FLIGHT SIMULATOR V : LE PREMIER TEST P. 98

- PC
- AMIGA
- ST
- MAC
- A1200
- CD-I
- FALCON
- CD-ROM
- 3DO

TILT

TILT

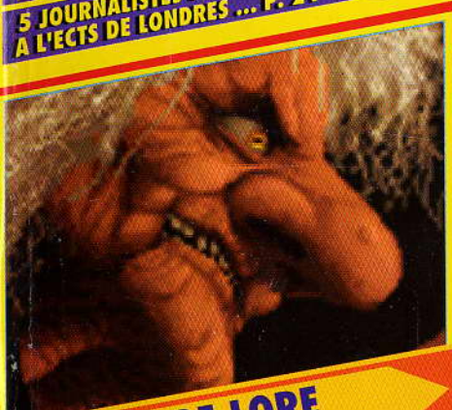
LES TESTS LES PLUS COMPLETS

ULTIMA VIII

PLUS FORT QUE NOS REVES LES PLUS FOUS !
PAGE 16

SPECIAL NOUVEAUTES 1994

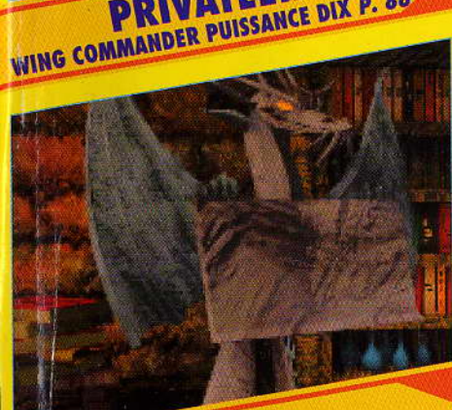
5 JOURNALISTES DE TILT A L'ECTS DE LONDRES ... P. 24



LANDS OF LORE
LE JEU DE ROLES SUPREME P. 146



PRIVATEER
WING COMMANDER PUISSANCE DIX P. 88



CRYO
LES TOUT DERNIERS DEVELOPPEMENTS P. 44

GRATUIT
3 DISQUETTES
VOIR P. 183

IN EXTREMIS (PC)
KRUSTY'S FUN HOUSE (AMIGA)
ZOOL (ST)

TEST EXCLUSIF
STARLORD
LA SUITE DE CIVILIZATION
PAGE 159

ALONE 2
IN THE DARK
2 FOIS PLUS BEAU !
PAGE 60

KETHER : LA FOLIE DES IMAGES DE SYNTHESE SUR CD-I (P. 92) - PRINCE OF PERSIA 2, LES PLANS DES DERNIERS NIVEAUX (P. 162) - ZOOL ST, LA MASCOTTE DE GREMLIN ARRIVE SUR ATARI ! (P. 118)- INCA 2, LE PLUS BEAU JEU COKTEL (P. 40) - MAD DOG McCREE, L'ACTION PURE SUR CD (P. 106) - SAM & MAX : LA BD EXCLUSIVE (P. 158).

N°118 OCTOBRE 1993 - 32 F. MAROC : 50 DH. BELGIQUE : 210 FB. SUISSE : 9 FS. ITALIE : 9000 L. ESPAGNE : 850 PTAS. CANADA : 9,95 SC. ISSN 073-6968

L2207 - 118 - 32,00 F

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



So

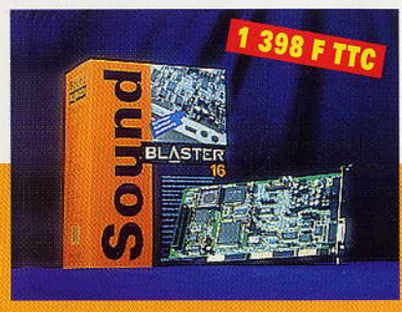
s



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



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



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

Que und Blaster oit avec toi...

CREATIVE

CREATIVE LABS

DISTRIBUTEURS

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

APPROCHE (Tél. : 30 57 59 00)



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

UN SUPER CADEAU AUX 1000 PREMIERES REPONSES

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Tél. : .....

Je suis interessé par : ☐ Sound Blaster 2.0 ☐ Sound Blaster Pro ☐ Sound Blaster 16 Basic ☐ Sound Blaster CD - Discovery

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

.....

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

TLT10/93

EDITO



Je commencerai par une pensée émue pour tous les joueurs qui viennent de reprendre leurs études. Mes amis, préparez-vous à une année scolaire difficile ! Comment donc, en effet, arriverez-vous à travailler votre grammaire ou votre trigonométrie alors que les nouveautés ne cessent de déferler ? Les programmeurs anglais et américains nous livrent de petits bijous (Lands of Lore, Privateer, Ultima VIII, Starlord...) et nos compatriotes rivalisent de talent et de créativité (les jeux Cryo, Inca 2, Furries, Kether, In Extremis...). Difficile, dans ces conditions, de résister à «l'Appel du Jeu». Je vous rassure tout de suite, c'est possible, nous y sommes arrivés (même s'il m'a fallu user du fouet sur certains testeurs un peu trop zélés). Malgré les heures passées à jouer et à arpenter les allées animées de l'ECTS, nous vous avons concocté un nouveau numéro plus riche que jamais. Nos maquettistes ont même été jusqu'à lâcher leurs joysticks pour travailler à fond sur un nouveau look plus high-tech de l'ensemble du magazine. Je suis sûr que vous serez conquis : encore plus de textes, encore plus d'images et encore plus d'infos. Et vous savez que nous sommes toujours à l'écoute de vos remarques et de vos critiques. Ecrivez-nous, téléphonez à notre hotline, laissez-nous un message sur minitel. Car c'est pour vous que nous travaillons, pour que Tilt soit le meilleur journal de loisirs micro, pour qu'il soit VOTRE journal, tout simplement.

DOGUE DE MAUVE

PS : chose promise, chose due, la rubrique Paint Box sera de retour dès le mois prochain. Envoyez-nous vos œuvres !

CODE DES PRIX

A	=	jusqu'à 99 F
B	=	100 à 199 F
C	=	200 à 299 F
D	=	300 à 399 F
E	=	400 à 499 F
F	=	500 à 599 F
G	=	600 à 999 F
H	=	1 000 à 1 499 F
I	=	1 500 à 1 999 F
J	=	2 000 à 3 000 F

SOMMAIRE

TOUS LES JEUX DU MOIS 8

Un récapitulatif de tous les jeux testés dans ce numéro.

TROMBINOSCOPE 10

Découvrez les lubies et les délires de notre fine équipe. Ce mois-ci, ils se sont tous déchaînés sur Lands of Lore, l'excellent jeu de rôles de chez Westwood/Virgin.

TOP - FLOP 12

Notre sélection des meilleurs jeux du mois... et des plus mauvais !

L'EVENEMENT DU MOIS 16

ULTIMA VIII



Après Serpent Isle et Silver Seed, voici venir le véritable Ultima VIII, intitulé Pagan. Et cette fois, l'Avatar sera seul pour affronter le monde natal du sinistre Gardien. Graphismes superbes, animations de haut niveau, ergonomie complètement revue et scénario ensorcelant nous promettent un futur grand jeu de rôles. Vivement Noël !

PREVIEWS 24

ECTS LES SCOOPS 1994



L'ECTS est l'un des salons les plus riches du monde micro.

Nos cinq envoyés spéciaux se sont rendus à l'ECTS de Londres, l'un des salons les plus riches du monde micro. Ils vous ont rapporté les images des jeux qui feront l'actualité de 1994 et vous livrent à chaud leurs premières impressions sur ces hits (ou ces flops) du futur.

GRATUIT 3 DISQUETTES VOIR P.183

IN EXTREMIS (PC)
KRUSTY'S FUN HOUSE (AMIGA)
ZOOL (ST)

ALONE IN THE DARK 2
DEUX FOIS PLUS BEAU ! P. 60



La suite d'Alone in the Dark arrive enfin !

Découvrez les toutes nouvelles images de la bêta version d'Alone n the Dark 2. Deux fois plus grand, deux fois plus beau : Alone 2 s'annonce comme le digne successeur de son aîné.

CRYO
LES TOUT DERNIERS DEVELOPPEMENTS P. 44



Cryo : les plus beaux jeux du monde !

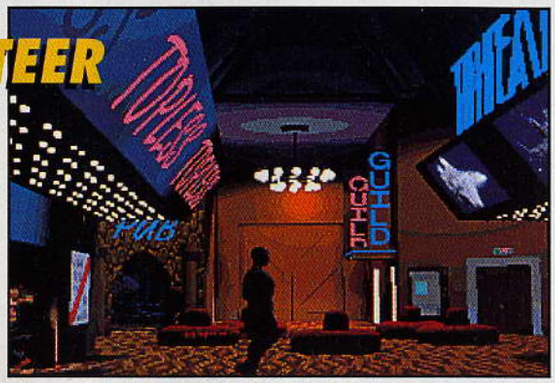
Cryo est sans aucun doute le groupe de développement français le plus créatif du moment. Avec leurs titres magnifiques conçus pour le support CD-ROM, ils s'apprêtent à révolutionner le monde du jeu.

DECOUVREZ LA BANDE DESSINEE INEDITE DE SAM & MAX, LE PROCHAIN JEU D'AVENTURE DE CHEZ LUCASARTS ! (P. 158)

NEWS 82

Tilt vous informe de tous les événements (petits ou grands) qui touchent à la micro.

TESTS 88



PRIVATEER

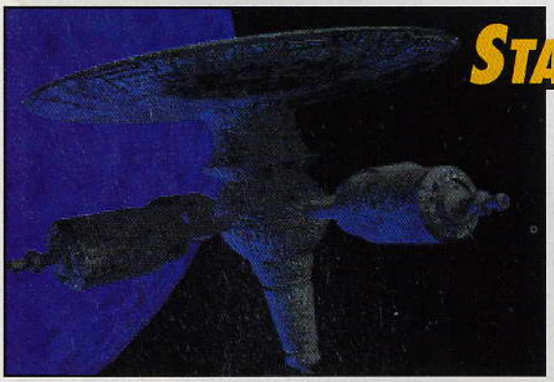
Une durée de vie digne d'Elite !

WING COMMANDER PUISSANCE 10
P. 114

Attendu depuis plus de deux ans, le fabuleux Privateer qui fait suite à Wing Commander II est enfin arrivé. *Tilt* vous dévoile tout sur ce grand jeu de Space Opera.

KETHER
LA FOLIE DES IMAGES DE SYNTHESE **P. 92**

Le CD-I est capable de prouesses graphiques et il le prouve avec ce superbe jeu signé Infogrames.



STARLORD

Civilization façon Space Opera

TEST EXCLUSIF !

LA SUITE DE CIVILIZATION **P. 159**

Comparable à Civilization par son ampleur, le nouveau-né de chez Microprose vous invite à devenir l'empereur d'un gigantesque empire galactique. *Tilt* l'a testé en exclusivité.



FLIGHT SIMULATOR V

LE PREMIER TEST
P. 9

Oui, la nouvelle et cinquième version du simulateur de vol de Microsoft vient de prendre son envol. Dix ans après que la première mouture de la dynastie ait fait son apparition sur l'Apple de nos parents (ou grands frères...). Flight Simulator V va-t-il détrôner les autres jeux du genre ou constitue-t-il une branche à part dans la simulation, réservée à certains spécialistes ? Les avis sont partagés.

AVENTURE 146



LANDS OF LORE

Balades dans des terres de légende

LE JEU DE ROLES SUPREME **P. 146**

Lands of Lore, dernier-né des Studios Westwood, est le jeu de rôles le plus captivant que nous ayons reçu ses derniers temps. Un must pour les amateurs !

SIMON THE SORCERER **P. 154**

Un rival pour Monkey Island 2 ! Ce jeu d'aventure plein d'humour a plus d'un tour dans son sac.

MESSAGE IN A BOTTLE 162

PRINCE OF PERSIA 2
TOUS LES PLANS DES DERNIERS NIVEAUX **P. 162**

Fangor l'Ent vous guidera pour finir Prince of Persia 2.

LAURA BOW 2 **P. 164**

Comment résoudre toutes les énigmes et déjouer les pièges du célèbre jeu d'aventure de Sierra.

S.O.S **P. 168**

Toutes vos solutions et astuces.

FORUM 176

Le forum, c'est votre rubrique. Nous répondons à vos demandes, vos questions et vos suggestions. Continuez de nous écrire, on adore ça !

ET AUSSI... 182

HOTLINE **P. 182**

Bloqué dans un jeu d'aventure ? Problème de disquette ? Contactez Fangor l'Ent à la hotline de *Tilt*.

DISQUETTE TILT **P. 183**

Trois démos pour PC, Amiga et ST.

PETITES ANNONCES **P. 184**

La rencontre des passionnés.

INDEX **P. 190**

Pour retrouver un jeu parmi tous les numéros de *Tilt*.

BAREME **P. 192**

Toutes les explications sur notre système de notation.

SORTIES DU MOIS **P. 193**

Les jeux sortis chez votre revendeur.

PROCHAIN NUMERO **P. 194**

Un avant-goût du prochain *Tilt*.

INDEX DES JEUX

ALONE IN THE DARK 2	P. 60
BREAKLINE	P. 130
DIMO'S QUEST	P. 110
EVOLUTION	P. 74
F17 CHALLENGE	P. 138
FLIGHT SIMULATOR V	P. 98
FURRIES	P. 34
GOBLIN 3	P. 30
IN EXTREMIS	P. 52
INCA 2	P. 40
KETHER	P. 92
KINGMAKER	P. 96
L'ANGE ET LE DEMON	P. 102
LANDS OF LORE	P. 146
LAURA BOW 2	P. 166
MAD DOG McCREE	P. 106
MICRO MACHINES	P. 126
NHL HOCKEY	P. 140
PREMIER MANAGER II	P. 134
PRINCE OF PERSIA 2	P. 162
PRIVATEER	P. 88
RAIDEN	P. 76
RETURN TO ZORK	P. 78
SEAL TEAM	P. 122
SHADOW CASTER	P. 66
SIMON THE SORCERER	P. 154
STAR TREK 2	P. 56
STARDUST	P. 38
STARLORD	P.159
ULTIMA VIII	P.16
WILSON PROSTAFF GOLF	P. 136
W.C ACADEMY	P. 114
ZOOL	P. 118
ZOOL 2	P. 80

Young & Rubicam 93



Si vos parents se ferment à toute discussion quand vous leur demandez de vous offrir un cyclo, parlez-leur du nouveau Fox.

Sécurité 1. Phare à large faisceau *Excellente visibilité la nuit. (Chouette non ? diront certains).*

Sécurité 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Grand confort de conduite, meilleure tenue de route. Une affaire qui roule.*



Sécurité 4. Antivol de direction Haute Sécurité *Pas de jeu lors du verrouillage, donc très difficile à forcer. Forcément !*

Sécurité 5. Pneus tubeless *Sécurité accrue, le premier cyclo français à en avoir. Un grand pas avec 2 roues.*

Sécurité 3. Freinage optimisé *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless. En anglais, c'est un "must".*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

PEUGEOT

Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 990 F TTC, 2e rétroviseur en option.

LES JEUX



L'ANGE ET LE DEMON

TEST P. 102

On est loin du monde des jeux d'aventures micro, mais vous allez pouvoir découvrir une nouvelle façon de vous distraire. L'Ange et le Démon vous propose de partir en ballade pour visiter le Mont St-Michel de fonds en comble.

REFLEXION
STRATEGIE
AVENTURE

1 2 3 4 5



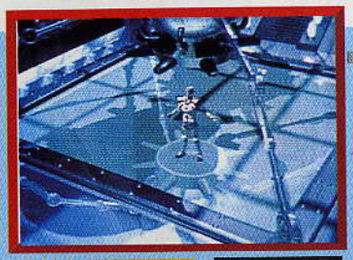
BREAKLINE

TEST P. 130

Depuis plusieurs mois l'actualité Mac foisonne. Cette fois c'est le légendaire casse brique qui est adapté pour la machine. Les graphismes sont en haute résolution mais le principe reste vieillot. Simple adaptation ou jeu nouveau ?

ACTION
PLATES-FORMES
STRATEGIE

1 2 3 4 5



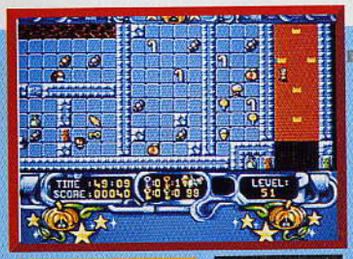
KETHER

TEST P. 92

Bien que surprenant, Kether est un jeu agréable, qui se distingue de la production habituelle de jeux vidéos. A cheval entre le jeu d'aventure et de réflexion, ce produit est une sorte de petit film interactif. Dommage que sa durée de vie soit si réduite...

ACTION
AVENTURE
REFLEXION

1 2 3 4 5



DIMO'S QUEST

TEST P. 110

Quand les démomakers se mettent à faire des jeux sur CD-I, ça déménage ! SPC vient de créer Dimo's Quest, un jeu d'action/réflexion du genre de Boulder Dash. Le CD-I deviendrait-il un standard pour les jeux ?

ACTION
PLATES-FORMES
STRATEGIE

1 2 3 4 5



KINGMAKER

TEST P. 96

Adapter un jeu de plateau sur micro peut donner des résultats spectaculaires. Mais avec King Maker, ça ,'a pas marché comme pour Civilization.... Lent et trop répétitif, il dispose pourtant de qualités qui auraient pu en faire un très bon jeu.

SIMULATION
REFLEXION
AVENTURE

1 2 3 4 5



F17 CHALLENGE

TEST P. 138

Team 17 a déjà démontré ses compétences pour les jeux d'action sur Amiga. Il s'essaye aujourd'hui à un nouveau genre : la course de F1. S'il n'a rien de révolutionnaire, F17 Challenge n'en constitue pas moins un jeu agréable.

ACTION
SIMULATION

1 2 3 4 5



LANDS OF LORE

AVENTURE P. 146

Lands of Lore risque fort de devenir un grand classique du jeu de rôles. La réalisation technique est exemplaire, les graphismes superbes. Difficile de trouver des défauts notables à ce chef-d'œuvre de Westwood. Du grand art !

ROLES

1 2 3 4 5



FLIGHT SIMULATOR 5

TEST P. 98

Voilà dix ans que Flight Simulator apprend à voler à tous les pilotes du monde, dix ans d'un succès qui ne s'est jamais démenti. Aujourd'hui, ce vétéran s'offre un nouveau look avec une version 5 nettement plus graphique que les précédentes.

SIMULATION
REFLEXION
3D

1 2 3 4 5



MAD DOG MC CREE

TEST P. 106

Grâce au CD-ROM, le PC se fera-t-il enfin une place dans l'univers des jeux d'arcade? On peut le penser en voyant cette excellente adaptation du célèbre jeu d'arcade. Mais Mad Dog Mc Cree ne sera pas pour autant le programme du siècle.

ACTION
VIDEO

1 2 3 4 5

DU MOIS



SIMON THE SORCERER

AVENTURE P. 154

Des graphismes superbes, une animation excellente, un humour décapant, une ergonomie quasi parfaite, un scénario plein de rebondissements. Simon The Sorcerer fait vraiment très fort ! Inquiétera-t-il le génial Day of the Tentacle de Lucas ?

AVENTURE

1 2 3 4 5



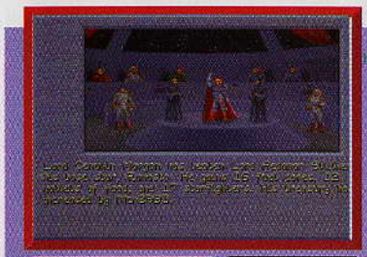
MICRO MACHINES

TEST P. 126

Fouillez dans vos souvenirs... Il y a combien de temps que vous n'avez pas joué aux petites voitures sur le tapis du salon ? Deux jours ? Bon, alors ne changez rien et précipitez-vous sur Micro Machines pour Amiga, vous allez vous régaler !

ACTION
SPORT

1 2 3 4 5



STARLORD

AVENTURE P. 159

Nous vous en parlions depuis plusieurs mois. Starlord est enfin terminé ! Ce jeu de stratégie dans la lignée de Civilization ne devrait pas vous décevoir. Tout bascule et vous devez vous adapter pour survivre. Un test exclusif de *Tilt* !

REFLEXION
STRATEGIE
3D

1 2 3 4 5



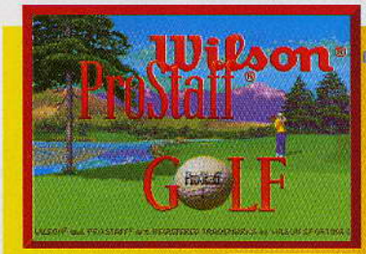
NHL HOCKEY

TEST P. 140

Très proche de Wayne Gretzky Hockey 3, NHL Hockey recrée avec réalisme les championnats de hockey. Ce soft complet saura satisfaire le plus exigeant des fans de hockey. Et en plus, on peut y jouer à vingt-quatre ! Bravo à Electronic Arts.

SIMULATION
SPORT

1 2 3 4 5



WILSON PROSTAFF GOLF

TEST P. 136

Après International Open Golf Championship, c'est au tour de Wilson ProStaff Golf d'être testé dans la cour des grands jeux de golf. Le jeu annonce la couleur : sa force, c'est sa rapidité d'affichage. Mais qu'en est-il de ses autres qualités ?

SIMULATION
SPORT
3D

1 2 3 4 5



PREMIER MANAGER 2

TEST P. 134

Si vous aimez les simulations de foot hyper réalistes, vous trouverez difficilement mieux que Premier Manager 2, mais si ce genre de distraction vous laisse plutôt froid, ne comptez pas sur ce soft à l'apparence austère pour vous réchauffer !

SIMULATION
REFLEXION
SPORT

1 2 3 4 5



WING COMMANDER ACADEMY

TEST P. 114

Origin offre à tous les fans de Wing Commander un data disk. Au menu, un éditeur de scénario très bien conçu et un jeu d'action reprenant le monde et l'interface de Wing, avec de nouveaux vaisseaux et des armadas de Kilrathi féroces.

ACTION
SIMULATION
3D

1 2 3 4 5



SEAL TEAM

TEST P. 122

L'Enfer du devoir, vous connaissez ? Seal Team est un simulateur de commando de Marines de la guerre du Vietnam. Original par son thème, ce "jeu de guerre" mettra vos nerfs à rude épreuve...

1 2 3 4 5



ZOOL

TEST P. 118

Après l'Amiga et le PC, le ST découvre les aventures de la mascotte de Gremlin, le ninja de la nième dimension. Si sur STE ce jeu de plates-formes procure beaucoup de sensations il faut reconnaître que le STF est moins doué que son grand frère.

ACTION
PLATES-FORMES

1 2 3 4 5

JEAN-MICHEL BLOTTIERE



Le chef suprême des légions tiltiennes continue de partager son temps entre Paris (pour *Tilt*) et Strasbourg (pour le tournage de Micro Kids), ce qui explique qu'il soit devenu un expert en matière de voyages aériens... Il connait désormais par cœur les gracieux mouvements des hôtesses d'Air Inter effectuant la démonstration des consignes de sécurité et se réjouit à l'avance à chaque voyage de pouvoir admirer le doux clignotement des signaux lumineux »No smoking» et «Fasten your seatbelt». C'est sans doute pourquoi sa déception a été si cruelle lorsqu'il a découvert avec stupeur qu'on ne trouvait rien de tout ça dans Flight Simulator V !



DOGUE DE MAUVE

Ri-di-cu-mi-lié ! Doguy n'a même pas réussi à installer sa version de Lands Of Lore alors que tous les autres se lançaient dans une compétition acharnée pour savoir lequel d'entre eux réussirait à finir le jeu le premier. La honte ! Depuis, le malheureux rase les murs et se cache dans l'ombre, tentant de passer incognito à l'aide d'un vieux sweat shirt des Jeux olympiques d'Al-bert-villeu et d'un sac de toile emprunté à Elephant Man avec lequel il se recouvre la tête... Pas de bol, ses chaussons griffus «Jurassic Park» l'ont trahi ! On t'a reconnu hé ! Hou les cornes !

MARC MENIER



Ce brillant aventurier a été un des premiers à se lancer dans les méandres de Lands Of Lore... Après plusieures nuits passées devant l'écran de son PC avec, pour seule nourriture, un paquet de Pépitos, trois boîtes de Quality Street, 400 litres de jus d'orange, huit kilos de chamallows, quatre Super-double-mega-giga-cheese-burger au bacon, et un Carambar (ce qui fait pas mal finalement !) le bougre prétend qu'il avait tellement grossi qu'il ne pouvait même plus atteindre le téléphone pour prévenir les autres qu'il venait de terminer le jeu... L'excuse est un peu grosse (d'autant que Marc est épais comme un sandwich SNCF), l'arbitre tranchera !

MORGAN FEROYD



Parti bon dernier dans le concours «maison» Lands of Lore (deux semaines après les autres), Morgan a rapidemment rattrapé tout le monde de façon spectaculaire. Une enquête minutieuse a démontré que le petit malin s'était en fait assuré l'aide de l'inestimable Noëlle Béronie, qui lui hurlait des ordres dans un mégaphone tandis qu'il manipulait la souris de ses petits doigts crochus. Malgré tous ses efforts, Morgan n'a pourtant pas réussi à finir le jeu avant Marc et Jean-Loup.

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Bon, à votre avis, qui a terminé Lands Of Lore le premier ? Ben oui, c'est encore lui... Rien à faire, il faut bien reconnaître qu'il le mérite vraiment son titre de «Maître du monde adjoint». Pourtant, jusque dans la dernière ligne droite, Marc Menier, le challenger, ne se tenait qu'à une faible encolure de Jean-Loup, dont les qualités sur terrain sec et lourd sont bien connues des turfistes... Mais tandis que les candidats abordent le passage de la rivière, Jean-Loup, casque verte, toque jaune, revient par l'extérieur et dépasse le peloton de tête d'une foulée ! Il n'y aura donc pas besoin de photo pour départager les concurrents... Ici Cognac-Jay, à vous les studios !

MARC LACOMBE



Ce mois-ci, Marc a été traumatisé... Un facteur mal intentionné a déposé dans sa boîte aux lettres un prospectus lui proposant d'effectuer une sortie en car pour aller voir au choix : a) Pascal Sevran («avec Zinzin à l'acordéon») b) Hervé Villard («pour vous éternellement jeune») ou c) La fête de la bière («des montagnes de saucisses, des forêts de choucroute»). Etant donné ses principes et son aversion pour Jordy, Bézu, Lova Moore et compagnie, Marc a été très choqué qu'on ait pu lui adresser ça, à lui, en personne ! Pour s'en remettre, il a décidé de se replonger pour la septième fois dans Day Of The Tentacle... Il va déjà beaucoup mieux !

PASCAL BLANCHET

Tout est de votre faute ! Si vous ne nous aviez pas demandé à cor et à cri le retour de la rubrique Paint Box, cet ignoble individu n'aurait jamais remis les pieds à la rédaction ! Ah, on voit bien que c'est pas vous qui devez le garder ! La seule façon de le faire tenir tranquille est de lui donner un Choco-BN et des crayons de couleur, et de lui demander de nous faire un «zouli dessin» qu'on passe ensuite dans *Tilt* (parce que mine de rien, le bougre dessine rudement bien !). Quoi qu'il en soit, vous pouvez recommencer à lui envoyer vos disquettes de dessins pour la rubrique Paint Box... Il a promis de ne plus les manger !



FANGOR



Il semblerait que pour arrondir ses fins de mois, Fangor transforme à certaines heures la Hot-Line de Tilt en Hot-Line vraiment très «Hot», façon minitel rose... Nous avons en effet pu surprendre certaines conversations téléphoniques pour le moins douteuses : «Il faut boucher l'orifice avec un journal roulé, ça vous évitera d'être asphyxié» (authentique !). Malgré un interrogatoire serré («il est tombé dans l'escalier»), le bougre maintient sa déposition et prétend qu'il était en train de donner à un lecteur la solution de «Pétoman Jones et le Secret du Cassoulet Perdu», mais personne n'est dupe !

JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !



INTERNATIONAL TENNIS OPEN
SUR
CD-INTERACTIF PHILIPS

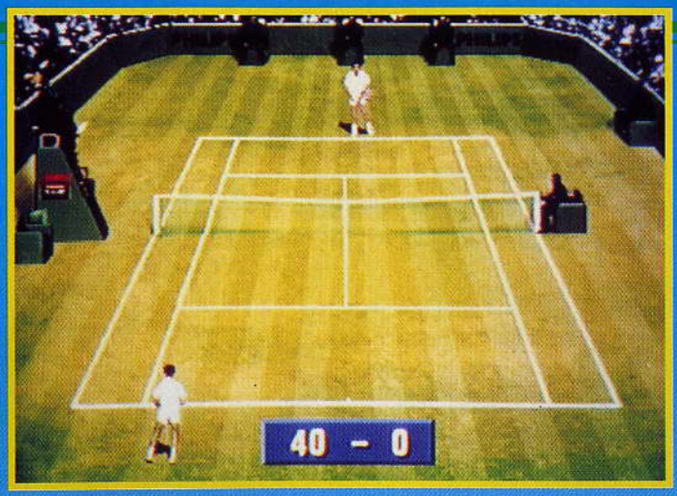


CD-INTERACTIF PHILIPS CD-i

L'HYPER-PUISSANCE

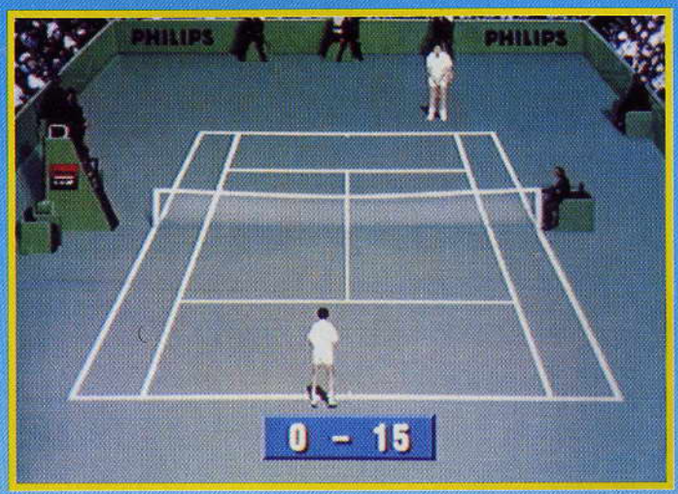
Graphismes inouïs, animations jamais vues, simulation parfaite de tous les coups possibles, International Tennis Open renvoie tous les tennis sur micros ou consoles aux jeux pour enfants.
VOUS ETES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

INTERNATIONAL TENNIS OPEN



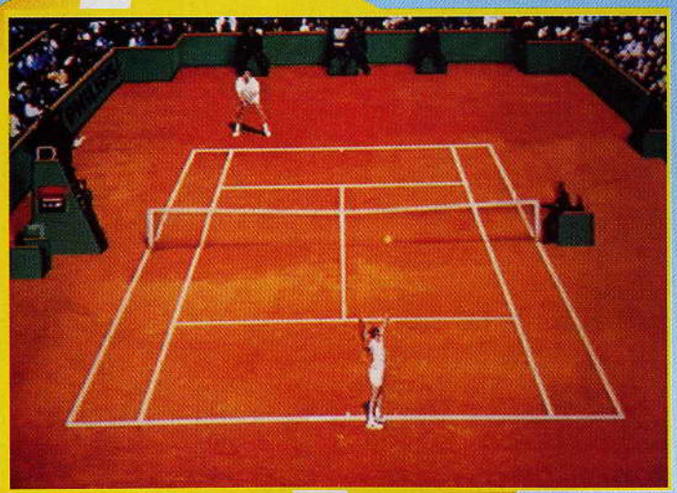
CD-i L'HYPER-REALISME

Terre battue, gazon, ciment... Londres, New York, Paris... Jimenez, Ullman, Garett... la puissance du CD-Interactif permet de simuler à volonté toutes les surfaces, tous les coups, tous les joueurs. Le CD-I premier joueur mondial ? Le défi est lancé !



CD-i L'HYPER-SON

Son laser, commentaires live de George Eddy lui-même, International Tennis Open recrée totalement l'ambiance des matchs les plus prestigieux. Bye bye les "poc poc" et les "clap, clap, clap" artificiels...



CD-i L'HYPER-FUN

Services canons, balles tendues meurtrières, montées au filet fulgurantes, International Tennis Open va vite, très vite et frappe fort, très fort. Et comme, en plus, c'est un maître-tacticien, on espère vraiment que vous avez les nerfs solides !

MONTEZ AU FUTUR...TOUT DE SUITE

PHILIPS

TOP



PC 94 %

LANDS OF LORE

Enfin ! Lands of Lore, le jeu le plus attendu à la rédaction vient d'arriver. Et il est génial ! Ici, on craque tous pour ce jeu de rôles classique mais travaillé jusque dans les moindres détails. Tous bien décidé à sauver le Roi Richard du sort maléfique que lui a jeté la Scotia ! Pour les accros de Dungeon Master ou d'Ultima !



PC 91 %

PRIVATEER

Privateer : de l'action et de la simulation teintée d'une once d'aventure. Soyez tour à tour marchand, pirate, mercenaire ou contrebandier. Ce soft marie la richesse d'un Elite avec la qualité graphique d'un Wing Commander 2. C'est beau et ça dure : sa durée de vie est supérieure à celle de ses prédécesseurs. Un must !



PC 88 %

STARLORD

Starlord, c'est Civilization revu à la sauce «Space Opera». Autant dire qu'il s'agit d'un des meilleurs jeux de stratégie actuellement disponible sur PC. Votre but est simple (mais ambitieux), devenir Empereur de toutes les galaxies ! Les possibilités de jeu sont immenses et si j'ajoute qu'il comporte des phases de combat 3D absolument renversantes, je pense que vous comprendrez notre enthousiasme. Excellent !

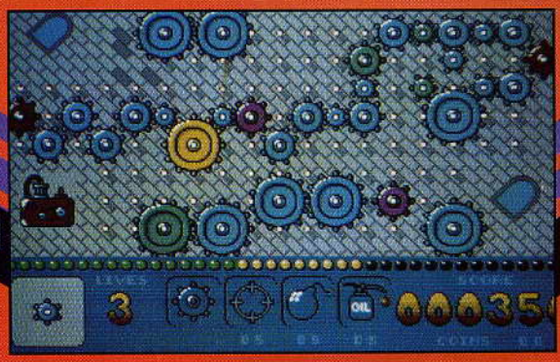
FLOP



PC 49 %

7 CITIES OF GOLD

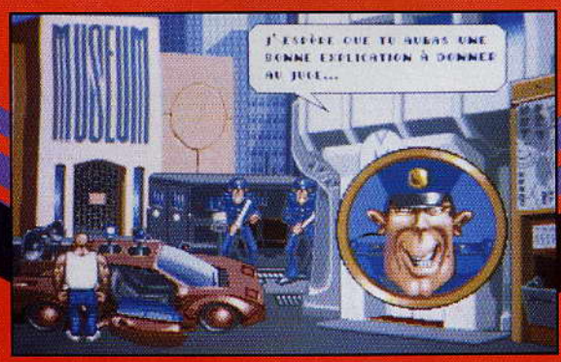
Voici le relookage du jeu 7 Cities of Gold sorti au début des années 80. C'est un jeu d'aventure du style de Pirates Gold. Les graphismes sont améliorés mais restent ternes. La gestion de votre personnage est nulle (pas de souris) et les musiques minables. Même si vous étiez un adepte de ce jeu (devrais-je dire relique ?), évitez-le !



