px : 8 900 F val : 12 000 F. **Karl CHAN, 110, rue Jeanne d'Arc, E7, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.87.02**

Vds lots de jx orig. sur Amiga : 500 F vds A500 1 mo Ram + 80 log. px : 2 000 F + port. **Vincent LEROUX, 16, rue des Basses Corneilles, 91460 Marcoussis.**

Vds A500 + ext 512 K + 2e drive + moni. Philips coul. stéréo + joy + bte rangt + 80 jx px : 2 500 F. **Frank SCHMITT, 13, domaine de Château Gaillard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.75.23**

Vds A500 1 Mo + joys + souris + nbx jx (Projectx, sensible Soccer 2...) + péritel px : 2 200 F. **Samuel WAULTRE, 30, lot de la Bourse, 59270 Bailleul.**

Vds A500 + ext + moni. + impri. Epson + 100 disks + joy + souris + chaîne hifi px : 5 000 F à déb. **Manuel FERNANDES, 138, grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90**

Vds A500 1 méga + DD Quantum 127 Mo ss gar. + 2 joys + housse + 27 jx orig. px : 6 500 F. **Jean-Marc MAZURAS, les Hauts de Manosque II, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.75.63**

Vds jx pour Amiga ou PC. **John PYTKIENICZ, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St-Julien-les-Metz.**

Vds Amiga 2000 2.0 + Denise ECS + 2 drives + DD 52 Mo + Combg 340 + 12 Mo de Ram + 1084 S + DCTV px : 14 000 F. **Thierry JOUGLARD, 7, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.66.16**

Vds nbx livres pour A500 (la bible, Toobox, trucs astuces etc...) vds souris optique et lect ext. **Judith DA SILVA, 154, rue Maurice Berteaux, 95870 Bezons.. Tél. : (16-1) 34.10.51.14**

Vds A500 1 Mo + jeu Battle Squadron px : 1 200 F tbe. **Serge PRZYBULSKI, 22, rue Saint-Exupéry, 62260 Auchel. Tél. : 21.66.57.22**

Vds pour Amiga : Indy 4 Aventure (200 F), Alien Breed 92 (150 F), port compris. **Régis DRERU, 8, Venelle de Kerraloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27**

Vds A500 + 1 Mo + souris + joys + log. : Dune, Agony, Amos... px : 2 700 F + WWF + magazine. **Christophe MATHIEU, 11, allée des Sources, 54113 Charme la Cote. Tél. : 83.62.57.78**

Vds pour A500 DD SCSI Protar 50 Mo + 1 Mo Ram + transfo val : 4 900 F px 2 500 F. **Olivier VANDEMOETELAER, 7, rue Charles Gounod, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.04.06**

Vds orig. Body Blows pour Amiga 170 F. **Cédric PINSON, 28, gite de la Verrière, 51220 Courcy. Tél. : 26.49.61.78**

Vds A500 + ext. 512 ko + 2 joys + 1 souris + nbx jx + impri. Citizen Swift 240 moni. px : 5 000 F. **Eric ANDREONI, 19/21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.55.23**

Vds A2000 + moni. 1084 S 5/40 + impri. HP coul. + 2 x Drive int. 3 1/2 + 5 1/4 + cartes : ACC/Copro + PC/AT + nbx jx px : 17 000 F à déb. **Franck FONTAINE. Tél. : (16-1) 48.95.30.73**

Vds A500 + moni. 1084 S + lect ext. + ext 4 Meg de Ram + notice tbe px : 3 500 F à déb. **Chanthou HENG, 54, chemin des Postes, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.81.27.63**

Vds A500 plus + ext mém. + joy + drive + jx + souris + tapis px : 2 800 F. **Guy TASSAERT, 45, av. de la Belle Heaumière, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.22.15.83 ap. 18 h.**

Vds ou éch. log Amiga. **Lydia LONGEVAL, 3, allée Etienne Baluze, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.31.52 de 12 h à 18 h ou 55.37.83.90 ap. 20 h.**

Vds jx A500 à px très sympa. **Didier PEDREIRA, 11, rue Henri Rochefort, 91000 Evry.**

Vds A500 tbe + ext 512 ko + 30 disks + jx + alimentation + câble péritel + souris px : 2 000 F. **Frédéric RAVETIER, 7, rue Maréchal, 45250 Briaire. Tél. : 38.31.28.28 ap. 18 h.**

Vds A500 + ext 512 ko + 50 disks + souris + Homeofficckit + doc de prog. px : 1 600 F. **Florent BISIAU, 108, av. Faidherbe, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.36.55**

Vds A500 1 Mo tbe + souris + tapis + starter kit px : 2 000 F ves Vroom, Lure Temp, Flashb, Ski 2, Eye 1 et 2 px : 150 F. **Franck DETRES, 29, rue Maurice Berteaux, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : (16-1) 34.90.93.23**

Vds sensible Soccer 93, sur Amiga 150 F à déb. Ach. jeu de rôle Legend of Valour. **Fabrice MAZURKIEWICZ, 4, rue du Routy, Ressons le Long, 02290 Vic-sur-Aisne. Tél. : 23.74.23.39 le soir.**

Vds DD neufs pour A1200, 65M : 1 300 F, 85M : 1 800 F. **Patrick LAMI, 22, square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.12.65**

Vds orig Amiga 50 F : Superski 2, Killing Game, Read Heat, Street Fighter, Ddrag 2, Shadow War, Indy 3, Vroom Data... etc. **David DI GIORGIO, 9, allée du Jardin, 35830 Betton. Tél. : 99.55.70.52**

Vds A2000 B 91 Rom 1.3/2.1 + Change-Kick ss gar. + 3 lect 3.5 + DD 52 Mo ss gar. + ext mém. 4 Mo + écran 1084 S + jx et dp : 8 000 F. **Olivier DARGENT, 5 et 9, rue de Saint-Prix, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 30.40.15.82**

Vds jx Amiga : Strider, Moktar, Kick off, 1 et 2 F 29, Lotus II et démos etc. 70 F à déb. **Michel GARCIA, 15, rue de l'Yveline, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.11.15**

Vds A500 + ext 2 Mo : 1 700 F + 1084 S : 1 700 F + impri. Imagewriter : 1 500 F + log. orig. Bars & Pipes Pro : 1 800 F + Super Jampro : 800 F + int. midi : 200 F. **Franck POUBEAU, 12, chemin du Vallon de Barnarac, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.21.33**

Vds A500 + 1 Mo + lect ext + 2 joys + jx orig. (Civilisation, Flashback, Dungeon Master, Indy etc...) **Olivier SCHIRVANIAN, 21 bis, rue de Paris, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.51.08**

Vds jx pour Amiga à très bas prix. **Franck HODAN, 9, rue de Montretout, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.22.80**

Vds A500 plus + souris + manuels + nbx jx et utils + horloge + boîte rangt px : 2 200 F en cadeau 2 joys + 1 tapis souris. **Ludovic BART, BP 78, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.76.72.04**

Vds jx sur Amiga à bas prix. **Frank MOLINAS, BP 1, 39110 Salins-les-Bains. Tél. : 84.73.00.10**

Vds A500 + ext 1 Mo + souris + nbx jx et utils px : 2 500 F. **Frédéric GERMAIN, 47, rue Brunet, 03630 Desertines. Tél. : 70.28.46.64**

Vds A500 plus + NEC-CD-ROM 2 + jx + etc... px : 2 500 F ou éch. contre Combo-Av ou autre. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.06.90**

Vds A500 1 Mo + moni. coul. + souris + joy + lect ext. + digit. audio + mag. + jx + utils px : 4 000 F. **Philippe CHUSSEAU, 17, rue la Cadoire, 44980 Sainte-Luce. Tél. : 40.25.64.97**

Vds A500 + ext 1 Mo + lect ext + disk px : 1 500 F. **Philippe LECLERCQ, 6, rue de Neuvilly, 59540 Inchy. Tél. : 27.85.20.89**

Vds ou éch. (pour Amiga) Legend of Kyrandia px : 230 F ou contre B 17, Flying fortress, KGB, Atal. **Loïc LE ROUX, 32, rue G. Brassens, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.55.31**

Vds orig. Amiga : Eob II, Black Crypt, Chaos Engine, SFII : 150 F, Volviev, F 29, Dark Queen of krynn : 100 F. **François SONNEVILLE, 93, rue René Panhard, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.46.58**

Vds A500 plus + jx + utils orig. + joys + livres + magazines px : 1 500 F ou éch. ctre Jamma. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.06.90**

Vds A500 + moni. coul. + ext 1 Meg + joy + 200 disks + boîtes rangt + émul. PC + 60 revues. **Gilles FERRADOR, 12, rue des Puiseux, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.00.60**

Vds jx orig Amiga KGB 130 F civilization 160 F compil. dominium + Nickyboom + Grand Prix 500 + super ski 2 100 F etc. **Laurence BOURDELLE, 16, rue d'Istambul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36**

Vds A500 1 Mo (horloge) + souris + 70 disks remplis + tapis + 8 orig px : 1 600 F. **Sébastien LŒUILLET, 692, route de Merlimont, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.38.72**

Vds A500 + ext horl. + 2 joys + tapis + souris + méthode assembleur + 100 jx et utils px : 1 900 F. **Walter DAVID, 8, rue des Mésanges, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.10.11**

Vds moni. coul. stéréo 55 cm Philips + fiche péritel + nbx jx divers. **Jean-Claude MAILLARD, 2, rue Pierre Brosollette, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.57.52.77**

Vds jx C64 disk px intéressant dem. liste. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme.**

Vds ou éch. jx démos sur A500 A600 A1200. **Jean-Marc DUPRE, 10, rue Jean Lebas, 54510 Tomblaine.**

Vds A500 + moni. coul. 1083 S + impri. coul. Star LC10 + joys + souris neuve + tapis + ext 512 ko + nbx jx px : 5 000 F. **Erwan BEAUCHESNE, 71, rue Jaboulay, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.34.25**

Vds jx Amiga à bas prix. **Farid BELLILI, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup. Tél. : (16-1) 39.70.59.03**

Vds pour Amiga, sensible Soccer, px : 120 F tbe. **Mike AGHAZARIAN, Lotissement « La Fuont », 290, route de Grasses, 06220 Vallauris. Tél. : 93.64.89.28**

Vds A500 1 Mo + moni. coul. + impri. KXP 1081 Panasonic + 2 joys + 80 disks + Sim City + Microprose GP + 5 orig... px : 4 500 F. **Frédéric MONOT, 3, chemin des Brûlis, 77515 Saint-Augustin. Tél. : (16-1) 64.03.40.99**

Vds A500 plus 1 Mo + nbx jx orig + écran 1083 S + 4 man. + souris tbe px : 3 000 F. **Samuel BENISTY, 4, place du Pas, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.12.60**

Vds A500 1 Méga + 1084 + joy + souris + 85 jx (SF2, Vroom, Proj. X) + utils (Dpaint 4...) px : 3 200 F. **Philippe ROUX, St-Ouen, 73260 Aigueblanche. Tél. : 79.24.20.26 W.E.**

Vds logs sur Amiga liste sur demande. **Sébastien SIMON, 13, bd Gustave Roch, 44200 Nantes. Tél. : 40.48.14.88**

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY.**

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

❑ disquette Transity au prix de 25 F ❑ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

MARQUE DE VOTRE MICRO : _____

FORMAT DISQUE : ❑ 3"1/2 ❑ 5"1/4 CABLE : ❑ DB 9 ❑ DB 25

petites annonces

Vds A500 1 Mo + 2 joys + lect ext. + très nbx jx et utils + bible péritel px : 1 500 F. **Olivier FRANCHI, 97-125, av. Roger Salengro, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.76.66**

Vds A500 (1 Mo), lect 3 PC, Xpower, ACT Rep MK3 : 3 300 F, Atari 1040 STE + SM 125, 2 lect, Express, px : 3 000 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93**

Vds jx et utils sur A500, 600 à bon px ou éch. contre disks vierges. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66**

Vds jx orig. Amiga à bas px (de 75 à 150 F) dem. liste. **Michaël ZINDANI, 30, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.86.00 ap. 18 h.**

Vds lot jx Amiga et Commodore 128 et 64 px très interessant. **Grégory SABOUREAU, 1, rue de la Blanchisserie, 38100 Grenoble. Tél. : 76.63.08.52**

Vds ou éch. jx sur A500 à px raisonnables, demander liste + vds A500 + ext + nbx jx + souris + joys. **Dominique LECLERE, route de Montgilbert, 73220 Aiguebelle. Tél. : 79.36.20.04**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. coul. 1083 S + joys + 80 disks (jx, utils...) px : 2 900 F. **Jean-Marie MICOUD, 15, rue d'Oraison, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.58.03**

Vds ou éch. nbx orig. 30 à 100 F Amiga. **Michel NOYAL. Tél. : (16-1) 40.77.85.74 H.B.**

Vds A500 1 Mo jx + utils 1 200 F moni 1084 S 1 200 F, ext 4 Mo 1 500 F DD 40 Mo + Inter Ide px : 2 000 F. **Thomas GUIGNON, 17, rue Aristide Briand, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.93.30.16**

Vds A500 + ext 512 ko + bien débuter en assembleur px : 1 500 F. **Florent DUCHATEAU, 35, contour de la Fourcière, 59144 Gommegnies. Tél. : 27.49.83.49**

Vds A500 1 Mo (91) + orig : D-Day, K-off 2, Play Manag., S. Service 2, Centurion, Monkey Island px : 2 500 F à déb. **Stéphane PETITJEAN, 4, allée Jan Palach, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.74.84**

Vds nbx jx sur A500 (Simant, Populou II, Reamls...) vds GB 350 F (neuf). **Ludovic ESTEVE, 14, rte de Paris, 69890 La Tour-de-Solvagny. Tél. : 78.48.80.34**

ATARI

Vds Atan 1040 STE + moniteur mono + MPR 24 aiguilles + handy scanner + logiciels + TBE. **Alexis ROQUE, 16, rue de la Plaine, 75020 PARIS. Tél. : (16-1) 43.79.55.54.**

Vds pour ST/STE jx, démos, utils à prix très raisonnables. **Sébastien DUCLEROIR, 419, rue des Écoles, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Vds 520 STF (1 Méga) + écran coul. + souris + joys + 350 jx + utils + revues 3 300 F à déb. **Pascal NAVEAU, 1213, rue Louise Michel, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.92.13**