AMIGA 47 %

GEAR WORKS

Gear Works est un jeu de réflexion assez proche d'Incredible Machine. Le principe est simple : il faut assembler des roues crantés pour mettre en marche une machine. Les graphismes et la musiques sont très sommaires et le jeu n'a rien de passionant. Après avoir réalisé une ou deux machines, on se barbe...



42 %

NIPPON SAFES INC.

Revivre sur PC, le calvaire que j'avais endurer lors du test de la version Amiga... Merci Doguy ! Ce jeu d'aventure italien est toujours aussi injouable et insupportable. Dommage, car le scénario et la possibilité de diriger trois personnages étaient intéressants ! Nippon Safe est le type de jeu qui vous fait regretter d'être devenu testeur.

Un jeu de domination et de suprématie galactique



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

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

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

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

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

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

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

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

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

MICROPROSE
Seriously Fun Software

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



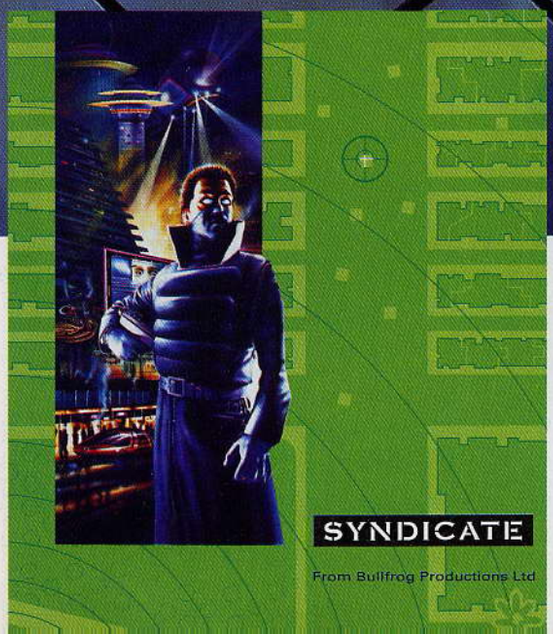








SYNDICATE™



Bullfrog vous présente une vision de l'avenir.

Et ce n'est pas beau à voir.

Dans les rues dangereuses de la ville, parmi les labyrinthes de béton et d'acier, des cyborgs armés traquent leurs proies. Ils sont au service des Syndicats, ces organisations criminelles qui règnent par la corruption et la violence.

Equipez votre commando de Cyborgs d'armes ultra-



sophistiquées et de physiques surhumains. Puis lancéz vous à la conquête des 50 territoires du monde du futur.

Votre salut dépend de la maîtrise totale de cette terre. C'est alors seulement que vous deviendrez dignes du Syndicat.

C'est un avenir sombre et impitoyablement inhumain. . .

Mais si vous faîtes preuve de détermination, le pouvoir est à vous.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts France, 12 rue de Château d'Eau,
69410 Champagne au Mont d'Or
Tel: 72 17 07 83.

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

© 1993 Bullfrog Productions Ltd. 'Syndicate' est une marque déposée de Electronic Arts.

ULTIMA VIII : PAGAN

Ultima VIII ! O Titre mythique, attendu depuis d'interminables mois. Certes, nous avons pu nous faire les dents sur Serpent Isle et Silver Seed, les compléments d'Ultima VII. Mais avec Pagan, titre de ce huitième opus, c'est une toute nouvelle aventure qui commence. Nouveau jeu, nouvelles techniques et nouveau plaisir de jouer. Découvrez Ultima VIII avec Tilt.

PRÉVU SUR PC POUR LA FIN DÉCEMBRE

REGARDS

- En attendant l'arrivée d'Ultima VIII, les amateurs de Serpent Isle auront peut-être envie de se plonger dans Silver Seed, le data disk récemment publié par Origin/E.A. Sans être une nouvelle aventure, Silver Seed propose de nouveaux lieux à visiter et de nouvelles quêtes à résoudre dans l'Ile aux Serpents.
- Si ça ne vous suffit pas, sachez qu'Electronic Arts va distribuer un CD audio contenant des versions MT-32 des musiques de Serpent Isle, Ultima VII et Strike Commander. De quoi continuer de rêver même loin de son ordinateur...
- Pour la petite histoire, Richard Garriot a déjà planifié un Ultima IX et un Ultima X qui devrait, paraît-il, achever la saga (mais, si c'est comme les films d'horreur, on peut s'attendre à un «Ultima XIII, l'Ultime Retour de la Vengeance d'Ultima»).

Oyez, oyez, adepte du culte d'Ultima ! Ô glorieux héros qui êtes venu à bout de Serpent Isle ! Oyez le prodige : le nouveau miracle d'Ultima est arrivé. Prosternez-vous devant Pagan, huitième merveille du monde micro, Ultima VIII !

Vous vous souvenez peut-être de la fin de Serpent Isle. Au terme de sa quête, l'Avatar se retrouve dans le Vide où il réunifie les Serpents de la Terre, de l'Ordre et du Chaos. Hélas, sa joie est de courte durée : le Gardien apparaît et le saisit dans sa main gigantesque.

C'est là qu'Ultima VIII reprend l'aventure. Le Gardien tient l'Avatar au creux de sa main et le projette à la surface de son propre monde, un endroit sinistre du nom de Pagan.

Sur cette planète étrangère, l'Avatar se retrouve seul et sans ressources. Bientôt, il va comprendre que, s'il veut rentrer chez lui, il lui faudra défier le Gardien. Mais pour l'atteindre, il devra d'abord maîtriser les quatre éléments (Air, Terre, Eau et Feu). Alors seulement, le plan de l'Ether, où vit son vieil ennemi, deviendra accessible. Chacun des quatre éléments est incarné par une entité très puissante, qu'il faudra amadouer ou vaincre pour pouvoir contrôler sa puissance et s'en servir pour accéder au repaire du Gardien. L'Avatar sera aussi confronté à de nouvelles coutumes, de nouvelles arcanes de magie et de nouvelles façons de penser et d'agir dans le monde étrange du Gardien. Bref, le dépaysement est assuré, même pour les habitués de la série.

A nouveau monde, nouvelle interface. Ultima VIII est complètement différent de tous ses prédécesseurs. La vue d'hélicoptère a fait place à une vraie 3D isométrique (à la Cadaver) et le scrolling poussif s'est envolé. Les sprites sont immenses et magistralement animés et les graphismes en 256 couleurs font honneur à la réputation des précédents épisodes.

De loin, on prendrait presque Ultima VIII pour un jeu sur console ! Mais il ne faut pas s'y tromper : la richesse du jeu est toujours là. Le scénario est aussi torturé que ceux des précédents épisodes, avec une multitude de lieux, de personnages et d'adversaires à découvrir. De l'aveu même de Richard Garriot, alias Lord British, le concepteur d'Ultima, le ➤



DE LOIN, ON PRENDRAIT ULTIMA VIII POUR UN JEU SUR CONSOLE



Tout comme dans Ultima VII, l'inventaire du personnage est entièrement graphique. On devrait également retrouver le système bien pratique de porte-clefs qui a fait son apparition dans Silver Seed.



Voilà des mouches que n'aurait pas désavoué David Cronenberg ! Remarquez que les personnages qui prennent des coups reculent et trébuchent. Quel réalisme !



L'Avatar à la sortie d'une ville. Même si la perspective à changé (en mieux !), on reconnait toujours la «patte» bien particulière des graphistes d'Ultima.

INTERVIEW

RICHARD «LORD BRITISH» GARRIOT, CREATEUR DES ULTIMA

Tilt : Richard, comment présenterais-tu Pagan par rapport aux précédents Ultima ?
Richard Garriot : Pagan fait suite à Ultima VII et Serpent Isle, mais est très différent. L'ensemble du jeu a été revu : l'échelle a changé, les personnages et les objets sont plus grands et plus détaillés. La perspective aussi a changé, et devrait rendre le jeu plus lisible.



Richard Garriot, dit Lord British, est le créateur de la série des Ultima. Il est toujours prêt à faire une démonstration de ses nouveaux jeux, avec le sourire et en toute modestie. Bravo, Richard !

Et quelle animation ! Le scrolling est mille fois plus rapide que dans Serpent Isle. C'est génial !
Oh, merci beaucoup ! En effet, mon équipe de programmation a entièrement reprogrammé le moteur graphique du jeu. Mais ce n'est pas la seule différence. Dans Ultima VII, les contrées à traverser étaient immenses, à tel point qu'il devenait fastidieux de voyager. Avec Pagan, j'ai voulu créer un monde plus petit mais aussi plus varié que celui d'Ultima VII ou de Serpent Isle.
Et qu'est-ce que ça donne ?
Eh bien, le joueur visitera des marais, des villes et des villages, des montagnes, des étendues d'eau et toutes sortes d'endroits mystérieux gouvernés par les puissances élémentaires. Chaque lieu sera très détaillé avec des tas de graphismes spécifiques. Il y a aussi un tas de monstres différents...
Justement, à quoi ressemblent les combats ?
Je vais te montrer... (Suit une démonstration incroyable où l'Avatar affronte une sorte de Beholder volant tandis qu'un squelette et deux zombis se débitent en morceaux dans le bas de l'écran).
Certains monstres sont vraiment impressionnants, tu verras. (Il fait alors apparaître un géant dont le pas lourd fait trembler l'écran).
Et au niveau du scénario, que peux-tu nous dire ?
Je préfère ne pas trop en parler pour l'instant... Disons que l'Avatar se retrouvant prisonnier du monde du Gardien, va devoir découvrir cet endroit étrange, les créatures qui le peuplent et les règles qui le régissent avant de pouvoir enfin affronter le Gardien.
Question bête : il y aura un Ultima IX, je suppose ?
En effet, et même un Ultima X ! Mais il est un peu trop tôt pour pouvoir en parler.
Merci Richard de nous avoir fait découvrir ce jeu royal, Ultima huitième du nom.

DES MONSTRES INTELLIGENTS QUI PEUVENT S'ENTRETUER !

Le jeu n'est pas aussi vaste qu'Ultima VII (que nombre de joueurs trouvaient trop grand). Mais ce qu'il perd en superficie, il le gagne en diversité et en ampleur graphique. Pagan est en effet un univers qui comprend des décors variés (villes, campagnes, étendues rocheuses, lacs, etc.) graphiquement très riches.

Quant aux monstres et aux personnages de rencontre, ils sont tout simplement magnifiques. Ils sont tous représentés avec un luxe de détails; et animé avec presque autant de soin que l'Avatar lui-même (qui court, saute, tombe, frappe et se fend avec la grâce d'un Prince of Persia). Mais le plus fabuleux reste leur intelligence. Ils ne se contentent pas de frapper comme des sourds mais essayent de tirer parti du terrain et de leurs aptitudes naturelles (rapidité, ailes...) pour mieux se débarasser de vous. Encore plus fort : les monstres peuvent se battre entre eux ! Lors de la démonstration que nous faisait Lord British, nous avons vu un squelette déchiqueter un zombi à la hache jusqu'à n'en faire qu'un petit tas de chair putride. Du délire ! Imaginez le genre de stratégie que cela permet. Pris en tenaille entre un dragon et un troll, il vous suffira de vous écarter au bon moment pour que le premier grille le second ! Jamais jeu de rôles n'avait été aussi loin dans le réalisme.

L'ambiance sonore n'a pas été oubliée et de superbes musiques médiévales vous accompagneront en permanence durant votre quête. Mieux : les personnages clefs du jeux (grands démons, élémentaires, le Gardien) parlent à haute et intelligible voix. Un «Speech Accessory» est d'ailleurs prévu, comme pour Strike Commander. Je sens bien qu'une question vous brûle les lèvres : «Et le retard, ce sera le même que pour Strike Commander ?». Eh bien, non. Figurez-vous que le scénario de Pagan est quasiment terminé et que, d'après Richard Garriot lui-même, le jeu sera prêt pour Noël, promis. Alors croisons les doigts...

Dogue de Mauve



Les pires ennemis sont sans doute les créatures surnaturelles tels que ces fantômes. Les habitués d'Ultima VII vont sûrement être surpris par la taille de tous ces sprites. Impressionnant, non ?



Ultima VIII nous promet des combats vraiment impressionnants car tous les personnages sont animés dans leurs moindres détails. Ici, c'est sûrement ce troll qui vous posera les plus grandes difficultés. A moins que le mage qui se relève ne vienne à la rescousse.



Les endroits à explorer sont multiples. Ici, l'Avatar est le jouet de forces bien plus puissantes que lui, les élémentaires de l'Air. Insistons sur la qualité d'animation du personnage principal comptant des dizaines de sprites différents pour toutes ses attitudes.

MOINS VASTE QU'ULTIMA VII MAIS BEAUCOUP PLUS VARIÉ !

RÉTROSPECTIVE ULTIMA : LA SAGA À TRAVERS LES AGES

Cela fait environ douze ans qu'un jeune homme du nom de Richard Garriot, dit «Lord British», s'est lancé dans la création du jeu de rôles Ultima. A l'époque, la meilleure bécane s'appelait l'Apple II, et Wizardry (l'ancêtre de Dungeon Master) n'existait même pas en rêve. En regardant l'évolution qui sépare un Ultima I quasi-monochrome d'un Serpent Isle flamboyant (mais lent), on ne peut s'empêcher d'être ému. Du haut de cette pyramide de soft, la plus ancienne saga de l'histoire micro nous contemple !



Malgré ses graphismes dépouillés et son scénario simpliste (aller tuer le méchant Mondain), Ultima I s'est vite revélé être le meilleur jeu de rôles de l'époque. Les possesseurs d'Apple II, amateurs du genre, s'en souviennent encore...



Ultima II vous mettait, face à l'horrible Minax, élève et amante de Mondain. A l'époque, Ultima II était sans doute le plus grand JdR, avec d'immenses mers et de vastes continents à explorer à bord d'une floppée de véhicules différents.



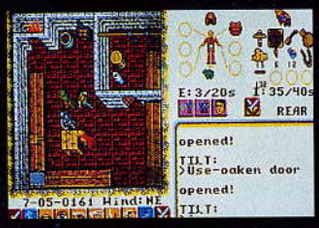
Ultima III ou Exodus fût développé sur plusieurs machines et toucha ainsi un plus large public. A l'instar des Ultima d'aujourd'hui, le packaging était superbe (avec notamment une bien belle carte en tissu).



Le quatrième «volume» d'Ultima crée une rupture de ton. Richard Garriot, lassé du schéma «tuez le méchant pour gagner le jeu», introduit l'idée des Vertus. C'est la naissance de l'Avatar, personnage héroïque et vertueux.



Horreur ! Lord British a été enlevé. Seul l'Avatar, flanqué de ses fidèles compagnons (Iolo, Shamino, Dupré), peut le sauver des mains de ces rapaces de Shadowlords. Avec Ultima V, le scénario atteintt des sommets de complexité.



A propos d'Ultima VI, Richard Garriot disait : «La cassure a été complète : il a été developpé sur PC, ce qui nous ouvre plus de possibilités. Il suffit de voir sa richesse pour le comprendre (détail des graphismes, variété des couleurs...)».



Avec Ultima VII, le changement est définitif. Ergonomie «tout à la souris», environnement totalement graphique et musiques superbes achèvent la consécration. Sauf pour les possesseurs de PC moyen-de-gamme qui rament dur !



Serpent Isle (et data disk) reprend le moteur d'Ultima VII (avec quelques améliorations) et propose une vaste aventure, d'une richesse inégalée (sauf peut-être par Wizardry VII). A noter l'apparition de Lord British dans des atours royaux.





Le jeu commence là où s'arrêtait Serpent Isle. Se matérialisant dans le Vide, le Gardien s'empare de l'Avatar et le propulse sur son propre monde : Pagan.



Les combats d'Ultima VIII sont entièrement animés, au point qu'on dirait presque un jeu d'action sur console ! Les monstres, à l'instar de l'Avatar, bougent et se battent avec réalisme. Et les effets sonores ne sont pas en reste (attendez d'avoir entendu le pas lourd des golems qui donne l'impression de faire trembler tout votre ordinateur !).



L'intelligence des monstres est impressionnante. Ils attaquent et se défendent efficacement en tirant parti du terrain et de leurs avantages naturels. Mais surtout, il sont capables de se battre les uns contre les autres. Ici, le guerrier-squelette a réduit l'un des zombis en charpie et vient «filer un coup de main» à l'Avatar pour achever le beholder mutant.



Heureusement, tous les personnages qui habitent Pagan ne vous sont pas hostiles. Cette jeune magicienne, par exemple, vous sera très utile si vous parvenez à nouer avec elle des relations amicales. Grâce à elle, vous allez pouvoir vous débarrasser d'un certain Vardion, une odieuse créature qui vous barre



obstinément le passage. Pour cela, il vous faudra avoir découvert son véritable nom, son nom secret. Alors seulement, la magicienne invoquera un démon (une fois de plus, la scène est animée) qui se chargera de régler une fois pour toute le sort de Vardion (Morduin, de son vrai nom). Bref, l'histoire de Pagan n'a rien à



envier en complexité et en rebondissements à celles d'Ultima VII et de Serpent Isle. Et si, en plus, on ajoute des graphismes superbes et une animation (enfin) à la hauteur, il est certain qu'Ultima VIII est destiné à faire un tabac auprès des amateurs de jeux de rôles. Vivement Noël !



Attention, les monstres seront très rusés dans Pagan ! Pour se débarrasser de vous au plus vite, ce démon n'hésitera pas à vous précipiter vers le sol.

PRONOSTICS



Jacque Harbonn
Incroyable ! Lorsque j'ai découvert Ultima VIII à l'ECTS, je suis resté ébahi. Les graphismes et l'animation sont superbes, très supérieurs à ceux de Serpent Isle. Il faut voir les monstres se battre et la séquence du démon qui sort du pentacle pour juger des progrès faits depuis Ultima VII !



Dogue de Mauve
Ultima VII et moi, on n'est pas très copains (je devrais plutôt dire Ultima VII et mon «petit» 386DX 33Mhz). C'est donc avec un a-priori pas vraiment positif que je suis allé voir Pagan. Trente secondes (et un combat) plus tard, j'étais conquis ! Ce soft s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de rôles jamais conçu sur micro. C'est vraiment dur d'attendre jusqu'à Noël. Vite, Lord British, finis-le, il me le faut !



Marc Menier
Ça fait déjà un bout de temps que j'ai terminé Serpent Isle et je commençais à m'impatienter (malgré les bons moments passés sur Lands of Lore). Après avoir découvert Ultima VIII, je n'en suis que plus impatient. Les graphismes, l'animation, le scénario, tout à l'air absolument top-niveau. A mon avis, ce sera le hit de Noël... si Origin tient les délais.



Lors de cette séquence très impressionnante, l'Avatar prend part à un rituel destiné à invoquer le plus puissant de tous les démons gouvernant l'élément du Feu. La créature ne semble guère apprécier d'être ainsi dérangée,



et, après avoir lancé quelques menaces à l'adresse de son invocateur (voix digitalisées à l'appui !), elle enverra balader l'Avatar d'une décharge d'énergie bien placée. On ne badine pas avec les forces élémentaires !

RÉALISATION TECHNIQUE IRREPROCHABLE : LES SPRITES SONT GÉANTS ET LE SCROLLING FLUIDE



Pro Audio 16 : le son à l'état pur...

Un matériel High-Tech évalué à une quinzaine de milliers de francs. Un disque dur d'une capacité aussi importante que toute la collection de bagages Louis Vuitton réunie. Une carte vidéo accélératrice affichant les pixels à l'écran à la vitesse de l'éclair. Bref! Vous avez tout prévu . . . Et malgré cela, votre PC braille comme une vieille sono cassée, émettant des sons criards voire inaudibles. Vos logiciels de jeux, de musique ou de gestion méritent mieux que ce triste sort . . .

Installez une carte Pro Audio 16 de Media Vision dans votre PC pour qu'elle vous offre un son d'une puissance exceptionnelle et d'une qualité stéréo haute fidélité digne de vos meilleurs CD Audio.

La Pro AudioSpectrum 16 est la carte 16-bit la plus vendue au monde. Elle transforme votre PC en un véritable studio d'enregistrement. Jugez vous-même! Son échantillonage est de 44.1kHz en 16 bits. De plus, elle intègre un synthétiseur 20 voix et un convertisseur texte/parole (Monologue pour Windows) sans oublier qu'elle pilote n'importe quel lecteur CD-ROM SCSI. Le tout, pour restituer des sons et des effets sonores de la pureté du cristal.

La Pro AudioStudio 16 est la carte son la plus sophistiquée de la gamme Pro Audio. C'est aussi l'une des cartes les plus évoluées du marché de par sa technologie. Offrant les mêmes fonctionnalités que la Pro AudioSpectrum 16, cette carte comporte un système unique de reconnaissance vocale qui vous permet de piloter votre PC par la parole.

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

Votre garantie supplémentaire: en choisissant un produit Pro Audio 16, un produit sûr pour l'avenir, vour optez pour le plus grand fournisseur au monde de cartes 16 bits!.



Composer **(16)-1-40.45.45.99.** pour obtenir la liste des revendeurs les plus proches.

MEDIA VISION

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE



NEW

PRIVATEER

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

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





NEW

FLIGHT SIMULATOR 5

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



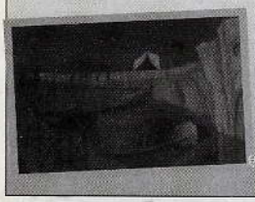
MICROMANIA



NEW

LANDS OF LORE

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

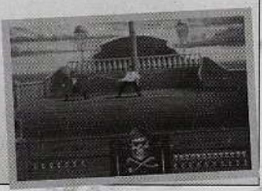




NEW

PIRATES OF GOLD

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





NEW

SEAL TEAM

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



NEW

SHADOW CASTER

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



NEW

DRACULA

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



NEW

STARLORD

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



NEW

MICROCOSM

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





NEW

NHL HOCKEY

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



NEW

TFX

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



NEW

JURASSIC PARK

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



CD ROM

MAD DOG MAC CREE

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

ACES OVER EUROPE

NEW

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



299F



Gravis PC noire

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

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

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

TOP 20 ST/AMIGA

Syndicate	ND/249F
Dune 2	ND/299F
Goal	ND/249F
Body Blows	ND/199F
Project X	ND/125F
Vroom Muti player	199/199F
Flashback	ND/249F
Sensible Soccer 2	225/225F
F17 Challenge	ND/129F
Soccer Kid	ND/249F
Indy 4 (Aventure)	ND/399F
Blades of Destiny	ND/349F
Wing Commander	ND/299F
History Line	ND/349F
Lost Vikings	ND/299F
Super Frog	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F
Civilization	275/299F
Chaos Engine	275/245F
Gunship 2000	ND/299F

Abandonned Places 2	ND/349F
Airbus American	ND/325F
Ancient Art of War	ND/299F
Black Crypt	ND/225F
Desert Strike	ND/199F
Nicky Boom 2	299/299F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Street Fighter 2	249/249F
Wing Commander	ND/299F

MANETTES

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

199F



Gamepad PC Gravis

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



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



Nouveau à Lille

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

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

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

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

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

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

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

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

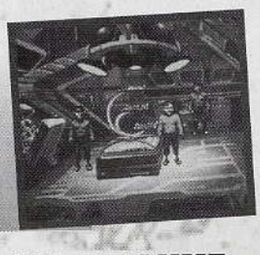
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

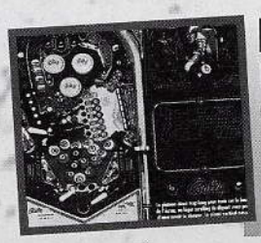
MICROMANIA
Apple Macintosh NEW



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

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





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

LE TOP 10 MICROMANIA

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

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

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

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

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

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

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

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

N° de membre (*facultatif*)

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

ECTS

LES SCOOPS DE 1994

L'ECTS est, avec le CES, l'un des salons qui rythment la vie du monde des jeux vidéo. C'est l'occasion pour les éditeurs de présenter leurs dernières merveilles et d'annoncer les titres qui sortiront l'année suivante. Tilt a envoyé ses journalistes passer le salon au peigne fin. Voici ce qu'ils ont pu y voir...



ACES OF THE DEEP DE SIERRA SUR PC (JANVIER)

Après Aces of the Pacific et Aces over Europe, Sierra annonce Aces of the Deep. Il s'agit cette fois d'un simulateur de sous-marin. On y retrouvera le réalisme (des mouvements d'onde qui donnent le mal de mer !), mais aussi l'action qui caractérisent les simulations du couple Dynamix/Sierra.



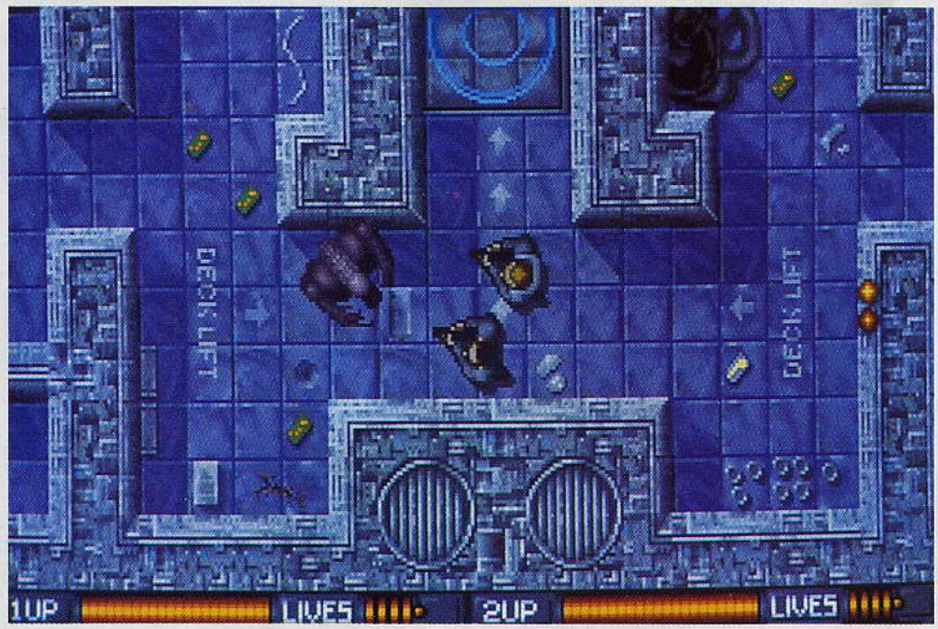
CAMPAIGN II D'EMPIRE SUR PC/AMIGA (OCTOBRE)

Depuis Campaign, les programmeurs d'Empire n'ont cessé d'apporter des améliorations (graphiques, stratégiques et techniques) à leur jeu pour réaliser Campaign II, un wargame qui couvre tous les conflits de ces cinquante dernières années (ou presque). C'est dire s'ils ont du travail...



CASTLES 2 D'INTERPLAY SUR A1200 (OCTOBRE)/ MAC ET PC CD (FÉVRIER)

Une version spéciale Amiga 1200 du hit d'Interplay, Castles 2, devrait voir le jour d'ici quelques semaines. Une version PC CD-ROM est en préparation. Le but reste le même : devenir roi, (tout simplement !). Mais cette version CD comportera de nombreuses animations supplémentaires.



ALIEN BREED DE TEAM 17 SUR PC (NOVEMBRE)

Oui, la version PC d'Alien Breed est sur les rails et elle s'annonce très bien. Malgré toutes les difficultés techniques qu'ils rencontrent, les programmeurs de Team 17 ont réussi à mettre dans cette version tous les ingrédients de l'original sur Amiga.



BENEATH A STEEL SKY DE VIRGIN SUR AMIGA/PC (NOVEMBRE)

On attend toujours avec impatience ce jeu cyberpunk réalisé par Revolution Software (les auteurs de Lure of the Temptress) en collaboration avec Dave Gibbons (dessinateur des Watchmen et de Liberty). Aux dernières nouvelles, ce serait pour novembre.



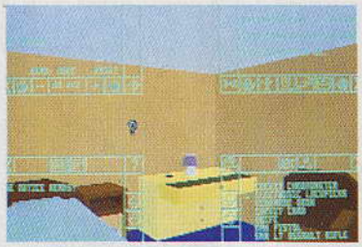
CYBERPUNK de Core Design sur Amiga (octobre)

Réalisé en «one-man soft» par l'auteur de Doodlebug, Cyberpunk est un jeu d'action aux graphismes cartoon qui se déroule dans un monde futuriste. Vous y dirigerez (à la queue leu leu) un groupe de trois mercenaires confronté à d'horribles aliens gluants.



CYBERRACE de Cyberdreams sur PC (novembre)

Attendu depuis quelques mois déjà, CyberRace est un jeu de course futuriste au scénario construit (de très nombreuses scènes cinématographiques sont développées entre les courses). La technologie utilisée, Voxel, est la même que dans Comanche.



CYBERSPACE d'Empire sur Amiga/PC (novembre)

Basé sur le jeu de rôle du même nom, CyberSpace vous transporte en 2090, une sombre époque où les corporations règnent en maîtres. Du pur cyberpunk ! Le jeu est en 3D vectorielle avec parfois du mapping et l'ensemble paraît rapide et très bien fait.



DISPOSABLE HERO de Gremlin sur Amiga (octobre)

Avec l'avènement des consoles, les shoot'em up se faisaient rares sur micro. Avec Disposable Hero, les plus brutaux et les plus habiles d'entre vous reprendront du service. Il s'agit d'un shoot'em up horizontal des plus classiques mais magnifiquement réalisé.



DREAMWEB d'Empire sur PC/Amiga (début 94)

A mi-chemin entre l'action et l'aventure, Dreamweb est un jeu original situé dans un monde... cyberpunk, vous l'aviez deviné ! Vous incarnez Ryan, élu par les forces du bien en détresse pour débarrasser ce monde puant du mal. Doté d'une mise en scène originale (vue du dessus), Dreamweb devrait apporter un peu de changement dans les jeux d'aventure.



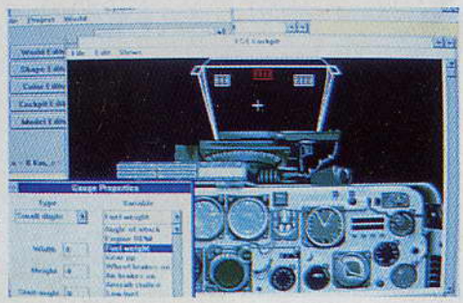
ELFMANIA de Renegade sur Amiga (décembre)

Street Fighter II continue de faire des émules. Terramarque, groupe de développement finlandais, présentait Elfmania, un «jeu de baffes» doté d'une réalisation hors pair (grand sprites, scrolls parallax, cinquante images/seconde). D'après eux, Elfmania apportera un nouveau souffle au genre. Nous attendons impatiemment décembre pour pouvoir en juger.



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN de Renegade sur Amiga/PC (mars)

Développé en Australie par le groupe Binary Illusions, Flight of the Amazon Queen est un jeu d'aventure graphique. Il vous met dans la peau de Joe King, un pilote d'avion des années quarante qui s'écrase dans la jungle d'Amérique du Sud, en compagnie de Faye Russel, une star d'Hollywood. Entre Indiana Jones et Rex Nebular, voici un jeu qui promet.



FLIGHT SIM TOOLKIT de Domark sur PC Windows (novembre)

Conçu par les programmeurs d'AV8B Harrier Assault, Flight Sim est destiné aux possesseurs de gros PC munis de Windows. Il permet de créer avec aisance son propre simulateur de vol (avions, cockpit, décors, missions...). Voilà un soft qui, s'il tient ses promesses, passionnera les amateurs du genre.

GENESIS de Flair Software sur Amiga/A1200/PC (novembre)

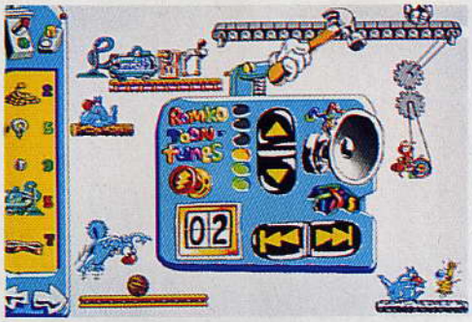
Genesis est un jeu d'aventure animé façon King Quest dont le personnage central est, une fois n'est pas coutume, une belle jeune femme. Celle-ci devra parcourir les méandres du temps (passé, présent et futur) pour accomplir sa mystérieuse quête.





HARPOON II D'ELECTRONIC ARTS SUR PC/MAC (NOVEMBRE)

Les amateurs de wargames navals vont être aux anges avec Harpoon II, réalisé par les auteurs de Patriot, Three Sixty Pacific. Doté d'une interface graphique à fenêtres multiples, Harpoon II se veut à la fois très complet et facile d'accès. Pour devenir LA référence du genre.



INCREDIBLE TOONS DE SIERRA SUR PC (NOVEMBRE)

Après l'excellent Incredible Machine, Sierra s'apprête à lancer Incredible Toons, un jeu basé sur le même principe de construction de machines farfelues, mais avec des personnages et des décors de dessin animé. Complètement loufoque !



INFERNO D'OCEAN SUR A1200/PC/PC CD (DÉBUT 94)

Inferno, la suite d'Epic, s'annonce comme un challenger de poids face à X-Wing ou Rebel Assault. Les programmeurs de D.I.D. ont accompli des prodiges avec une 3D rapide, colorée et hyper-détaillée. Quant à la jouabilité, elle semble de loin supérieure à celle d'Epic.



JACK IN THE DARK D'INFOGRAMES SUR PC (TERMINÉ)

Basé sur les routines d'Alone in the Dark, Jack in the Dark est un mini-jeu où un petit garçon est enfermé dans un magasin de jouets démoniaques. Il doit délivrer le Père Noël pour en sortir. Infogrames et Tilt discutent actuellement pour pouvoir vous l'offrir. A suivre...



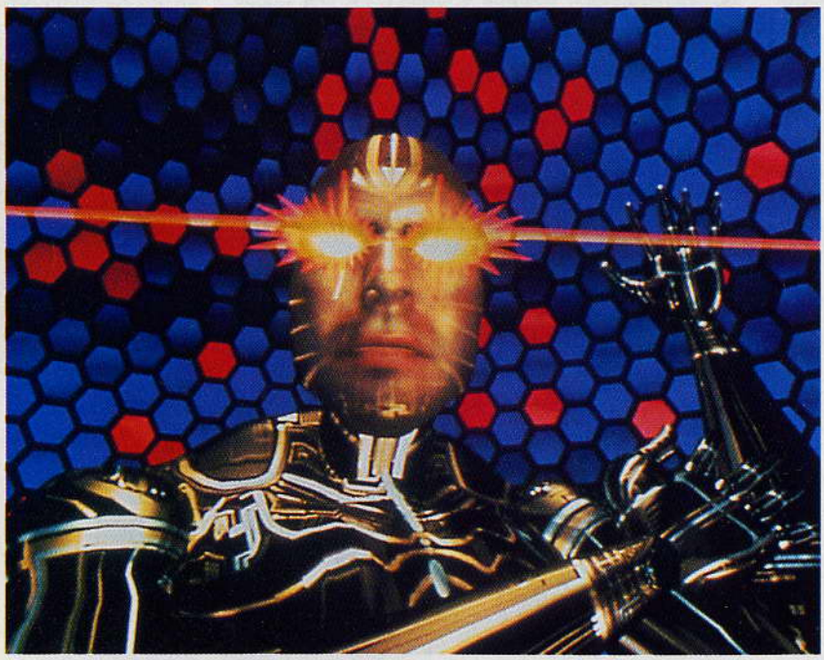
JURASSIC PARK D'OCEAN SUR AMIGA/PC/PC CD/A1200 (OCTOBRE)

Jurassic Park, le film, sortira sur les écrans français le 20 octobre (histoire de ne pas faire trop d'ombre à Germinal). Le jeu d'Ocean devrait arriver au même moment. Très fidèle au film du point de vue graphique, Jurassic Park est un jeu d'exploration, mâtiné de baston façon Wolfenstein 3D.