Vds 1040 STF, souris, tapis mousse, moni. coul. + mono, joy, jx impri. + SNES, Street II, px : 4 500 F. **Aurélien MALLOZZI, 24, rue Georges, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.59.09**

Vds 520 STF + souris + écran coul. + man. + 40 jx orig px : 2 000 F. **Eddie GOUILLARD, le Perreux, 94170 Sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99**

Vds 1040 STE + lect ext T2 joys + 300 disks + boîtes rangt tbe px : 2 300 F à déb. **Valérie ou Fabrice, 11, bd Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.19.26**

Vds 1040 STE 4 Mo + SC 1435 + SM 144 + HD 46 Mo + lect ext + Redacteur 4 + T. Publischer 2 + 25 jx px : 8 500 F. **Laurent FIGNON, rés. Coteaux de Brabois, 35, rue du Morvan, 54500 Vandœuvre.**

Vds 520 STE (1 Mo) + 150 disks (utils, jx...) px : 2 000 F. **Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60**

Vds 1040 STE + moni. SC 1435 + 1 joys + jx (P. of Persia, SF 2, WWF) px : 2 500 F. **Hanifi YAVUZ, 5, place Albert Camus, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.39.89**

Vds STF 1040 + moni. coul. + joys + souris + doc + lect ext + 100 disks + jx orig. Px : 3 300 F. **Bernard BRECHE, 34, rue Tire Pesseau, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.42.33**

Vds Méga STE 2 Mo + SC 1024 + DD 48 Mo utils (rédacteur 4, etc) + jx vds orig. ST. **Jean-Luc BUISSON, 117, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.83.79**

Vds pour Atari nbx orig. : Epic, Railroad, Tycoon, Vroom F1 GP, Midninteris II, etc. **Antoine DUBOIS, 3, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.39.11**

Vds 1040 STE + moni. SC 1224 + joy + 1 jeu px : 3 000 F avec 19 jx orig. 5 000 F. **Christophe LANDAS, 9, rue Henri Dunant, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.95.19 ap. 18 h.**

Vds 520 STE + écran coul. SC 1425 2 joys + Max de jx + souris + lect neuf px : 3 000 F. **Damien DRISS, 6, rue de l'Aude, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 64.47.22.12**

Vds 1040 STE + écran stéréo coul. + 2 joy + librairie + logiciels 3 000 F. **Bertrand FIOCCA, 1, rue Robert Ayle, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.81.62**

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + joys + nbx jx val : 5 500 F px : 3 500 F. **Cédric DUBOUCH, 21, rue des Droits de l'Homme, 8400 Avignon. Tél. : 90.86.64.34**

Vds 1040 STE + moni. coul. + lect ext + man. + souris + nbx jx px : 7 000 F. **Olivier CADART, 20, bd Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26**

Vds Méga STE 4 Mo DD 80 Mo moni. mono PAO : Calamus + 300 fontes + rédacteur 4 + Di dot + outline + SCI Graph + 1200 images etc. Dans son emballage px : 5 000 F à déb. **Jean-Louis YOUINOU, 28, av. de Brou, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.53.77**

Vds Atari 800 XL + lect K7 + livres + jx + 1 joys px : 500 F. **Hervé BACH, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.67.56**

Vds lot jx 27 orig STF bte + doc grenat court, Skwek...2 utils : Spect Graph : 690 F port compris (ou 45 F pce). **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds 520 STF + Freeboot + scanner + Ultimate Ripper + 2 joys + 2 souris + nbx jx + revues px : 3 000 F. **Matthieu BESSON, 3, rue de la Viosne Manoir Ste-Marie, 95640 Brignancourt. Tél. : (16-1) 30.39.95.62**

Vds 520 STE + jx (Adidas Beach, Volley, Lemming, etc + 2 joy + log. music + souris px : 1 500 F à déb. **Matthieu BOSSU, 5, impasse Nicolas, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.34.37 ap. 17 h 30.**

Vds STF 1 Méga + joys + souris neuves + 200 jx px : 1 500 F rech. Amiga 600. **Yann PERRIER, 29, rue Brest, 22100 Oinan. Tél. : 96.85.36.85**

Vds 520 STF SF + moni. coul. + 2 man. + lect ext DF + jx + utils + livres tbe px : 2 200 F. **Sylvain MERY, chemin du Mas, 38540 Heyrieux. Tél. : 78.40.52.39**

Vds jx orig pour ST Ishar, Epic, Bat, Utopia, Operation Stealth... 100 à 150 F pce. **José DE SAN FULGENCIO, 30, rue Baudinn, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.92.07**

Vds ou éch. jx sur ST S. Soccer, Vroom, Gremlins Lemmings Beverly Hills etc... 40 F pce. **Sylvain DUBOIS, 5, rue Ragine, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.39.91**

Vds log. de dessin et d'animation pour STF/STE avec notice px : 250 F. **Christophe ROCHER, impasse du Causse Noir, 12100 Millau. Tél. : 65.59.12.74**

Vds 1040 STE + joys + moni. + souris + jx et démos px : 3 500 F. **Cyrille DAUIN, place des Iris Ambronay, 01500 Ambérieu-en-Bugey. Tél. : 74.34.00.39**

Vds 520 STF DF + moni. coul. + 100 jx et utils + joys + souris + nbx revues et docs px : 2 000 F. **Philippe MULTEAU, 11, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.43.97**

Vds jx sur Atari à prix réduit. **Frédéric LAMARCHE, 17, allée Diderot, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vds jx orig. sur ST. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Manyro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08 ap. 19 h.**

Vds jx origx sur 520 et 1040 ST : Monkey Island (VO) ; Knight Mare ; The Smortgrey ; Maupiti Island etc... **Nicolas MEALARES, 13, av. Guillaume Apollinaire, 91250 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.48.92**

Vds pour ST livres à bas prix : GFA 3.00, midi musique Graphisme, Autoformation aux Basics etc... **Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57**

Vds 520 STE + 2 joys + souris + nbx jx px : 1 500 F. **Christophe REVELION, 4, place des Erables, 77166 Grisy-Suisnes. Tél. : (16-1) 64.05.95.31**

Vds 1040 STE + moni. coul. + 2 man. + souris + nbx jx (Hook ; Street Fighter II...) px : 2 400 F à déb. **Denis EYRAUD, Doissin, 38730 Le Luthau. Tél. : 74.92.35.50**

Vds Méga STE 4/105/HD impri. 24 Aig et Jet encre coul. scanner prg livres revues 10 000 F. **Michel BERTIN, 51, av. Albert et Elisabeth, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.67.42**

Vds 520 STE 2 Mo + moni. commodore + 2 joys + tapis + souris + 60 jx + boîte rangt val : 10 000 F px : 2 500 F. **Thomas PUECHAVY, 17, rue Chanoinesse, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.88.77**

Vds 520 STF DF + jx + télé coul. px : 1 500 F vds C128 + 1541 + jx + TV coul. : 1 000 F. **Bertrand HUWE, 109, rue Berlioz, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 34.65.14.24**

Vds ou éch. sur ST Dungeon Master Epic, Steet Fighter 2, Power Monger + démos px raisonnables. **Guillaume BOUJON, route d'Ambonil, 26800 Montoison. Tél. : 75.84.42.24**

Vds 1040 STF + jx + livres : 2 000 F PC XT VGA 3 1/2 + nbx jx : 2 000 F à déb. **Nicolas BRUNNER, 1, rue du Comté de St-Cricq, 64000 Pau. Tél. : 59.30.16.41**

Vds pour ST : DD 80 Mo : 3 000 F + la SER SLM 804 : 4 000 F + Star LC 10 coul. px : 1 500 F. **Frédéric BESSOL, 1, villa du Bois Rosay, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.16.29**

Vds 520 STF Atari + 50 jx + souris + joys + câbles péritels px : 2 500 F. **Mickaël MAGNIER, 4, rue de Bordeaux, 91490 Moigny-sur-École. Tél. : (16-1) 64.98.44.56**

Vds 520 STE + moni. coul. Philips + utils orig + livres + joys px : 2 500 F. **Stéphane FRITSCH, 20, allée Lucien Coupaye, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.53.68**

Vds nbx jx, Street Fght 2, D-Day, Epic etc... sur Atari liste sur demande. **Freddy RUCQUOIS, impasse des Acacias, 46700 Puy-l'Evêque. Tél. : 65.21.39.37**

Vds 520 STF + moni. coul. + nbx jx + souris neuve + joys px : 2 800 F à déb. **Philippe CARIO, 26, rue du Tregor, 29860 Plabennec. Tél. : 98.40.78.57**

Vds 520 STE tbe px : 2 500 F Simm. 2 Mo px : 600 F cher. contacts sur Falcon. **Stéphane RAY, 22, rue Delattre de Tassigny, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.79.54**

Vds pour STE Emul. Hard Superchargeur (1 Méga) px : 1 500 F. **Emmanuel BINET, 4, place de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.50.22**

Vds orig. sur ST : Bargon, T2, Stos, les . de l'Av... **Julien BRUNOD, 2877, le Bémont (JU), Suisse. Tél. : 039.51.11.76**

Vds 520 STF 1 Mo + moni. coul. + souris px : 2 500 F. **Aurélien OUSLATI, 5, rés. Pablo Picasso, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.26.39.21**

Vds 520 STF + souris + manuel + joys + nbx jx : Lotus 1 et 2, Vroom... px : 1 500 F. **Christophe GRINDATTO, 73, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.19.84**

Vds ou éch. orig. ST : Ishar, Epic, Vroom, 1 Tank Platoon, Lemmings, Le Rédacteur, Timeworks... **Jacques PELANNE, 62, rue Roger Lejard, 33130 Begles. Tél. : 56.85.36.12**

Vds sur ST : DCK : 200 F, AMC : 50 F, SP. Ace 2 : 150 F, R. Drive : 100 F, 4 jx : 30 F, QDR joy : 50 F ou tt : 500 F. **Sylvain JONAS, 332, chaussée de Tournai, 7812 Ligne, Belgique.**

Vds 520 STE 1 Mo + 2 lect + souris + nbx jx, utils px : 2 600 F ST replay 8 : 400 F. **Franck DI MAGGIO, 2, rés. la Fontaine, 91480 Quincy-sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.37.18**

Vds 520 STF + écran coul. SC 1425 + 1 joy + souris + jx + utils px : 2 500 F. **Vincent ARNAUD, 4, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.73.29**

Vds pour 520/1040 Pack GFA basic 3.5 : 350 F, basic Omikron : 250 F, Stos basic + Sprites 600 + Maestro + Game px : 200 F. **Franck HELLEI, 6, av. de Budenheim, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.88.26**

Vds 520 STE (1 Mo) + souris + 2 joys + Stos + 97 jx orig. + revues px : 6 000 F. **Gaël LE FUR, 30, impasse Joseph Lacroix, 79000 Niort. Tél. : 49.24.72.10**

Vds jx orig. ST Dragon Battle Command Silent service Ninja Remix 80 F. **Martial BERTRIX, 33, impasse de la Pecherie, 02490 Vermand. Tél. : 23.66.57.56**

Vds sur ST : Populous, Powermonger, Supremacy, Sim City, Pirate, Merchant Colony, ADD, Cap. Blood px : 100 F pce 150 F les 2. **Jean-Baptiste GRATADOUR, 31, rue Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.05.27**

Vds 520 STE + moni. coul. 2 Mo Ram + joy + souris + nbx jx et utils + prog. dessin + câbles + tapis px : 2 800 F. **Sylvain MAYRARGUE, 70, bd Arago, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.62.48**

Vds 520 STE + moni. + joy + nbx jx (Epic, Powermongeur + revues px : 3 000 F à déb. **Olivier RAVEL, 12, rue Rassart, 13390 Auriol. Tél. : 42.04.71.41**

Vds pour ST lecteur ext. peu servi px : 350 F. **Robert ACIN, 5, av. Corentin Cariou, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.34.62**

Vds jx STE px à déb. **Régis COGNEE, 2, rue Soleillet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.47.37**

Vds 520 STE ss gar. + moni. coul. + joy + nbx jx + utils + tilt n° 57 à 103 + Geny n° 19 à 35 + joys autres px : 5 000 F. **Martial THIELEN, 2, rue de Barr, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.26.47**

Vds 520 STE + souris + joys + boîte de rangt + livres + nbx jx ss gar. px : 2 000 F. **Olivier HERNAN, 59, rue Jules Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.26.62**

Vds sur STE/STF jx dompub, démo utils + consoles Lynx 2 + 2 jx + adapt. sect. val : 1 500 F faire offre. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49**

Vds 520 STE + ext 512 ko + joy + souris HD + tapis + nbx jx + utils tbe px : 2 000 F. **Sylvain MARCHAL, 11, bd Leblois, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.45.78**

Vds 1040 STF + 2 joy + 200 disquettes + 2 boîtes de rangt + Freeboot px : 2 400 F. **Rémy DESCHAMPS, 31, rue Toulouse-Lautrec, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.20.57.55**

Vds 1040 STE + moni. coul. + lect ext + impri. 120 D + Joys + nbx jx px : 6 000 F. **Olivier JEANNOT, 2, passage Etienne Delaunay, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.70.35**

Vds impri. Star LC20 + 3 rubans px : 600 F Méga ST 2, 2 Mo, SC 1224, jx orig., 100 disks, joy, souris px : 2 500 F. **Flavien RICHARD, 28, rue de Villacoublay, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.61.46**

Vds 520 STF + moni. coul. 1224 + souris + joys + nbx jx + utils + docs px : 2 500 F. **Jean-Jacques WITEK, 20/54, rue Léon Dubled, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.31.89**

Vds 520 STE ext 1 Mo moni. coul. souris : 2 700 F nbx jx simul., aventure de 50 à 150 F. **Jean-Pierre CANNUYER, 2, rue Foch, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.23.08**

Vds 520 STF + moni. coul. + joy + souris + orig. + mags px : 2 500 F. **Mickaël GRALL, 45, rue Roger Salengro, 49000 Angers. Tél. : 41.47.97.37**

Vds 520 ST DF + SC 1425 tbe + joys + souris + ACC + 200 disks px : 2 000 F. **Laurent PANNETIER, 22, rue Normande, 78770 Villiers-le-Mahieu. Tél. : (16-1) 34.87.48.39 ap. 18 h.**

Vds 1040 STE + 110 jx + prog. + 1 joy + manuel px : 2 500 F. **Nicolas JOURDAN, 15, rue de la Vallée Galantine, 76520 Boos, Quévreville-la-Poterie. Tél. : 35.79.15.99**