JACK THE RIPPER DE MIRAGE SUR PC (OCTOBRE)

Jack the Ripper est un jeu d'aventure et d'enquête dans le genre de Sherlock Holmes qui vous lance à la poursuite du célèbre Eventreur de Londres. Le scénario et le système d'enquête sont très évolués, mais on regrette cependant que cela se fasse au détriment des graphismes.



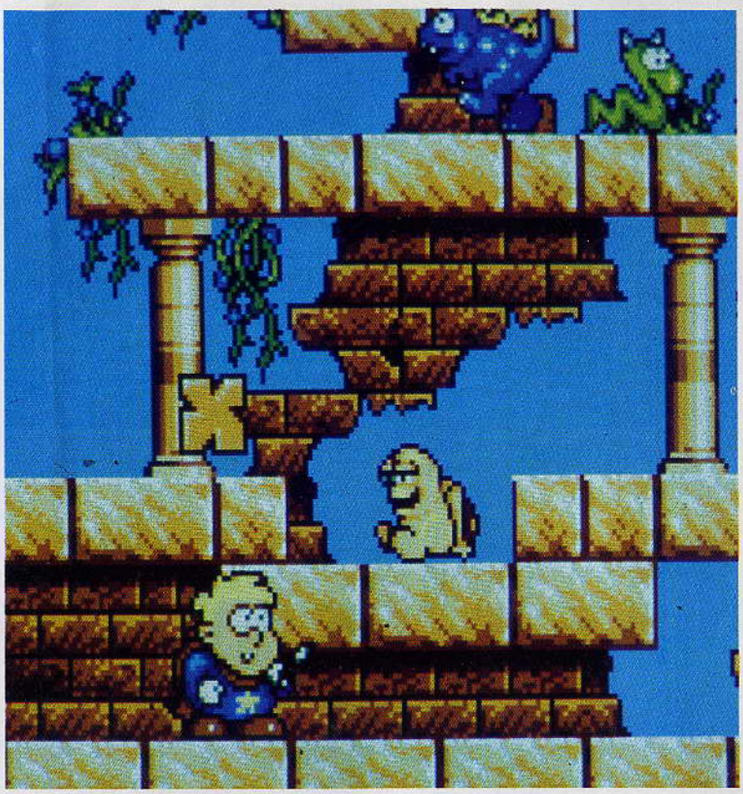
LAWNMOWER MAN DE STORM SUR PC CD/MAC CD/CDTV (MI-94)

Basé sur le film, Lawnmower Man sera un jeu de réflexion-action soutenu par de superbes graphismes en raytracing et des séquences tirées du film et de sa suite (pas encore sortie sur les écrans). Un The 7th Guest en réalité virtuelle ?



LITIL DIVIL DE GREMLIN SUR PC/CD-I (NOVEMBRE)

En gestation depuis plusieurs années, Litil Divil ne devrait plus tarder à vous transformer en diablotin. Doté de graphismes soignés et très originaux, Litil Divil manquerait-il de profondeur ?



MAGIC BOY D'EMPIRE SUR PC/AMIGA/ST (DÉCEMBRE)

Nouvelle mascotte d'Empire, Magic Boy est un jeune magicien inexpérimenté qui a malencontreusement libéré toute une ribambelle de créatures maléfiques. Le but de ce jeu de plates-formes de type cartoon : recapturer tous les monstres avant le retour de votre mentor.



OSCAR DE FLAIR SOFWARE SUR A1200/PC (NOVEMBRE)

Rejoignez Oscar, le nouvel héros de Flair Software dans un jeu de plates-formes, rapide et hypercoloré. Pour les petits PC aussi. Un futur tabac ?



MYST D'ELECTRONIC ARTS SUR MAC CD (OCTOBRE)

Conçu pour le Mac CD-ROM par Broderbund, Myst, c'est des puzzles et des énigmes ! Dans la grande tradition de The 7th Guest.



MR. NUTZ D'OCEAN SUR A1200 (NOVEMBRE)

Mr Nutz, c'est tout simplement le Sonic de chez Ocean. Déjà reconnu sur les consoles, Mr Nutz va également arriver sur Amiga 1200. Jeu de plates-formes superbe et bien animé, il devrait faire un carton.

PREMIER MAIL ORDER

	AM	ST	PC
1869	199	–	279
3D CONSTRUCTION KIT 2	349	349	349
7TH GUEST – CDROM	–	–	499
A TRAIN	249	–	299
ACES OF THE PACIFIC	–	–	299
ACES OVER EUROPE	–	–	299
ADDAMS FAMILY	89	89	–
A320 AIRBUS (EUROPA)	249	249	329
A320 AIRBUS (USA)	249	249	329
ALIEN BREED SPECIAL ED.	89	–	199
ALONE IN THE DARK	–	–	299
AMBERMOON	199	199	229
ANCIENT ART OF WAR	249	249	299
ANIMATION CLASSICS	299	–	299
APOCALYPSE	199	–	–
ARABIAN KNIGHTS	199	–	–
ARCHER MACLEANS POOL	199	199	229
ASSASIN	199	–	–
ATAC	229	–	299
AV8B HARRIER ASSAULT	229	229	249
AWARD WINNERS	199	199	229
B17 FLYING FORTRESS	**249**	**249**	**299**
BATTLETOADS	179	–	199
BATTLE ISLE 93	249	–	249
BLADE OF DESTINY	299	–	299
BLUES BROTHERS	89	–	89
BODY BLOWS	**199**	–	**199**
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	–	–	279
CAMPAIGN	249	249	299
CAMPAIGN MISSION DISKS	129	129	139
CAMPAIGN 2	249	249	299
CAESAR	249	249	299
CAR & DRIVER	–	–	**249**
CASTLES II (A1200)	229	–	249
CHAMPIONSHIP MANAGER	199	199	199
CHAOS ENGINE	**199**	–	–
CHUCK ROCK	129	–	–
CHUCK ROCK 2	179	–	–
CIVILISATION	**249**	**249**	**299**
COMBAT AIR PATROL	199	–	–
COMBAT CLASSICS	229	–	229
COMMANCHE MAX OVERKILL	–	–	**299**
COMMANCHE MISSION DISK 1	–	–	199
COMMANCHE MISSION DISK 2	–	–	199
DARK SEED	229	–	249
DAY OF THE TENTACLE	–	–	**299**
DAY OF THE TENTACLE CDROM	–	–	299
DENNIS	199	–	229
DESERT STRIKE	229	–	–
DIZZY COLLECTION	**169**	**169**	**169**
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	169	169	–
DREAM TEAM	179	179	199
DUNE CDROM	–	–	299

	AM	ST	PC
DUNE II	**199**	–	**249**
DYNABLASTER	199	199	249
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINES	–	–	279
EYE OF THE BEHOLDER	199	–	229
EYE OF THE BEHOLDER 2	229	–	249
EYE OF THE BEHOLDER 3	–	–	279
FALCON 3.0	**249**	–	**299**
FALCON 3.0 OPERATION TIGER	–	–	169
F15 STRIKE EAGLE 2	129	129	129
F15 STRIKE EAGLE 3	–	–	299
F117A NIGHTHAWK	229	–	249
F16 COMBAT PILOT	89	89	99
FANTASTIC WORLDS	229	229	249
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL	179	179	199
FIELDS OF GLORY	–	–	299
FIRE AND ICE	199	199	199
FIREHAWK	**129**	**129**	–
FIRST SAMURAI	–	–	229
FIRST SAM./MEGA LO MANIA	199	199	–
FLASHBACK	229	–	249
FLIGHT SIMULATOR 4	–	–	349
FLIGHT SIMULATOR 5	–	–	349
FLIGHT OF THE INTRUDER	89	89	99
FOOTBALL CRAZY (ANCO)	169	169	–
FORMULA ONE GRAND PRIX	**229**	**229**	**249**
FRONT PAGE SPORTS FTBALL	–	–	249
GLOBAL GLADIATORS	199	–	–
GOAL	**199**	**199**	**299**
GOBLINS 2	199	199	229
GRAHAM GOOCH CRICKET	199	199	–
GUNSHIP 2000	**229**	**229**	**249**
HARPOON	249	–	299
HARPOON BATTLESET 3	99	–	119
HARPOON BATTLESET 4	99	–	119
HARPOON SCENARIO EDITOR	149	–	139
HARRIER JUMP JET	249	–	299
HEIMDALL	199	199	249
HIRED GUNS	229	–	–
HIGH COMMAND	–	–	299
HISTORY LINE (1914-1918)	**199**	–	**249**
IK+	79	79	–
INCREDIBLE MACHINE	–	–	249
INDY ATLANTIS ADVENTURE	199	–	199
INDY FATE ATLANTIC CDROM	–	–	299
INNOCENT UNTIL CAUGHT	–	–	279
INT OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	179	–	199
JACK NICKLAUS GOLF	79	–	–
J. NICKLAUS UNLIMITED GOLF	–	–	**129**
JAGUAR XJ220	179	–	–
JAMES POND 2	–	–	249
JAMES POND 3	199	–	–
JIMMY WHITES SNOOKER	229	229	229
JOHN MADDEN	179	–	–

	AM	ST	PC
JOHN MADDEN 2	–	–	229
JORDAN IN FLIGHT	–	–	299
JURASSIC PARK	199	–	249
KICK OFF 2 512K	–	89	–
KICK OFF 2 1 MEG	99	–	–
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	79	79	–
KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	79	–	–
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	–	–
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	69	69	–
LASER SQUAD	199	–	229
LEMMINGS 1/OH NO NOT MORE	249	249	249
LEMMINGS 2 (THE TRIBES)	**199**	**199**	**249**
LETHAL WEAPON	199	199	229
LEGENDS OF VALOUR	299	299	349
LIBERATION	199	–	249
LINKS 386 PRO	–	–	**299**
LINKS BANFF SPRINGS	–	–	159
LINKS BARTON CREEK COURSE	–	–	139
LINKS BATHILL COURSE	–	–	139
LINKS BOUNTIFUL COURSE	–	–	139
LINKS FIRESTONE COURSE	–	–	139
LINKS GLENEAGLES (SVGA)	–	–	159
LINKS HYATT COURSE	–	–	139
LINKS INNISBROOK (SVGA)	–	–	159
LINKS KAPALUA	–	–	159
LINKS MAUNA KEA COURSE	–	–	159
LINKS ST ANDREWS	–	–	159
LINKS TROON NORTH COURSE	–	–	139
LINKS THE BELFREY	–	–	**159**
LIVING PINBALL	199	–	199
LOMBARD RAC RALLY	–	–	99
LOST VIKINGS	199	–	229
LOTUS THE CHALLENGE	–	–	249
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	89	89	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	99	–	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	199	199	–
MAELSTROM	249	–	299
MARIO IS MISSING	279	–	279
MEGATRAVELLER 2	199	199	229
MICRO MACHINES	149	–	–
MICROPROSE GOLF (D LEDBETTERS)	–	–	**169**
MOONWALKER	79	79	79
NAPOLEONICS	–	–	249
N. FALDOS C'SHIP GOLF	229	–	–
NIGEL MANSELLS WC	179	179	199
NIPPON SAFES	199	–	249
NO SECOND PRIZE	179	179	–
OVERDRIVE	179	–	–
PACIFIC ISLANDS	199	199	249
PATRIOT	–	–	229
PERFECT GENERAL	249	–	279
PGA TOUR GOLF +	199	–	229
PINBALL DREAMS	**179**	–	**299**

	AM	ST	PC
PINBALL FANTASIES	**199**	–	–
PINBALL MAGIC	89	–	89
PIRATES GOLD	–	–	29
POPULOUS 2 +	249	–	299
POWERMONGER	199	199	229
POWERMONGER WWI DATA DISK	99	99	–
PREMIER MANAGER	**199**	**199**	**229**
PRINCE OF PERSIA	89	89	99
PRINCE OF PERSIA 2	–	–	259
PRIVATEER	–	–	299
PRIVATEER (SPEECH ACCESSORY)	–	–	149
PROTOSTAR CDROM	–	–	299
PUTTY	199	–	–
RAGNAROCK	249	249	299
RAILROAD TYCOON DELUXE	–	–	299
RAINBOW ISLANDS	79	79	–
REACH FOR THE SKIES	249	249	299
RED BARON MISSION BUILDER	–	–	169
RETURN OF THE PHANTOM	–	–	299
ROAD RASH	199	–	–
SABRE TEAM	229	–	249
SECRET OF MONKEY ISL	129	129	199
SECRET OF MONKEY ISL 2	249	–	249
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	**189**	**189**	**199**
SHADOW OF THE COMET	–	–	299
SHUTTLE	199	199	249
SHUTTLE CDROM	–	–	299
SIERRA AWARD WINNERS	–	–	279
SILENT SERVICE 2	229	229	249
SIM ANT	–	–	249
SIM CITY DELUXE	249	–	249
SIM CITY/POPULOUS	199	199	199
SIM EARTH	249	–	299
SIM LIFE	229	–	249
SLEEPWALKER	229	229	249
SOCCER KID	199	–	199
SOCCER STARS COMPILATION	189	189	189
SPACE CRUSADE + DATA DISK	199	199	199
SPACE HULK	**249**	–	**279**
SPACE LEGENDS	**229**	–	**249**
SPACE QUEST 5	–	–	249
SPACE QUEST QUAD PACK	–	–	279
SPEAR OF DESTINY	–	–	279
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	–	–	249
STREETFIGHTER 2	199	199	199
STRIKE COMMANDER	–	–	**299**
STRIKE COMMANDER SPECIAL OPS1	–	–	159
STRIKE COMMANDER (SPEECH)	–	–	149
STRIKE COMMANDER CDROM	–	–	349
STRIP POKER 2 + DATA DISK	79	79	–
STUNT ISLAND	–	–	**249**
SUPER CAULDRON	189	–	–
SUPERFIGHTERS	199	199	229

	AM	ST	PC
SUPERFROG	199	–	–
SUPER TETRIS	229	–	229
SYNDICATE	**249**	–	**299**
T.F.X. (A1200 SEUL)	249	–	299
TASK FORCE 1942	–	–	299
THE GREATEST	**199**	**199**	**249**
THE LEGACY	–	–	299
THE PATRICIAN	249	–	279
TERMINATOR 2029	–	–	249
TONY LA RUSSA BASEBALL 2	–	–	249
TORNADO	–	–	299
TROLLS	**199**	–	**199**
ULTIMA UNDERWORLD	–	–	299
ULTIMA UNDERWORLD 2	–	–	**299**
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 CDROM	–	–	299
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)	–	–	299
ULTIMA 7 (THE SERPANT ISLE)	–	–	299
ULTIMA 7 (THE SILVER SEED)	–	–	149
VEIL OF DARKNESS	–	–	279
V FOR VICTORY 1	–	–	249
V FOR VICTORY 2	–	–	249
V FOR VICTORY 3	–	–	299
V FOR VICTORY 4	–	–	299
WALKER	199	–	–
WAR IN THE GULF	**199**	**199**	**249**
WAYNE GRETSKY 3	–	–	299
WHALES VOYAGE	199	–	279
WING COMMANDER 1	129	–	149
WING COMMANDER 2	–	–	299
WING COMMANDER 1 DELUXE	–	–	329
WING COM. 2 SPECIAL OPS 1	–	–	169
WING COM. 2 SPECIAL OPS 2	–	–	169
WING COMMANDER ACADEMY	–	–	229
WORLD CLASS RUGBY (5 NAT.)	129	129	129
X-WING	–	–	**299**
X-WING, B-WING MISSION	–	–	149
X-WING IMPERIAL PURSUIT	–	–	**149**
YO JOE	199	–	229
ZOOL	**199**	**199**	**249**

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10×	69	99	59	69	49	55
20×	129	179	109	129	89	99
50×	299	409	249	299	209	239

NOM FRENOM

ADDRESSE

C POSTAL VILLE

TEL DISQUETTES PC AM ST

CARTE DE CREDIT CARTE BLEUE MASTERCARD VISA

NUMERO DE CARTE

DATE D'EXPIRATION /

BON DE COMMANDE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES APPELEZ 19.44.268.271.172 LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11H00 A 17H00

POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER

DEPT T101, 10 TINKLER SIDE, BASILDON, ESSEX SS14 1LE, ANGLETERRE

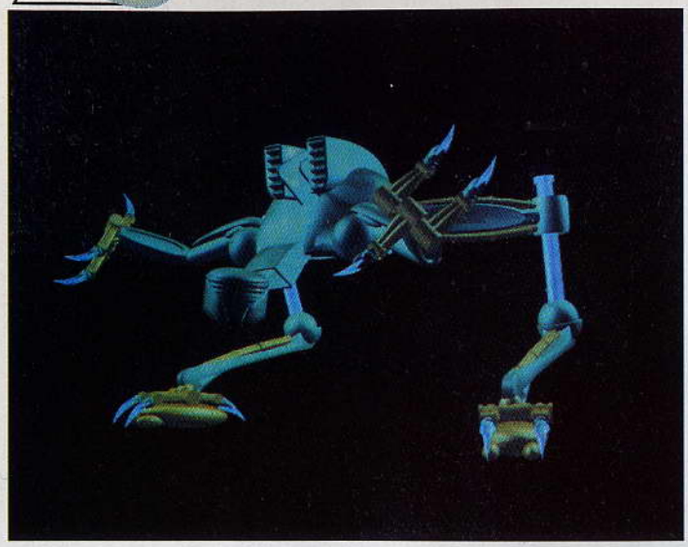
TITRES

PRIX-FFrs

TOTAL

CI–JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.

A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"



RISE OF THE ROBOTS de Mirage sur PC/PC CD (décembre)

Rise of the Robots était certainement l'un des plus beaux jeux présentés sur le salon. Il s'agit d'un jeu de combat façon Street Fighter II, où les guerriers sont remplacés par de magnifiques robots dessinés en 3D raytrace. Somptueux !



PUGGSY de Psygnosis sur Amiga (décembre)

Considéré comme un des meilleurs jeux d'action-réflexion sur Megadrive, Puggsy débarque sur Amiga. Vous y tenez le rôle d'un petit extraterrestre mou qui part à la recherche de son vaisseau volé. Graphiquement réussi et surtout doté d'une étonnante ergonomie, Puggsy devrait séduire les amateurs.



QUEST FOR GLORY IV de Sierra sur PC (décembre)

Ce nouvel épisode de Quest for Glory, intitulé Shadows of Darkness se déroule dans une Transylvanie mythique pleine de fantômes, démons et autres vampires. Pas de grands changements dans l'ergonomie, mais les amateurs de la série seront ravis.



RUFF & TUMBLE de Renegade sur Amiga (avril)

Jeu de plates-formes dans la lignée de Magic Pockets, Ruff & Tumble promet des dizaines de niveaux, d'armes, de puzzles et d'ennemis différents ainsi qu'une réalisation de haut niveau sur Amiga.



OVERDRIVE de Team 17 sur Amiga (novembre)

Overdrive, c'est la nouvelle course de voitures de Team 17, entre Supersprint et Super Cars (plusieurs concurrents s'affrontent sur un circuit qui scrollent dans les huit directions). La démo que nous avons vue était particulièrement fluide et, si la jouabilité est à la hauteur, Overdrive promet des heures de courses-poursuites endiablées à tous ceux qui ont aimé Micro Machines (et aux autres...).





STAR REACH d'Interplay sur PC (novembre)

On sait très peu de chose sur Star Reach si ce n'est qu'il s'agit d'un jeu de Space Opera et d'exploration spatiale. En tout cas, les graphismes semblent de grande qualité et l'intro animée est impressionnante.

SILVERBALL de Team 17 sur PC (octobre)

Réalisé par des programmeurs américains pour Team 17, Silverball est un superbe flipper sur PC qui propose quatre tables différentes et s'inscrit donc en rival du Pinball Dreams de 21st Century Entertainement.



STONEKEEP d'Interplay sur PC (début 94)

Stonekeep, le méga-jeu de rôles d'Interplay (avec Dungeon Master 2) est toujours en cours de développement. Graphiquement superbe, le jeu promet des soirées dépaysantes à tous les rôlistes possesseurs de PC.



THEME PARK D'ELECTRONIC ARTS SUR PC (MARS)

Encore un jeu original signé Bullfrog ! Cette fois, les auteurs de Populous, Powermonger et Syndicate vous proposent de construire et de faire vivre un parc d'attractions digne de Disney Land (mais sans dinosaures, SVP !). A vous de gérer les différents manèges, les employés en costume, les restaurants, etc. Pour John Hammond en herbe. Novateur et drôle !



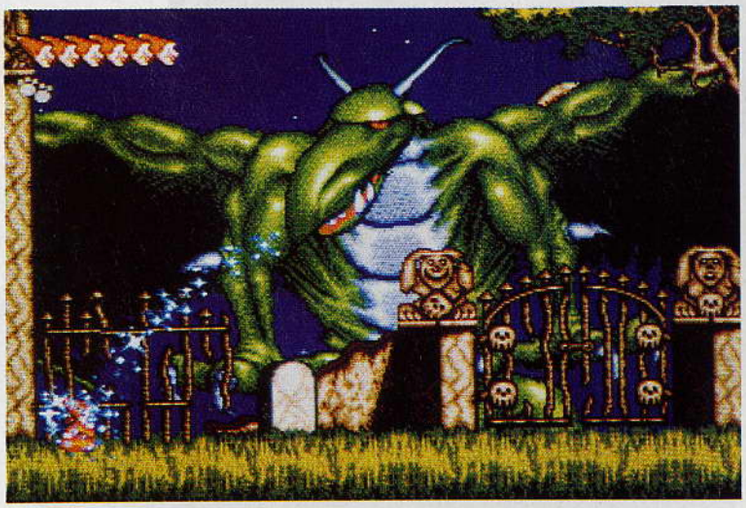
THE SHADOW OF YSERBIUS DE SIERRA SUR PC (NOVEMBRE)

Sierra se lance dans le jeu de rôles pur et dur ! The Shadow of Yserbius, leur nouveau titre, a déjà fait ses preuves sur le réseau américain de Sierra. Doté d'une interface à la Dungeon Master, il sera jouable seul ou à plusieurs (en réseau).



WONDERDOG DE CORE DESIGN SUR AMIGA (NOVEMBRE)

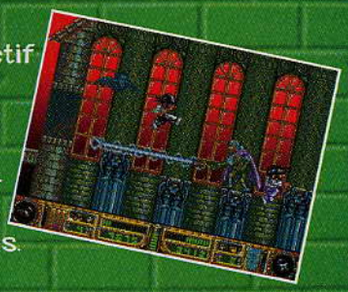
Wonderdog, connu sur Mega-CD, est un chien extraterrestre qui utilise ses oreilles pour voler (chacun son truc, moi, je tape bien au clavier avec mes orteils !). Ce soft est un jeu de plates-formes classique, fort bien réalisé.



WIZ 'N' LIZ DE PSYGNOSIS SUR AMIGA (NOVEMBRE)

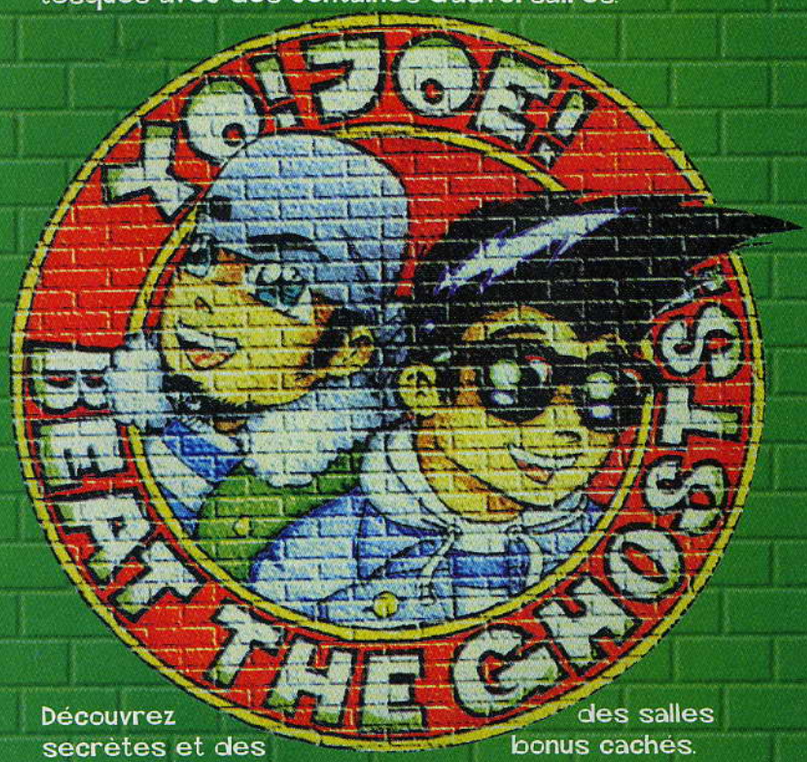
Jeu de plates-formes hyperrapide tout droit venu des consoles, Wiz 'N' Liz vous met dans la peau de petits sorciers partis à la rescousse de lapins en danger. Gros avantage : on peut y jouer à deux.

Yo! Joe!

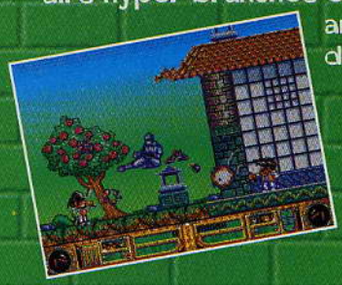


La "secte Noire" est une société secrète dont l'objectif est la domination totale du monde. Le Comte Cosimo, Meanotaurus, Marcos Cane, Sheebop et leur chef diabolique, Professeur X, sont tous d'horribles personnages.

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



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



HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

Play Byte

Bientôt disponible sur PC et AG.

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

MEGASTAR joystick

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

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

GOBLIN 3

Goblins : la saga continue. Ce troisième épisode promet d'être une réussite. Bourré d'humour et émaillé de nouveautés, il corrige les erreurs du deuxième volet.



Non, Blount ne s'envole pas vers le septième ciel. Ses ailes lui sont indispensables pour atteindre certains lieux aériens, mais ne pourront pas le soutenir bien longtemps.



Les scènes de coupe apportent un dynamisme supplémentaire au jeu. Ici, une chute digne de Vil Coyote.



Ce géant au visage couturé ne ferait de vous qu'une bouchée. La puce vous sera ici d'une grande aide.

Dans ce nouveau Goblin, vous incarnez un goblin journaliste, Blount, parti à la recherche d'un scoop. Si nous vous présentons de nouveau cette preview (voir *Tilt* 115) c'est parce que le programme est désormais dans un tout autre état d'avancement. Vous vous souvenez de l'histoire ? Blount va se trouver mêlé à une série d'aventures rocambolesques et devra réussir différentes épreuves pour mériter l'amour de sa belle.

Contrairement aux épisodes précédents, vous n'incarnez qu'un seul goblin. Mais le mode coopératif, qui a fait le succès des deux précédents volets, n'est pas pour autant révolu.

Si Blount est le seul à pouvoir gérer les objets, de nombreuses actions nécessitent encore l'aide d'un tiers. C'est là qu'interviennent les personnages de rencontre : Chump le perroquet, Fulbert le serpent ou Ooya le sage. L'une des difficultés sera justement de parvenir à «rencontrer» ces créatures, dont l'aide vous sera indispensable pour franchir certaines étapes.

Outre la gestion d'un seul goblin, Goblin 3 innove sur un certain nombre d'autres points.

Un scrolling latéral de bonne facture fait son apparition, chaque tableau couvrant un écran et demi. De plus, dans certains cas, l'énigme court sur différents lieux. Autre nouveauté, des séquences de coupe viennent ponctuer les actions clés. On y retrouve, bien entendu, l'humour décapant qui a contribué à la série. Cet humour transpire aussi d'ailleurs tout au long du jeu, tant dans les «expressions» des personnages que dans les moyens utilisés pour progresser.

Ainsi, pour déloger le perroquet coincé dans un trou du pont, Blount aura recours à un club de golf, dégageant le perroquet d'un swing digne de David Leadbetter !

Blount dispose désormais de pouvoirs spéciaux qui lui permette de se transformer en loup-garou, géant, nain, créature ailée;Il chevauche des bestioles diverses, contrôle de son ombre, élixir de grande vitesse ou encore marche la tête en bas. Ces transformations ne servent pas qu'à «faire joli», même si c'est le cas -comme vous pouvez en juger- mais sont directement utiles à l'intrigue. Ainsi la reine risque de s'effrayer de votre transformation en loup- ➤



Qu'il est agréable d'être un géant. Malheureusement, les pièges sont en proportion et ce «piège à souris» est tout à fait susceptible de vous causer le plus grand mal.



LES GRAPHISMES DE PIERRE GILHODE POUR UN GOBLIN ENRICHI ET AMELIORE

garou, tandis que le roi, au contraire, l'appréciera tout particulièrement. Mais, voilà, y'a un big probléme, Blount ne contrôle pas sa forme, qui dépend uniquement de l'influence de la lune ! Infernal !
Si les énigmes restent corsées, Goblin 3 a misé sur une meilleure progression de difficulté. Le début est assez facile et même par la suite, les énigmes restent plus raisonnables. Conscients de la trop grande difficulté de Gobliins 2, les auteurs ont confié à différents testeurs (connaissant ou non l'univers goblinien) la mission de contrôler ce point important.
Côté réalisation, on retrouve avec plaisir les graphismes superbes et très particuliers de Pierre Gilhode. Les animations sont tout aussi étudiées, Pierre n'hésitant pas à corriger sans cesse certaines attitudes pour varier encore plus le jeu et accentuer l'effet humoristique. Quant à la bande-son, elle ne sera pas en reste.
Allez, plus que quelques jours pour se replonger dans le délire goblinien. On en redemande !

Jacques Harbonn



C'est avec un émerveillement candide et toujours renouvelé qu'on retrouve l'univers délirant de Pierre Gilhode et ses graphismes hauts en couleur.



Le patron n'est pas content, mais alors pas content du tout. Ah, si vous pouviez vous transformer à volonté en loup-garou pour le mater un peu.



Ces quelques sprites donnent une idée de l'animation de Blount lui-même, personnage aux multiples personnalités, tantôt gentil, illuminé ou lycanthrope, et de quelques-uns de ses amis.



On peut être un loup-garou et quand même toujours craindre les rats. Il vous faudra trouver le moyen de vous débarrasser de celui qui monte la garde, haut perché sur une des boîtes.



Les mains de ce vaisseau «dragon volant» ne sont pas là que pour le décor. Il faudra apprendre à vous en servir pour accéder à la suite de l'aventure.



INTERVIEW

PIERRE GILHODE GRAPHISTE ET COSCENARISTE

Tilt : Bonjour, Pierre. Tu es le graphiste et le coscénariste (avec Muriel Tramis) de Goblin 3. Comment t'est venue l'idée de créer un jeu tel que Goblins ?

Pierre : Dans sa toute première mouture, Goblins 1 était à l'origine un jeu d'action mettant en scène trois personnages bougeant simultanément et contrôlés indépendamment. Mais des contraintes de programmation m'ont forcé à le transformer en jeu d'aventure, tout en gardant le principe des trois personnages.

Ce troisième épisode tranche un peu sur les deux précédents (goblin unique). Qu'est-ce qui t'a amené à effectuer cette modification ?

Dans Gobliins 2, la gestion trop libre des deux personnages, le niveau de difficulté élevé et la gestion du pointeur souris un peu trop pointue en ont découragé certains. Goblins 3 corrige tous ces défauts. Seul Blount peut saisir et utiliser les objets, mais la coopération est toujours de mise. Les zones sensibles du curseur ont été élargies pour éviter d'avoir à cliquer au pixel près. Enfin, côté difficulté, les énigmes que nous concoctons, Muriel et moi, sont sans cesse retravaillées en collaboration avec les testeurs, pour les rendre plus accessibles et fournir les éventuels jokers.

Comment t'est venue l'idée des transformations et des pouvoirs spéciaux ?

Différents éléments sont entrés en ligne de compte. En dehors de notre réflexion propre, une meilleure connaissance des possibilités de programmation a permis une collaboration plus fructueuse avec l'équipe de MDO, chargée d'écrire le code machine. Auparavant, il pouvait m'arriver de demander quelque chose qui posait de réels problèmes aux programmeurs. L'idée du contrôle de l'ombre m'est venue après avoir vu le film Dracula.

Es-tu joueur ?

Pierre : Oui. Après avoir eu un Amiga, je suis passé récemment au PC. Ma préférence va aux jeux d'action et d'aventure, avec une passion pour Tétris.

Merci pour cet entretien, Pierre, et à bientôt.

L'HUMOUR DES GOBLINS N'A PAS PRIS UNE RIDE !



Le laboratoire d'alchimie vous permettra de préparer une potion. Mais avant, il faudra réunir les ingrédients nécessaires.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



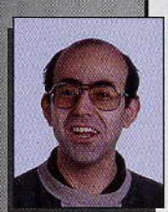
Il y a quelques mois, je trouvais déjà que Goblin 3 s'annonçait très bien. Les récents développements ne font que me conforter dans cette idée.

MARC LACOMBE



Moi, l'humour, j'adore. Quand il est assaisonné à une sauce «réflexion» et enrichi de graphismes et d'animations délirantes, je ne puis qu'espérer y jouer au plus vite.

JACQUES HARBONN



Les goblinomanes ne seront pas déçus par ce dernier épisode d'autant que les scénaristes ont, cette fois, pensé aux pauvres petits joueurs pas aussi retors qu'eux pour la résolution des énigmes.



Les habitants de ce village sont bien curieux, passant la tête par où ils peuvent pour observer à loisir «l'étranger».

CD-ROM : LA REVOLUTION ARRIVE ... ... EN DOUBLE VITESSE !!!

Lecteur de CD-Rom interne

PANASONIC

- **DOUBLE VITESSE** : taux de transfert de **300 Ko/s**
- Compatible **CD-PHOTO Kodak, MULTI-SESSION**



- Capacité de stockage : **682 Mo**
- Temps d'accès : **320 ms**
- Mémoire cache : **64 Ko**
- Au standard **MPC niveau 2**
- Livré avec ou sans **interface bus AT propriétaire**
- Se connecte **directement** sur les cartes sonores **Sound Blaster Pro, 16 et 16 ASP*.**

OFFRE 1 : CREATIVE CD-ROM UPGRADE



LECTEUR CD-ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE

+



PHOTOSTYLER SE
(version limitée)
Programme sur CD-Rom pour retoucher et convertir vos images

= **2 015 F HT !** (2 390 F TTC)

OFFRE 2 : KIT CD-ROM PANASONIC

Exceptionnel !!!