Vds DD Mégafile 60 px : 2 000 F nbx logs D-P pour Atari. **Mattéo FUNARO, 150, rue de Conflans, 95570 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.09.29**

Vds 1040 STE 1 Mo + moni. coul. SC 1425 + 300 DK (SFII, Gobliins II) + lect ext. SF 314 & 3 joy & 2 souris px : 4 600 F. **François BILLON, n° 47, le Coquillat, 38110 La Tour du pin. Tél. : 74.97.51.93**

Vds 520 ST + moni. coul. + impri. + souris + nbx jx px : 2 900 F vds Lynx II + 7 jx px : 1 000 F. **Nordine RASSOUL, C 642, plateau de Guinette, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.88.16 le soir.**

Vds 520 STF 1 Mo + moni. multisychrone + Modem + 2e lecteur disquettes + nbx jx et livres px : 4 000 F. **Marc LHOPITALLIER, 19, rue Censier, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.08.33**

Vds 1040 STE + écran coul. + 100 disquettes + 2 joys px : 3 000 F TTC. **Tristan DANIEL, 68, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.65.20**

Vds 520 STF + digitaliseur son + 15 jx orig. + 140 D7 + livre GFA : 2 500 F. **Arnaud ROSTAIN, 17, bd Cieussa, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69**

Vds 520 STE + 2,5 Mo + 1 lect ext + moni. coul. + nbx jx + câble minit. + doc + utils px : 5 000 F. **Fabrice MARCHIVE, av. de Gourrege Yvrac, 33370 Tresses. Tél. : 56.06.74.97**

Vds 1040 STE tbe 1 500 F SM 124 : 750 F, Modem Cap 23 : 450 F Switch écran M/C : 100 F 20 jx orig 30 à 80 F. **Virginie VISSAC, 46, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.75.29**

Vds Atari STF 520 double face + log. px : 1 000 F. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 Saint-Genix-Guiers. Tél. : 76.31.61.53**

Vds STE 1040 + moni. SC 1435 + joys + souris optique + nbx jx px : 3 500 F. **Jérôme MOLLIER-PIERRET, 500, rue Docteur Chavent, 73400 Ugine. Tél. : 79.89.07.57**

Vds 1040 STE + moni. coul. + 2 joys + émul. PC (2 dos) + nbx jx orig. px : 3 500 F à déb. **Jérôme SZLACHTA, route de Givry, 08130 Ambly-Fleury. Tél. : 24.72.04.75**

Vds 1040 STE + nbx jx et utils + émul. PC px : 2 500 F. **Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 St-Venant. Tél. : 21.27.38.63**

Vds 1040 STE + 2 man. + péritel + digitaliseur vidéo vidi ST + digitaliseur Audio ST4 px : 4 500 F. **Frédéric LEGRAND, 17, av. de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.52.19**

Vds 1040 STE + 2 joys + jx + moni. coul. + nbx manuels px : 4 250 F à déb. **Jérôme COHEN, 6, place des Enfants Heureux, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.06.29.66**

Vds 520 STF + moni. SC 1425 + nbx log. + access. tbre 2 000 F. **Stéphane LANGE, 13, rue Jean-Racine, 78320 L Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.09.38 ap. 19 h 30.**

Vds pour ST Timeworks Publisher 2 + 2 jx en cadeau (F-19 et Hot Road) px : 800 F. **Richard THIBON, 8, rue Francisque Voytier, 42100 Saintr-Etienne.**

Vds 520 STE + nbx jx, utils, démo + joy + boîte de rangt. **Eric DURAND, 2, rés. Jean-Bouin, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.86.32**

Vds 520 ST, 2 lecteurs DF, 2 joys, nbx jx : 1 100 F ou éch. contre 4 jx S NES. **Pierre CHARAVEL, 17, rue de la Gare, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.60.06.91**

Vds 1040 STE + lect ext. + 250 discs + livres + docs + souris + joy px : 3 000 F. **Loïc BAUMANN, Le Lamartine, 01200 Bellegarde. Tél. : 50.48.33.88 ap. 18 h.**

Vds jx orig. ST : Batman Kick off 2, Silent Service, etc. Liste sur dem. 110 F pce Calcomat 2 : 160 F. **J-François RUIU, 20, rue Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14**

Vds jx orig sur ST Epic, Robocop 3, Bio-Challenge, Last Duel, Blasteroids, Les 5 pour 200 F Bloodwych : 100 F. **Reynaud BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds 20 STE 2 Mo + moni. coul. SC 1435 tbe + 5 jx orig. (Bat. 2, Maupiti...) px : 3 300 F. **Gilles ROCHE, 4, rue Bellavoine, 78230 Le Pecq.**

Vds STF 1 Mo + lect ext. + mon. SM124 + 100 jx + utils + démos px : 3 000 F. **David FRAZZONI, n° 6, lotissement Belvezet, 48400 Florac. Tél. : 66.45.05.86**

Vds 520 STE + moni. coul. + 2 joys + 70 jx + Gest de compt + prise multi péritel tbe px : 2 500 F. **Régis DECHOSEAU, 25, rue Claudius Collonge, 69002 Lyon. Tél. : 72.41.09.56**

Vds 520 STE 1 Mo + 10 jx orig. + 75 disks (jx, utils) + 1 joy + 1 souris + mags px : 2 500 F. **Alexandre DORLET, 171, av. de Toulon, 13010 Marseille. Tél. : 91.25.80.93**

Vds 520 STE (1 Méga) + moni. coul. + souris + joy, px : 2 500 F vds jx Avent. : Ultimant, Anotherworld px : 100 F. **Emmanuel BARD, 2, rue du Bel-Air, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.47.19**

Vds 520 STE 2 Mo + impri. + moni. coul. + joys + souris + 50 jx px : 3 000 F. **Florent LAINE, 7, square du Morbihan, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.69.76.36**

APPLE

Vds Macintosh plus DD 20 méga. **Frédéric ROQUES, 43, bld Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.10.44**

Vds Apple IIE mono 2 lecteurs 5 1/4 + impri. px : 600 F. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.62.44**

PC

Vds jx orig. PC 100 F pce + port : Commanche, Atrain, Perfgen, Startrek, UU1, Swotl, Simearth, Harpoon, Civil, Bombe. **Georges HAUSER, 8, rue Georges Brassens, 14730 Giberville. Tél. : 31.78.30.34**

Vds PC 386 SX 25 SVGA DD42 4 Mo Ram + souris + Dos 5 + Windows 3.1 + Logs + cadeau : NES + Zapper + Carts + man. : px : 7 200 F. **Didier DAVID, 25, rue de la Fossé aux Moines, 95230 Soisy. Tél. : (16-1) 34.17.58.25**

Vds portable IBM 8543-A44 3865 x 20 2 Mo + DD 60 Mo + 3 1/2 + LCD VGA + batteries + adapt + softs tbe px : 5 500 F. **Valérie MAURY, 95, rue Pierre Brossolette, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.21.65**

Vds PC portable Toshiba 1 Mo Ram 1,44 DD3 5 Mo + nbx log (Word 5, Works 2, CPAV, DMT) val : 1 400 F px : 7 000 F. **Thomas GILLON, 256, rue Chalant, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.13.98**

Vds PC 286 1 Mo Ram DD 20 Mo. Ecran 14" coul. VGA + souris + nbx logs 3 500 F. **Pierreck JAULIN, 15, rue de la Jouardaie, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.69.55**

286 20 MHZ 1 Mo Ram HD 40 Mo 5 1/4 3 1/2 souris SVGA + disquettes + installation : 4 000 F. **Ivan LEROY, 37, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89**

Vds PC PS IBM 386 SX 4 Mo Ram 30 Mo DD écran VGA, souris, px : 3 000 F. **Philippe VINDOLET, 11, rue St-Antoine, 30000 Nimes. Tél. : 66.21.66.77 ap. 20 h.**

Vds orig. PC B. 17 (300 F), Dune 2 (275 F), Rome 92 AD (200 F). **Nicolas VION, Groupe HEC-Efidis, L.O-20, BP 51, 78351 Jouy-en-Josas cedex. Tél. : (16-1) 39.67.84.17**

Vds PC 1640, Ega, HD 20, + Word 4.0, + scanner à main ou vente sép. très bas prix. **Charles-Alban COMINA, 101, chemin Vert du Blénois, 45130 Meug-sur-Loire. Tél. : 38.45.17.98**

Vds PC 286 EGA DD 40 Mo px : 2 500 F ou éch. contre A500 + écran + jx + 1 man. **Jérémie CHOBY, 49, av. de l'Hippodrome, 76310 St-Adresse. Tél. : 35.44.45.70**

Vds PC 1640 ECD DD 20 + Word 4.0, nbx log. vds souris, scanner, prix très bas. **C. Alban COMINA, 101, chemin Vert, Meung-sur-Loire.**

Vds 386 SX 25, Ram 4 Mo, DD 110 Mo, 2 lect, SVGA (1 Mo), Dos 5, W 31 + nbx log. + nbx jx + souris + joy : px 7 000 F. **Nicolas FRONTIN, 20, allée la Croix de Lamarque, 31320 Auzeville-Tolosane. Tél. : 61.73.45.40**

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + intégral PC + manuel tbe px 1 700 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41 HR.**

Vds PC 286 12 MHZ DD 20 Mo, lects 5, 25 HD et 3,50 HD, VGA coul. + sannan + souris + logs px : 4 600 F. **Olivier PREVEL, 36, rue du Manoir, 14360 Trouville-sur-Mer. Tél. : 31.87.38.27**

Vds PC 286 Tandon 1 Mo DD 40 Mo lect. 5 1/4 3/2 écran VGA coul. + logs px : 2 500 F. **Christophe ou Ludovic PIERRE, 22, sentier des Fosses Rouges, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.35.69**

Vds PC 486 DX 33 4 Mo DD 250 Mo SVGA 1 Mo Dos 6 Win 3.1 souris joy + jx ss gar. px : 10 000 F. **Patrick GOUTANIER, Port de Plaisance, 11, bd Bastille, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 48.57.29.85**

Vds sur PC jx, utils, démos à prix très bas (déb. bienvenus) liste contre 1 disk. **Laurent AUTET, 6, rue Louis Vignes, 31200 Toulouse.**

Vds jx PC 5 1/4 Lure of Temptress, Spirit of Excalibur, Gold of Aztecs opération Stealth, 100 F pce. **Pascal LEFORT, 26, rue Eugénie, bât. D, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.25.29**

Vds PC civilisation F11 7A, Indy 3, Bloodwych, Magic, Pocket, la bande à Picsou org. **Dominique JAUME, 4, rue J. L'Olagne, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.39.38**

Vds jx sur PC : Sleep Walker, Joolix-Wing, Incredible machine... Vds Epson L9500 + ruban + câble px : 600 F. **Christophe LAMI, 8, rue Georges Hebert, 77450 Esbly.**

Vds PC jx orig PC Xwing 250 F Paris-Dakar circuit, Yeager 50 F pce. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51**

Vds orig Indiana Jones and the Fate of Atlantis PC px : 200 F. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56**

Vds jx PC Alone in the Dark : 200 F, Baseball : 100 F, int. sport Challenge : 150 F, Italy 90 : 150 F. **Nicolas SACCHI, 9, rue Chioso, 38130 Echirolles. Tél. : 76.33.39.42**

Vds PC IBM P 5/1, VGA, AT 286, 16 MHZ + VGA + lect 3,5 + 1 Moram + souris + nbx jx px : 5 000 F à déb. **Etienne LAMBERT, 127, rue de Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.81.61**

Vds 386 DX 33 DD 85 Mo 8 Moram SVGA 1 Mo lect 3"5 & 5"25 + jx + utils px : 7 500 F + vds SBPRO : 800 F. **Philippe MA, 9, village d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.41.05**

Vds PC 2086 2 lect VGA coul. 14"HR + Dos, Win, Works, Mousse, Doc. **Yann GORNARD, 36, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.72.99**

Vds PC 486 DX 50 4 Mo Ram 210 Meg DD + SVGA + SB laster + CD Rom + utils (Word) + jx (WC2 CD) ss gar. px : 14 900 F. **Vincent FARGEAT, 17, rue Parent de Rosan, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.11.91**

Vds PC 8086 + écran EGA + 3 lecteurss (5 1/4 et 3 1/2) + impri. DMP 130 + 100 disquettes px : 3 500 F. **Cyrille CHAVEL, 40, chemin de la Montagne. Tél. : (16-1) 47.06.15.13**

Vds PC 286 Commodore 12 MHZ DD 40 40 Mo VGA coul. 3 1/2 Works + souris + joy + impri. 24 Aig NB + CD Rom ext. px : 6 000 F. **Béatrix CHORAIN, 50, av. Philippe Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.85.68**

Vds PC 164 DECD HD + scanner à main + nbx log. px à déb. **Charles-Alban COMINA, 101, chemin Vert du Blénois, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.45.17.98**

Vds jx IPC Eternam, Planète val : 200 F et tortues Centurion 50 F pce vds 2 joys 70 F pce. **Olivier MAMI, 4 B, rue du Jardin des Plantes, 21000 Dijon.**

Vds jx sur PC 3 1/2 et 5 1/4 org + scanner 256 nbx logic. jx px : 200 F px scanner 2 000 F à déb. **Alain BIDET, les Muriers 2, n° 10, 33113 St-Symphorien. Tél. : 56.25.79.45**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 115

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

petites annonces

Vds orig PC 3 1/2 : Might/Magic 3,5 Imearth, Pool of Dark, Cohort, Centurion, Curse of Azure Bond, 180 F pce. **Dominique MALARD, rue Lalheve-Suza Basile, 33360 Quinsac. Tél. : 56.20.88.65 ap. 18 h.**

Vds PC 286 16 MHZ 1 Mo 40 Mo 2 drive VGA coul. joy c. son Mousse docs softs : 2 500 F LX800 : 500 F Segams : 200 F. **Stéphane KELCHE, 57, av. Pierre Semard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.03.25**

Vds PC 386 DX 2 Mo Ram DD 60 Mo FD 3 1/2 VGA souris clavier 1 960 F. **Marc BANET-RIVET, 34, av. Berthe, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.74.57**

Vds PC 386 DX 33 MHZ lect 3 1/2, carte + écran SVGA, DD 90 Mo + SB Pro + souris + joys + 10 orig : WC 1 + 2, Comanche px : 12 000 F. **Michaël PETIT, 5, rue Georges Colomb, 70200 Lure. Tél. : 84.62.88.03**

Vds 386 D x 33, 4 Moram, DD 80 Mo, av. ou ss SVGA coul., joy, jx faire offre. **Stéphane DUTKIEWICZ, 17, square des Cardeurs, 75020 Paris.**

CPC

Vds CPC 6128 plus coup., nbx jx + manuel + revue + joys + disq. vierges px : 2 000 F. **Yves FOURNIER, 54, quai de l'Abbaye, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.02.07**

Vds 6128 plus + nbx jx + 2 cart. D jx + manuel + joy + moni. coul. px : 2 500 F. **Anthony SIMIER, 313, rue de la Ferme, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.37.51.39**

Vds CPC 6128 moni. coul. adapt TV 30 jx joy manuel tbe px : 1 500 F. **Christophe BOILLOT, 7, rue du Clouseau, 45140 Saint Jean de la ruelle. Tél. : 38.43.12.94**

Vds 6128 + nbx jx + manuel + 2 joys + moni. coul. + housses + discology + log. TDT px : 1 900 F. **Laurent BARONE, 28, rue des Coquelicots, 77164 Ferrière-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.66.04.65**

Vds CPC 6128 plus tbe + moni. coul. + 1 joy + nbx jx orig + manuel px : 1 800 F. **Stéphane BONNETON, 4, rue Antonin Perrin, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.41.68**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + manuel + nbx jx + utils px : 1 500 F. **Didier BENOIT, 3, rés. « Les hauts de Villebon », 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.10.63.46**

Vds CPC 6128 plus coul. + jx + joys + meuble + livre tbe px : 3 250 F. **Olivier VENADE, 4, rue du Chemin Vert, appt. 126, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.15.73**

Vds jx et compil. + acces. + joys sur CPC 6128 de 80 F à 150 F. **Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82**

Vds câble liaison CPC, minitel (sauvg. + imp. émul.) + câble console et moni. du CPC. **Christophe GUIRAUD, 8, av. du Général Leclerc, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.11.85**

Vds CPC 464 + moni. mono + jx px : 400 F, vds adapt télé pour CPC px : 200 F. **Bruno TRIDON, 28, rue de Champguerin, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.62.06**

Vds CPC 464 coul. + joy + nbx jx + dédoubleur de joy + revues + boîte de rangt px : 1 200 F. **David BOUDUBAN, 9, rue de Chevanel, 70290 Champagney. Tél. : 84.23.17.24**

Vds CPC 6128 + coul. + tuner TV + nbx jx px : 2 500 F vds jx SNES, vds PC 286 XT DD20 px : 3 000 F. **Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet.**

Vds CPC 464 moni. coul. + jx orig px : 600 F tbe. **Philippe LEDUC, 22, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.37.28**

Vds CPC 6128, man., impri. + nbx jx orig px : 2 500 F. **Vincent ALLAIN, 8, square de la Premontière, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.57.46.95**

Vds CPC K7 + Mo + 50 jx + joy px : 1 500 F. **Jean-Michel NAVARRO, Mas Callet les Lonnes, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.89.82**

Vds CPC 6128 + nbx jx + moni. coul. px : 600 F. **Lucas LABEDL, 10, chemin des Ruettes, 78460 Choisel. Tél. : (16-1) 30.47.10.43**

Vds K7 pour CPC 464 (T2, WWF, SF, F16) px intéressants. **Fabrice COURROY, 19, rés. du Chanois, 25800 Valdahon. Tél. : 81.56.49.23 ap. 18 h**

Vds CPC 6128 plus + 2 joys + 26 jx (Méganania, Konix, NRJ 4...) px : 2 990 F. **Jean-François BELLANGER, le Casseau, 72330 Yvré le Pôlin. Tél. : 43.87.41.29**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + nbx jx orig + log. + manuel + câble K7 + 2 joys + 100 disks tbe px : 1 000 F. **Stéphane HAISSAT, 3, rue St-Sylvestre Clos Beligon, 17300 Rochefort-sur-Mer. Tél. : 46.87.30.43**

THOMSON

Vds TO 8 + 2 jx + 1 livre de Listing (50 jx) + 1 joys px : 900 F à déb. **Jérôme XOCAOGLU, 27, rue de Dunkerque, 06400 Cannes. Tél. : 93.69.80.74**

Vds nbx logs orig. pour TO 8 à bas prix. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds TO 9 + moni. coul. + lect 3,5 et K7 + 150 softs + 2 joys + souris + livres, vds encyclo basic plus (X6). **Xavier HILLER, 17, rue des Palmiers, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.45.56**

Vds pour Thomson impri. PR 90-055 40 colonnes emballage orig. + papier + câble 300 F. **Flavien COUTARD, 2, allée des Peupliers, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.07.99**

Vds TO 8 D + 70 jx à 1 500 F tbe. **Denis FERIAUD, 9, rue Barreme, 69006 Lyon. Tél. : 78.94.03.32**

Vds log pr TO 8, TO 9 doc gratuite contre 2 timbres. **Idaho BOIS, 4, route de Nimes, 30300 Jonquières.**

Vds log jx Thomson TO 8 sur disquettes liste ctre 1 timbre de 60 à 80 F (avec manuels...). **Stéphane DESMETS, rés. Martinon, Bat. B, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.29.98**

CONSOLES

Vds GG + 3 jeux (Sonic II, Columns, Aliens Storms) + adaptateur. Px : 500 F. **Mathias. Tél. : (16-1) 43.46.56.16 après 17 h 30.**

Vds jx SNES : Magical quest, Axelay, Human GP : 350 F. **Michel. Tél. : (16-1) 46.57.93.43**

Vds GB + S. Marioland + manuel + piles rechar. px : 350 F. **Nabil ABIDI, 14, rue de France, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.52.83**

Vds Lynx + California Games + RV Gar + Warbird + Electrocop : 900 F + Sampleur ST Replay 4 : 500 F. **Michaël LEBRETON, 9, chemin des Soupirs, 93800 Epinay. Tél. : (16-1) 48.41.30.56**

Vds DMP 2000 + 6 rubans (faire offre) ; vds GG + jx : Sonic & Columns + malette, 1 100 F. **Nicolas LE CORVIC, Appt 1A, 129, rue de Rome, 75017 Paris.**

Vds Mattel + jx 500 F CBS + jx 500 F SF 2 Amiga : 150 F vds PC 286 DD 60 VGA Win 3,1 etc : 3 000 F. **Didier DEGOIS, 8, rue des Près Fleuris, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.56.97**

Vds Nintendo + access. + 3 jx (Gun, Smoke, SMB 3, DD3) tbe val : 1 670 F px : 800 F. **Cyril MARQUE, 25, rue Lucien Clément, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.32.04**

Vds S. Nintendo + son scope + cart 6 jx + jx : Mario Kart, Zelda, Castlev. 4 etc. **Valérie VIANAS, 19, rue du Niger, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.59.29**

Vds SFC + 2 man. + joys JB King + 4 jx (Zelda 3 ST Fighters 2 Axelay contrat Spirit) px : 2 000 F. **Mounir BOUFFENECH, 2/11, av. Lamartine, 59370 Mons-en-Barœul. Tél. : 20.33.41.33**

Vds SMS + 2 man. + 9 jx val : 3 000 F, px : 1 200 F tbe. **Benoît DONY, route de la Papinerie, 85710 Bois-de-Céné. Tél. : 51.68.43.72**

Vds GG + 5 jx (Sonic, Mickey, Donald...) + batterie + adapt. sect. + Allume cigare 1 200 F à déb. (port compris). **Jérôme BUISSIERE, le Moulx, 38210 Tullins. Tél. : 76.07.07.61**

Vds jx SMS : tennis Ace : 140 F Heavyweight Boxing : 120 F ; Power Strike ; Rambo 3 ; Time Soldiers : 100 F. **François WESTERINK, 42, rue des Mûres, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.84.66**

Vds pour GB : adapt. 4 joueurs : 100 F, Motocross, Maniacs, Lode Runner, TMNT, Bubble Bobble... 100 F pce. **Fabrice BIDAUD, 1, square Cathuis, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.01.15 le soir.**

Vds pour D (de 150 à 200 F) : Sonic 1 et 2, Tazmania, Ring of Power, Warsong, immortal, Alisia. **Denis MARCINKOWSKI, 13, allée du Perruchet, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.53.55.50**

Vds SNES + 2 man. + 2 jx Street Fighter II et Final Fight tbe px : 1 500 F. **Stéphane DUPUIS, 3, rue Candinière, 34160 Castries. Tél. : 67.87.57.82**

Vds 6 jx NES (liste sur demande) px : 250 F à 150 F). **Christophe DESMOND, 13, lotissement de l'Aérodrome, 24330 Bassillac. Tél. : 53.53.54.44.76**

Vds ach. éch. jx Néo Géo art of fighting 1 000 F Robo Army 650 F Magician Lord 450 F etc. **Jérôme GOUILLART, 70, rue de Sailly, 62290 Nœux-les-Mines. Tél. : 21.66.17.15**

Vds 40 jx S. Nintendo : 3 500 F ou sép. vds GG + Colums : 690 F vds jx Méga : 150 F. **Jean-Philippe SABOY, 48, route de la Crau, 13280 Raphaële-les-Arles. Tél. : 90.98.30.29**

Vds GG tbe + adapt. sect + Shinobi 1 et 2 + Sonic + défen. of Oasis + Chakan + Street of R + Columns px : 1 400 F. **François SAVARIRADJALOU, bât. C, cité Georges Clémenceau, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.60.61**

Vds SFC + 2 man. + 91 jx + mon. Phillips haute résolution tbe + Mag ou éch. contre PC 386, SVGA + DD 50 Mo min. **HUANG EN-DA, 3, bis rue Grande Rue, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.44.27**

Vds SMS + 7 jx : Monaco 6 P, After Burner, Ghouls'n Ghosts + câble + 2 man. px : 1 200 F ou sép. tbe. **Ludovic CORNACCHIA, 36, place du Pressoir, 83250 La Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.62.55**

Vds jx GB (20 cartouches) 80 F pce : jx MD (10 cartouches) 120 F pce. **Marcel BOURGEOIS, rue Bois, 28700 Dinville-sous-Auneau. Tél. : 37.31.30.75**

Vds GB + 3 jx px : 300 F. **Stéphane CHOUTEAU, 6, bis rue Guyot, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 60.67.89.34**

Vds S. Nintendo + 2 man. + 5 jx (F Zero + SF2 + Mario 4 + Soul Blader + P. of Persia) px : 2 200 F + adapt. jap. **Bruno KAN, 19, rue Alexandre Ribot, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.87.67**

Vds cartouche MD Sonic tbe 150 F. **Jérôme COTTRAY, 15, Touleuses Pourpres, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.22.12.29**

Vds NES + 2 man. + 14 jx + pist. + man. NES Advantage px : 1 800 F à déb. **Lionel, 23, av. Arthur de Smet, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.45.21 le lundi.**

Vds MD ss gar. + 6 jx px : 2 000 F. **Jean-Marc BRIFFOTEAUX, 35, rue Jean Gerson, 08300 Rethel. Tél. : 24.38.45.11**

Vds SMS II + 6 jx (Sonic II, Astérix, Champions of Europe...) px : 1 500 F. **Daniel DAFONTE, 1, rue de la Tourelle, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.99.15**

Vds MD + 6 jx + 2 man. + adapt. px : 1 600 F. **Jean BOCAERT, 24, rue René Lanoy, 62300 Lens. Tél. : 21.43.99.90**

Vds S. Nintendo + 2 joys + 3 jx (Street Fighter II, Kick off, Exhaust Heat F1) px : 2 000 F à déb. **Laurent PICARD, 86, rue de l'Ourcq, appt. 30, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 44.72.07.56**

Vds MD + man. + 4 jx (Olympic Gold, Italia 90, out Run, Sonic) 900 F ou éch. contre GG. **Enrick GILBERT, 9, rue Palkirk, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.56.05.15**

Vds Néo-Géo + 2 man. + mémo + 2 jx 3 200 F Fatal Fury, Robot Army, King Monsters II, Alpha Mission II 500 à 800 F. **Bernard BELMER, 3, bis rue René Thomas, 38130 Echirolles. Tél. : 76.40.06.84**

DIVERS

Vds Sono 100 W px : 3 000 F, table mixage voies magnéto : 700 F ach. Track 29 Amiga. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66**

Vds nbx jx orig 200 F Dune 2 Inca Xwing KGB Commanche + adapt Shad of Comet KQ6 VF EOB2 Alone FI 53 Harrier. **Frank FILIPETTI, 48, rue Malfangeat, 38400 Saint-Martin d'Hères. Tél. : 76.25.00.57**

Vds jx à bas px env. 1 disk pour liste vds orig Lure of Jemptress : 100 F. **Didier VEREECKE, 30, rue Charles Demuynck, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.75.59.07**

Vds jx orig de 100 à 150 F D. Day Flashback N Mansel Robocop 3D, Lotus 3, Street Fighter 2. **Stéphane MORIN, Le Pech du Roy, 81580 Soual. Tél. : 63.75.50.69 ap. 20 h.**

Vds ou éch. jx orig : 1, Silent service, 688 Attack Sub, Dune, Aces, Red Baron, Civilization VF. **Tristan BESNIER, 39, rue Renaise, 53000 Laval. Tél. : 43.56.69.44**

Vds anciens tilt du n° 34 au n° 112 : 20 F pce port compris. **Rafaël BOUACHRINE, Les Bartelins, 73100 Pugny Chatenod. Tél. : 79.61.22.31**

Vds ou éch. Laura Bow II (franç.) 200 F Red Baron : 100 F. **David STREC, 17, rue de la Gare, 57420 Coin-sur-Seille. Tél. : 87.36.11.81**

Vds jx orig Darkseed VF + European Championship 92 px : 200 F pce CE 161 ext mem pour Sharp 1500A. **Charly MARTIN, Quartier Lt Moyne, 84100 Orange. Tél. : 90.51.15.28**

Vds DD 80 Mo Western Digi tbe px : 950 F port compris (cadeaux, jx + util.). **Lionel DEGLISE, Marignieu, 01300 Belley. Tél. : 79.42.17.72**