PANASONIC DOUBLE VITESSE

+



INTERFACE (Bus AT propriétaire)

+



- THE 7TH GUEST !!!
Le meilleur jeu multimédia d'aventure et de réflexion sur CD-ROM alliant vidéo, dessins et images de synthèse.

- TEMPRA ACCESS
L'outil idéal pour exploiter vos CD-photos !

= **2 099 F HT !** (2 490 F TTC)

OFFRE 3 : PACK CD PRO DISCOVERY

Exceptionnel !!!



PANASONIC DOUBLE VITESSE

+

Sound BLASTER Pro

CARTE SONORE AVEC TOUS SES LOGICIELS

+



ENCEINTES STEREO

+



6 CD-ROM :
- MONKEY ISLAND
- LOOM
- GRANDMA & ME
- ANIMALS
- CARMEN SAN DIEGO
- THE 7TH GUEST !!!

= **2 943 F HT !** (3 490 F TTC)

OFFRE 4 : PACK CD 16 ASP PERFORMANCE

Exceptionnel !!!



PANASONIC DOUBLE VITESSE

+

Sound BLASTER 16 ASP

LA CARTE SONORE HAUT DE GAMME

+



ENCEINTES STEREO

+



6 CD-ROM :
- THE 7TH GUEST : EXCEPTIONNEL !!!
- PHOTOSTYLER SE (version limitée)
- MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA
- ANIMALS
- GRANDMA & ME
- CARMEN SAN DIEGO

= **4 207 F HT !** (4 990 F TTC)

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP : Advanced Signal Processing.

Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Advanced Signal Processing sont des marques déposées de Creative Technology (Singapour).
Panasonic est une marque déposée de Matsushita-Kotobuki Electronics.
Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
Tous les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles.

GUILLEMOT INTERNATIONAL

Merci de me faire parvenir une documentation sur les offres **LECTEURS CD-ROM DOUBLE VITESSE** ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.....Prénom.....
Société.....
Adresse.....
.....CP.....
Ville.....Tél.....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

TI 118





FUR

Les Tinies, petites boules de poils aussi teigneuses qu'hargneuses, sont de retour pour un nouveau jeu d'action-réflexion aux allures de futur hit : Furries. Pas étonnant, quand on sait que ce soft délirant est tout droit sorti des cerveaux fumeux de l'équipe bordelaise Kalisto.

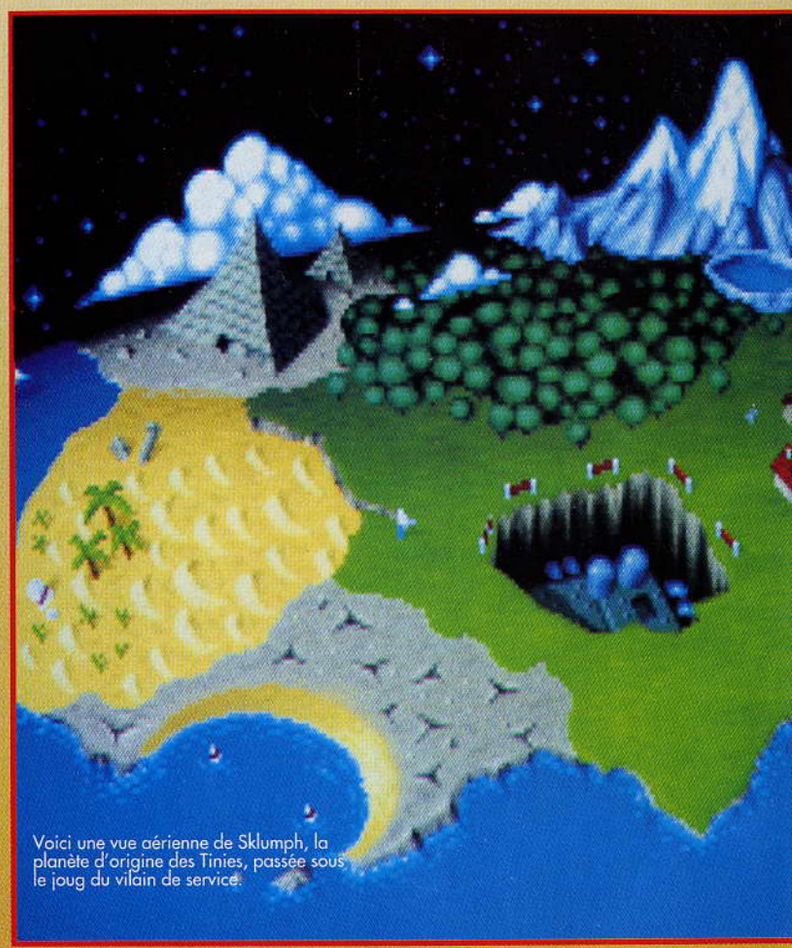
Les Tinies sont de retour... et ils ne sont pas contents ! Ce n'est pas pour rien qu'on les appelle les «Furries» (amalgame de furie et de fourrure !). A la suite d'un voyage manqué sur la Terre, nos petits héros reviennent sur leur planète natale : Sklumph. !

Quelle n'est pas leur surprise en arrivant de découvrir le capharnaüm le plus complet (et pour les étonner, il en faut beaucoup : les Gremlins eux-mêmes blémiraient de jalousie en voyant le désordre que les Tinies sont capables de provoquer en quelques minutes). Un usurpateur a pris la place de leur roi et s'est servi de la Machine merveilleuse (une invention dudit souverain) pour transformer tous les autres Tinies en horribles mutants. Heureusement, les quatre héros du jeu (les Tinies jaune, rouge, vert et bleu) sont bien décidés à faire le ménage !

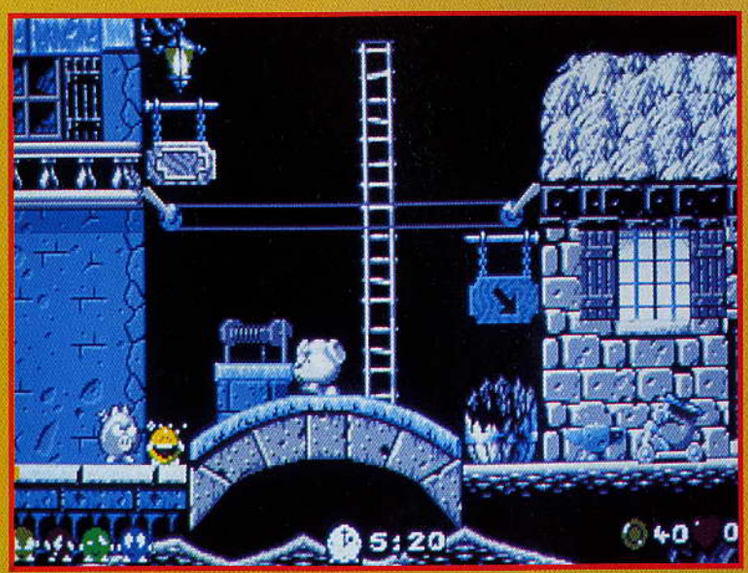
Chacun d'entre eux possède un pouvoir spécifique ; tirer des boules de feu, creuser, nager et se balancer avec une corde. A vous d'utiliser ces différents talents pour traverser les quelque quatre-vingt-dix niveaux du jeu, répartis en neuf mondes différents (sans compter plus de cent niveaux bonus, accessibles par passages secrets !). Furries fait penser à un mélange réussi entre Lost Vikings, Lemmings et Sonic. Il se distingue par sa jouabilité exceptionnelle et le soin immense apporté à sa conception (le jeu est plein de détails, de références et de clins d'œil au monde des jeux vidéo - un véritable «Last Action Hero» de la micro). Le Tinies à la corde, en particulier, est capable de prouesses jamais vues dans un jeu micro (ni ailleurs...) : il peut s'accrocher à n'importe quelle paroi, prendre de l'élan et même faire plus de cent tours de nœud autour d'un objet. Epatant !

Furries a tout d'un futur grand du jeu d'action-réflexion sur micro. Les concepteurs de Kalisto y ont veillé, avec talent et humour. Les graphismes sont léchés, l'animation rapide et très fluide (incroyable sur un simple 286) et les musiques excellentes (le joueur pourra même choisir entre deux bandes sonores différentes pour le jeu). Vivement sa sortie pour le test final !

Dogue de Mauve



Voici une vue aérienne de Sklumph, la planète d'origine des Tinies, passée sous le joug du vilain de service.



Malgré leur look mignon (façon SuperDeformed japonais), les créatures qui hantent ce niveau du jeu sont particulièrement féroces. Il faudra beaucoup d'astuce pour leur échapper.



La corde du Tinies vert peut également lui servir à déplacer certains blocs dans le jeu. Mais ce n'est pas toujours sans effort !

RIES





Sur les pentes enneigées des montagnes de la planète Sklumph, vous allez faire de drôles de rencontres. Ce mammouth rondouillard (qui n'est pas sans rappeler notre Marc Lacombe national) n'en est qu'un exemple.

PRÉVU POUR LA FIN DE L'ANNÉE SUR AMIGA ET PC

FURRIES : LE CROISEMENT ENTRE LOST VIKINGS, LEMMINGS ET SONIC

PRONOSTICS

DOGUE DE MAUVE

Tout dans Furries a été travaillé et poli jusque dans les moindres détails. Les Amigamaniaques vont adorer et les PC-fanas devraient être heureux de goûter à ce genre de produit, peu fréquent sur PC.



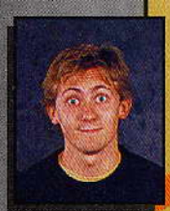
JACQUES HARBONN

Certes, ça manque un peu de couleurs pour un PC. Mais, par contre, quelle animation ! Un scrolling impeccable au service d'un jeu qui s'annonce excellent, car particulièrement fun et jouable.



VLADIMIR CLAUSSE

Ils sont «poilants», ces Tinies ! Surtout le Tinies à la corde, capable de jouer les Tarzans dans n'importe quel décor. C'est original et vraiment très jouable. Bravo Kalisto !





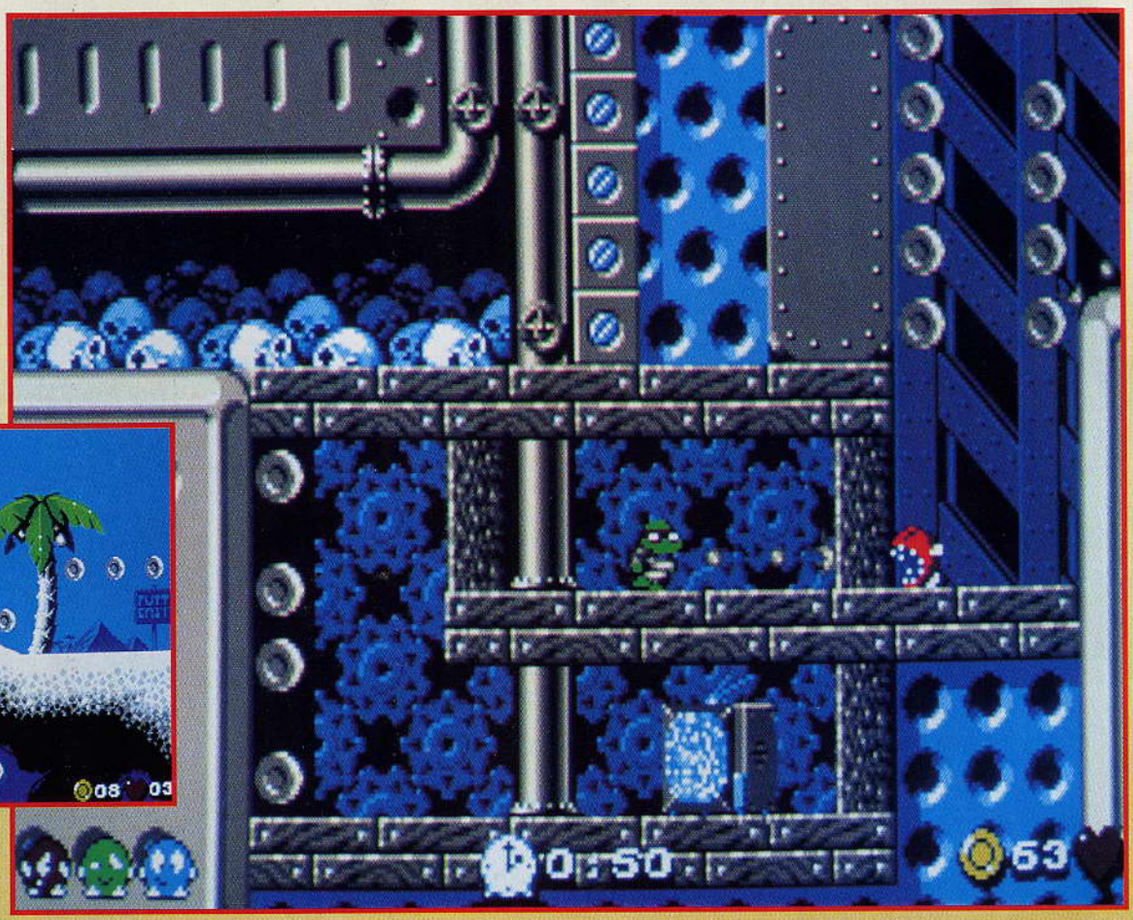
Ce ne sont pas les ennemis qui manquent dans les pyramides et les temples de Furries. Heureusement, le Tinies vert est capable de s'accrocher partout, grâce à sa corde magique.



Face à ces monstres (Frankentinies, Fantinies et Tiniesula), le Tinies jaune aura besoin de toute la puissance de ses boules de feu.

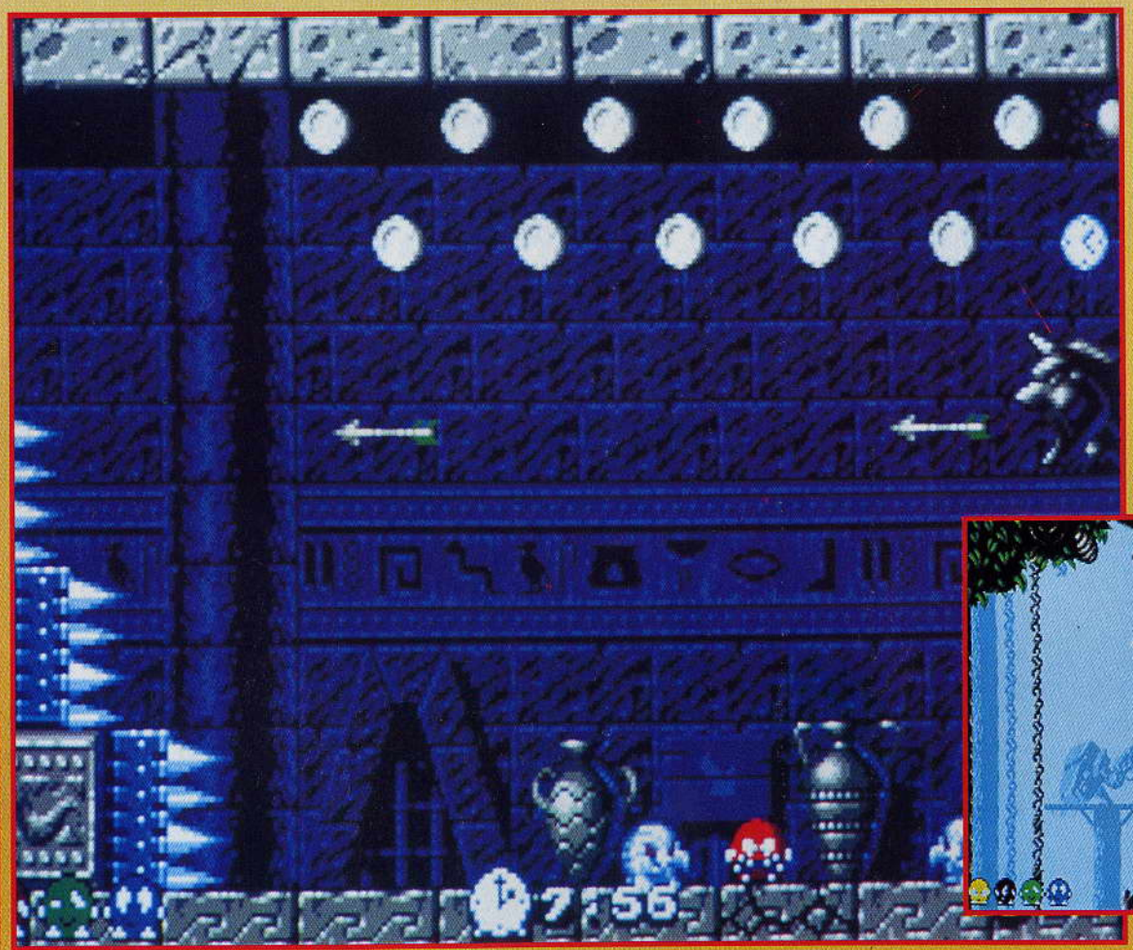
REGARDS

- Avant Furries, Kalisto nous a gratifié de l'excellent Breakline sur Mac (prévu également sur PC), dont le test est dans ces pages. D'autres projets, certains grandioses, sont en chantier dans les labos de Kalisto.
- Kalisto a signé un accord avec Mindscape, qui devrait se charger de la diffusion des titres floppy réalisés par la boîte bordelaise. Les développeurs de Kalisto vont pouvoir se concentrer sur le design et le développement de jeux toujours plus élaborés.





A certains moments, ces petites boules de poils que sont les Tinies atteignent des vitesses phénoménales. A en rendre Sonic vert de jalousie !



Furries est bourré de références aux personnages clefs de l'univers de jeux vidéos. Ici, on apercoit une tortue ninja et un lointain cousin de Batman (Batinies ?), en haut à droite de l'écran.

FURRIES, C'EST LE «LAST ACTION HERO» DU JEU MICRO



Si vous ne leur donnez aucun ordre, les Tinies vous font d'horribles grimaces, se grattent, se dandinent, etc. Celui-ci ferait cependant mieux de se préoccuper des deux momies qui s'apprêtent à le prendre en tenaille.

Ce Tinies joue à Tarzan dans le niveau de la Forêt. Au fond, on peut remarquer un Walker écrasé, vestige du «Retour du Jedi».

ENFANTS

France - Croatie - Bosnie

Microfolie's



AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LA LISTE
PAGE SUIVANTE ET ENVOIE
DES MAINTENANT
TON BON DE COMMANDE.

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

ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

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

Photo H. Crouzier - Conception Archetype 30 30 11 22

POINTS DE DEMONSTRATIONS

Microfolie's

L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX

● ● ● ● ●

A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

CDI • CD ROM

DANS NOS BOUTIQUES

13, rue des Louviers 78100 SAINT-GERMAIN-EN-LAYE 34 51 71 11	36, avenue Daumesnil 75012 PARIS 43 42 21 20
4, rue André Chénier 78000 VERSAILLES 30 21 75 01	40 bis, rue de Douai 75009 PARIS 48 78 76 77

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES

A DES PRIX...

STARDUST

Un bon petit jeu d'action pas trop cher sur Amiga, ça vous dirait ? Alors jetez donc un coup d'œil à Stardust, un des premiers soft de Bloodhouse, une toute nouvelle maison d'édition finlandaise fort prometteuse.

Alors qu'en Angleterre, on ne compte plus les softs «budget» vendus à des prix défiant toute concurrence, on a encore du mal à trouver en France des jeux à moins de deux cent francs. Heureusement, les petits français de Silmarils ont eu la bonne idée de se mettre à distribuer les softs à prix réduit d'une jeune société d'édition finlandaise, Bloodhouse. L'équipe qui la compose est constituée d'anciens Demo-Maker habitués à tirer le meilleur parti des machines sur lesquelles ils travaillent (en l'occurence, l'Amiga).

Leur premier soft, Stardust, est donc plein de trouvailles techniques qui font oublier le contenu plutôt classique du jeu.

Stardust sera composé d'une trentaine de niveaux comprenant plusieurs séquences d'action.

La partie shoot'em up «classique» (scrolling horizontal et aliens déchaînés) n'était pas encore terminée, mais nous avons pu voir deux séquences déja très alléchantes. La première est une reprise du bon viel Astéroïd (dont les anciens de la micro se souviennent encore, l'émotion dans la voix et la larme à l'œil) : vous dirigez un vaisseau spatial soumis à la force d'inertie et perdu au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Le maniement du vaisseau est d'autant plus délicat que les obstacles sont nombreux. Deux puissants lasers vous permettent de réduire en bouillie les rochers les plus dangereux et il est possible de se protéger momentanément avec des boucliers, malheureusement en nombre limité.

Le jeu n'est pas nouveau, mais la réalisation est assez spectaculaire (l'équipe de Bloodhouse a travaillé sur Stardust pendant plus d'un an). La musique (très branchée) sur six voies et en stéréo semble tout droit sortie d'une démo et les différents objets et astéroïdes qui flottent dans l'espace ont été réalisés en raytracing, ce qui donne des effets de relief et de lumière étonnants.

L'autre séquence que nous avons pu voir se déroule dans un tunnel d'une profondeur impressionnante. Votre vaisseau zigzague entre les astéroïdes et les mines qu'il peut détruire de quelques coups de laser bien placés.

La vitesse de défilement du tunnel est vraiment étourdissante et l'animation des rochers, eux aussi dessinés en ray-racing, touche à la perfection (lorsqu'ils foncent vers vous, les rochers grossissent à une allure inquiétante !).

L'ensemble du jeu bénéficie de plus d'une jouabilité très correcte et, bonne nouvelle, il sera vendu à moins de deux cents francs !

On attend la version définitive pour se faire un avis. A première vue, Stardust a déja tout du jeu sympa qui vous fera passer quelques bons moments, à un prix raisonnable !



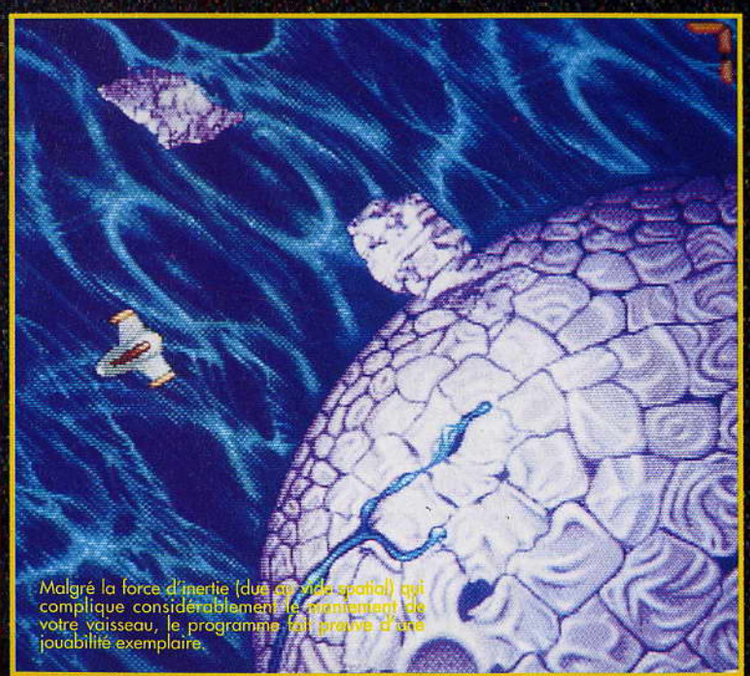
L'animation est incroyablement rapide et l'utilisation de dégradés pour les murs donne un excellent effet de profondeur. Difficile de résister à la sensation de vertige !



Plongez à toute allure au cœur d'un superbe tunnel encombré d'obstacles particulièrement dangereux ! Les mines et les rochers que vous allez devoir éviter ont été réalisés en raytracing.

PRÉVU DÉBUT NOVEMBRE POUR AMIGA (1 MO DE RAM).

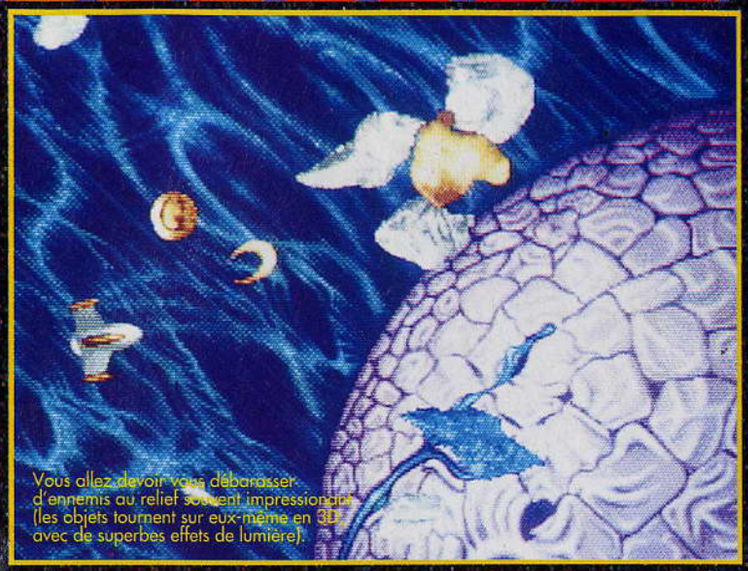
DES EFFETS DE PROFONDEUR VERTIGINEUX



Malgré la force d'inertie (due au vide spatial) qui complique considérablement le maniement de votre vaisseau, le programme fait preuve d'une jouabilité exemplaire.



Certaines séquences de Stardust vont vous ramener quelques années en arrière, à l'époque du bon viel Astéroïd ! Le principe est le même, mais le look a considérablement évolué.



Vous allez devoir vous débarasser d'ennemis au relief souvent impressionant (les objets tournent sur eux-même en 3D avec de superbes effets de lumière).



La perspective du tunnel varie en fonction de la position de votre vaisseau.



PRONOSTICS

MARC LACOMBE

Je dois bien reconnaître que Stardust est assez impressionant... Les effets de 3D sont remarquables et les séquences dans les tunnels ne manquent pas de profondeur... Sympa pour un jeu à moins de deux cents francs !



DOGUE DE MAUVE

S'il n'a rien d'un chef-d'œuvre d'originalité, Stardust se démarque par une réalisation en béton (les séquences dans le tunnel sont géniales). Et son petit prix le rend tout de suite particulièrement attractif. Un exemple à suivre !



MORGAN FEROYD

Stardust est un petit bijou de programmation, et c'est tout à fait le genre de jeu auquel j'ai envie de jouer le soir en rentrant chez moi pour me défouler un bon coup. Il serait temps que les éditeurs se décident à engager tous les demo-makers de la planète !



AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

SUPER NES

Jurassik Park	575		Super Mario Bros ~~547~~	399
Street Fighter 2 Turbo	549		Super Ghouls ~~447~~	349
Final Fight 2	395		Zelda 3 ~~447~~	349
Mortal Kombat	549		F. Zero ~~447~~	349

MEGA DRIVE

Bubsy	449		Global Gladiator	319
Jurassik Park	475		Another World ~~395~~	319
Shinobi 3	449		Thunder Force 4 ~~395~~	319
Mortal Kombat	495		Atomic Runner ~~395~~	319
			Rolo to the Rescue ~~395~~	319

GAME BOY

Mortal Kombat	269		Radar Mission ~~228~~	169
A Boy and his Blob	228		Docteur Mario ~~228~~	169
Chessmaster	230		Kid Icarus ~~228~~	169
Gargoyles Quest	172		Boulder Dash ~~228~~	169
			R. Type ~~228~~	169

GAME GEAR

Mortal Kombat	269		Alien 3 ~~280~~	199
Prince of Persia	269		Ax Battler ~~280~~	199
Sonic 2	269		Lemmings ~~269~~	199
Wonder Boy the Dragon	269			

PC 3.1/2

Mario a disparu	299		
Mario à l'école	299	Godfather	199
Entity	329	Le Temps des Héros	179
Genesia	349		
Privateer	449		

LIVRES "TRUCS ET ASTUCES"

GAME BOY	29
NINTENDO NES Vol. 1	29
NINTENDO NES Vol. 2	29
SUPER NINTENDO	29
MASTER SYSTEM	29
MEGA DRIVE	29
Tiny toon et Castelvania	35
Ecco the Dolphin	35
Street Fighter 2	35
Sonic 1 et 2	35

AMIGA

Genesia	349
WWF	159
Simulation Best	179

ATARI

Capcom Collection	199
Mega Twins	159
Babby Jo	159
Stun Runner	129
Ishar (FALCON)	299
Shadow of the Best (LYNX)	299

Ces prix s'entendent, dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix sont indiqués TTC
Catalogue de prix a votre disposition. N'hésitez pas à le demander

Bon de commande à retourner à : C 10 93

MICROFOLIE'S Distribution - 23 rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON - Tél. 47 32 92 04

Désignation	Machine	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Jurassik Park	SUPER NES	1	575	575
Participation aux frais de port				
TOTAL				

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

☐ Paiement par mandat-poste ☐ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution

☐ Paiement par carte bleue N° Carte Bleue _____ Date d'expiration _____

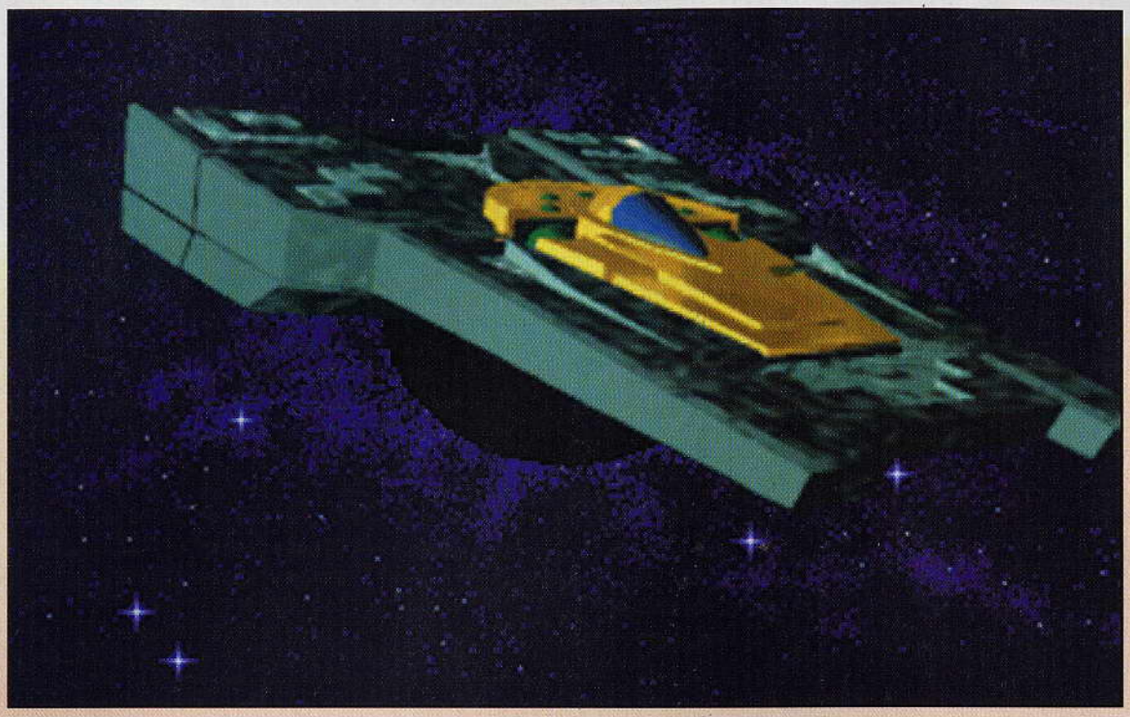
Signature (des parents pour les mineurs) :

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Téléphone Date de naissance



IN

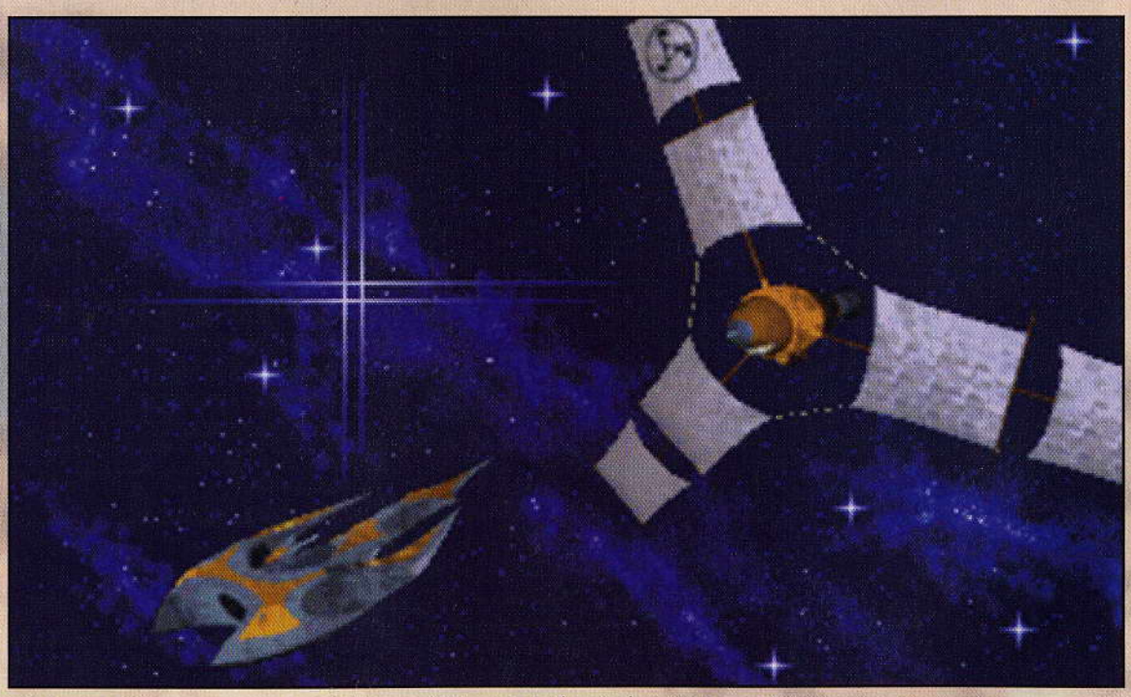
Les Incas reviennent dans des vaisseux spaciaux chargés d'or. Tirant leçon de ses erreurs passées, Yannick Chosse, le chef du projet et ses compères, racontent au micro de *Tilt* le nouvel Inca. Inca 2 sera beau et jouable.

PRÉVU POUR NOVEMBRE SUR PC ET PC CD-ROM. UN PEU PLUS TARD SUR CD-I

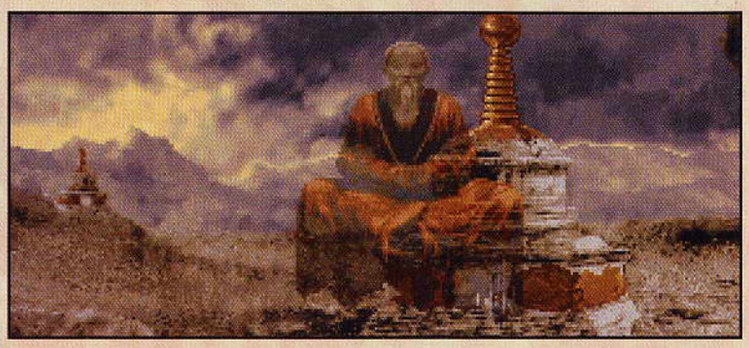
Les graphistes ont fait un effort tout particulier pour le design des vaisseaux spatiaux et des stations orbitales. Décidemment, 3D Studio 2 n'a pas encore montré ses limites. Grâce au précalcul, les animations restent fluides et rapides, même sur une machine de puissance modeste. La variété des animations calculées devrait éviter toute lassitude.