Vds orig., Kick Boxing, T2, Life and Death II, Chessmaster 2100, Conan Larry 1, Larry V de 100 à 150 F pce. **Sani FEJZOVSKI, 210, av. Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.73.63 ap. 19 h.**

Vds rédacteur 4 orig vers. 4.02 et impri. Swift 24 Kit coul. faire offre. **Dominique CHENEVAT, 75, rue des Varennes, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.09.77 ap. 18 h.**

Vds magazines player one n° 1 à 29 joypad n° 2 à 12 Supersonic n° 1 à 8 px : 10 F plus 5 port. **Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille.**

Vds tilt, joysticks, Gen 4, SV, PC expert, ordi. individuel, PC Review et PC Player. **Claude HAAS, 10, rue de Muttersholtz, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.60**

Vds jx orig liste contre env. timbrée. **Jean-Paul ANDRY, 26, rue du Pont du Lion d'Or, 59800 Lille. Tél. : 20.33.38.64**

Vds Modem externe quaternair speedy 9600 BDS V21-V22-V22 b-V23-V32 agréé PTT + câbles + alim. + log com. px : 1 500 F. **Jean-Jacques SCHOEPFER, 25, rue de la Ville, 67115 Plobsheim. Tél. : 88.98.52.90 de 18 à 20 h.**

Vds carte son Adlib + haut-parleurs px : 550 F. **Romain CLEMENT, 14, rue des Marguerites, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.94.54**

Vds Modem TRT 300 à 1 200 B-5 px : 230 F. **Marc BANET-RIVET, 34, rue Berthe, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.74.57**

Vds radio K7 CD neuf, val : 1 300 F px : 990 F + jumelles zoom 8 x 20 x 50 px : 550 F. **Roger EIFLER, 20, rue de Vallange, 57185 Vitry-sur-Ornes. Tél. : 87.67.23.56**

Vds impri. jet d'encre Canon BJ 20 + chargeur papier neuve ss gar. px : 1 900 F. **Nicolas AIME, 46, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.21.22**

CLUBS

Fanzine pour Thomson, dossier contre 4 timbres. **LEON, le Hameau d'Etienne, 30600 Vauvert.**

Club gratuit sur PC/Amiga rech. membres, début. acceptés, éch jx, utils, démos. **Laurent QUINTIAN, 72, traverse des Vagues, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.07.03.76 ap. 15 h.**

Vds ach. ou éch. créations démo, Slides, utii. etc pour CRE-DPAM pour doc : env. un timbre à 2 F 50. **M'nihat YIGIT, 135, av. Lénine, bat. A3, 93380 Pierrefitte.**

MMPF 7, Fanzine CPC disc (128 K.) pour que le CPC continue à vivre ! env. un disque et un timbre à 4,20 F. **Antoine PITROU, 4, rue d'Amsterdam, 59700 Marcq-en-Barœul.**

386 DX 40 cher. contact ou club PC pour éch. PRGS, Share, idées, Gif. **Christian BORYSLAWSKI, 67, av. de Vichy, 03300 Cusset.**

Rech. contacts Amiga 500 et 600. **Loïc KURTZEMANN, 2, rue Pasteur, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.28.34**

Nouveau GP : Dream cher. Coder (ASM ou GFA) et graphistes pour créer démo. **Frédéric DUVAL, la Vallette aux Mières, 14190 Ouilly-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00**

Le disk Mag d'Etilik va bientôt sortir, env. vos articles (Amiga). **CROAKER, 40, rue de la Jouardais, 44640 Le Pellerin.**

Fanzine : Amiga Dreams (tests, astuces...) env. 4 timbres à 2 F 50. **Mathieu BLENET, 3, allée du Bocage, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.37.71.98**

Cher. programmeur en Turbo Pascal VS ou assembleur pour futur HIT. **Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77 de 17 h à 21 h.**

Cher. contact PC et ST programmeurs et graph. bienvenus. **François-Xavier BOFEY, Lycée Georges Colomb, 70200 Lure. Tél. : 84.62.72.67 ap. 18 h 30.**

Clubs vds DP de 5 F à 9 F ! Env. un timbre à 4 F 20 pour liste. **The Computer's Dompubs Club, les Maréchaux du Sud, 03340 Neully-le-Real. Tél. : 70.43.82.00**

Cher. Coders, musiciens, graphistes pour créer groupe de démo, quelque soit votre niveau (Amiga). **Vivien LAROSE, la Cour Hebert, 50200 Heugueville. Tél. : 33.46.72.54**

Musicien sur Amiga rech. éditeur ou développeurs pour réaliser musique de jx. **Laurent KNAUTH, 14, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.59**

Rech. contact Amiga 600 pour créer club, Fanzine cher. démos. **David LE CAZOULAT, rés. Andénia, av. Andénia, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : 59.51.10.04 répondeur.**

Le groupe Rebels rech. graphiste et musicien sur 520 STE. **Christophe CHERRE, 2, rue René Châteaubriand, 72000 Le Mans. Tél. : 43.28.40.26**

Rech. Club et passionnés sur PC région lyonnaise. **Franck VERDIER, 79, chemin des Broussatières, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.07.22**

A 1200 graphiste, scénariste amateur cher. Coder ASM motivé pour créer jx action/aventure. **Razek M'HAMEDI, 7, rue du Général Hoche, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.40.39**

ACHATS

Ach. jx pour A500 env. liste sur disquette. **Xavier BRIOL, 11, av. de Ceinture, 94000 Créteil.**

Ach. C64 ou 128 + lecteur disc 1541 ou autre px raisonnable. **David GIANCATARINA. Tél. : 81.93.52.00**

Rech. livres + cassettes pour Alice 32 K + cartouche encreuse pour impri. Seikosha GP 505. **Jean FOREST, 27, rue René Morin, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.44.13**

Ach. ou éch. sur Amiga Monkey Island 2 et Indy 4 : 50 F pce, 100 F les 2. **Jacques AIASSA, av. Pierre de Coubertin, 10, lot les Strelitzias, 83400 Hyères. Tél. : 94.04.04.58**

Ach. pièces détachées Amiga 500 + extention 2 MG (bas prix). **Fabien DUGROS, 14, rue de la Grange Valentin, 01500 Ambronay. Tél. : 74.38.00.72**

Ach. jx et démo sur STF/STE à bas px, env. liste et px. **Vincent ABADIE, 51, rue Vatable, 80090 Amiens.**

Ach. sur Amiga : Défender of the Crown et Fright Night. **Charles COURVOISIER, 6, rue Edmond Roger, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.83.94**

Ach. ou éch. jx utils, démos sur A500, 600 et 1200 env. liste. **Cédric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cénac.**

Cher. pour TO 8 logs utils tous types + langages Pascal prolog + JDR + coffret communication + mag. Thom. **Bruno AUBIN, 13, rue de Royan, 72190 Coulaines. Tél. : 43.81.90.35**

Rech. série complète des ultima et des wizardy pour PC. **Michel RUOPPOLD, 12, rue de la Sablière, 78120 Rambouillet.**

Ach. clavier Amstrad pour PC 2086 de 300 à 700 F. **Benjamin SALTEL, 28, rue Jean-Pain, 38600 Fontaine. Tél. : 76.53.57.12**

Ach. 3 1/2 cher. jx orig. (WC 2, Ween, Alone, Basket etc.) cher. SIMMS env. liste. **Ludovic PERRET, 30, place Victor Hugo, 91700 Fleury-Merogis.**

Ach. Track 24 sur AMIGA vds Sono 100 W : 3 000 F table mixage 4 voies + magnéto : 700 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66**

Ach. jx Cinemaware + jx de rôle et aventure (Ultima, Phantasie, Roadwar, Moebius, etc) sur PC (orig.). **Stéphane RUSCHER, 52, rue Wilson, 57440 Algrange. Tél. : 82.84.54.23**

Ach. pour Thomson MO 6 contrôleur D7 3 1/2, jx + utils sur K7 + D7 3 1/2 + imprim. PR90582 ou PR90600 en tbe. **Thierry LAVAUX, 06, rue du Loess, 67200 Strasbourg.**

Rech. bidouilles, astuces, solutions pour : Targhan, Alien syndrome, R-type 1 GP Adiator, Barbarian sur Atari. **Jean-Bernard TUGAUT, 25, rue de l'Isle, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.42.12**

Ach. notice EOB1 pour PC 50 F neuf ou photocopié (port compris). **Pierre-Alain BOUCHARD, Bouchala, 42110 St-Martin Lestra. Tél. : 77.28.56.21**

Ach. Atari 1040/520 1 Mo STE + souris + moni. coul. + joys + nbx jx + drive externe tbe px : 1 500 F. **Raphaël PICHON, la Cour du Bois Vrigny, 61570 Mortrée. Tél. : 33.35.79.25**

Ach. lect. ext 3"5 pour Amiga maxi 350 F cher. contacts pour éch. disks, jx, util. **Karim GROBA, Au bourg, 40250 Souprosse.**

Ach. sur Amiga « E.S.S. » orig. cher. notice de légend of Faerghail possède disks origx. **Gilles BOEGLIN, 246, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.70.12 ap. 13 h.**

Ach. B.D. jap. bas px, ach jx de rôle sur PC : Legacy, Underworld, Alone, Beholder, bas px. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Ach. jx sur Amiga env. listes + px. **Marc MOLLIER, l'Equipe, 73590 Notre-Dame-de-Bellecombe.**

Cher. STE 2 barrettes Simm 1 Mo + drive externe PC 720 B, faire offre. **Michel. Tél. : 53.09.81.59 le soir.**

Cher. pour TO 8 modem MD 90, 333, 500 F livre logo des alles pour l'esprit + cart. mémo 7 quest et ses 3 K7 (100 F). **Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22**

Cher. désespérément ZX Spectrum 48 K BE, int joyst, périt. etc + vieux jx : jet st Willy, Knight Lore, etc. **Bruno GORET, 2, route de St-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.20.56**

Ach. Falcon 030 + jx et util. éch. jx SNK. **Arnaud DEPLAND, 41, les Hauts de la Clape, 11110 Armissan. Tél. : 68.45.38.77**

Rech. A600 jx simulateur sous-marin (Silent service II si compatible). **Cyrille COULONT, 1, allée des Joncs, 50560 Urville Nacqueville. Tél. : 33.08.15.40**

Ach. lot de jx sur PC 3"5 faire offre raisonnable rech. lect 3" pour CPC. **Marc PAUWELS, 101, rue Guy de Maupassant, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.61.81.16**

Ach. Amiga + périphérique (scanner, impri., DD, etc...) ensemble ou sép. bas px. **Gérald SELVA, 16, rue Victor Hugo, 30800 Saint-Gilles.**

Ach. pour A500 cartouche action replay MKIII : 300 F ach. disquettes vierges à petit px. **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52**

Cher pour PC Lords of the Rings (1) bon état complet. **Edmond FERRIER, 50, av. de la Dame Blanche, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.95.97**

Ach. ou éch. sur Atari 7800, Gameboy, Amiga, Mattel cher. Vectrex. **Laurent SAUREL, 7, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ach. ou éch. Ishido. **Jérémie SPEICH, 18, bis av. du Moulin, 64200 Biarritz. Tél. : 59.41.22.34**

Ach. tilt n° 61 à 67 ou copie solution Dungeon Master. **Patrick CLEMENT, 9, rue Georges Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.63.53.00**

Ach. pour PC Topkey Power ou éch contre générateur création (orig.). **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93**

Ach. jx PC et jx Atari ST env. listes ET px. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72**

Ach. orig. sur STE : Action, Aventure (Indy 4 ou 3, Lemming, Lure of Tempress, Hook, M. Island etc...) **Frédéric APPOURCHAUX, 97, rue Mirabeau, 59170 Croix. Tél. : 20.98.60.95**

Ach. notice (Fr) Transcartica Amosa-Train, Campaigne Pool Wing Commandeur Sim Earth et jx orig. **Laurentt BARRE, 2, imp. Nugesser et Coli, B 311, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.96.44**

Ach. JX Amiga 600 à petits prix. **Delphine GAILLOT, 2, place des MMarronniers, 78510 Triel-sur-Seine.**

Cher. docs sur Amiga de The Manager (franç.). **Jean-Luc GILQUIN, 1, rue Saint-Claude, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Ach. jx sur Amiga env. liste vds orig. Striker sensible etc. liste sur demande. **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Général de Gaulle, 68440 Habsheim.**

Ach. « Cadaver the Pay Off » (Data disk) bas px Atari STF. **Yannick CUNY, 13, rue Sainte Barbe, appt n° 7, 08200 Sedan. Tél. : 24.29.30.74**

Rech. contacts PC Néo Géo, déb. bienvenus. **Club HI-TECH, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.**

Ach. Eye Beholder 1 et tous jx de rôle. **Gilbert COUETDIC, 56, rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.93.79**

Cher. émulateur 386 ou 486 PC pour 1040 STF bon état px à déb. **Marc LOPATO, 59, rue des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.87.36**

Cher. Atari 520 ou 1040 STE H.S Don ou à bas prix pour pièces ach. night chift sur ST à bas prix. **Alexandre HEURTAUX, 22, rés. Pierre Mendes France, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.64.70**

ÉCHANGES

Éch. jx PC. **Frédéric VIRIOT, 9, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90**

Éch. contacts durables sur A500 pour éch. jx, utils. **Cédric GERMAIN, 6, rue François-Couperin, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.32.43**

Éch. jx et utils sur PC et STE cher. contacts sér. et durables. **Michel METIVIER, 21, bd Général Koenig, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.60.42**

Éch. sur PC Monkey Island 2 contre Civilization (orig). **Joris MORIO, 3 ter, rue de Cambrai, 75019 Paris.**

Éch. A500 rech. contacts pour éch. jx utils démos déb. bienvenus env. liste. **Cédric VANIEZ, 36, rue des Molveaux, 77700 Coupvray. Tél. : (16-1) 60.04.39.26**

Éch. PC AT 386 Rech. contact sympa pour éch. divers. **Jean-Louis DUBREUCQ, 24, rue Croix Rouge, 62190 Lillers. Tél. : 21.54.27.22**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Laurent Jeanneau (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Bruno Bellamy, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Eve Defeyer, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Sandrine Gestin, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Philippe Kaiser, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Isabelle Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Vie Ventura, Emmanuel Vigier, Eric Zuddas.

Rédacteur-Réviseur :
Nathalie Roy-Reuiller.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT DSNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au prix de 32 F le numéro, à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 2e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Falcon — Amiga 4000 — PC N°107, p.110
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT N° 87, p. 82

DOSSIERS

3615 Ludiques N° 108, p. 102
Cartes graphiques N° 106, p. 112
CD ROM N° 98, p. 94
Comparatif Amiga 600 N° 103, p. 102
Démos N° 91, p. 94
Fanzines N° 106, p. 118
Jeux de rôles N° 105, p. 112
Mac face au PC et aux 32 bits N° 110, p. 82
Micro Kid's N° 99, p. 90
Micros et camescopes N° 96, p. 92
PC N° 102, p. 98
Réalité virtuelle N° 92, p. 96
SScénario de jeux N° 93, p. 100
N° 94, p. 93
Tilt 10 ans N° 100, p. 116
N° 101, p. 106
Virus N° 95, p. 108

CHALLENGES

Golf N° 91, p. 82
Jeux de plates-formes N° 92, p. 82
Jeux de réflexion N° 90, p. 86

HITS (TESTS)

A-Train N° 104, p. 62
Aces of the pacific N° 105, p. 52
Addams Family, The N° 103, p. 70
Advantage Tennis N° 99, p. 48
Alien Breed 92, special edition N° 110, p. 52
Alien Breed N° 98, p. 61
Apidya N° 102, p. 66
Aquaventura N° 104, p. 64
Arabian Nights N° 114, p. 76
Armour-Geddon N° 92, p. 62
Ashes of Empire N° 107, p. 76
Assassin N° 108, p. 64
ATAC N° 108, p. 52
Augusta Golf N° 92, p. 60
AV-8B Harrier Assault N° 111, p. 84
B-17 N° 114, p. 90
B17 N° 105, p. 78
Battle Chess 4000 N° 112, p. 88
Battle Isle N° 101, p. 66
BC Kid N° 110, p. 66
Best of the Best, Championship Karate N° 110, p. 60
Big Run N° 100, p. 69
Bill's Tomato game N° 110, p. 46
Billard Americain N° 108, p. 86
Birds of Prey N° 99, p. 62
Body Blows N° 113, p. 76
Booly N° 91, p. 66
Brainies, The N° 95, p. 68
Brat N° 92, p. 66
Captain Planet N° 94, p. 66
Car and driver N° 108, p. 78
Cardiaxx N° 99, p. 49
Castles 2, Siège & Conquest N° 110, p. 54
Castles N° 102, p. 70
Castle of Dr. Brain N° 98, p. 55
Celtic Legends N° 95, p. 76
Chaos engine N° 111, p. 44
Charrier Strike N° 105, p. 68
Chess Master 3000 N° 100, p. 71
Chip's Challenge N° 91, p. 60
Chuck Rock 2, Son of Chuck N° 113, p. 93
Comanche Mission disk 1 N° 114, p. 100
Comanche N° 108, p. 50
Complete chess system, The N° 110, p. 74
Contraptions N° 111, p. 72
Crazy Cars N° 105, p. 72
Creepers N° 111, p. 60
Creepy Castle N° 107, p. 70
Cyber Lip N° 90, p. 64
Cytron N° 110, p. 70
D-Day N° 108, p. 58
D-Generation (PC) N° 102, p. 60
D-Generation (ST) N° 105, p. 64
Darius Twin N° 91, p. 56
David Leadbetter's Golf N° 108, p. 60
Deliverance N° 103, p. 61
Desert Strike N° 114, p. 80
Deuteros N° 93, p. 60
Devil Hunter N° 91, p. 64
Dick Tracy N° 90, p. 58
Dogfight N° 114, p. 96
Dominum N° 106, p. 62
Doodlebug N° 107, p. 72
Double Dragon 3 N° 96, p. 37
Dune N° 101, p. 52
Dylan Dog (Amiga, PC) N° 99, p. 52
Dylan Dog (PC) N° 101, p. 78
Dyna Blaster N° 101, p. 76
El-Fish N° 113, p. 84
Elf N° 94, p. 68
Entity N° 113, p. 72
Epic (PC) N° 104, p. 58
Epic (ST) N° 100, p. 78
ESS N° 75, p. 49
F-15 Strike Eagle 3 N° 110, p. 42
F117A N° 94, p. 46
Falcon 3.0 N° 101, p. 56
Fire and Ice N° 102, p. 68
First Samurai (PC) N° 106, p. 72
First Samurai N° 96, p. 46
Flashback N° 108, p. 48
Flight Simulator 4 et Designer N° 90, p. 56
Fly Fighter N° 86, p. 35
Formula One Grand Prix N° 110, p. 56
Front Page Sports Football N° 111, p. 52
Full Contact N° 90, p. 57
Gauntlet 3 N° 93, p. 61
Ghost Battle N° 92, p. 53
Global Effect N° 103, p. 64
Gobliiins N° 98, p. 50
Gobliins 2 N° 108, p. 56
Gods N° 90, p. 63
Go Player N° 90, p. 59
Grandmaster chess N° 106, p. 78
Grand Prix (ST) N° 103, p. 68
Grand Prix N° 98, p. 53
Gunship 2000 N° 94, p. 58
Hare Raising Havoc N° 98, p. 58
Harlequin N° 100, p. 64
Heroes of the 357th N° 103, p. 58
Hill Street Blues N° 91, p. 58
Hole in One N° 92, p. 60
Hong Kong Mahjong Pro N° 105, p. 66
Hoverforce N° 92, p. 54
Hudson Hawk N° 96, p. 42
Humans, The N° 110, p. 58
Hyperspeed N° 99, p. 55
Icerunner N° 91, p. 55
Incredible machine N° 111, p. 68
Jaguar XJ-220 N° 104, p. 53
Jetfighter 2 N° 92, p. 59
Jim Power N° 103, p. 76
Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N° 107, p. 74
Jimmy White's Whirlwind Snooker N° 96, p. 40
Jordan in flight N° 114, p. 66
Killerball N° 99, p. 51
Killing Cloud N° 91, p. 62
L'Aigle d'Or 2 N° 98, p. 59
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or N° 100, p. 72
Last Ninja 3 N° 96, p. 50
Leander N° 99, p. 66
Legend of Hero Tonma N° 90, p. 72
Legend of Myra, The N° 113, p. 96
Legend of Ragnarok N° 111, p. 76
Lemmings 2, the tribes N° 112, p. 74
Les Aventures de Moktar N° 96, p. 54
Links : The Challenge of Golf N° 89, p. 60
Lionheart N° 112, p. 84
Logical N° 93, p. 63
Lorna N° 90, p. 62
Lotus 2 N° 95, p. 84
Lotus 3 N° 106, p. 90
Magic Pockets N° 94, p. 62
Manager, The N° 107, p. 66
Many faces of Go N° 93, p. 66
MarvelLand N° 93, p. 56
Mean Streets N° 86, p. 44
Mega lo mania N° 103, p. 73
Megafortress N° 95, p. 72
Merchant Colony N° 91, p. 54
Metal Mutant N° 91, p. 53
Microprose Golf N° 94, p. 48
Monster Business N° 94, p. 52
Motörhead N° 110, p. 50
Nasar Challenge N° 95, p. 64
Nebulus 2 N° 95, p. 78
Nicky boom N° 106, p. 82
Nigel Mansell's WC 1200 N° 114, p. 84
Nigel Mansell's WC N° 108, p. 90
No second prize N° 108, p. 66
Omar Sharif's Bridge N° 110, p. 62
Onslaught N° 93, p. 55
Ork N° 101, p. 80
Oxyd N° 108, p. 74
Paragliding Simulation N° 100, p. 74
Parasol Stars N° 102, p. 72
Perfect General, The N° 103, p. 66
Pinball Fantasies N° 108, p. 68
Populous 2 N° 100, p. 76
Power, The N° 90, p. 65
Prehistorik II N° 113, p. 87
Prehistorik N° 92, p. 57
Première N° 105, p. 80
Prime Mover N° 114, p. 74
Prince of Persia (MAC) N° 104, p. 66
Project-X N° 102, p. 56
Pushover N° 104, p. 50
Putty N° 107, p. 68
Quick and Silva N° 92, p. 56
Raguy N° 95, p. 63
Rampart N° 103, p. 80
RBI 2 Baseball N° 93, p. 57
Reach for the skies N° 108, p. 82
Realms N° 99, p. 56
Road Rash N° 108, p. 70
Robocod N° 100, p. 67
Robocop 3 (Amiga) N° 98, p. 52
Robocop 3 (ST) N° 102, p. 76
Rocketeer N° 100, p. 84
Rodland N° 94, p. 56
Rolling Ronny N° 96, p. 48
Rugby The World Cup N° 96, p. 39
R Type 2 N° 93, p. 59
Risky Woods N° 104, p. 74
Road and track N° 105, p. 55
S.C. Out N° 108, p. 62
Secret Weapons of the Luftwaffe N° 95, p. 66
Sensible soccer N° 106, p. 65
Shadow of the Beast 3 N° 108, p. 54
Shuttle N° 101, p. 72
Siege N° 106, p. 74
Sleepwalker N° 112, p. 80
Son Shu Si N° 98, p. 54
Sonic the Edgehog N° 93, p. 68
Space Crusade, The voyage beyond N° 113, p. 100
Starush N° 96, p. 34
Street Fighter 2 N° 111, p. 48
Striker N° 105, p. 74
Stunt Island N° 111, p. 80
Supaplex N° 96, p. 36
Superfrog N° 114, p. 70
Superski 2 N° 102, p. 63
Switchblade 2 N° 92, p. 50
Teenage Mutant Hero Turtles N° 98, p. 57
Tegel's Mercenaries N° 114, p. 94
Terminator 2 N° 93, p. 72
Terminator 2029 N° 111, p. 64
Theatre of war N° 105, p. 60
Think Cross N° 98, p. 62
Tilt N° 91, p. 52
Tinies, The N° 107, p. 82
Tip Off N° 99, p. 53
Trex Warrior (Amiga) N° 98, p. 68
Trex Warrior (ST) N° 104, p. 60
Troddlers N° 106, p. 86
Trolls N° 111, p. 56
Utopia N° 95, p. 80
Verytex N° 91, p. 57
Vroom (Amiga) N° 101, p. 60
Vroom Multi-player N° 114, p. 87
Vroom N° 94, p. 50
Walker N° 113, p. 80
Wardner N° 92, p. 51
Wing Commander 2 N° 95, p. 60
Wing Commander : Secret Missions 2 N° 92, p. 52
Wizkid N° 104, p. 56
Wolfchild N° 99, p. 46

Wolfenstein 3D	N° 105, p. 58
Wordtris	N° 104, p. 70
World Class Chess	N° 99, p. 58
World Class Rugby	N° 98, p. 65
Wreckers	N° 93, p. 64
WWF	N° 98, p. 64
Xenobots	N° 113, p. 98
Yeager Air Combat	N° 93, p. 52
Zero Wing	N° 93, p. 53
Zool 1200	N° 113, p. 90
Zool	N° 106, p. 70

SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVENTURE)

Adventures of Robin Hood, The	N° 94, p. 104
AGE	N° 96, p. 105
Alone in the dark	N° 107, p. 124
Amazon : Guardians of Eden	N° 108, p. 136
Amberstar	N° 108, p. 126
Another World	N° 96, p. 112
Armaeth 1	N° 93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p. 110
Bard's Tale Construction Set	N° 100, p. 147
Bargon Attack	N° 104, p. 115
Bat 2 (Amiga)	N° 105, p. 122
Bat 2 (PC)	N° 107, p. 132
Batman returns	N° 112, p. 112
Battle Isle	N° 94, p. 102
Betrayal	N° 90, p. 107
Black Crypt	N° 100, p. 143
Blade of destiny, Realms of Arkania	N° 113, p. 102
Campaign	N° 108, p. 116
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p. 104
Champion of the Raj	N° 92, p. 106
Chevalier du labyrinthe, Le	N° 102, p. 113
Civilization (mac)	N° 113, p. 110
Civilization	N° 98, p. 103
Civilization	N° 114, p. 118
Conan the Cimmerian	N° 96, p. 110
Conquest of the Longbow	N° 98, p. 113
Croisière pour un cadavre	N° 93, p. 117
Dark Half	N° 111, p. 112
Dark heart of Uukrul	N° 91, p. 106
Darklands	N° 105, p. 124
Dark queen of Krynn	N° 105, p. 118
Dark Seed	N° 102, p. 116
Death Knights of Krynn	N° 91, p. 108
Dune 2	N° 111, p. 98
Dungeon Master (PC)	N° 106, p. 134
Eco Quest	N° 102, p. 120
Elvira 2	N° 99, p. 106
Eric the unready	N° 112, p. 104
Eternam	N° 103, p. 110
Eye of the Beholder 2	N° 99, p. 101
Eye of the Beholder	N° 90, p. 104
Fascination	N° 96, p. 118
Fate-Gates of dawn	N° 95, p. 127
Frederick Pohl's gateway	N° 105, p. 116
Full Metal Planete	N° 110, p. 114
Heart of China	N° 93, p. 106
Heimdall	N° 96, p. 107
Hero Quest	N° 92, p. 107
Hero Quest	N° 100, p. 149
History Line 1914-1918	N° 108, p. 124
Hook	N° 104, p. 112
Hunter	N° 93, p. 114
Inca	N° 110, p. 104
Indiana Jones and the Fates of Atlantis	N° 112, p. 97
Ishar	N° 103, p. 120
KGB	N° 106, p. 138
King's Quest 6	N° 108, p. 112
Kyrandia	N° 106, p. 128
Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra	N° 105, p. 112
Leather goddesses of Phobos 2	N° 106, p. 136
Legacy, The	N° 108, p. 128
Legend (Amiga)	N° 104, p. 120
Legend (PC)	N° 102, p. 118
Legend of darkmoon, The, Eye of the beholder 2	N° 104, p. 118
Legens of Valour	N° 108, p. 132
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p. 125
Les Manley in : lost in L.A.	N° 101, p. 130
Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N° 105, p. 120
Lost files of Sherlock Holmes, The	N° 106, p. 131
Lost secret of the rainforest	N° 114, p. 108
Lure of the temptress	N° 102, p. 110
Magic candle 3, The	N° 114, p. 116
Martian Memorandum	N° 96, p. 116
Maupiti Island	N° 101, p. 126
Megalo Mania	N° 93, p. 108
Megatraveller 2 : Quest for the Ancients	N° 98, p. 109
Mercenary 3 : The Dion Crisis	N° 100, p. 46
Might & Magic 3, les îles de Tera	N° 114, p. 112
Might and Magic 3 (Amiga)	N° 103, p. 122
Might and Magic 3 (PC)	N° 95, p. 23
Might and Magic Clouds of Xeen	N° 107, p. 28
Monkey Island 2	N° 99, p. 104
Moonstone	N° 94, p. 106
Nippon Safes inc.	N° 113, p. 106
Nobunaga's Ambitions 2	N° 93, p. 113
Phantasy Star 3	N° 95, p. 122
Planet's edge	N° 103, p. 118
Police Quest 3	N° 98, p. 104
Pools of Darkness (Amiga)	N° 103, p. 114
Pools of Darkness (PC)	N° 95, p. 121
Quest for Glory 3	N° 108, p. 118
Rex Nebular and the gender bender	N° 107, p. 122
Ringworld, Revenge of the patriarch	N° 112, p. 100
Rome Ad 92	N° 111, p. 108
Shadowlands	N° 101, p. 128
Shadow of the comet	N° 112, p. 108
Shadow Sorcerer	N° 95, p. 126
Sherlock Holmes	N° 104, p. 122
Shortgrey, The	N° 110, p. 108
Sim Ant	N° 98, p. 111
Simpsons, The : Bart VS the Space Mutants	N° 94, p. 100
Space 1889	N° 98, p. 108
Space Quest 4	N° 90, p. 106
Space Quest 5 : the next mutation	N° 112, p. 92
Spaceship Warlock	N° 110, p. 100
Starlegions	N° 110, p. 112
Star Trek	N° 101, p. 122
Storm Master	N° 99, p. 103
Summoning, The	N° 108, p. 122
Suspicious Cargo	N° 96, p. 106
Task Force 1942	N° 108, p. 140
Transarctica	N° 111, p. 115
Treasure of the savage frontier	N° 103, p. 116
Ultima 7	N° 100, p. 140
Ultima 7 the Forge of virtue	N° 107, p. 134
Ultima Underworld 2, Labyrinth of worlds	N° 111, p. 104
Ultima Underworld	N° 100, p. 137
Veil of darkness	N° 114, p. 102
Waxworks	N° 108, p. 120
Ween the Prophecy	N° 107, p. 130
Willy Beamish (MAC)	N° 106, p. 140
Willy Beamish	N° 98, p. 106
Wizardry 6 : Bane of the Cosmic Forge	N° 91, p. 104
World of Adventure 2 : Martian Dreams	N° 93, p. 111