Coktel Vision s'est toujours intéressé de très près aux techniques multimédia. Inca a été le précurseur des jeux de type «film interactif». Doté d'une ambiance forte et d'un scénario solide, il souffrait toutefois d'un réel problème de jouabilité, en particulier pour les phases d'action, beaucoup trop ardues. De plus le scénario trop linéaire en avait géné plus d'un. La leçon a été comprise par Coktel et Inca 2 ne devrait plus pâtir de ces défauts.

L'histoire s'installe dans la continuité du précédent épisode. Grâce aux pouvoirs acquis, Eldorado, le Grand Inca, a établi un règne bon et pacifique sur la totalité de son empire. Mais un jour les choses se mettent à changer insidieusement. Un mystérieux astéroïde, en orbite autour de la terre, semble être la cause de ce changement, venant perturber l'équilibre précaire instauré entre le Bien (Eldorado) et le Mal (Aguirre, le conquistador). Atahualpa, le jeune et impétueux fils d'Eldorado, faisant fi des recommandations du Conseil, décide de partir en «croisade» contre l'astéroïde. Pour sauver l'empire, vous devrez obtenir la force et la sagesse de chacune des quatre parties de l'empire. Le joueur découvrira ainsi quatre cultures bien différentes et rencontrera nombre de «figures charismatiques» : Eldorado, Atahualpa, Aguirre, le Grand



L'espace n'est pas aussi vide qu'on le croit. La preuve !



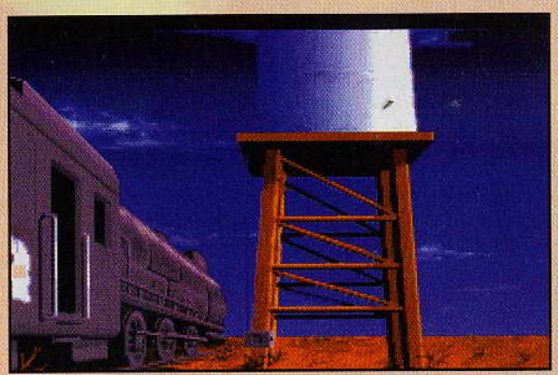
Le Grand Lama est un sage parmi les sages. Ecoutez ses conseils et ne vous offusquez pas de la manière dont il prend congé.

DES SCENES DE COUPE À COUPER LE SOUFFLE SANS COUPER L'ACTION

CA 2

REGARDS

Alors que tant d'autres éditeurs français jouent à fond la carte console, allant même pour certains à abandonner provisoirement les développements sur micro, Coktel Vision mise quant à lui sur le multimédia : développement sur différents supports CD (CD-ROM, CD-I, 3DO, etc), animations digitalisées, 3D précalculées. Un «investissement» qui devrait bientôt porter ses fruits, pour le plus grand plaisir des joueurs.



Ce train va vous conduire dans des canyons vertigineux. Les parois défilent à toute allure et le déraillement semble imminent. Au secours !

PRONOSTICS



JACQUES HARBONN
Inca 2 semble posséder toutes les qualités du premier volet (et même bien plus), sans tomber dans les travers qui gâchaient sa jouabilité. Bravo à l'équipe de Coktel d'avoir misé intelligemment sur le multimedia.



MORGAN FEROYD
Inca 2 sera l'aboutissement des techniques nouvellement acquises avec Inca et Lost in Time, libérées cette fois des contraintes de place grâce au CD-ROM. La version disquette ne devrait pas être mal non plus.



DOGUE DE MAUVE
Une ambiance captivante, une aventure prenante, de l'action équilibrée, de la belle 3D, des animations d'enfer, une jouabilité analysée dans ses moindres détails... J'en deviens vert (dur, dur pour un «de Mauve»).

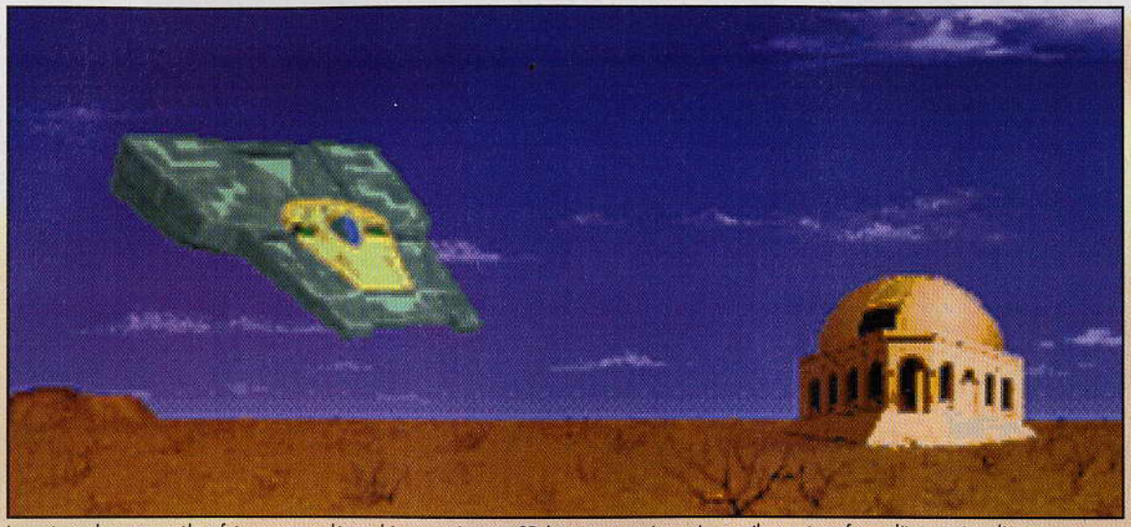
Lama, l'Artiste, le Sorcier, etc.
Ce second épisode reprend le principe du précédent, mêlant de manière intime phases d'aventure et d'action. Mais ici, nul risque de se retrouver bloqué par une trop grande difficulté.
De plus, le joueur aura dans certains cas le choix du type d'épreuve, pouvant ainsi privilégier à sa guise l'action ou l'aventure. De même, en dépit de sa grande liberté d'action, le joueur ne sera jamais perdu. Le scénario se charge de le guider pour le ramener sur les «rails» de l'aventure, ou de lui fournir de manière subtile des aides d'une manière ou d'une autre..
Coté réalisation, c'est le top. Décidemment les jeux Cocktel se bonifient à chaque génération et ce n'est pas Inca 2 qui risque de faire mentir cet adage. Les scènes de coupe sont d'une incroyable diversité (il y en a plus de deux-cent cinquante) et remplissent des fonctions différentes. Certaines racontent un épisode de l'histoire, servant de transitions à l'aventure. D'autres sont mises à profit pour apporter un plus grand réalisme aux scènes d'action. Ainsi, lors des combats dans l'espace, si vous touchez un vaisseau ennemi, une scène intermédiaire, montrant la poursuite entre les deux vaisseaux et l'explosion finale de l'adversaire, se déroule sous vos yeux. Ces «intermèdes» ne brisent en rien le rythme de l'action et apportent au contraire un vécu important. L'ergonomie a été bien pensée. Ainsi le joueur peut voir au travers des hublots latéraux uniquement en déplaçant la souris pour tourner la tête.
Graphiquement, Inca 2 est encore plus beau que le premier du nom, ce qui n'est pas peu dire. Certains décors sont si bien peaufinés que l'on pourrait croire qu'ils ont été digitalisés, avec en outre quelques effets cinématographiques. Les vaisseaux 3D sont superbes, de grande taille et de formes originales. Les fractales ont été mises à profit pour créer des canyons plus vrais que nature. Les digitalisations sont largement utilisées pour présenter les



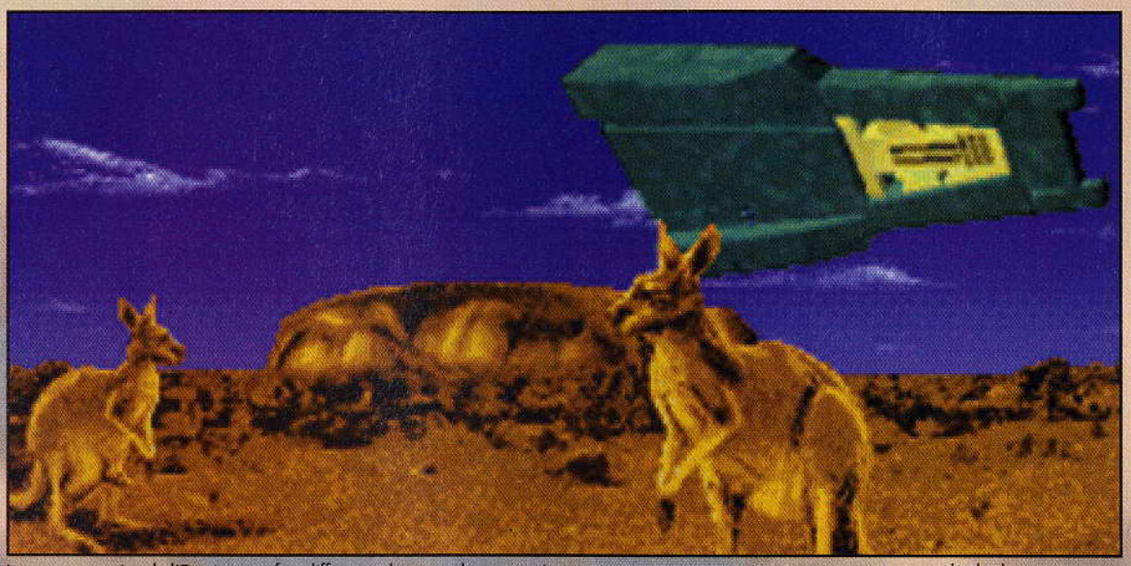
L'anachronisme du vaisseau spatial survolant le temple inca ajoute du charme au jeu. Une manière originale de découvrir la beauté des paysages mexicains.



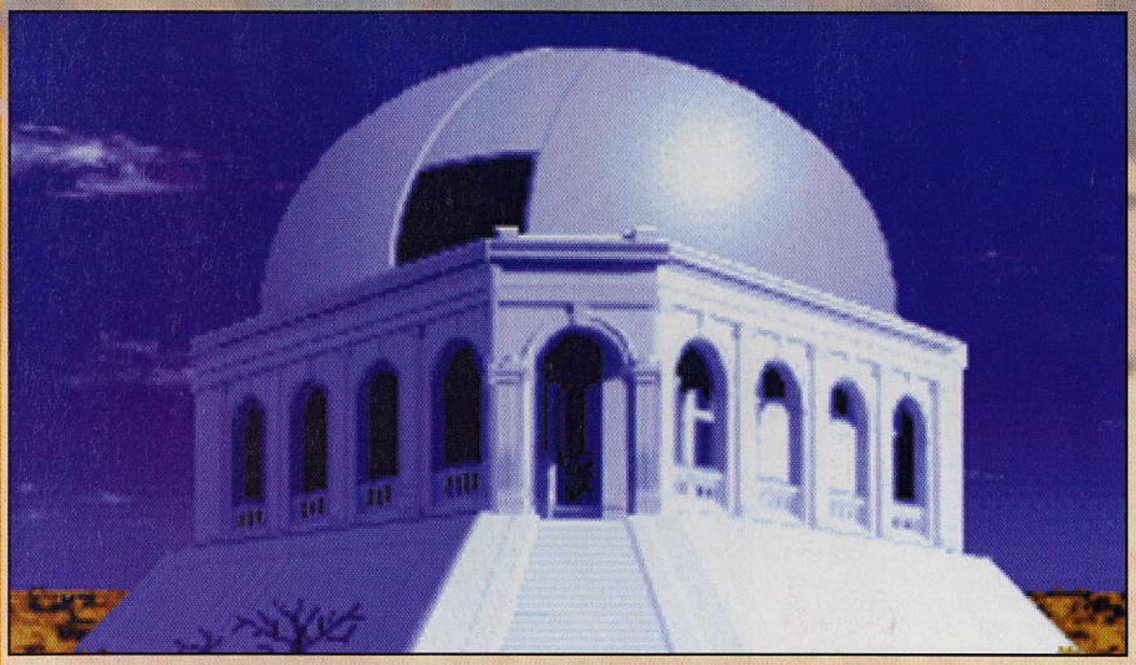
C'est dans ce luxueux navire volant que vous devrez combattre les vaisseaux ennemis. Les hublots latéraux vous permettront d'avoir un champ de vision plus étendu.



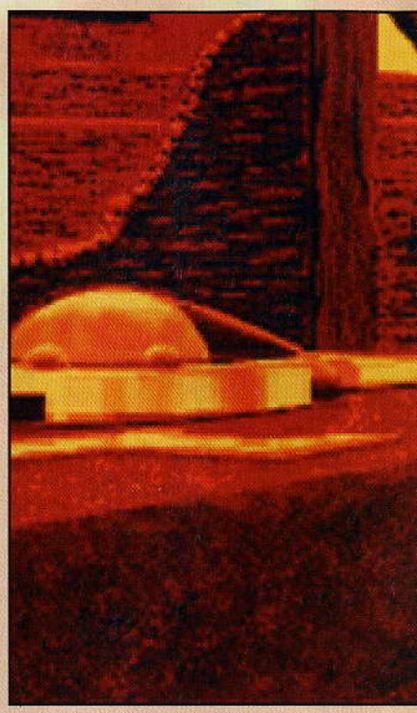
Les scènes de coupe mêlent fréquemment décors bitmap et images 3D (comme ce vaisseau), contribuant à renforcer l'impression d'étrangeté.



Les quatre parties de l'Empire sont fort différentes les unes des autres. Le mystère est partout. Ainsi, à première vue, ce sont là des kangourous... et pourtant !



Un observatoire en pleine zone désertique, voilà qui est pour le moins curieux au premier abord. Et ce n'est encore rien en comparaison des surprises qui vous attendent tout au long de cette phase de l'aventure (chez les kangourous). Chaque monde a sa propre histoire et les difficultés que vous y rencontrerez sont loin d'être univoques.



L'adoption du VGA 256 couleurs a permis de

personnages majeurs en gros plans et les animer de manière très réaliste.

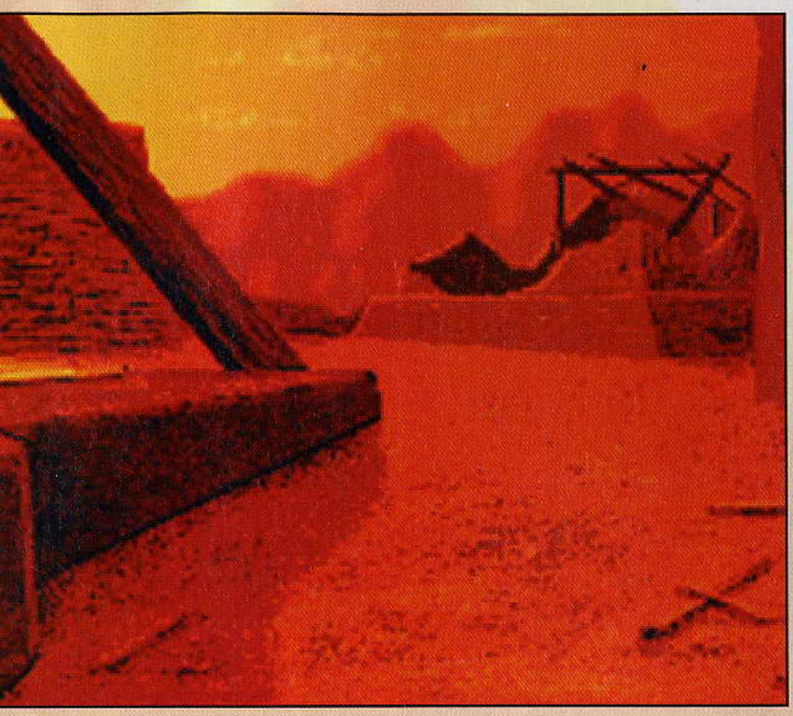
N'allez pas imaginer pour autant qu'Inca 2 nécessitera un Pentium et une carte graphique «local bus» pour tourner. Un bon 386 suffira largement (et un lecteur simple vitesse pour la version CD), grâce au précalcul de la plupart des animations 3D .

La bande-son n'est pas en reste : synthèse FM, digitalisations sonores en tous genres, musiques «direct CD», tout y est. Il faut féliciter les musiciens qui ont su vraiment tirer parti des possibilités multiples de la SoundBlaster, sans pour autant risquer des problèmes de conflits. Chaque monde a sa propre couleur musicale et les mélodies changeront encore d'un lieu à l'autre participant ainsi à l'atmosphère particulière de chaque tableau.

Les bruitages des tirs de missiles et des explosions sont variés et bien rendus (ah, les digits !). Enfin, les voix digitalisées elles aussi seront synchronisées avec le mouvement des lèvres pour parfaire encore le réalisme. Que demander de plus ? La sortie prochaine d'Inca 2 !

Jacques Harbonn

LE PLEIN USAGE DU MULTIMÉDIA, NE NÉCESSITANT PAS DE CON



combiner graphismes de qualité et animations rapides et fluides.

INTERVIEW

YANNICK CHOSSE CHEF DE PROJET

Tilt : Yannick, bonjour. Tu es le chef de ce projet et tu participes aussi aux graphismes et au scénario) d'Inca 2. Ce choix du mythe inca est-il un hasard ou provient-il d'un choix marketing?

Yannick : Non, pas du tout. J'ai toujours été passionné par l'histoire inca. J'avais d'ailleurs effectué un voyage à titre personnel au Pérou en 82-83. Certaines photos prises à l'époque ont d'ailleurs servi à étayer Inca 2.

Comment t'est venue l'idée du scénario de ce second épisode ?

Eh bien, en fait, un peu par hasard. J'ai lu il y a quelques semaines dans un magazine de vulgarisation scientifique un article étonnant. Celui-ci disait que dans quelques années, il existerait un risque qu'un astéroïde de grande taille vienne percuter la Terre ou, au moins, la frôler de près.

Penses-tu utiliser une nouvelle fois le thème inca pour un troisième épisode ?

Non. Je n'envisage pas un Inca 3.

Parle-nous un peu des outils qui ont présidé à la création d'Inca 2.

Les graphismes «classiques» ont été réalisés avec Deluxe Paint, complété de Deluxe Animation. 3D Studio 2 a servi aux créations 3D, épaulé par un autre logiciel de 3D (DGS) tournant sur station Getris (une sorte de «station PC» dédiée aux graphismes).

Les animations vidéo sont «filmées» sur fond bleu (pour pouvoir inclure ensuite librement les personnages dans un autre décor). Contrairement à d'autres maisons qui filment d'abord en vidéo, nos prises de vue sont digitalisées directement grâce à une carte d'acquisition vidéo temps réel et un disque dur de grosse capacité (1.2 Giga).

Nous nous servons aussi beaucoup d'outils développés en interne par nos programmeurs comme les aides à la synchronisation parole/lèvres, gestion et conversion de tous types de fichiers graphiques, compresseur «maison», etc.

Une dernière question : es-tu joueur ?

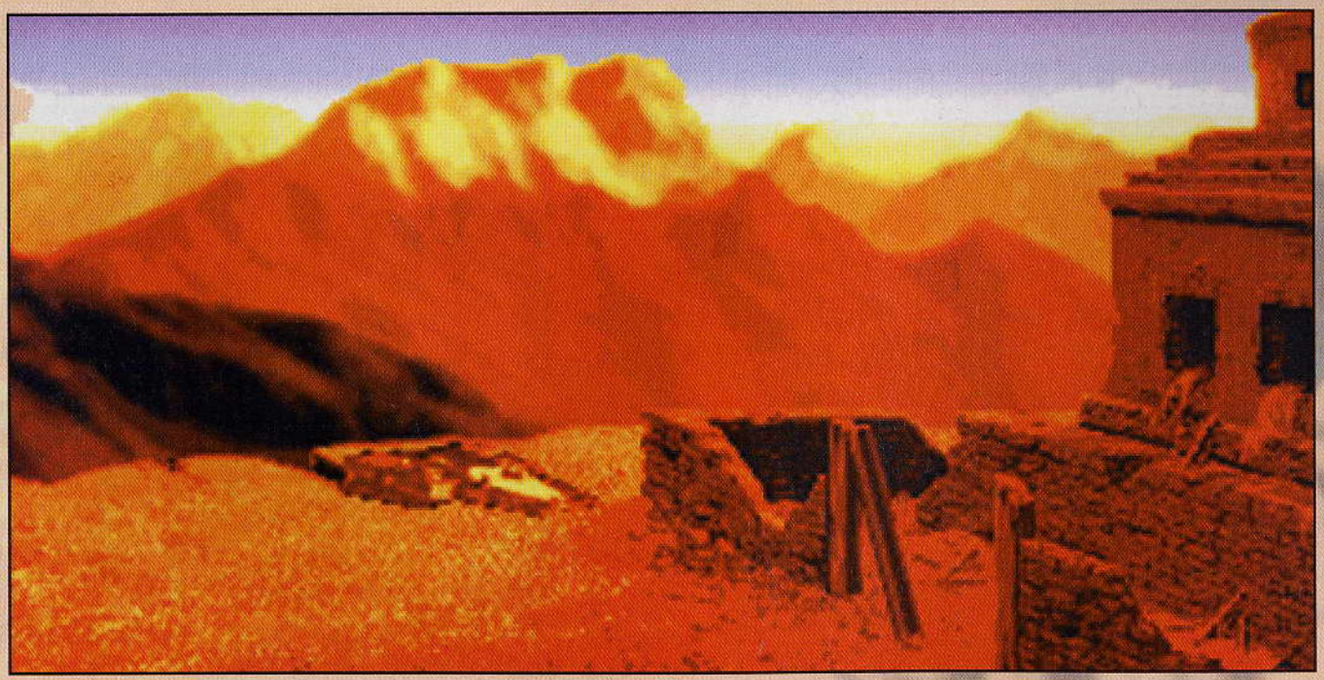
Assez peu, mais il m'arrive tout de même de jouer, en particulier à des simulateurs de vol.

A bientôt et merci encore, Yannick, de nous avoir reçu et de nous avoir consacré un peu de ton temps.

CETTE FOIS-CI, TOUT Y EST : ACTION ET AVENTURE, GRAPHISMES ET SONS



Encore une super utilisation de l'effet de profondeur, avec cette fois une mise au point calée sur l'infini, avec un premier plan flou.



L'utilisation judicieuse de premiers plans nets et de lointains un peu voilés renforce le rendu photographique. Cet effet est obtenu sous Deluxe Paint en usant d'une large brosse douce.

FIGURATION ULTRA-PUISSANTE POUR UN INCA 2 PROMETTEUR



Ces superbes dinosaures à tronche d'autruche n'ont rien à envier à leurs cousins gambadeurs de Jurassic Park !



En plus de graphismes superbes, Eden devrait disposer d'un système de jeu semblable à celui de Dune. La profondeur devrait donc être au rendez-vous.

EDEN

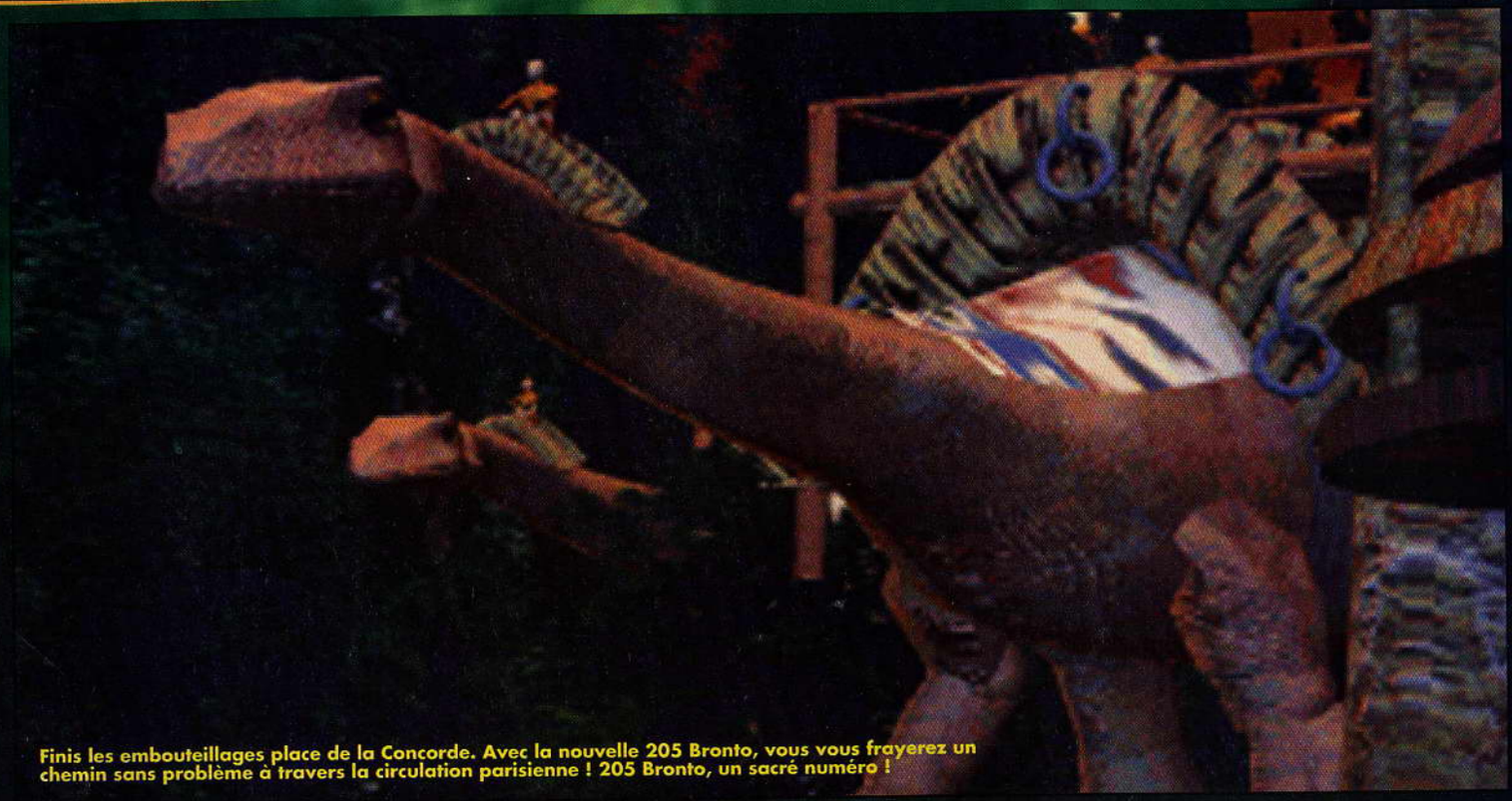
Eden (ce n'est pas encore le titre définitif) est le projet le plus impressionnant avec Megarace. En voyant les dinosaures avancer dans la jungle, les tyrannosaures rex, les ptérodactyles, et autres séquences animées, je n'ai pas pu m'empêcher de penser à Jurassic Park. Je sais la comparaison est audacieuse, ce n'est que du VGA, après tout, mais lorsque vous verrez Eden s'animer sur vos écrans vous en aurez vous aussi le souffle coupé, la bave aux lèvres et vous devrez calmer vos parents : «Non, non, ce n'est pas une crise d'épilepsie, seule-ment, je viens de voir Eden.» On a vraiment l'impression d'assister à la préparation d'un film plutôt qu'à celle d'un jeu vidéo. Pour l'instant, on sait seulement qu'Eden devrait reprendre le squelette de jeu de Dune. Si Cryo réussit à associer l'aspect ludique à ce feu d'artifice visuel, elle pourra se vanter d'avoir créé une nouvelle génération de jeux vidéo. Enfin, le CD-ROM est intelligem-ment exploité, enfin le père Mario va prendre un sacré coup dans l'aile. Avec des produits comme Eden, Megarace ou Dragon's Tales, les consoles qui dominent actuellement le marché (ce qui exclut la 3DO, entre autres) vont être ravalées au rang de simples Vectrex. Si beau qu'il soit, The 7th Guest a eu le tort de négliger l'aspect ludique. Cela m'éton-nerait que Philippe Ulrich fasse la même erreur.

Marc Menier

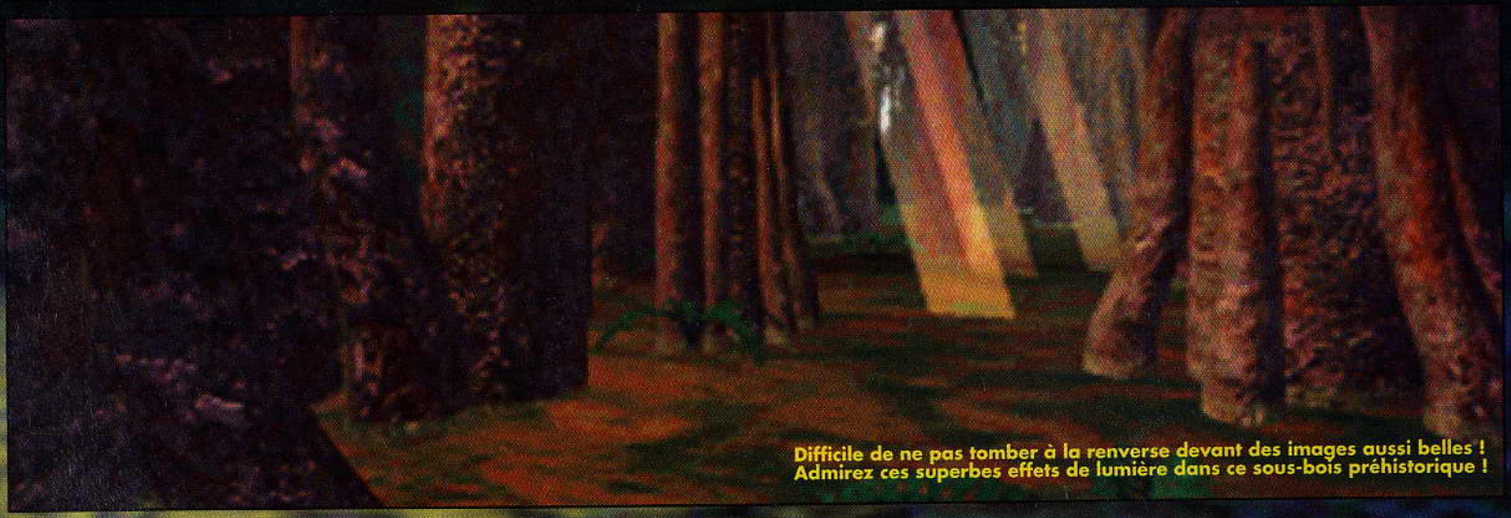


Les décors et les créatures d'Eden, dessinés sous 3D Studio, sont d'un réalisme à couper le souffle... Et en plus, ça bouge !

PREVU POUR DEBUT 94 SUR PC CD-ROM



Finis les embouteillages place de la Concorde. Avec la nouvelle 205 Bronto, vous vous frayerez un chemin sans problème à travers la circulation parisienne ! 205 Bronto, un sacré numéro !



Difficile de ne pas tomber à la renverse devant des images aussi belles ! Admirez ces superbes effets de lumière dans ce sous-bois préhistorique !



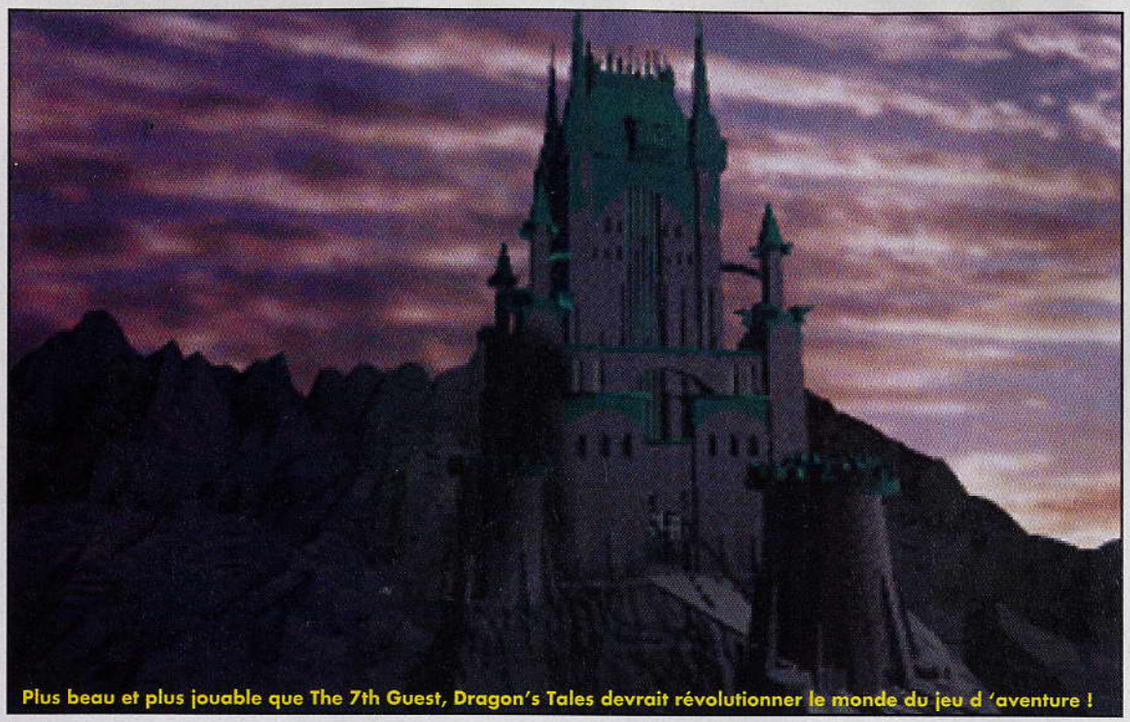
GENERIQUE

QUI A FAIT QUOI ?

Graphismes : Jean-Jacques Chaubin, Sohor Ty, Isabelle Grospiron, Philippe Nouhra
Programmation : Philippe Jedar, Yvon Trevins, Didier Bouchon

On ne vous le souhaite pas, mais vous risquez fort de vous retrouver nez à corne avec un tricératops au détour d'un chemin forestier... Pas de panique, ces adorables bestioles sont de paisibles herbivores !

PRÉVU POUR LE PRINTEMPS 94
SUR PC CD-ROM



Plus beau et plus jouable que The 7th Guest, Dragon's Tales devrait révolutionner le monde du jeu d 'aventure !

DRAGON'S TALES

Dragon's Tales fait partie de la nouvelle génération des jeux d'aventure. L'équipe de Cryo est catégorique : elle a su tirer les leçons de The 7th Guest et elle ne refera pas les mêmes erreurs. Dragon's Tales devrait donc être un véritable jeu d'aventure et non une série d'énigmes agréablement présentées. Si c'est vraiment le cas, on en bave d'impatience. Le héros incarné par le joueur est un jeune garçon qui découvre qu'il est le descendant des chevaliers-dragons. Pour reconquérir ses droits, il lui faudra retrouver la trace du dragon familial et passer les tests qui prouveront sa valeur et lui donneront le droit de voler à nouveau sur le dos de ces bêtes légendaires.

Selon les auteurs, on pourra distinguer trois phases de jeu. La première partie est entièrement d'aventure, et la seconde davantage aventure/arcade avec des joutes contre les autres chevaliers-dragons et, pour finir, une troisième partie plus wargame mais toujours dans le ton de l'aventure. Les intérieurs (châteaux, donjons, temples, etc.) ont été tous modélisés sous 3D Studio et les déplacements se font comme dans The 7th Guest, avec cependant plus de liberté de mouvement et des vues de caméra variables, ce qui devrait empêcher d'avoir la sensation de se passer dix fois un film à l'envers puis à l'endroit. Le curseur est un petit dragon animé qui semble doté d'une vie propre : il vole et change la trajectoire de sa course suivant la position du curseur (droite ou gauche). Quand il s'approche d'un objet, il adopte différentes attitudes pour montrer les actions possibles. C'est un système pratique et très intuitif. Tous les extérieurs sont en 3D mappé à la manière d'Underworld ou de Castle of Wolfenstein. Les déplacements y sont donc plus libres, l'association de ces deux techniques se révélant vraiment efficace.

D'après toutes les animations de scènes d'intérieur qu'il nous a été donné de voir, le jeu est plus que prometteur, il est fascinant. En VGA 320 x 200 les graphismes sont superbes, avec des effets d'ombre et de lumière saisissants. Au niveau ludique, c'est encore le mystère mais avec un scénariste comme Froideval, l'aventure devrait avoir la part belle.

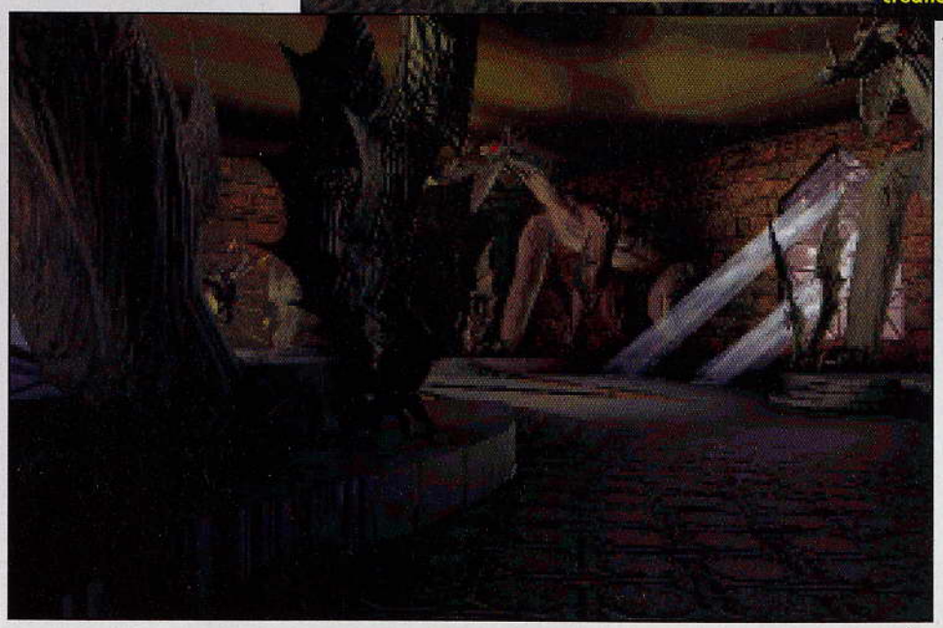
Marc Menier



L'équipe de Cryo a frappé fort ! Les décors, d'un réalisme incroyable, donnent au jeu une ambiance unique.



Les graphistes de Cryo ont aussi le sens de la mise en scène et savent parfaitement choisir la perspective qui mettra le mieux en valeur leurs créations.



Bienvenue au muséum d'histoire naturelle local ! Les créatures exposées ici sont autrement plus originales que les dinosaures de Jurassic Park.

GENERIQUE

QUI A FAIT QUOI ?

Graphismes : David Hego, Claudine Roussard, Rachid Mekaoui, Philippe Nouhra
Programmation : Fabrice Bernard
Design : Olivier Ledroit
Scénario : François Marcella-Froideval

Les graphismes de Megarace ridiculisent tout ce qui a été fait jusqu'à présent en matière de course de voitures... Admirez les effets de lumière sur les immeubles de la ville !

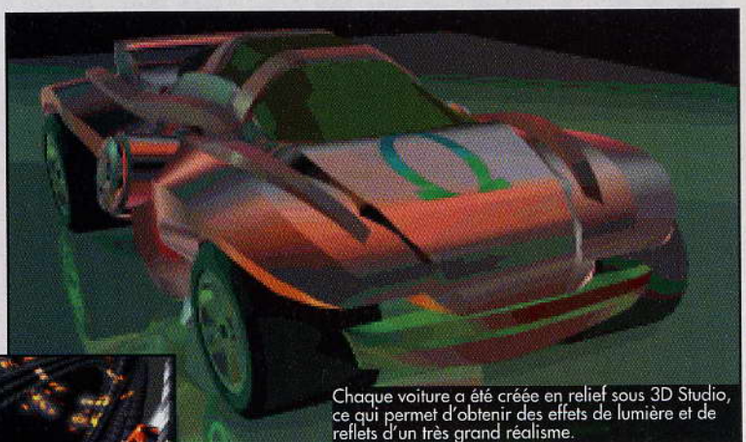
MEGARACE

PRÉVU POUR DÉBUT 94 SUR PC CD-ROM ET 3DO

Développé simultanément sur PC CD-ROM, Mega CD et 3DO (!), Megarace est la première course de voitures à utiliser pleinement les capacités du CD-ROM. Le principe est totalement inédit et graphiquement révolutionnaire. Dans cette course futuriste, tous les circuits et les décors ont été modélisés sous 3D Studio (et avec des programmes Cryo maison), les déplacements ont été ensuite calculés puis stockés sur le CD-ROM. Les voitures (aussi modelées sous 3D Studio) évoluent donc dans un décor précalculé, la vitesse de défilement du circuit varie avec l'accélération des bolides. De plus, le procédé du «scotching», inventé par Uptown, a été appliqué aux différents graphismes du jeu, ce qui donne une qualité de graphique étonnante.

De nombreuses séquences cinématographiques imprègnent le jeu d'une ambiance fantastique. Un vaisseau spatial parcourt même chaque circuit automobile avant les courses, ce qui donne l'occasion de reconnaître le terrain et surtout de s'en mettre plein les mirettes. Pour l'instant, l'équipe de graphistes s'attelle au design des nombreux circuits et nous n'avons pas pu voir encore de démo jouable, cependant nous avons eu droit à une «visite guidée» d'un des circuits, avec une caméra qui volait en simulant le déplacement des voitures. Le résultat se révèle impressionnant : c'est beau, c'est rapide et, surtout, c'est fluide! J'attends avec beaucoup d'impatience de pouvoir tester Megarace, si la jouabilité (contrôle du véhicule, tests de collisions, etc.) est digne de la qualité des graphismes et de l'animation, alors ce jeu va enfoncer tout ce qui ce fait actuellement. Megarace, c'est le futur à portée de la main !

Marc Menier



Chaque voiture a été créée en relief sous 3D Studio, ce qui permet d'obtenir des effets de lumière et de reflets d'un très grand réalisme.



GENERIQUE

QUI A FAIT QUOI ?

Graphismes : Majid Taibi et Frank Deluca d'Uptown, Florient Desforges.
Programmation : Olivier Robin, Olivier Creuset et Eric Safart.



CRYO LES PLUS BEAUX JEUX DU MONDE

REPORTAGE

Le futur, chez Cryo, se conjugue au présent. Une nouvelle ère ludique s'ouvre avec les prochains produits CD-ROM de cette équipe dynamique, une forme de jeux informatiques que The 7th Guest esquissait à peine.

Avec Jean-Martial Lefranc à la gestion, Rémy Herbulot à la tête du développement et Philippe Ulrich à la création, Cryo est une entreprise rondement menée. Après avoir fait ses preuves avec des produits comme Dune et KGB, cette compagnie de développement française a désormais le vent en poupe.

LA CRÉATION : LE MOT D'ORDRE DE CRYO

Sollicitée par des éditeurs comme Virgin, Mindscape ou Sega, elle travaille actuellement sur onze projets simultanément, sur CD-ROM principalement. Il faut dire que Philippe Ulrich est un fervent supporter du CD-ROM dans lequel il voit le média du futur, celui-là même qui saura s'imposer en informatique, comme il est en train de le faire sur le plan musical.



LE CD-ROM SUPPLANTERA-T-IL LA DISQUETTE ?

Sûrement. Il est encore un peu trop tôt pour le dire mais à Cryo, on en est fermement convaincu, le CD-ROM remplacera la disquette. Il supprime les problèmes d'espace en mémoire, le piratage (pour l'instant) et, surtout, la structure industrielle est déjà en place (grâce aux CD musicaux). Au moins, on ne risque pas de voir flamber ses prix comme ceux des RAM lorsqu'une usine de fabrication brûle au Japon.

INTERVIEW

FRANK DELUCA ET MAJID TAIBI GROUPE UPTOWN

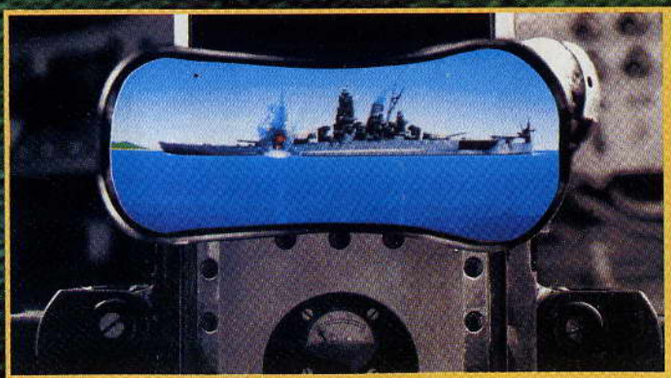
A Cryo, une organisation très souple permet à chacun de donner son avis et d'œuvrer en toute quiétude. C'est dans cette ambiance harmonieuse que Frank Deluca (18 ans) et Majid Taibi (23 ans) travaillent d'arrache-pied sur le projet Megarace. Fondateurs du groupe Uptown, ces deux artistes très prometteurs sont ravis de faire partie de Cryo. *Tilt* a voulu en savoir plus.

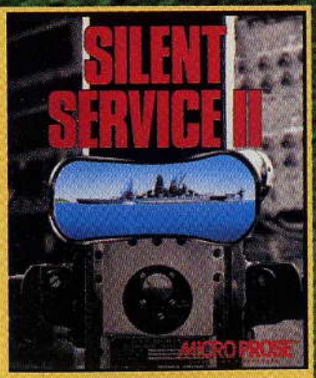
Tilt : Uptown, qu'est-ce que c'est ?
MT : C'est un peu notre marque, notre griffe personnelle. Nous tenions à garder notre identité, c'est pourquoi nous avons créé le label Uptown. Nous sommes une équipe de développement à part entière, composée de programmeurs et de graphistes.
Ca n'a pas créé de frictions au sein de Cryo, des antagonismes ?
FD : Pas du tout ! L'ambiance est vraiment cool ! D'ailleurs, Philippe Ulrich a été le premier à nous encourager à garder le label Uptown. On se démarque mais on n'est pas du tout mis à l'écart, il ne faut pas confondre. Les autres équipes de Cryo nous ont apporté leur soutien moral au cours du développement de Megarace. Ici, tout le monde s'entr'aide, c'est une des rares sociétés en France à bosser comme ça.
Megarace, c'est votre première réalisation ?



Florient, Frank et Majid se sont longtemps concertés avant de trouver une pose pour la photo. Clic, souriez, c'est pour la postérité !

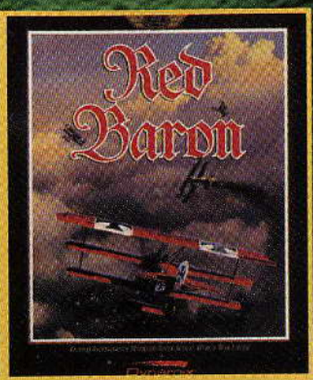
MT : Oui. Ça fait près d'un an qu'on se défonce sur ce jeu. Le projet Megarace, on l'avait en tête bien avant d'entrer à Cryo. Ils nous ont donné les moyens de le réaliser. On fait tous les graphes avec Florent Desforges tandis que Olivier Robin, Olivier Creuset (qui ont fait partie de l'équipe de Bat 1 et 2) et Eric Safart s'occupent de la programmation. Georges Torres, notre programmeur, travaille actuellement sur un autre projet.
Vous avez développé un nouveau concept, le «scotching».
MT : Oui, il nous a permis de dépasser les limites des logiciels de graphisme et de 3D existants. On l'a adapté à Megarace et ça marche très bien.
Comment en êtes-vous venus à travailler pour Cryo ?
FD : On avait fait une démo sur Amiga qui exploitait la technique du scotching. On l'a montrée à plusieurs éditeurs mais ils ne voulaient pas prendre de risques. Heureusement, Seb (un journaliste de Joystick) nous a remarqués et nous a branchés sur Cryo. Ils ont été les seuls à sentir notre potentiel et à être assez audacieux pour tenter l'aventure. Nous leur serons toujours reconnaissants. On a d'abord travaillé deux mois sur Eden et, ensuite, Mindscape a acheté le projet Megarace. Depuis, on travaille dessus comme des dingues.
Vous êtes contents d'être à Cryo ?
MT : Ici, c'est le top ! Un mec qui assure sera totalement satisfait en venant à Cryo. C'est un super-tremplin pour les jeunes talents. L'ambiance est excellente, on ne rate pas une occasion de faire un pot. Comme Cryo est une nouvelle société et que tout le monde s'y plaît, on se défonce tous au boulot, on s'investit totalement dans ce qu'on fait. On ne manque de rien, sauf peut-être d'un séminaire à Palm Beach !



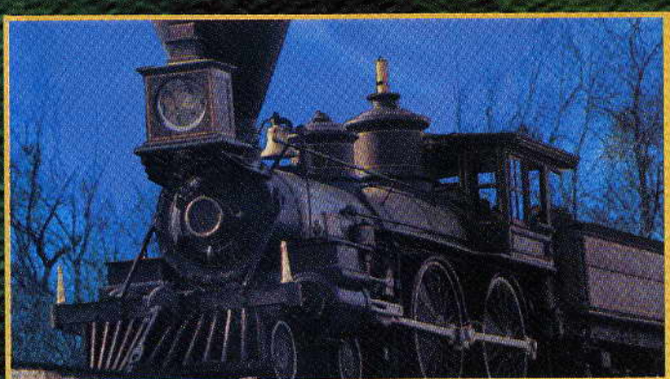


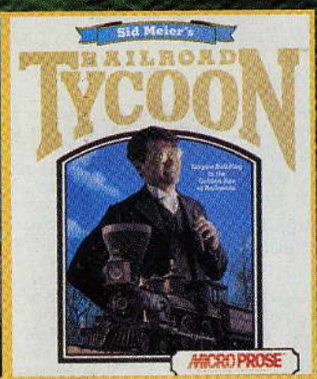
SILENT SERVICE II **: La suite de l'excellent Silent Service! Cette nouvelle version bénéficie des dernières innovations techniques et renferme de nombreuses nouvelles missions.**





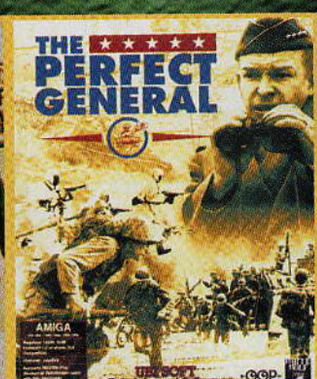
RED BARON **: 1914, La Grande Guerre débute... dans le ciel. Devenez vous aussi un chevalier du ciel en prenant les commandes de Red Baron.**





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





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

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

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

Batailles et Stratégie...

THE LORDS OF POWER

...4 hits pour la gloire.

Disponible sur PC 3.5 et AMIGA

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



Donald Sutherland en personne joue les conseillers dans la version CD-ROM de KGB. Grandiose !

De plus, le CD-ROM est un support grand public, moins cher qu'une disquette, ce qui à long terme devrait faire baisser le prix des jeux. Mais attention : sans bons produits qui exploitent à fond les avantages du CD-ROM, celui-ci ne s'imposera pas comme le média du futur. Et le hic c'est que trop de développeurs se servent actuellement du CD sans vraiment en tirer parti. Ils se contentent d'adapter les jeux PC en leur ajoutant juste quelques séquences digitalisées. Un bon moyen de rééditer un jeu à peu de frais sous le couvert de technologies de pointe. Si ça continue, le CD va finir par avoir mauvaise réputation. Heureusement, il y a les jeux Cryo.

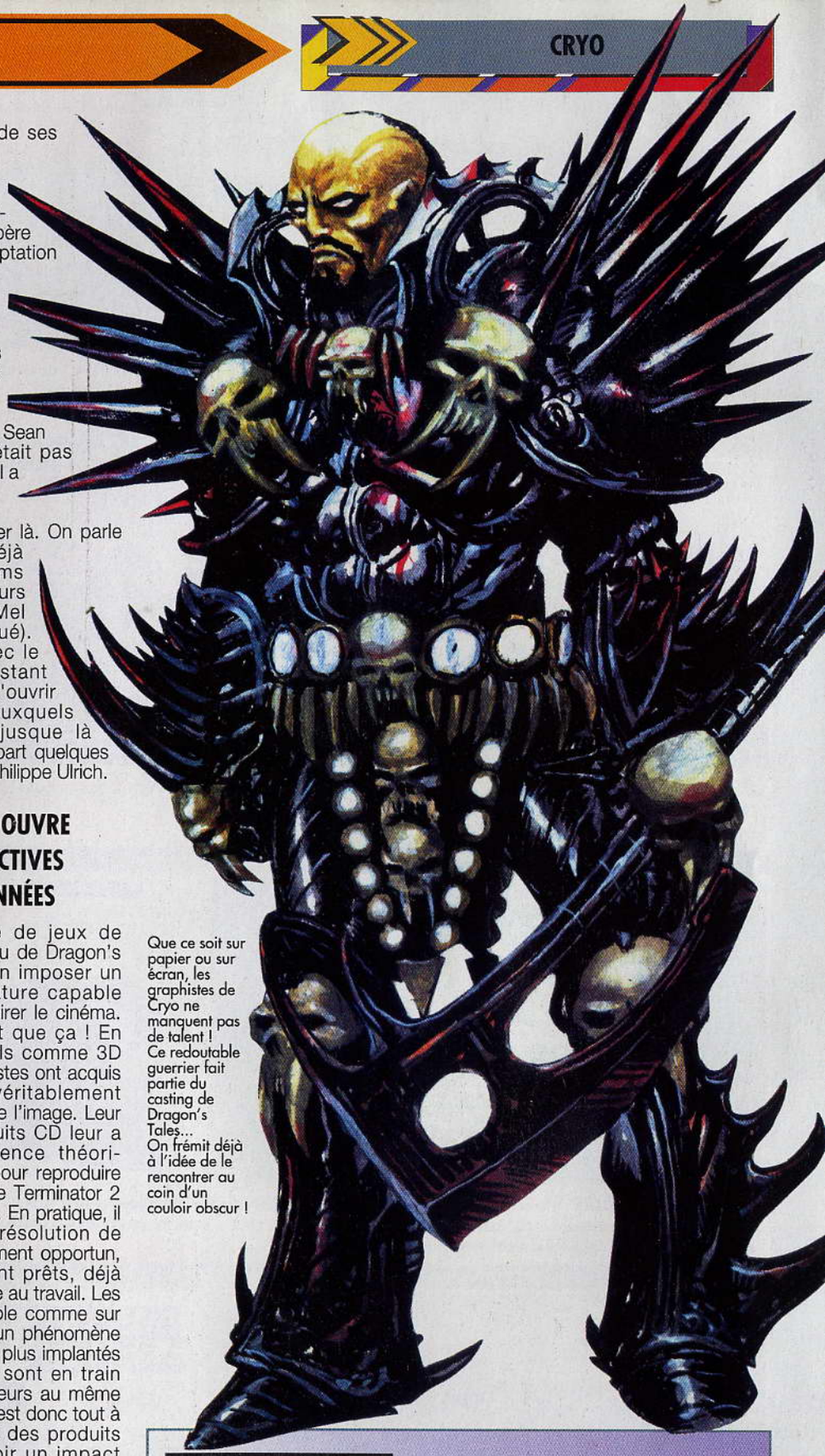
CRYO : LA PASSION DES JEUX ET LES MOYENS DE LES RÉALISER

Disques optiques, PC boostés, kits de développement 3DO et, bientôt, stations de travail Iris et Indigo, tout est réuni pour permettre au talent de s'exprimer. La plupart des graphistes travaillent sur 3D Studio (un logiciel de design et d'animation 3D sur PC) et le résultat est tout simplement époustouflant. Rémy Herbulot et Didier Bouchon ont développé des programmes «maison» pour générer aisément des paysages réalistes en 3D. Rompus aux dernières techniques de création d'image, les graphistes ne délaissent pas pour autant les méthodes classiques. Des marionnettes manipulées par un animateur sont filmées puis ces séquences sont digitalisées, des objets hétéroclites sont utilisés pour créer des décors grâce à des effets de lumière surprenants. Pour Speedy Gonzales sur Megadrive, Cryo n'a pas hésité à faire appel à Serge Muller, un ancien dessinateur des studios Disney en Californie (il a participé à la réalisation de Bernard et Bianca et de Roger Rabbit) qui apporte son expérience et son professionnalisme inestimables à l'entreprise. En choisissant de se consacrer uniquement à la création et en associant plusieurs éditeurs de renom à ses projets, Cryo s'est donné les moyens de ses ambitions créatives. L'acteur Donald Sutherland «himself» a été engagé pour incarner le père du héros dans l'adaptation de KGB sur PC. Il a tourné environ dix heures de rushes, puis certaines séquences ont été digitalisées et intégrées au jeu. Virgin avait contacté Sean Connery mais il n'était pas libre à ce moment et il a décliné la propositon. Cryo ne compte pas en rester là. On parle officieusement déjà d'associer des noms prestigieux à de futurs jeux (celui de Mel Gibson a été évoqué). Cette synergie avec le cinéma, pour l'instant ténue, risque fort d'ouvrir des débouchés auxquels personne n'avait jusque là songé. Personne, à part quelques passionnés comme Philippe Ulrich.

LE CD-ROM OUVRE DES PERSPECTIVES INSOUPÇONNÉES

Par l'intermédiaire de jeux de l'envergure d'Eden ou de Dragon's Tales, il espère bien imposer un univers, une littérature capable d'influencer et d'inspirer le cinéma. Utopique? Pas tant que ça ! En utilisant des logiciels comme 3D Studio, les infographistes ont acquis une approche véritablement cinématographique de l'image. Leur travail sur les produits CD leur a donné une expérience théoriquement suffisante pour reproduire les effets spéciaux de Terminator 2 (selon Philippe Ulrich). En pratique, il manque encore la résolution de l'image mais, au moment opportun, les graphistes seront prêts, déjà formés pour se mettre au travail. Les jeux vidéo, sur console comme sur micro, ne sont plus un phénomène de mode. De plus en plus implantés dans les foyers, ils sont en train d'entrer dans les mœurs au même titre que le cinéma. Il est donc tout à fait concevable que des produits micro puissent avoir un impact considérable. Quand on sait que la Compagnie des images, société jumelle de Cryo et dirigée par François Fries et Jean-Martial Lefranc, produit trois ou quatre longs métrages par an, tous les espoir sont permis. Cryo est une source de talents, toujours prête à repousser les limites des jeux vidéo et à promouvoir les nouveaux venus. Si les jeux vidéo créent une révolution culturelle, cette compagnie dynamique en sera le fer de lance.

Reportage de Marc Menier, réalisé dans les locaux de Cryo en compagnie de Philippe Ulrich.



Que ce soit sur papier ou sur écran, les graphistes de Cryo ne manquent pas de talent ! Ce redoutable guerrier fait partie du casting de Dragon's Tales... On frémit déjà à l'idée de le rencontrer au coin d'un couloir obscur !

CRYO

CRYO RECRUTE :

GRAPHISTES BITMAP
DPAINT
ATARI/AMIGA/PC
SNES/MEGADRIVE

PROGRAMMEURS
ASSEMBLEURS
PC/AMIGA/MCD/3 DO

24, rue Marc Seguin 75018 PARIS

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "



BoosterBoy™ pour GAME BOY™

- *Installation simple.*
- *Joystick haute performance.*
- *Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)*
- *Haut-parleurs stéréo.*
- *Loupe lumineuse orientable.*
- *Accès au bouton de contrôle.*
- *Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.*
- *Compartiment cartouches de jeu.*

Photos et illustrations non contractuelles.

Game Boy TM est une marque déposée de Nintendo of América Inc.
Les autres marques citées sont des marques déposées.

Et aussi une gamme complète de Joysticks tout système...



MEGASTICK I, II, III, IV.



MEGAGRIP I, II, III, IV.



MEGAPAD I, II, III, IV.



MEGAMASTER I, II.

® Saitek™

Importateur exclusif pour l'Europe :
TRANSECOM

PREVU SUR PC POUR MI-NOVEMBRE

IN EXTI

RETROUVEZ IN EXTREMIS SUR LA DISQUETTE DEMO DU MOIS !

Vous avez aimé Wolfenstein, Underworld et Alien ? Vous désespériez de trouver un jeu qui regroupe toutes leurs qualités ? Ne pleurez plus : In Extremis va bientôt débarquer sur vos PC. Un groupe français est en train de programmer ce jeu d'action aux graphismes aussi beaux que fluides.

Depuis quelques années, les techniques de programmation adaptées aux jeux fleurissent : raytracing, mapping, fractals bitmapés, etc. Le groupe Blue Sphere a décidé d'adapter certaines de ces techniques pour un jeu d'action sur le thème d'Alien. Vous êtes un flic de l'espace qui doit effectuer une mission de reconnaissance sur une planète voisine. Vos supérieurs y ont détecté une «activité suspecte». Il vous faut aller voir ce qui se passe. Une activité de routine. Après avoir atterri, vous vous dirigez, le pas nonchalant, vers le complexe.

A peine sorti de l'ascenseur, vous trouvez... le cadavre d'un homme dans la première pièce ! Hmm, il semblerait que cette mission banale se complique. Vous commencez par fouiller scrupuleusement toutes les pièces et découvrez une carte d'accréditation. Vous la rangez dans votre équipement, vous vous retournez et... vous vous retrouvez nez à nez avec une énorme bestiole verte : un alien ! Quelques coups de feu vous débarrassent de la bête dont le sang vert gicle sur votre scaphandre. L'action vient de commencer. Maintenant, il va falloir errer dans les couloirs de la base pour découvrir ce qui s'y est passé. Vous vous apercevrez rapidement que les aliens sont partout. Un bon nettoyage s'impose («Bonjour. Victor, nettoyeur !»). Pour ce faire, il faudra trouver une bombe et l'amorcer près du lieu de reproduction de ces saletés. Le début de l'histoire, action pure, est suivi de missions, dont le côté aventure est un peu plus développé.

Les graphismes sont superbes : détails, murs obliques, aliens variés, vue haute ou basse et tout ça en plein écran ! Le scrolling est fluide et assez rapide. Il est possible de courir pour se déplacer plus rapidement (comme dirait monsieur La Palisse) et les détails des sols et des plafonds peuvent être réduits pour optimiser la vitesse de l'animation. Un inventaire vous permet d'accéder à plusieurs options comme le radar, la vision infrarouge, votre pile énergétique, vos boucliers, vos objets. Pour ouvrir certaines portes vous devrez trouver les bonnes cartes d'accréditation. De même, il vous faudra découvrir de nouvelles armes ou des capsules énergétiques. La version que nous avons vue n'était dotée ni de bande-son ni de bruitages. Gageons qu'une musique de qualité et très stressante renforcerait encore l'ambiance. En attendant la version définitive pour le test, profitez de ce jeu sur la disquette de démo PC.

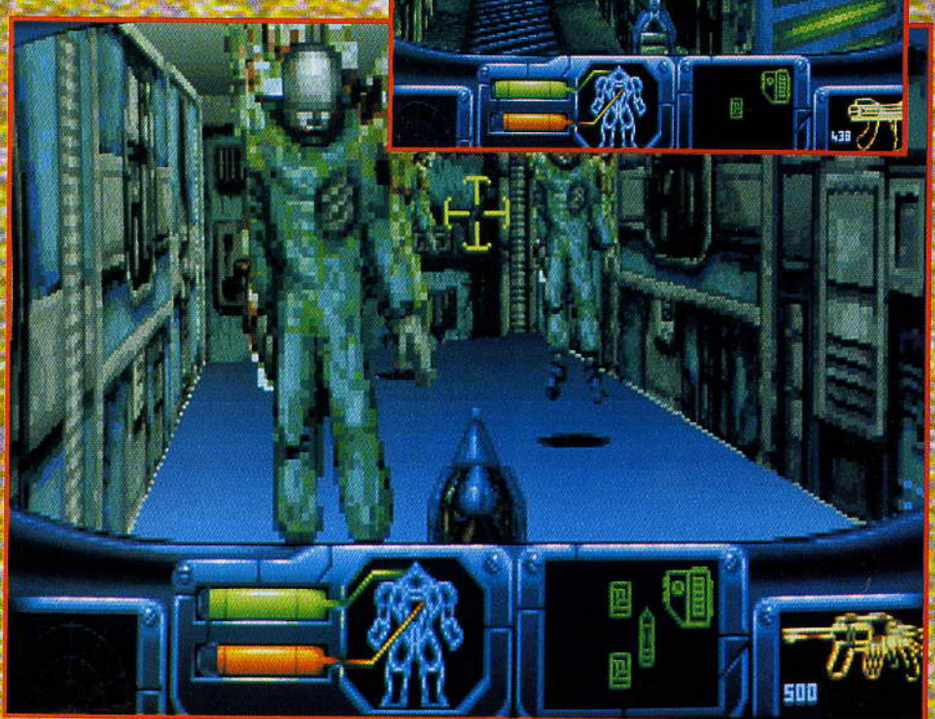
Morgan Feroyd

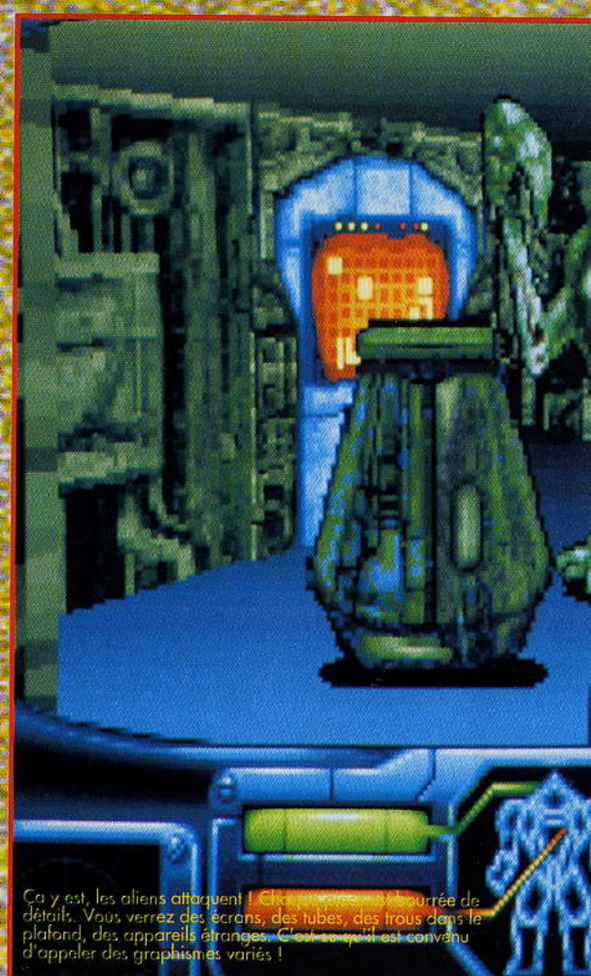
PS : Félicitons encore l'équipe de Blue Sphere, qui nous prouve que même sans sortir d'une grosse boîte américaine, on peut faire des jeux de qualité aux techniques de programmation avancées.

De nombreuses consoles informatiques vous permettent de récupérer des objets : armes, cartes d'accréditation, capsules énergétiques...



Tiens, tiens. Cette découverte absolument ignoble commence à inquiéter votre personnage. Qui a pu commettre un tel acte de barbarie ?





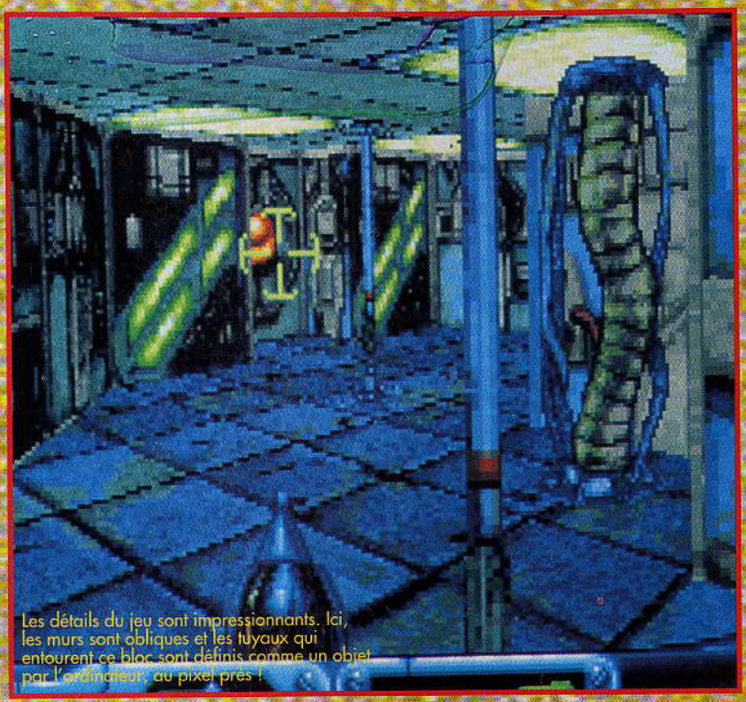
Ça y est, les aliens attaquent ! Chaque scène est bourrée de détails. Vous verrez des écrans, des tubes, des trous dans le plafond, des appareils étranges. C'est ce qu'il est convenu d'appeler des graphismes variés !