HORS SERIES

Guide 1991	N° 85H
Guide 1992	N° 97H
Micro jeux : 160 pages de listings	N° 1
PC Review	N° 3
PC Review	N° 4
Super Plus	N° 1H
Tilt Guide 1993	N° 109H

SOLUTIONS

Addams Family	N° 107, p. 142
Alone in the dark	N° 111, p. 125
Another World	N° 105, p. 131
Bargon Attack	N° 107, p. 140
Bat 2	N° 105, p. 140
Chaos strikes back	N° 99, p. 108
Conquests of the Longbow	N° 101, p. 153
Croisière pour un cadavre	N° 102, p. 133
Dark Seed	N° 108, p. 145
Dune	N° 108, p. 144
Elvira, Mistress of the Dark	N° 92, p. 112
Eternam	N° 106, p. 142
Eye of the Beholder	N° 93, p. 124
Eye of the Beholder 2	N° 103, p. 124
Fascination	N° 108, p. 152
Fétiche maya	N° 76, p. 116
Flashback, les plans	N° 113, p. 112
Flashback, les plans 2ème	N° 114, p. 120
Geisha	N° 108, p. 148
Gobliiins	N° 103, p. 134
Heart of China	N° 105, p. 142
Hook	N° 112, p. 130
Indiana Jones et la dernière croisade	N° 102, p. 124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis	N° 105, p. 126 N° 110, p. 116
King's Quest 5	N° 101, p. 138
King's Quest 6	N° 111, p. 118
Leisure suit Larry 3	N° 89, p. 112
Lemmings (codes)	N° 91, p. 113
Loom	N° 90, p. 113
Lord of the ring	N° 104, p. 124
Lord of the ring, complément	N° 110, p. 126
Lure of the Temptress	N° 107, p. 136
Maniac Mansion	N° 95, p. 32
Maupiti Island	N° 100, p. 155
The Maze Echo	N° 108, p. 150
Might and Magic 3	N° 110, p. 122
Monkey Island 2	N° 101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense	N° 87, p. 120
Out of the Blues Brothers	N° 100, p. 152
Police Quest 2	N° 95, p. 133
Police Quest 3	N° 100, p. 160
Populous et 80, p. 120	N° 79, p. 110
Prince of Persia	N° 95, p. 130
Quest for Glory 3	N° 112, p. 116
Rex Nebular	N° 112, p. 128
Robocop 3	N° 107, p. 145
Secret of the Monkey Island	N° 94, p. 110
Shadow of the Beast	N° 75, p. 106
Space Quest 2	N° 113, p. 120
Space Quest 3	N° 90, p. 110
Space Quest 4	N° 110, p. 124
Ultima 5	N° 98, p. 116
Ultima 6	N° 88, p. 114
Ultima 7	N° 105, p. 128
Ultima Underworld (en attendant la solution)	N° 105, p. 138
Underworld 2, les plans 1	N° 114, p. 124
Wenn	N° 110, p. 129
Willy Beamish	N° 111, p. 127

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la sommme de 32 F pour chaque numéro par :
chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse : _____

_____
Code postal : _____
Ville : _____

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

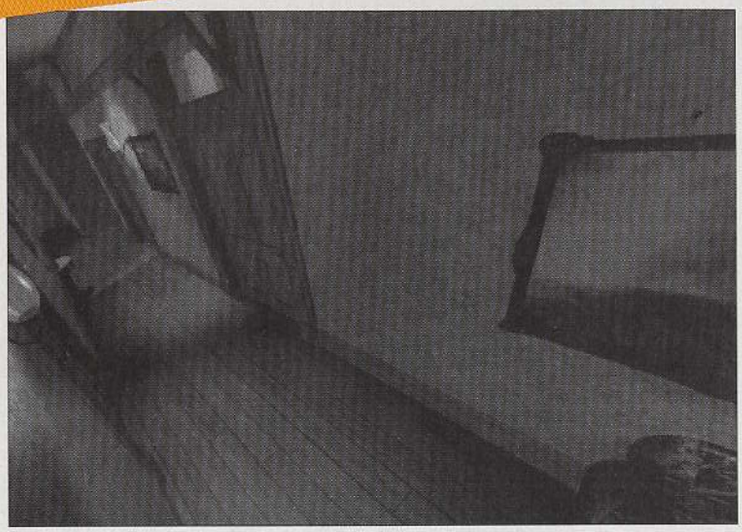
HOTLINE TILT

LA LIGNE QUI SAUVE !

7TH GUEST-PC DONK-AMIGA PLASMA-ST

UNE SOLUCE, UN PROBLEME DE DISQUETTE, UNE QUESTION TECHNIQUE ? CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !

TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46.62.25.78.



Comme vous l'avez certainement constater, nous faisons chaque mois de plus en plus d'efforts pour vous satisfaire .: Nous avons commencé avec la hotline jeux qui vous permettait, et vous permet toujours, de résoudre par téléphone tous vos problèmes de jeux. Aujourd'hui, nous frappons encore plus fort : la démo pour PC fonctionne à partir de la disquette ! C'est une façon pour vous de gagner de la place sur votre disque dur. Amusez-vous bien et on se retrouve le mois prochain.

Morgan Feroyd

7TH GUEST SUR PC

Découvrez quelques-unes des plus belles images de *The 7th Guest*, le mythique jeu CD-ROM.

Ambiance effrayante et sueurs froides garanties...

DONK SUR AMIGA

Essayez-vous à *Donk*, un jeu de plates-formes jouable à deux qui vous met dans la peau d'un canard-samuraï, collectionneur de gemmes.

PLASMA SUR ST

Admirez l'une des plus belles démos sur *ST* avec ce «plasma» de couleurs réalisé par DIM, programmeur du groupe Overlanders.

HOTLINE TILT : LE JEUDI DE 14H À 19H UNIQUEMENT

COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DEMO ?

Procédez exactement comme suit :

7TH GUEST sur PC (carte vidéo et écran Super VGA)

Allumez votre *PC* et mettez-vous sous DOS (une ligne de type «C:» doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette (protégée en écriture) dans votre lecteur 3"1/2 et tapez A: ou B:. Pour lancer le programme, tapez «GUEST». Un texte apparaîtra et vous expliquera comment sélectionner les images et les visualiser (il y en a quatre). Pour sortir du programme, tapez ESC. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette du genre «dir», «chkdsk» ou autre.

DONK sur AMIGA (1 Mo uniquement)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0:). Attention, il est nécessaire de déconnecter votre drive externe si vous en avez un (df1:). Attendez le chargement du jeu. Un écran d'options vous permet d'ajuster trois paramètres : le nombre de joueurs (en mode deux joueurs, vous jouez simultanément), le contrôle du personnage et la musique. Vous devez récolter les diamants du niveau.

Un compteur en haut à droite de l'écran vous indique combien il vous en manque pour finir le niveau. Déplacez-vous avec le joystick. Lorsque vous sautez, Donk se met à vriller. Il peut ainsi tuer les ennemis qu'il rencontre. Avec le bouton feu, vous sélectionnez un pouvoir spécial (si vous en avez !) : shield / bomb / jump / float. Pour l'activer, baissez vous quelques secondes. Si vous n'avez sélectionné aucun pouvoir spécial et que vous vous baissez, vous mour;;ez.

Certains points permettent de sauvegarder votre position. Si vous mourez, vous repartirez du dernier point activé. Pour ouvrir certains passages, vous devez activer ou désactiver des petits écrans jaunes. Bonne chance !

PLASMA sur ST (1 Mo uniquement)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Pour passer d'un écran à l'autre, tapez sur Espace.

La touche Esc permet d'interrompre les pages textes à n'importe quel moment. Pour quitter la démo, tapez F10.

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Deux types de problème peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à précisez l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 115, 9-13, rue du colonel Pierre-Avia, 75754 PARIS Cedex 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h UNIQUEMENT. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16(1) 46.62.25.78 et demandez Thierry. Il fera de son mieux pour vous aider.

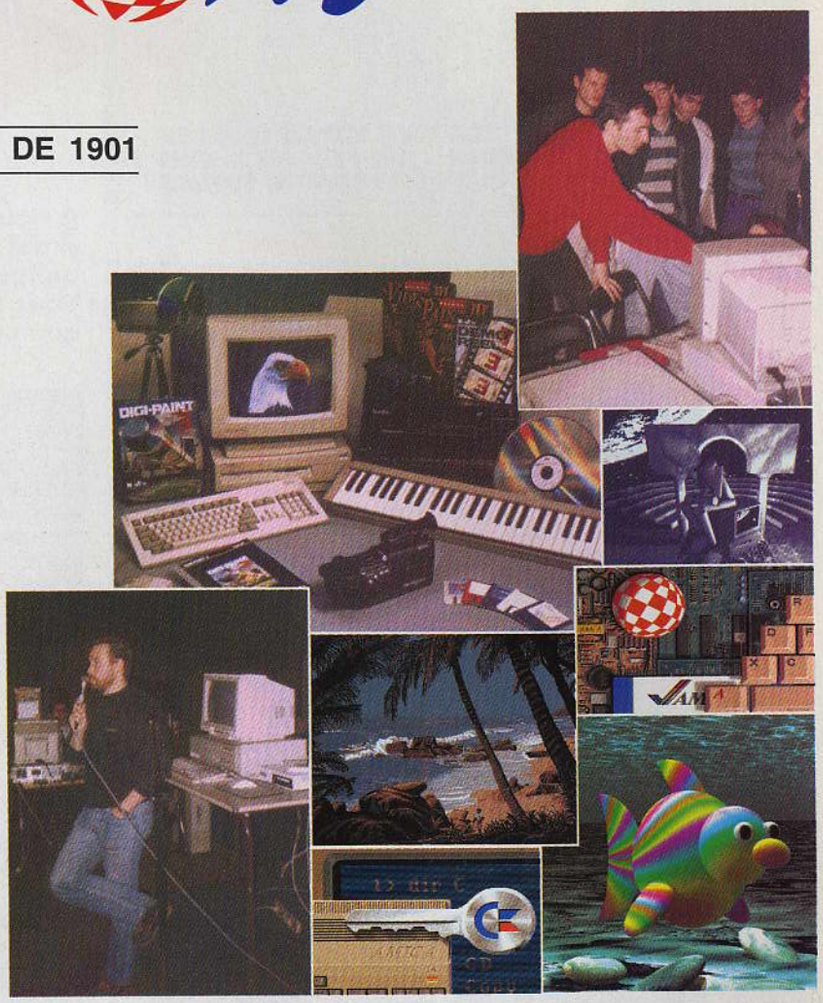
ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains *PC* de marque (par exemple les IBM PS/1 et 2, Compaq, Commodore, Bull ou Olivetti) refuseront parfois de lire la disquette *Tilt* (vous verrez apparaître un message du genre «secteur introuvable, échec en lecture sur unité A:»). En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur *Amiga, ST et PC*. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une défectuosité mais bel et bien d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un *PC* «classique». Dans ce cas, renvoyez la disquette et demandez à recevoir une disquette de démo UNIQUEMENT pour *PC*. Nous vous ferons parvenir dans les plus brefs délais une démo jouable spéciale *PC* (il s'agira d'un autre jeu).

ATACOM
Ile-de-France

ASSOCIATION LOI DE 1901

Quand nous sommes la plus importante association d'utilisateurs *AMIGA* en France, nous avons d'autres domaines d'application et de service que celui du jeu...



8 bonnes raisons de nous connaître

Lettre d'information

Assistance téléphonique

Annuaire

Formation

Service

Séminaire

Carte *ATACOM*

Salon

Comment devenir membre *ATACOM* ?

Très simple, il suffit d'envoyer vos coordonnées pour reçevoir une documentation complète.

***ATACOM* Ile-de-France**
3 mail des Corses 77100 Meaux
tél.: 64 34 03 42 fax: 64 33 63 51

le samedi 29 mai 1993 à Paris

Séminaire sur l'AMIGA le graphisme et l'animation

les logiciels de dessin 2D et d'animation (retouche, traitement, morphing, etc...)

DeluxePaint, Brillance, TruePaint, TV Paint, TAD Pro, ImageMaster, CinéMorph, Morph Plus, etc...

L'hégémonie de DeluxePaint peut-il être renversée par l'arrivée de nouveautés comme Brillance, TruePaint etc...? Quelle évolution apporte à l'Amiga les Chipset AA face aux 16 Millions de couleurs? ...

Cette journée apportera les réponses de professionels et de distributeurs mais aussi dans un même lieu de comparer l'ensemble des produits. Conseils, trucs et astuces, information et formation, aux techniques d'utilisation de la 2D et de l'animation, en seront les axes majeurs.

L'inscription est de **90 francs** (gratuit pour adhérents ***ATACOM***).

CONCOURS

Vous êtes graphiste amateur ou professionnel Amiga ***ATACOM*** organise un concours de dessin. Le 1er prix sera une entrée d'une journée pour deux personnes à EuroDisney.

Pour tout complément d'information ou de dossier d'inscription, nous nous tenons à votre entière disposition.

Pascal KAZMIERCZAK
Président d'*ATACOM Ile-de-France*



Info: (1) 64 34 03 42

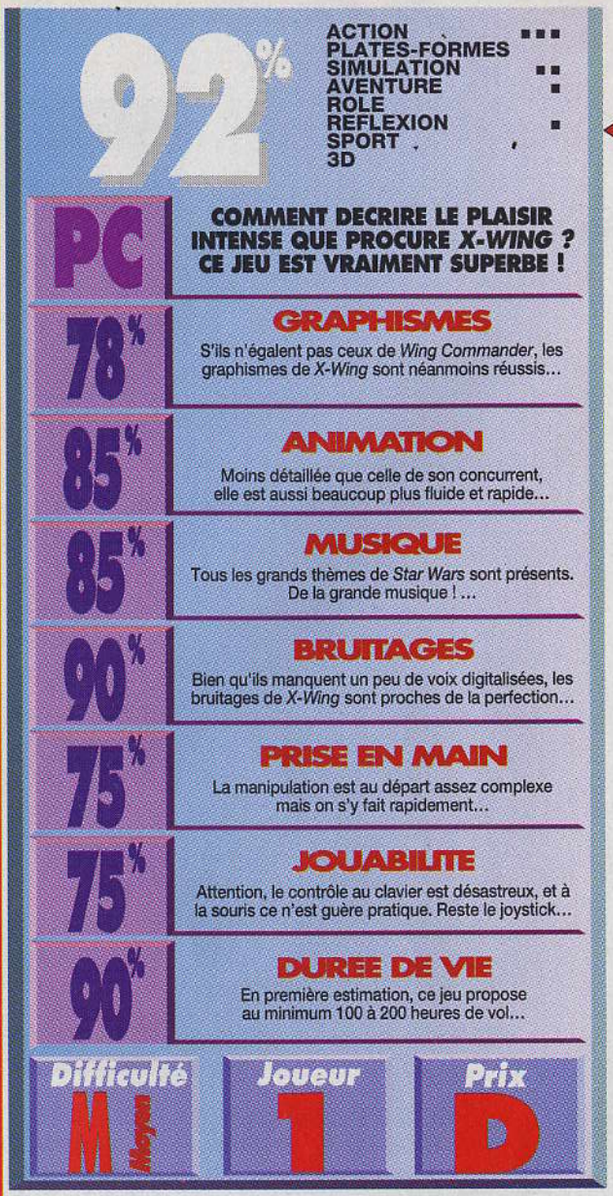
***ATACOM* Ile-de-France**
3 mail des Corses
77100 Meaux

Organisé par:

ATACOM Ile-de-France

SYSTEME DE NOTATION

A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barème que nous utilisons.



TOP

- Ce jeu est l'exemple parfait d'une aventure action rondement menée de main de maître. Rien n'est laissé au hasard ...
- La 3D isométrique apporte un plus indéniable...

FLOP

- Impossible de jouer sur une machine d'entrée de gamme. Ce jeu nécessite toujours un matériel très costaud...
- Des bugs énormes dans l'affichage des sprites...

TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple : un jeu comme *Tetris* aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

PRISE EN MAIN

La note de prise en main est là pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et en (bon) français ? Est-on accroché tout de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

JOUABILITE

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

DUREE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

DIFFICULTE

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

JOUEURS

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

BAREME DES NOTES

90 %-99 %
Attention, chef-d'œuvre ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux au-dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au-delà de 95%, le titre devient une référence (*Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization*).

80 %-89 %
Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courent pas les rues. Si vous êtes un amateur, précipitez-vous dessus !

70 %-79 %
Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

50 %-69 %
Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irréductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30 %-49 %
Soyons clairs : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

1 %-29 %
Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! A éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à	99f	F =	500 à	599f
B =	100 à	199f	G =	600 à	999f
C =	200 à	299f	H =	1000 à	1499f
D =	300 à	399f	I =	1500 à	1999f
E =	400 à	499f	J =	2000 à	3000f

Guide des sorties du mois

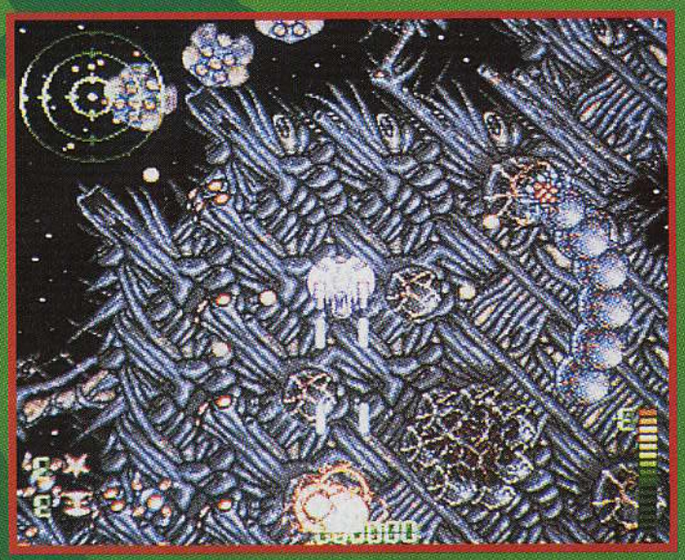
Cette rubrique vise à vous renseigner le plus précisemment possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix et dans quel numéro de *Tilt*, le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	DISPONIBILITE	TILT N°
7TH GUEST	PC CD	G	VIRGIN	disponible	115
A-TRAIN	AMI	D	OCEAN	disponible	-
AV-8B	ST	C	DOMARK	disponible	-
BEAVERS	AMI	C	GRANDSLAM	disponible	-
COMANCHE DATA DISK 1	PC	C	NOVALOGIC	disponible	114
DARK CASTLE	CDI	C	PHILIPS	disponible	-
DEFENDER OF THE...	CDI	B	PHILIPS	disponible	110
DESERT STRIKE	AMI	B	ELECTRONIC ARTS	disponible	114
EL FISH	PC	D	MINDSCAPE	disponible	113
FLASHBACK	PC	D	DELPHINE	disponible	-
FREDDY PHARKAS	PC	D	SIERRA	disponible	115
HISTORY LINE 14-18	PC	D	BLUE BYTE	disponible	108
INTERNATIONAL TENNIS	CDI	D	PHILIPS	disponible	-
LEMMINGS	MAC	D	PSYGNOSIS	disponible	-
OMAR SHARIF'S BRIDGE	MAC	D	OXFORD	disponible	-
POWER HITTER	CDI	D	PHILIPS	disponible	-
PREHISTORIK 2	PC	C	TITUS	disponible	113
REACH FOR THE SKIES	PC	D	VIRGIN	disponible	108
REACH FOR THE SKIES	AMI	D	VIRGIN	disponible	-
SLEEPWALKER	ST	C	OCEAN	disponible	-
STRIKE COMMANDER	PC	C	ORIGIN	disponible	115
THE LEGACY	PC	E	MICROPROSE	disponible	108

Nous remercions la Fnac Micro et Tintin pour l'aide apportée à l'élaboration de cette liste.

NUMERO PROCHAIN

BLASTAR



Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un shoot'em up digne de ce nom sur *Amiga*. Mais voilà que Core Design nous annonce *Blastar*, un jeu qui pourrait bien devenir l'un des hits du genre. Test le mois prochain.

DAY OF THE TENTACLE



Les fans de *Monkey Island* se comptent par milliers dans le monde entier. Eh bien ils vont pouvoir reprendre du service avec *Day of the Tentacle*, le nouveau jeu d'aventures de chez LucasArts réalisé par les auteurs de *Monkey Island II*.

SYNDICATE



Syndicate, c'est le nouveau jeu de Bullfrog, les célèbres auteurs de *Populous*. Jeu d'action et de stratégie, *Syndicate* a tout pour devenir une référence du genre. Cela fait des mois que Bullfrog nous le peaufine et on espère pouvoir vous le présenter dans sa version finale dans notre numéro d'été.

IMPERIAL PURSUIT



Pas de repos pour les rebelles héroïques de *X-Wing* ! Alors que les fragments de l'Etoile noire flottent encore dans l'espace, l'Empire prépare déjà sa vengeance. Forcés de fuir devant l'ennemi, les Rebelles vont devoir faire appel à vous pour ce premier data disk de *X-Wing*. Nouveauté : vous pourrez piloter un B-Wing.

ET TOUS LES MEILLEURS JEUX POUR OUBLIER LA PLAGE, LE SABLE ET LES COCOTIERS...

COMANCHE™

DE NOUVELLES MISSIONS !
DE NOUVEAUX TERRAINS !
DE NOUVEAUX ENNEMIS !
DE NOUVELLES TACTIQUES !

"Trente missions supplémentaires, des nouveaux véhicules, d'autres décors et des ciels d'une beauté graphique — Argh !... — TILT

"C'est beau, c'est dur, c'est varié, j'adore!!!" — TILT

"Avec quelques ennemis pas vraiment cool et des décors à tomber par terre, le célèbre simulateur d'hélicoptère n'a pas pris une ride." — JOYSTICK

"En voilà une bonne extension ! De nouveaux ennemis tels que le MI-24 Hind, le lance-missiles SCUD et un transport de troupes très performant, de superbes terrains de toutes sortes beacoup plus travaillés, la possibilité de voler en groupe de combat avec d'autres Comanche..." — GENERATION 4

NOVA LOGIC

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL™

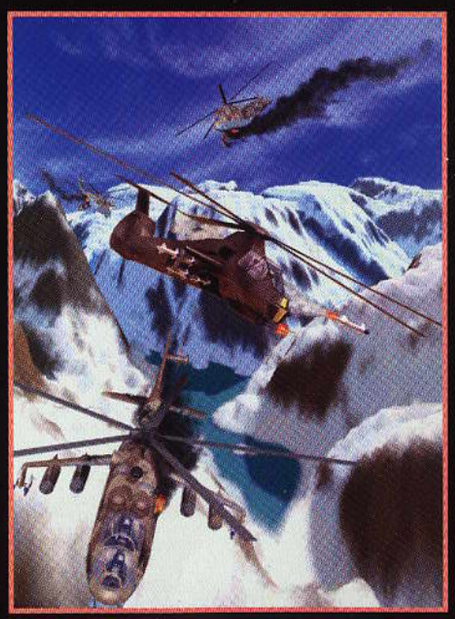
MISSION DISK 1







photos d'écran sur PC





SUPER JEU DE FOOTBALL!

GOAL!



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



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

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

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

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

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

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

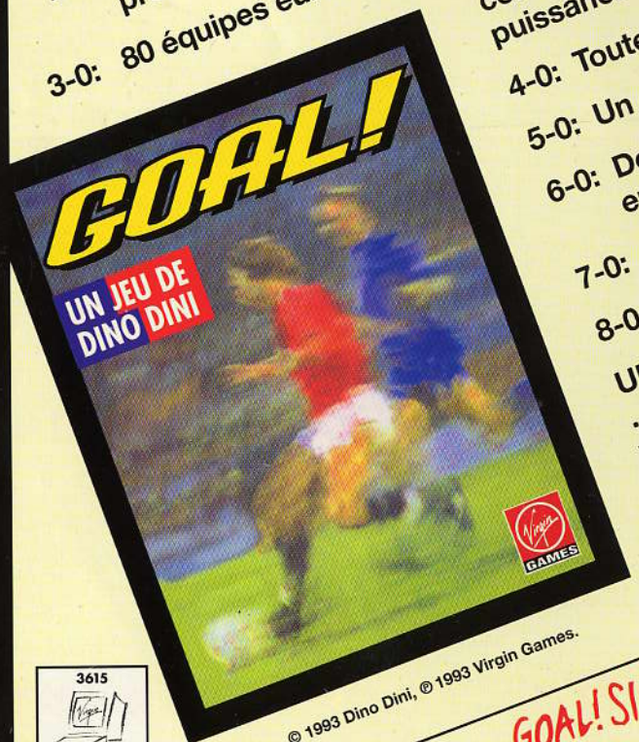
7-0: Contrôle précis des corners, coups-francs et touches

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

UNE VERITABLE CORRECTION et en plus...
...plusieurs terrains - Wembley, sec, humide, gras-,
18 arbitres différents, plusieurs types de competitions

GOAL! de DINO DINI est vraiment le nouveau jeu des champions.

Texte à l'écran et notice français. Equipes françaises



GOAL! SIMPLEMENT LE MEILLEUR JEU DE FOOT QUI EXISTE

Disponible sur AMIGA et bientôt sur PC Compatibles et Atari ST.



Virgin GAMES

3615 VIRGIN GAMES

© 1993 Dino Dini, ® 1993 Virgin Games.

TILT 115

THE 7TH GUEST de Virgin Games sur PC (SVGA)

Découvrez quelques-unes des plus belles images de The 7th Guest. Attention : fonctionne uniquement en Super VGA.

DONK de Global Software sur Amiga (1 Mo)

Essayez-vous à Donk, un jeu de plates-formes jouable à deux qui vous met dans la peau d'un canard-samurai collectionneur de gemmes.

PLASMA de DIM sur ST (1 Mo)

Découvrez l'une des plus belles démos jamais faites sur ST avec ce "plasma" de couleurs réalisé par DIM, programmeur du groupe Overlanders. Ce n'est pas jouable mais c'est très beau !

JUIN 93

Disquette Tri-Format compatible avec

- AMIGA
- ST
- PC