REMIS





IN EXTREMIS : UNE RÉALISATION FRANÇAISE DE GRANDE QUALITÉ



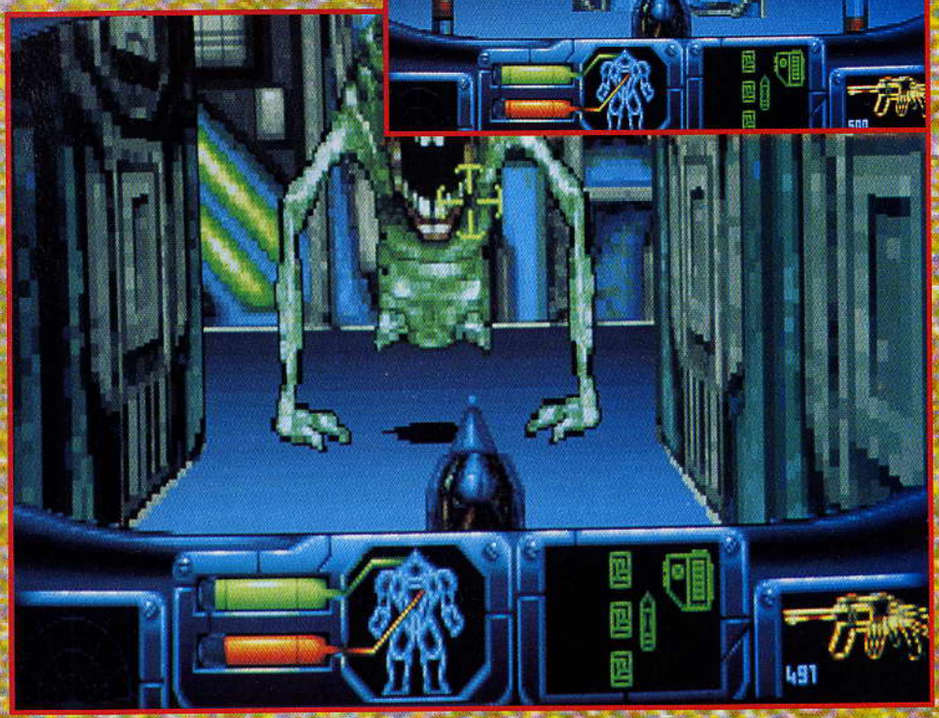
Les détails du jeu sont impressionnants. Ici, les murs sont obliques et les tuyaux qui entourent ce bloc sont définis comme un objet par l'ordinateur, au pixel près !



Pour ouvrir la porte située dans votre dos, vous devrez introduire dans cette console la carte qui déverrouillera la serrure. Derrière, des tas d'aliens vous attendent.



Pour tuer ces aliens «courts sur pattes», vous devrez vous baisser avant de tirer. Comme vous pouvez le voir, les décors du sol et du plafond peuvent être remplacés par un dégradé de couleurs pour accélérer le scrolling.

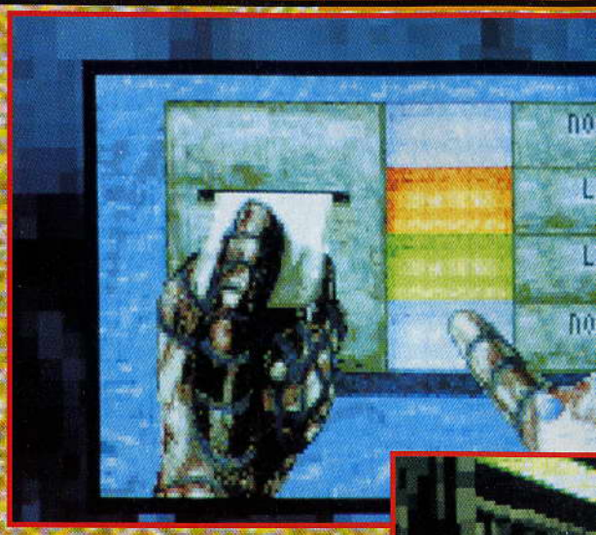


REGARDS

- Blue Sphère est un groupe français composé de trois personnes. Orou Mama a fait les graphismes de Iron Lord, Skateball, Killerball, Strife. De belles références !
- Delphine Software a déjà édité Another World et Flashback et continue de privilégier la création de jeux français de qualité avec In Extremis et Flashback 2.



Les aliens ont un comportement très réaliste. Parfois, ils fuient et se cachent. A d'autres moments, ils chargent et vous plaquent contre un mur. A vous de garder votre sang-froid pour en venir à bout.



L'ascenseur du complexe vous permettra de vous balader de niveau en niveau. Votre accréditation est reconnue...il ne vous reste plus qu'à sélectionner l'étage désiré.



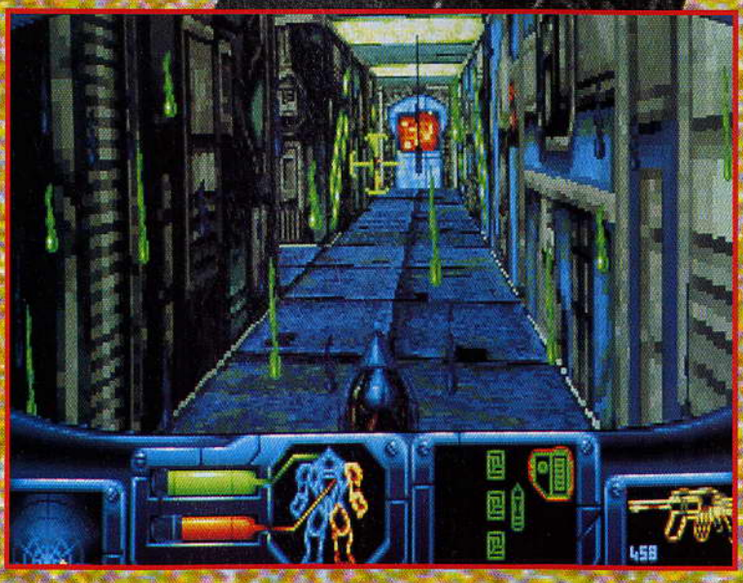
ACTION, AVENTURE ET ANGOISSE POUR UN FUTUR HIT





A la fin du premier niveau, vous trouverez une nouvelle arme. Ce PM devrait vous permettre d'être plus efficace contre les ennemis à venir.





Vous avez tué un alien, des traînées sanguinolentes coulent encore sur la visière de votre scaphandre. Beurk !



Votre inventaire vous permet d'accéder aux objets récoltés dans les niveaux. De là, vous pourrez aussi mettre en marche votre radar et la vision infrarouge.







Dès votre arrivée dans le complexe, vous vous trouvez nez à nez avec le cadavre d'un inconnu. Cette mission de routine prend plutôt mauvaise tournure !



PRONOSTICS



MORGAN FEROYD

Encore un jeu français capable de rivaliser avec les productions américaines ! Merci Delphine ! In Extremis sera certainement l'un des hits de cette année ! Si la version définitive tient ses promesses, je peux vous garantir que je me précipiterais dessus.



DOGUE DE MAUVE

In Extremis est vraiment bien réalisé. Les programmeurs de Blue Sphere connaissent leur métier ! Quant aux graphismes d'Orou Mama, ils sont excellents. Le jeu en lui-même me paraît supérieur à Wolfenstein. Mon seul regret : les décors et les créatures ne ressemblent pas assez à ceux d'Aliens (pour des raisons évidentes de copyright).



MARC LACOMBE

Si, comme nous tous ici, vous avez adoré le film Alien, vous ne pourrez pas résister au charme de In Extremis ! Les graphismes sont glauques à souhait et les aliens dégoulinent de tous les côtés. C'est un vrai régal de jouer dans le noir en tremblant de peur... Et encore, la bande sonore que nous avons eue n'était pas terminée !

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

gagnez !



Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02



Un vélo tout terrain,
36 68 21 01



Un walkman Sony,
36 68 21 01

36 68 21 01
Des CD Michael Jackson





36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

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

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

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

CODE MEDIA
241

STAR TREK JUDGMENT RITES

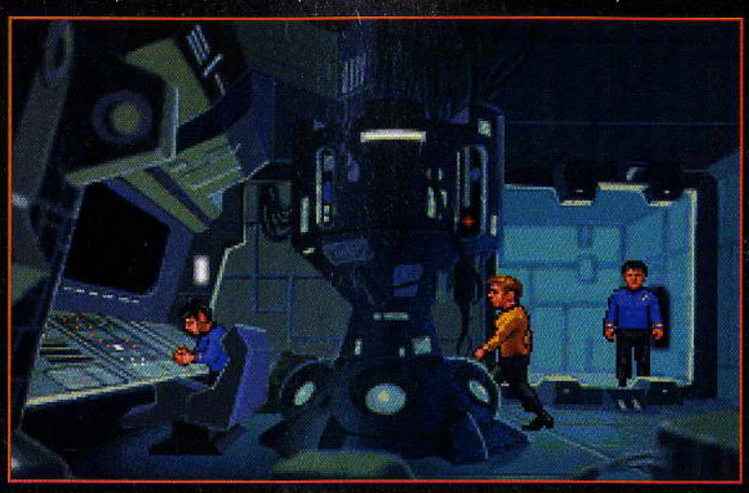
Le Capitaine Kirk et son équipe reprennent la voie spatiale pour une nouvelle série d'aventures. Elles les mèneront dans une multitude de mondes étranges situés aux confins de l'Espace et du Temps. Ce sont les Trekkies qui vont être contents !

Tout comme le bon vin, la série des Star Trek se bonifie avec le temps. Le premier épisode, déjà bien vieux (1989), n'était pas une réussite. En revanche le second, Star Trek 25th Anniversary, avait une toute autre dimension. Le petit dernier porte le doux nom de Star Trek : Judgment Rites. Il reprend le principe du précédent. A bord du célèbre ESS Enterprise, vous contrôlerez le capitaine Kirk et son équipe : Spock, Mac Coy ou Scotty, mais aussi Chekov, Sulu ou Uhura, absents de l'épisode précédent. On retrouve la combinaison aventure /action. Les voyages intergalactiques sont prétextes à de superbes batailles spatiales 3D contre les inévitables Klingons ou d'autres «pirates» de l'espace.
Les images que nous avons pu voir laisse présager d'un effort tout particulier des graphistes pour obtenir des vaisseaux à la fois beaux et originaux. Votre périple vous mènera dans l'orbite de huit nouvelles planètes, sur lesquelles vous allez vous poser. On replonge alors dans un jeu d'aventure, avec différentes énigmes à résoudre ou mystères à éclaircir.
Chacune de ces explorations a sa propre histoire, l'ensemble se combinant toutefois pour former un scénario plus général dont le joueur découvrira la conclusion au terme de son aventure. Brian Fargo, le président d'Interplay, déclare en substance : «Nous avons pris le meilleur du précédent épisode et avons apporté nombre d'améliorations. Grâce aux dessins digitalisés, au rendering (procédé destiné à simuler la texture des objets 3D) et à la bande sonore évoluée, nous avons franchi une nouvelle étape». Jacob Buchert, le producteur, ajoute : «Nous avons rajouté de nombreuses mélodies et effets sonores digitalisés tirés de la série télévisée originelle. Ils complètent le réalisme et améliorent la jouabilité.»
La démo que nous avions entre les mains, pas très avancée il faut le préciser, nous permettait toutefois de juger d'un certain nombre de points. Les décors sont bien travaillés et totalement différents d'un monde à l'autre. Les vaisseaux spatiaux bougent bien (mais le jeu n'était pas encore interactif). Enfin, les quelques animations que nous avons pu découvrir (attaque du monstre griffu, explosion du hangar) sont excellentes. Allez, plus qu'un mois à attendre, si tout se passe comme prévu.

Jacques Harbonn



Pas de panique. Il ne s'agit pas de l'Enterprise mais d'un antique vaisseau spatial, disparu depuis longtemps des routes de l'espace. A vous de comprendre pourquoi.



Aïe, aïe, aïe ! le 357e témoin du tableau de bord clignote. Mais où est donc le manuel de pilotage pour me rafraîchir un peu la mémoire sur son rôle ?



REK 2

RITES

REGARDS

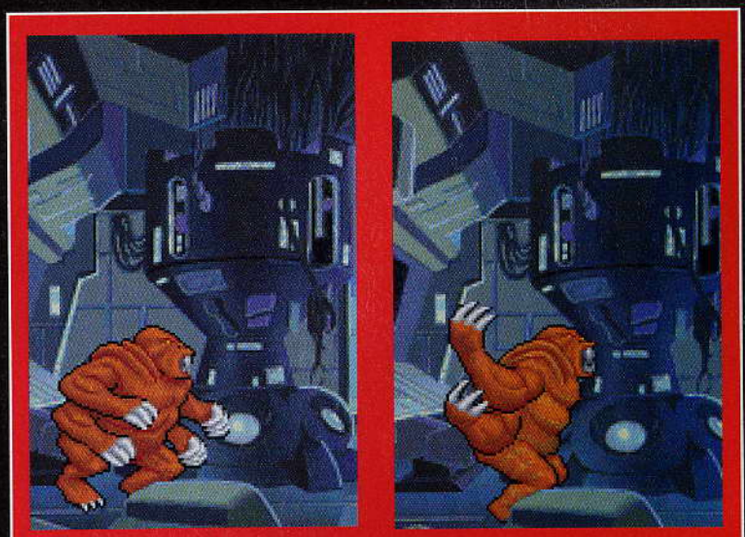
Interplay est un éditeur américain, à qui l'on doit déjà un certain nombre de succès : les séries des Battle Chess, Lord of the Ring ou Castle, pour n'en citer que quelques-uns. S'ils ont toujours privilégié le PC, ils n'en dédaignent pas pour autant les autres machines. Ainsi, Star Trek 25th Anniversary devrait être adapté, incessamment sous peu, sur Mac et Amiga.



Les graphistes vont se mettre en quatre pour recréer la magie de l'espace sur les «petits écrans» de nos PC.

Le capitaine Kirk utilise au mieux les compétences de chacun de ses hommes, n'hésitant pas à mettre lui-même la main à la pâte, le cas échéant.



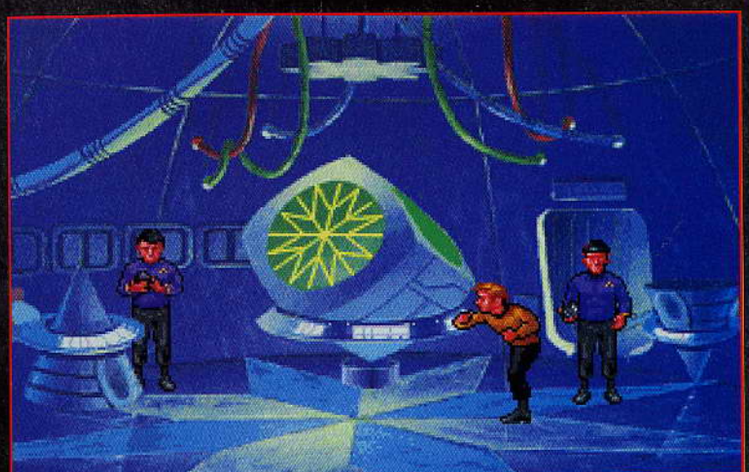


Voici une petite séquence qui vous donnera une idée de la qualité de l'animation. Ce monstre griffu et «dentu» ne semble pas particulièrement amical. C'est qu'en plus, il n'a pas l'air de plaisanter, le bougre. Il aurait été déjà bien assez dangereux avec deux bras, mais alors là..

UNE PROFONDEUR DE JEU ENCORE AMÉLIOREE !



Seule la culture hydroponique permet de manger des légumes frais lors des longs trajets dans l'espace. Mais attention aux mutations !



Les graphistes ont su tirer parti de mises en couleur variées pour accentuer l'atmosphère de chacun des lieux.

PRONOSTICS

MARC MENIER



Fondu de Star Trek, j'avais bien craqué sur 25e anniversaire. Le petit dernier semble avoir tout ce qu'il faut pour me scotcher à son tour sur mon écran.

JACQUES HARBONN



Inutile de vous le cacher : je suis un amateur de Space Opera. A ce titre, Star Trek : Judgment Rites ne peut que m'intéresser. Mais il est encore un peu tôt pour juger vraiment du produit.

MORGAN FEROYD



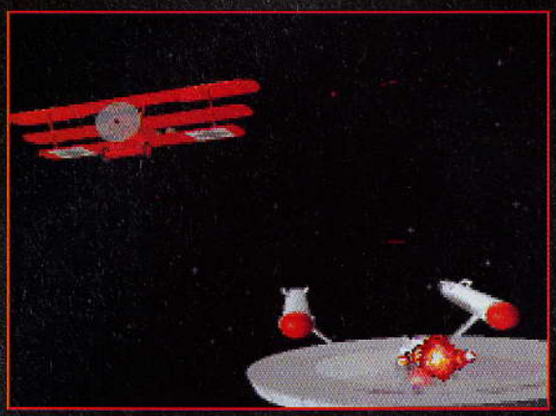
Notre démo était un peu «courte» pour donner un avis significatif. Toutefois, à côté de certaines belles images, d'autres graphismes (les personnages, en particulier) m'ont paru beaucoup plus quelconques.

HUIT NOUVEAUX ÉPISODES POUR LES FANS DE STAR TREK !

PRÉVU POUR NOVEMBRE 93
SUR PC UNIQUEMENT



Certains écrans sont superbes. L'équipage, prévoyant l'explosion de l'avion, s'est empressé de se coucher pour se protéger



Un biplan dans l'espace, on croit rêver. Et pourtant, l'Enterprise aura fort à faire pour se tirer indemne de cet affrontement.



Changement complet de décor et d'ambiance. Ici, on se retrouve en plein monde médiéval. Dans lun château au décor guerrier et à la cheminée monumentale.



Les reflets que l'on aperçoit sur le marbre renforcent le réalisme et le côté fouillé des décors.



Nous voici de retour sur la Terre. Mais est-ce bien la même planète ?

NEOCOM SIMULATION

TEL : (1) 49 59 88 89 — Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 19h00 — FAX : (1) 49 59 86 32

MODEM TARGET



Fax modem Target
14 400 bauds (externe)
V21/V22/V22bis/V23
V32/V42/V42bis
2490 FF

GAMME FLIGHT LINK ™



YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF



Module H1
7990 FF



Palonnier
1990 FF

GAMME THRUSMASTER ™



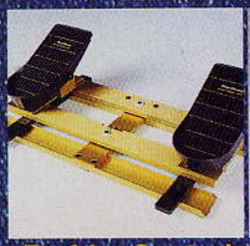
Flight Control System
700 FF



Flight Control System Pro
1190 FF



W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF



Carte Jeu A.C.M
340 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF

ECRANS SAMPO ™



KDM 1566 15"
3290 FF

KDM 1766 17"
5790 FF

KDM 2055 20"
7690 FF

LECTEUR CD ROM ORCHID



Double vitesse (307,2 Ko/s) Multisession, compatible CD photo Kodak, CD-XA, CD-I et HIGH SIERRA. Compatible multimedia PC.
1890 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT 590 FF

LOGICIELS DU MOIS

ANTILLES (extension Flight Simulator 4.0)	**290 FF**
Aircraft & Adventure Factory	350 FF
Falcon 3.0	290 FF
Falcon 3.0 missions (Fighting Tiger)	210 FF
MIG 29 (Extension Falcon 3.0)	290 FF
A.T.P.	450 FF
Harrier Jump Jet	290 FF
F15 Strike Eagle 3	320 FF
Tornado	320 FF
Dogfight	290 FF

CARTES SOUND BLASTER ™



SOUND BLASTER 2.0	690 FF
SOUND BLASTER PRO	1090 FF
SOUND BLASTER 16	1450 FF
SOUND BLASTER 16 ASP	1790 FF

TI 118

NEOCOM SIMULATION - 11 / 13 rue Baudin
94200 IVRY SUR SEINE

Offre valable jusqu'au 31/10/93 dans la limite des stocks disponibles

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces Prix s'entendent TTC et Port compris		Total TTC	

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... Code.Post : .....

Téléphone : .....

Règlement : ☐ Mandat ☐ Chèque (chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)

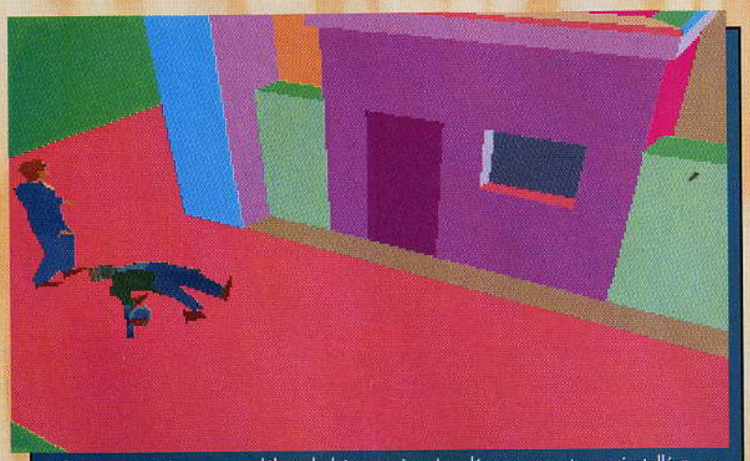
☐ Carte Bancaire N° : .....

DATE EXPIRATION : .....

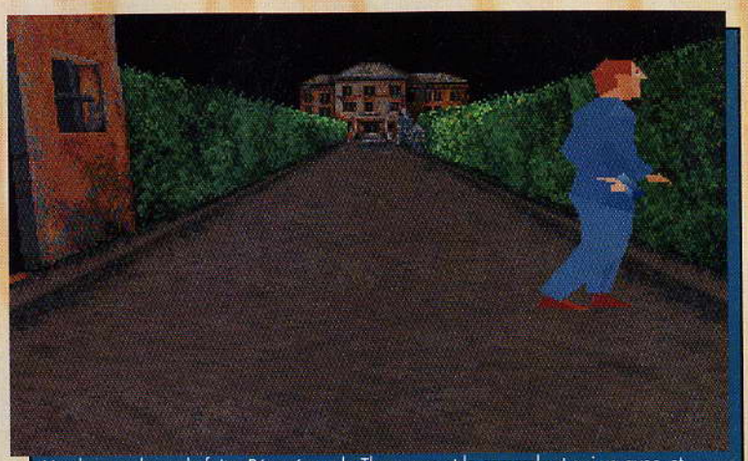
DATE : SIGNATURE :

ALONE IN T

Avec Alone in the Dark, Infogrames réussissait un tour de force en étonnant aussi bien les utilisateurs que les journalistes et les autres éditeurs de jeux. Alone in the Dark était, sans aucun doute, une réussite totale. Malgré le départ de l'auteur, Frédéric Raynal, Infogrames est en train de peaufiner le deuxième volet de ce superbe jeu. Et ça s'annonce plutôt bien...



C'est sur cette image que débute la bêta-version. Les décors ne sont pas «installés», ne vous inquiétez pas. Premier contact : ce zombie se lève et vous attaque. Cinq balles de pistolet seront nécessaires pour en venir à bout.



Une bonne chose de faite. Récupérons la Thompson et le camembert qui va avec, et avançons. Ah, enfin, ici, le décor est plaqué sur les objets 3D. C'est quand même beaucoup plus beau !

PREVU SUR PC POUR NOVEMBRE

Alone in the Dark 2 arrive ! Toute la rédaction est en ébullition. Comme c'est frustrant de devoir se contenter d'une bêta-version ! Surtout pour un jeu comme Alone in the Dark 2, suite d'un véritable petit bijou ludique. C'est jouable «par petits bouts», et diriger un personnage immortel enlève tout plaisir du jeu. Cela permet tout de même de se faire une petite idée de ce que sera Alone 2.

Le scénario est encore bien mystérieux pour l'instant. Comme dans Alone 1, vous dirigez un personnage qui doit visiter une maison hantée. Dans les bribes de documents que j'ai pu récupérer au cours de mon exploration, il est question de gangsters, de pirates et d'autres choses encore bien plus horribles. Pour vous défendre face à ces monstres, vous disposez d'une foule d'objets utiles : pistolets divers, fusils, et surtout mitraillettes Thompson «à camembert», arme classique des amateurs de l'Appel de Chtulhu (voir l'encadré).

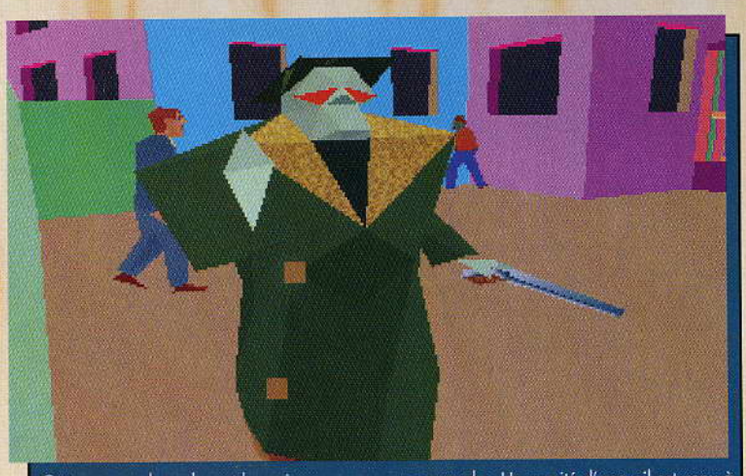
Nous avons eu entre les mains de l'aveu même des concepteurs, qu'un quart du jeu environ. Cela comprend la maison, sur trois étages, et un jardin-labyrinthe bien mal fréquenté. Une bonne partie des lieux est de plus «en chantier» et, par exemple, la commande «ouvrir-chercher» n'a aucun effet dans cette bêta-version.

Alone 2 reprend l'interface et les commandes du premier épisode. Vous pouvez combattre, utiliser un objet, chercher, pousser, et, bien entendu, vous déplacer, en marchant ou en courant. Les animations sont toujours superbes, et ont parfois même été améliorées. Il ne sera pas rare de rencontrer deux ou trois ennemis en même temps, et de nombreux mouvements supplémentaires sont apparus. Par exemple, votre héros peut descendre une échelle, ou encore, quand il descend un escalier, il fait, à l'arrivée un petit bond du plus bel effet.

Le scénario n'est pas encore totalement intégré au jeu, comme je vous le disais plus haut. Mais, sans aucun doute, l'action aura une importance plus grande que dans Alone 1. Le nombre de monstres est important et surtout, ils sont armés très efficacement (fusils, Thompsons, etc.), ce qui vous obligera à gérer vos munitions et vos mouvement avec précision.



Voici donc la maison que vous allez devoir explorer. Pourquoi ? Nul ne le sait (enfin, je ne le sais pas, mais je suppose que, dans la version finale, vous aurez une bonne raison...). Contrairement à Alone in the Dark, vous devrez aussi explorer des extérieurs, aussi bien le labyrinthe, tout de suite à votre droite, que la forêt qui se trouve un peu plus loin.



Cette vue se place devant la maison, un peu sur sa gauche. Un comité d'accueil est venu à votre rencontre. Soyez chaleureux : ce sont des monstres !

Impossible, pour l'instant, de se prononcer définitivement sur le jeu. Les amateurs d'aventure ne doivent cependant pas s'inquiéter de tant d'action. Après tout, Alone 1 aussi commençait par une succession de combats, pour ensuite dériver lentement vers la réflexion et l'horreur.

Techniquement, Alone 2 semble au moins aussi bien réalisé que le premier volet. Il sera sans aucun doute plus grand, et probablement beaucoup plus peuplé (de monstres, bien sûr !) Quant à savoir s'il sera aussi passionnant... Après ce premier contact, et avec réserve, j'ose penser (et espérer !) que oui.

Jean-Loup Jovanovic

HE DARK 2

LE DIGNE SUCCESSEUR D'ALONE IN THE DARK

REGARDS

- Infogrames prépare un jeu de flipper, Ultimate Pinball Quest (ex-Living Pinball), sur Amiga et PC. Les possesseurs de CD-ROM et CD-I attendent eux avec impatience Alien Chaos, un jeu à la Starblade doté de graphismes en images de synthèse.
- Frédéric Raynal, auteur du premier Alone in the Dark passé chez Adeline Software, prépare un nouveau jeu. Les objets en 3D y seraient tellement détaillés qu'ils sembleraient dessinés en bitmap. Gouraud shading et mapping seraient également de la partie.



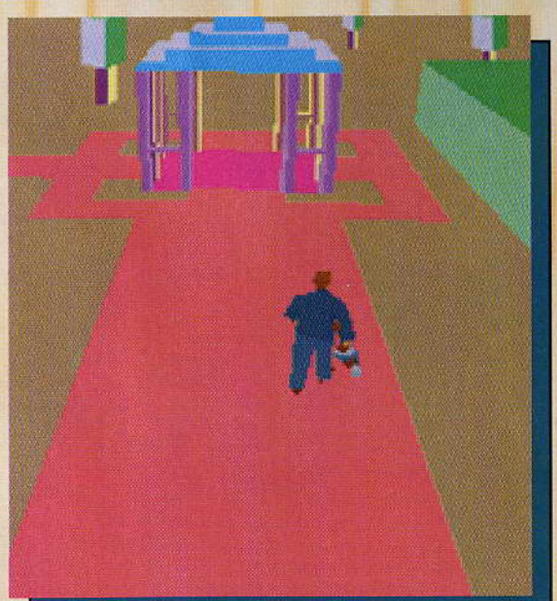


Deux vues du labyrinthe. Outre de nombreux ennemis, vous y trouverez des munitions, des potions de soin, une corde, un grappin et une autre entrée pour la maison. Je suppose que cela aura quelque utilité dans la version finale.

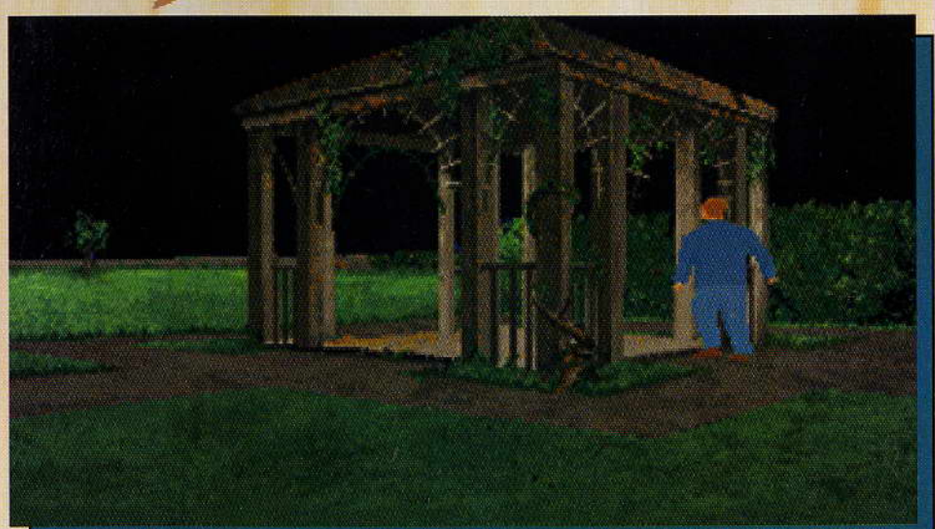




Voici l'entrée de service. A cette occasion, vous pourrez découvrir un des nouveaux mouvements de votre personnage : il descend à l'échelle, avec grâce et décontraction...



Ce petit mausolée est perdu dans une forêt, à droite de la maison. Il n'y a pour l'instant rien à y faire, mais gageons que des événements importants y prendront bientôt place. A propos, je trouve fascinante cette gestion 3D, sur laquelle vient se plaquer un dessin bitmap. Pas vous ?



Tiens, revoilà le mausolée, mappé correctement cette fois. Dans cette version, les limites des objets ne sont pas toujours définies, et si je continue tout droit, je m'enfonce dans le néant. Normal, pour un jeu inspiré de Lovecraft...



Cela vous rappelle quelque chose ? Eh oui, l'interface est exactement la même que dans Alone 1. «Pourquoi changer une recette qui marche si bien ?», ont dû se demander les concepteurs. Nous ne pouvons que leur donner raison.



DEUX FOIS PLUS GRAND, DEUX FOIS PLUS BEAU !



Il serait quand même temps d'y entrer, dans cette satanée (qualificatif que circonstance !) baraque. Premier occupant : ce cuisinier miniature qui passe sans faire attention à vous. D'ici, vous avez accès au sous-sol, au rez-de-chaussée et au premier étage, soit au total une vingtaine de pièces. Je crois avoir trouvé le chemin vers la «suite», mais, dans cette version, il n'est pas encore actif. Sniff...



Toujours le sous-sol. Le majordome vient vous accueillir, n'hésitez pas à lui laisser votre chapeau et votre manteau. A ce niveau, hormis tirer et ramasser, il n'y a pour l'instant rien à faire.



Admirez cette superbe vue plongeante sur des tonneaux qu'on imagine remplis d'un excellent vin... Malheureusement, je n'ai pas réussi à les ouvrir. Hips !

PRONOSTICS



Jean-Loup Jovanovic

Il est bien évidemment difficile de donner un pronostic sûr à propos de ce jeu. Mais j'avoue que cette préversion avancée m'a séduit par ses graphismes et la qualité de son animation. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet et un avis définitif !



Dogue de Mauve

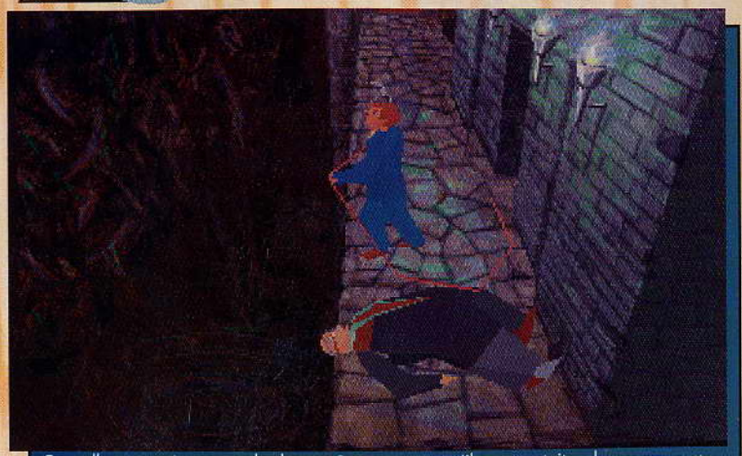
Plus grand, plus beau et plus rapide ! Alone in the Dark 2 semble le digne successeur de son aîné (dont il reprend tous les atouts). J'espère que le scénario sera aussi passionnant et j'attends la version finale avec la plus grande impatience.



Jacques Harbonn

J'ai découvert Alone in the Dark 2 lors de l'ECTS. Et je dois dire que je n'ai pas été déçu ! L'animation des personnages, en particulier, est excellente. D'autre part, si le système de jeu est identique, l'aventure semble, elle, très différente.


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



Ce malheureux n'a pas eu de chance. Ramassez ce qu'il transportait, cela pourra vous apporter des informations utiles pour la suite (mais, vu l'état d'avancement du jeu, ce ne sont que supputation gratuite).



La dernière salle à laquelle on peut accéder dans cette version. Et pour cause, il est impossible (bug) de revenir au couloir principal du premier étage. Une dalle au sol a été scellée. Comment l'ouvrir ? Vous le découvrirez dans le prochain épisode. A propos, si vous vous demandez pourquoi notre personnage est vêtu en Père Noël, sachez que je n'en ai pas la moindre idée. Au sous sol, vous récupérez ce costume, et après l'avoir enfilé, je n'ai pas réussi à l'ôter. Peut-être est-il trop serré ?



Le rez-de-chaussée. Une statue lance, quand vous passez, un trident à tête chercheuse des plus meurtriers. J'ai profité du passage du mini-chef de tout à l'heure pour m'en débarasser, et ce dernier n'a semble-t-il guère apprécié de se faire «planter» ainsi...





Dans la cuisine, vous récupérez du vin et du poison. En les mélangeant, on obtient du vin empoisonné (logique), mais à quoi diable cela peut-il bien servir ? Toutes ces questions qui restent en suspens. C'est insupportable !

ACTION INCESSANTE ET ANIMATION EPOUSTOUFLANTE



L'escalier principal vous mène au premier étage, où un zombie rigoleur vous attend de pied ferme. De nombreuses animations «annexes» apportent un plus par rapport à Alone 1. Les lampes varient d'intensité, des rats (mais sont-ce bien des rats ?...) se promènent sous les tapis... Un paysage vivant et angoissant !



La salle de billard. A votre entrée, un zombie (encore !) vous envoie un pistolet, puis se met à vous tirer dessus. Une nouvelle forme de duel est née...

L'APPEL DE CTHULHU

Comme Alone 1, Alone 2 s'intègre parfaitement dans l'ambiance et l'environnement de l'œuvre de Lovecraft, ou plus précisément dans le jeu de rôles qui en a été tiré. Mais, si Alone 1 correspondait à un scénario «d'ambiance», où le personnage était surtout confronté à l'incompréhensible et à l'angoisse sourde d'une maison vide, Alone 2 correspond à un scénario d'«action», dans lequel les situations évoluent très vite - en général à votre désavantage. Cela me rappelle un scénario, où des «investigateurs» se promenaient, Thompson à la main, dans les rues de Shanghai. Une aventure qui s'est, il faut le dire, fort mal terminée. Pour eux, surtout... Pour en revenir au jeu de rôles, c'est sans aucun doute l'un des meilleurs qui soient actuellement, avec Paranoïa et Warhammer. Il présente l'immense avantage de se dérouler dans un environnement à la fois dépaysant et familier - après tout, 1920, ce n'est pas si loin que ça ! Il est de plus très simple à gérer, ce qui en fait un JdR «pour débutant» parfait. Ça vous dit, une petite partie ?

SOUNDWAVE 32



Le son des dieux.

PHILIPS

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

... ni fait autant de vagues.

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

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

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

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

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

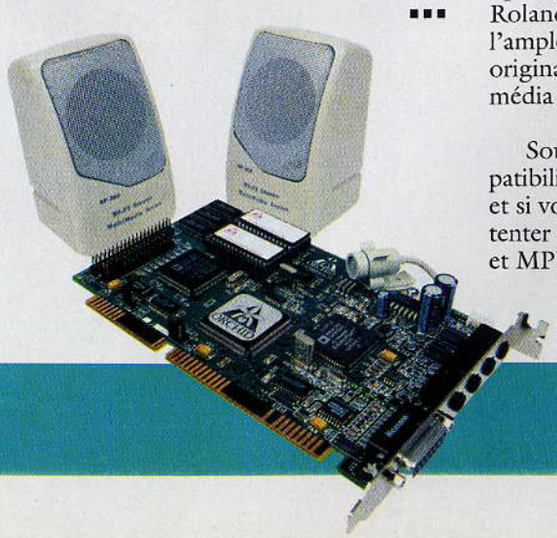
Et, pour que vous puissiez plonger tout de suite dans le Multi-Média, la SoundWave 32 est livrée avec haut-parleurs, microphone, câbles, et trois logiciels complets !

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

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

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



Pour recevoir une documentation détaillée, contactez-nous:

ORCHID FRANCE
14 à 30, rue de Mantes
92700 Colombes
Tél: (1) 47 80 70 50
Fax: (1) 47 82 51 79

Pour la Belgique
appelez le: (02) 534 48 26

ORCHID

SOUNDWAVE 32

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

SHADOWCASTER





Ce monde brumeux est décoré d'une multitude de squelettes bien droits, plantés sur des piquets. Si vous les approchez, ils prennent vie et vous attaquent. Heureusement, ils ne font pas le poids face à vos griffes !

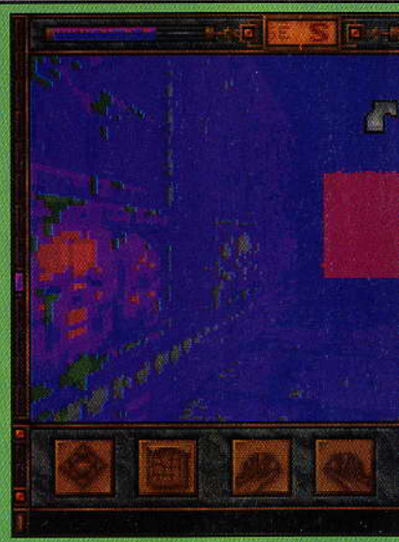
REGARDS

Raven Software, l'équipe qui a conçu Shadowcaster, avait déjà réalisé Black Crypt sur Amiga. Il s'agissait d'un jeu de rôles génial, très proche de Dungeon Master et doté d'une réalisation de très haut niveau.
Aujourd'hui, Raven Software confirme son talent en nous proposant Shadowcaster qui exploite à merveille toutes les capacités de nos PC.

PRÉVU POUR DÉBUT OCTOBRE SUR PC

L'entrée d'Origin au le sein d'Electronic Arts semble avoir réduit les temps de développement. Shadowcaster, dont nous vous parlions récemment, est en phase finale et la version béta nous a mis l'eau à la bouche. Partagez notre impatience : voici ce que sera ce jeu. La partie graphique est presque terminée, seuls les éléments d'aventure restent à peaufiner. Une «pré-vue» exhaustive sur ce qui sera l'un des jeux marquants des prochains mois...

Shadowcaster se situe à mi-chemin entre Underworld II et Wolfenstein 3D, si l'on se limite à l'observation du côté technique. La représentation 3D utilise des techniques de «mapping» (application de textures sur des surfaces), mais, contrairement à Underworld 2, ces surfaces sont composées de blocs parallélépipédiques. Plus de courbes et dénivelés, comme il y en avait dans ➤



«MÉTAMORPHOSE !»

VOICI LES SIX MONSTRES QUE VOUS POURREZ INCARNER. CHACUN DISPOSE DE FORCES ET DE FAIBLESSES QUI LUI SONT PROPRES.



En combat rapproché, l'homme chat est le plus efficace. Ses quatre bras armés de griffes frappent à une cadence soutenue, et d'éliminer en quelques secondes la plupart des ennemis. Mais cela ne suffit pas toujours. Contre les petites bestioles rouges du troisième niveau, il est inefficace :trop grand et ses coups passent au-dessus des adversaires.



Le lutin, plus petit, a l'intelligence de s'attaquer à encore plus petit que lui... Il frappe les monstres de taille réduite, mais comme il est faible et peu résistant...
C'est en revanche le seul à disposer d'un sort de soin, qui convertit le mana en points de vie. Il dispose de surcroît de sorts offensifs (comme son essaim d'abeilles) très efficaces.



Pour visiter les mondes de lave ou d'acide, choisissez le dragon. S'il est très rapide et résistant à la plupart des éléments, il est par contre plutôt inapte au combat. Il dispose de boules de feu très efficaces (et relativement peu gourmandes en magie), et se sert magnifiquement de sa queue pour terrasser les ennemis.

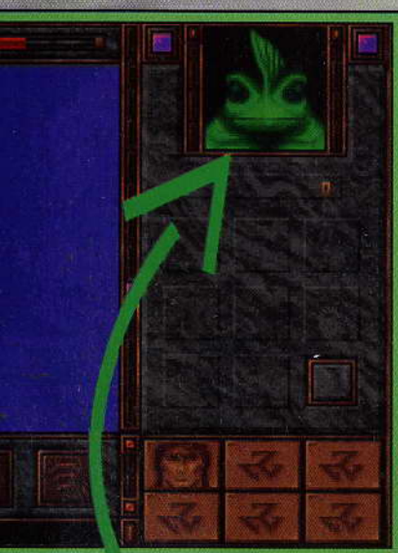


Le beholder souffre de sa lenteur. Il vole, certes, mais très, très lentement. Mais il est indispensable par la qualité de ses sorts. «Time stop», «Death», et autres sorts d'attaque ou de divination, lui permettent de faire face. Pour peu que vous disposiez de beaucoup de magie, car ces sorts en sont excessivement gourmands...

TRANSFORMEZ-VOUS EN SIX CRÉATURES DIFFERENTES

Underworld, mais des labyrinthes proches de Wolfenstein 3D. L'animation est ainsi très rapide, même en plein écran. Car il s'agit là d'une des principales améliorations techniques : la vue du personnage ne se limite plus à un petit rectangle. Hormis une bande sur le côté droit, TOUT l'écran peut être utilisé (c'est paramétrable très simplement via de petites loupiotes colorées...).
L'effet est impressionnant, d'autant que la qualité des textures a encore été améliorée. On approche, lentement mais sûrement, de la «vraie» réalité virtuelle.
Le personnage que vous dirigez est un métamorphe, capable de prendre une multitude d'apparences. Il peut, à volonté, se changer en six créatures très différentes, qui ont chacune leurs qualités et leurs défauts.
L'homme-félin, avec ses quatre bras est un combattant très efficace au corps à corps. Il utilise ses griffes redoutables pour vous lacérer sans scrupules.
Le lutin, s'il est petit et pas costaud, dispose en revanche de sorts de soin très efficaces. Il s'est spécialisé dans la frappe des ennemis de petite taille.
Le beholder, lent et peu efficace en combat, dispose d'une panoplie de sorts uniques en leur genre, comme «Death», qui tue sur le coup l'ennemi sélectionné ou comme «Mapping» qui permet l'exploration de la zone environnante sans se déplacer.
L'homme-poisson, quant à lui, nage bien évidemment à merveille. Il se révèle également très efficace en combat et dispose de sorts très utiles.
Le mini-dragon, outre ses sorts offensifs, vole à très grande vitesse au-dessus des dangers.
Enfin, le méga-géant de pierre dispose d'une frappe dévastatrice. A l'usage, celle-ci se révèle fort lente. Il peut lancer de lourds rochers ou provoquer des tremblements de terre.
Votre personnage dispose de mana, qui diminue lentement mais sûrement quand il adopte une des formes monstrueuses. (voir ci-contre les choix possibles). L'utilisation de chacun des sort utilise en sus, une certaine dose de magie qui diminuera à mesure que vous l'utiliserez.
Ce «mana» remonte tout seul, mais très lentement, et tout le jeu semble basé sur la bonne utilisation de cette énergie.

Jean-Loup Jovanovic





Le batracien est à l'aise dans l'eau. C'est lui que vous choisirez pour visiter les abysses. Son utilisation est impressionnante : au deuxième niveau, l'aquatique, vous arrivez en humain, et vous nagez à la surface. Transformez-vous en batracien, sélectionnez une altitude inférieure à votre niveau actuel, et vous passez SOUS l'eau !



Le golem de pierre est sans aucun doute le plus balourd de tous vos alter ego. Sa force est phénoménale, et il permet d'éliminer la majorité des ennemis d'un seul coup. Malheureusement, il a bien du mal à faire mouche... Il est aussi très résistant, et dispose de deux attaques spécifiques particulièrement efficaces.

PREMIERS PAS

Cette pré-version ne présente rien du scénario. Que venez-vous faire dans cette galère ? Nul ne le sait. Vous démarrez dans des ruines, face à une bestiole sautillante que le chat se fera une joie d'éliminer de quelques coups de griffes. Non loin, vous trouvez un obélisque qui disparaît quand vous le touchez, laissant derrière lui une baguette projetant des boules de feu et une potion de soin.
Un téléporteur vous mène à la suite du niveau peuplée de plantes carnivores et autres joyeusetés, puis un autre dans un monde vaporeux peuplé de squelettes et de petits gnomes rouges, et un troisième, que vous devez activer, dans un niveau aquatique.







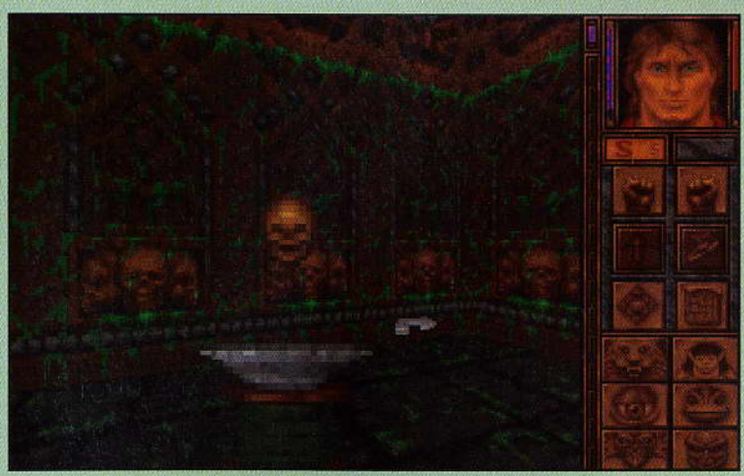
DES ÉNIGMES A EN PERDRE LA TETE

Shadowcaster ne contient pratiquement pas de texte, et aucun dialogue. Cela ne l'empêche pas d'être d'une grande complexité. Ce niveau aquatique est fermé, et il semble au premier abord impossible d'en sortir. Le premier réflexe est d'en visiter les fonds, mais vous n'y trouverez rien. Une chaîne, qui pend du plafond, vous donne la solution : en la tirant, vous videz toute l'eau, et ouvrez en même temps deux passages. Dans le premier, vous trouverez un crâne qui doit être remis sur le squelette étêté du second.

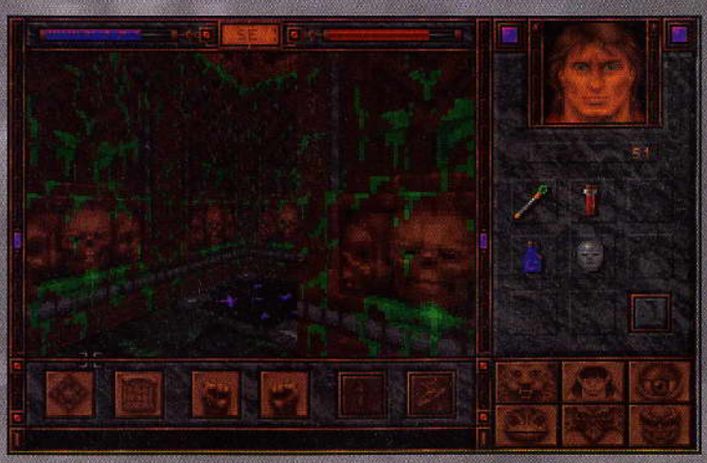








SHADOWCASTER RÉUNI LE MEILLEUR D'UNDERWORLD 2 ET DE WOLFENSTEIN 3D





Shadowcaster dispose d'un auto-mapping des plus efficaces, qui est de surcroît superbe. Il est accessible à tout moment, par simple clic sur une icône.

X-Wing : de nouvelles missions...

TOUR OF DUTY

B-WING™

MISSION DISK 2

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

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

• le B-Wing! •

Apprenez à maîtriser le B-Wing!

20 nouvelles missions périlleuses

De nouvelles races d'extraterrestres!

6 nouveaux duels historiques

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

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



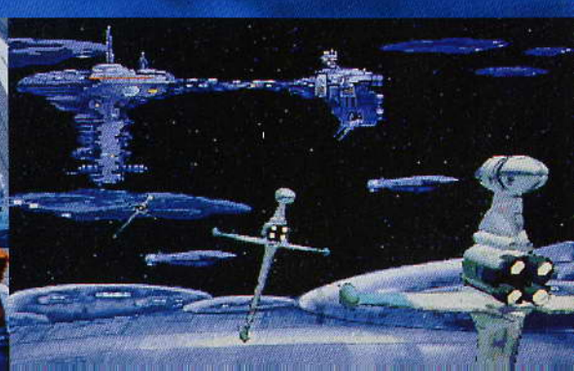
Bientôt disponible sur IBM PC 3.5 dans les Fnac et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil

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

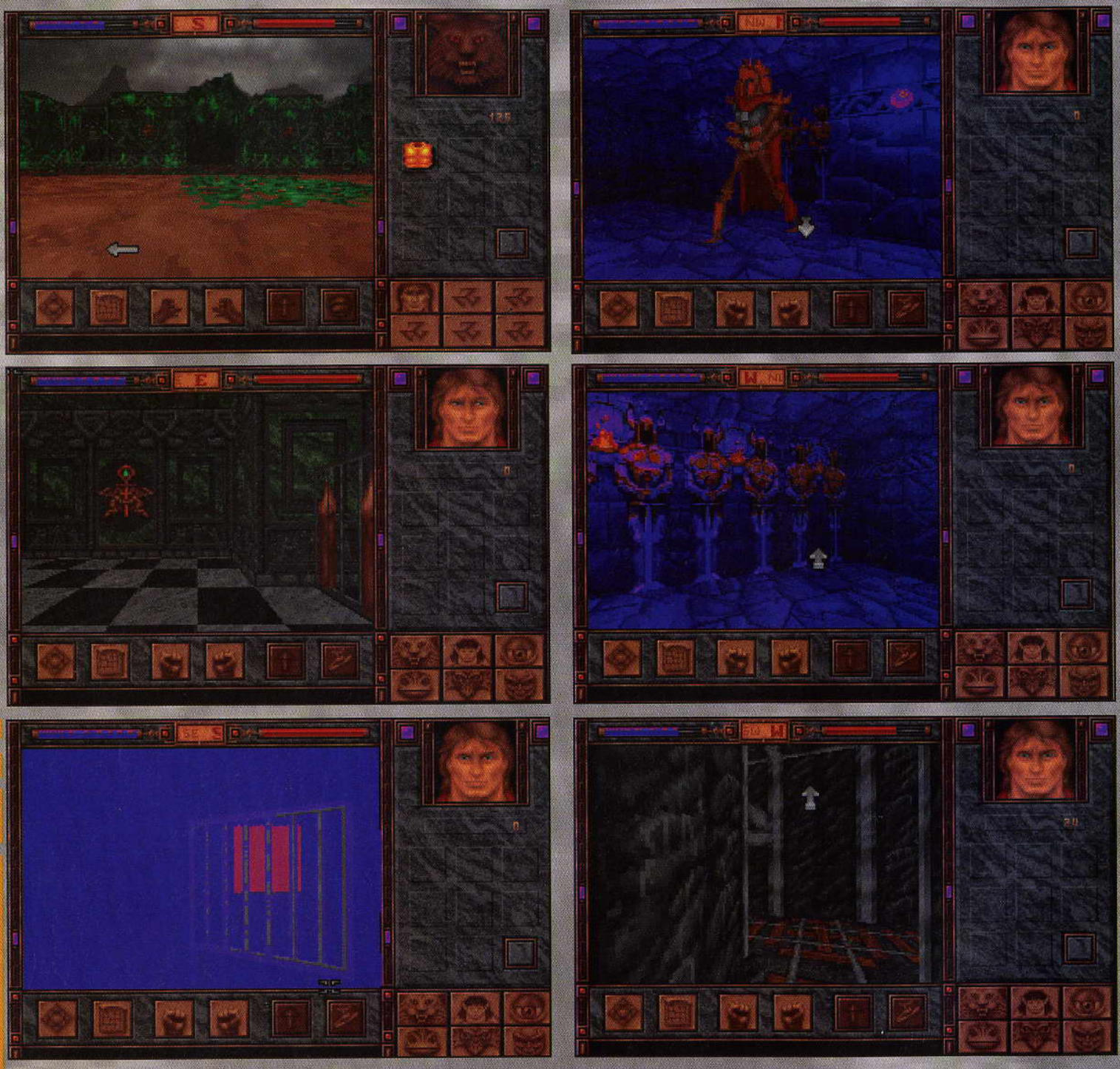






LES TEXTURES

Si les techniques de «mapping de surfaces irrégulières» ont été abandonnées, c'est au profit (outre la vitesse et la taille de l'image) de la qualité. Shadowcaster contient au minimum une trentaine de niveaux, et offre aux joueurs une dizaine de donjons de textures différentes. Brique, bois, pierres de couleurs et de textures variées, faîtes votre choix. Une des grandes nouveautés, c'est l'apparition de textures animées (je n'ai pas réussi à les capturer pour cause de bugs divers et variés). Imaginez tout un mur recouvert de crânes, qui, quand vous approchez, se mettent à bouger ! De même, vous trouverez des cascades, nettement plus belles que celles d'Underworld II.

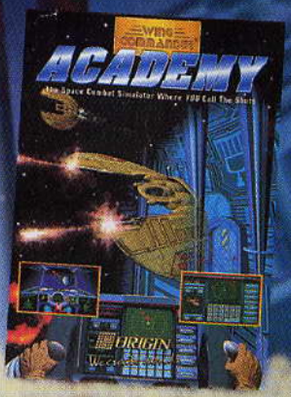




Voici toutes vos incarnations. Chacune dispose de son propre inventaire. Dans celui de l'homme chat, se trouve une armure dédiée à sa race : elle dispose de quatre orifices pour les bras !

RÉALISÉ PAR LES AUTEURS DE BLACK CRYPT !

ORIGIN®
We create worlds.®











AVANT DE CREER DES ENNUIS, 'CREEZ' VOS PROPRES 'MISSIONS'!

Vous voulez des sensations fortes et de l'action non-stop? Wing Commander® Academy™ a tout ce qu'il faut, plus la chance de créer vos propres scénarios de mission uniques.

Organisez des missions correspondant à votre niveau et à vos goûts personnels. Naviguez entre les asteroids et les champs de mines, portez secours à des pilotes éjectés ou récupérez des capsules d'informations, protégez les vaisseaux spatiaux mères et effectuez des missions contre un nombre infini de vaisseaux ennemis, Sélectionnez votre second et déterminez le niveau d'intelligence et d'adresse des combattants extraterrestres qui vous font face.

Et une fois que vous avez choisi vos missions préférées, vous pouvez en enregistrer 24 afin de revivre vos combats les plus glorieux, de faire des échanges avec d'autres fans de Wing Commander ou de les charger sur un panneau d'affichage.

Avec Wing Commander Academy, les options sont aussi illimitées que l'univers que vous patrouillez!

WING COMMANDER
ACADEMY



Distribué en Europe par Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. En vente dans tous les bons magasins ou par telephone au: 72-17-07-83.

EA DIRECT

1993 ORIGIN Systems, Inc. Origin, We create worlds et Wing Commander sont marques registrée des ORIGIN Systems, Inc. Academy est une marque registrée de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts est une marque de Electronic Arts.









LES MONSTRES

Un des éléments les plus buggés de cette béta-version est celle correspondant à la représentation des monstres. De ce fait, je ne peux pas vous présenter les plus beaux d'entre eux (démons variés, chauves-souris géantes, etc.). Voici tout de même un petit aperçu de ce que vous devrez combattre. Vous ne pouvez pas en juger sur ces photos, mais leur animation est tout simplement superbe. Ah ! vivement la version définitive !



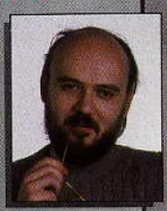


Etant donné vos pouvoirs de transformation, on pourrait penser que vous ne risquez rien face aux creatures qui hantent les souterrains de Shadowcaster. Détrompez-vous : certains monstres sont capables de blesser même vos alter-ego les plus puissants (golem, homme-chat, dragon). De plus, vous ne pouvez vous transformer à votre guise car votre potentiel de Mana est limité. Bref, c'est pas du gâteau.

Le gros avantage des monstres de Shadowcaster par rapport à ceux d'Underworld 2 par exemple est que les sprites sont de très grande taille. Ainsi, les créatures que vous combattez ne ressemblent jamais à des amas de pixels, même lorsqu'elles sont très proches de vous.

PRONOSTICS

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Argh ! Devoir attendre encore pour ce jeu ! J'atteins le point critique, s'il n'arrive pas rapidement, je vais exploser ! Car ce jeu s'annonce fabuleux. Il n'offrira sans doute pas la profondeur d'un UW2, mais il sera cent fois plus beau, et tout aussi passionnant. Alors, ça arrive ?!?

DOGUE DE MAUVE



Shadowcaster était l'un des jeux vedettes du CES de Chicago et du dernier ECTS de Londres où nous avons pu l'admirer. Il faut dire que c'est très beau et que le «fun» semble au rendez-vous. Bravo aux programmeurs de Raven Software, le jeu tourne très bien sur mon 386.

JACQUES HARBONN



J'ai découvert Shadowcaster il y a quelques jours seulement, puisque j'étais à l'ECTS. J'en revenais pas ! Le jeu est graphiquement superbe et l'animation d'excellente qualité. Enfin l'idée d'incarner un métamorphe est particulièrement séduisante.

GENESIA

LE PLUS GRAND DÉFI DE LA CRÉATION

Tout est à rebatir. Vous n'avez qu'un seul allié : vous-même et votre formidable envie de créer !
La population est l'élément majeur pour votre expansion : vous devrez gérer le moral, les naissances, l'immigration, l'émigration et surtout leur évolution.
Des hommes et des femmes se partagent les tâches quotidiennes nécessaires à la vie dans GENESIA : fermiers, architectes, bûcherons, menuisiers, forgerons, inventeurs, spécialistes...
Tous ont un rôle capital et sont interdépendants. Veillez à leur bien-être, évitez les famines, construisez suffisamment d'habitations, protégez-les des maladies et des agressions ennemies, agissez sur le montant des impôts. Négociez le fruit de leur travail avec les commerçants pour pouvoir vous enrichir.
Sans équilibre écologique, plus de vie dans GENESIA. Surveillez de façon permanente les déboisements et les nappes phréatiques.
Mais vous n'êtes pas seul à vouloir devenir le maître de GENESIA, les autres capitaines œuvrent sur d'autres territoires.
Leur seul but est de vous anéantir. Devancez-les en formant l'armée la plus prestigieuse : soldats, archers, cavaliers, chevaliers.
Pendant que certains de vos hommes sont en campagne, les têtes pensantes de votre cité (les inventeurs) créent dans leurs repaires cequi révolutionnera la vie de GENESIA.

Durant toute cette épopée une chose doit rester présente à votre esprit : seul le retour des joyaux du dieu NEORT ramènera la quiétude sur GENESIA.



L'atelier : développez vos inventions

"Riche et complet, ce logiciel s'annonce déjà comme un véritable hit..."
GENERATION

"(...) le jeu est vraiment très prometteur (...) on peut s'attendre à découvrir très prochainement un méga hit"
JOYSTICK

"(...) un programme d'une grande originalité qui se révèle par bien des aspects beaucoup plus abouti que son illustre prédécesseur et bien moins répétitif..."
TILT



GENESIA n'attend plus que vous !



La taverne : lieu sacré des aventuriers



L'entrepôt : gérez votre économie



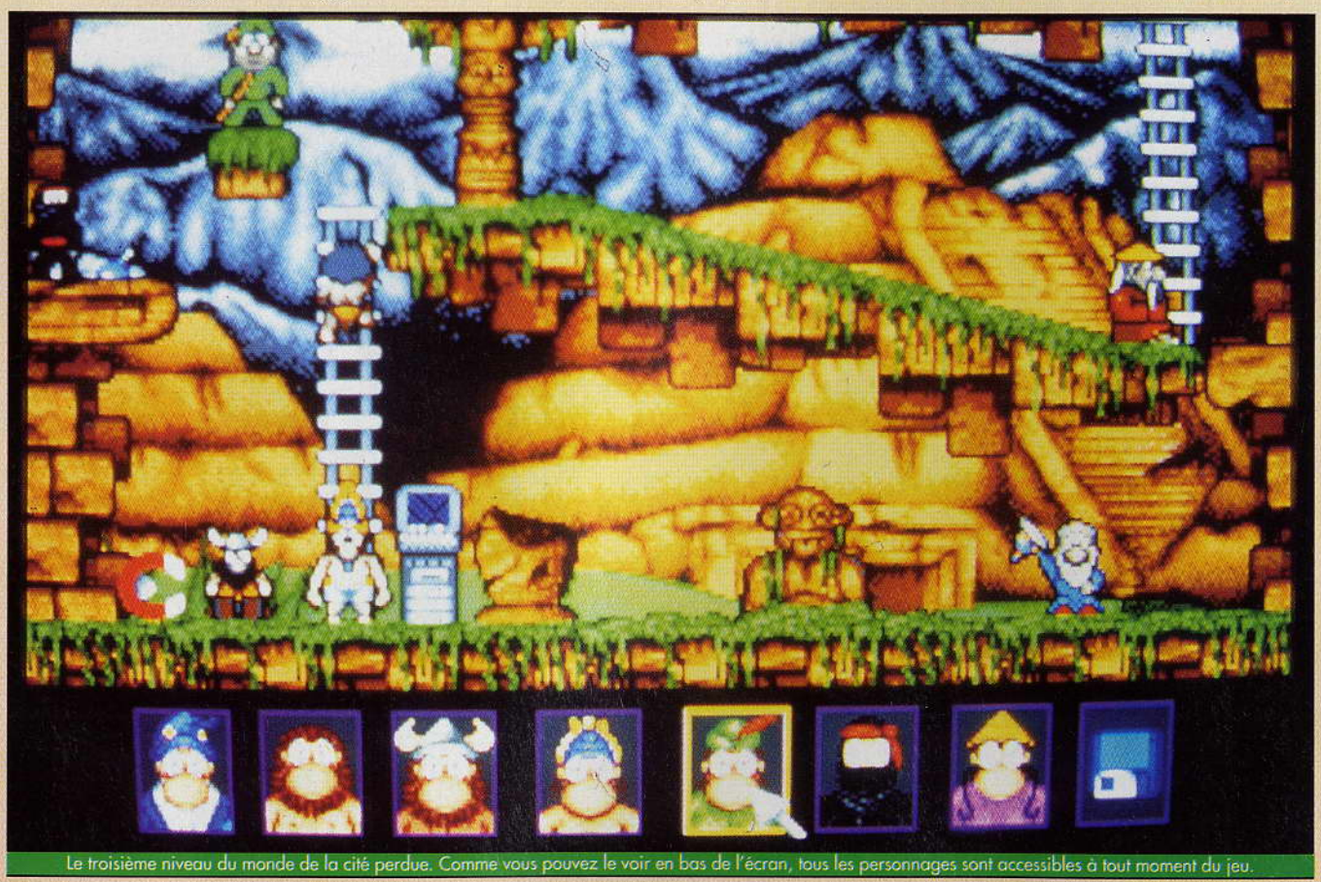
La caserne : recrutez des armées et défendez vos terres

- Amiga 500/500+/600/2000/1200 - PC & Compatibles - Atari ST/STE - Photos d'écran PC

© 1993 MICROIDS 58, Chemin de la Justice 92290 CHATENAY-MALABRY FRANCE (33) (1) 46 32 24 35

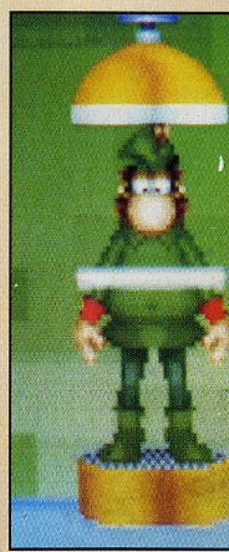
MICROÏDS

EVOLUTION LOST IN TIME



Le troisième niveau du monde de la cité perdue. Comme vous pouvez le voir en bas de l'écran, tous les personnages sont accessibles à tout moment du jeu.







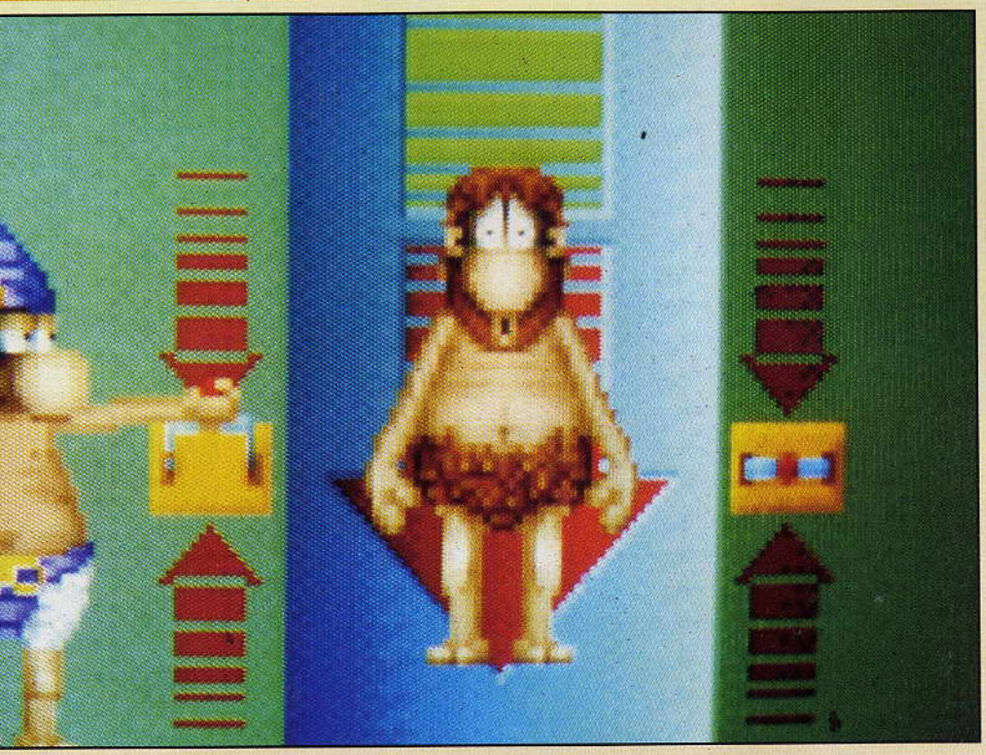
Fidèles admirateurs de jeux d'action/réflexion du genre de Lemmings, voici venir une nouvelle histoire des Humans. Cette fois, vous allez devoir sauver sept personnages prisonniers du temps !

Depuis 1990, on voit fleurir des jeux d'un genre nouveau, cumulant la réflexion et l'action. Ils mettent en scène des personnages rigolos qui se baladent de plate-forme en plate-forme. Songez à Lemmings, Gobliiins, Humans, Bill's Tomato Game, Lost Vikings ou autre Incredible Machine. Evolution est un jeu de ce genre «puzzle/plates-formes». Vous contrôlez sept personnages humoristiques qui ont les têtes des grandes figures de l'Histoire : Merlin, Robin des Bois, Confucius, etc. L'action se situe sur la Lune où vous avez été kidnappé par de redoutables aliens. Ces monstres voyagent à travers le temps et sont allés dans chaque grande époque terrestre capturer un spécimen qu'ils destinent à leur «musée des races». En somme, vous commencez comme prisonnier dans un zoo !

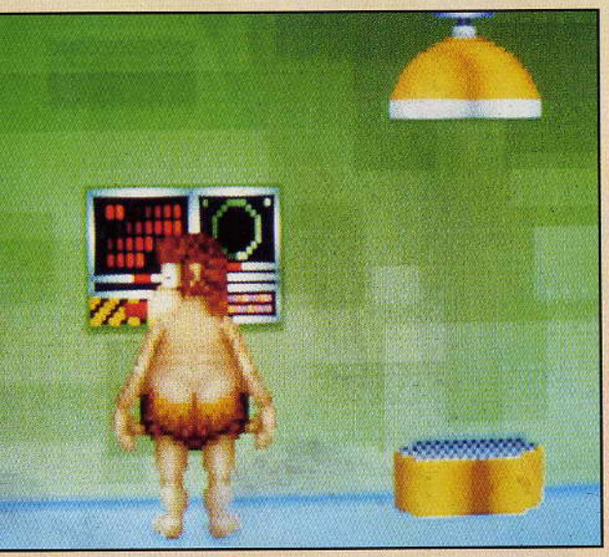
Le principe est de faire progresser vos personnages à travers les quatre-vingts niveaux du jeu, afin qu'ils échappent aux aliens et retournent dans leur époque. Le jeu est divisé en cinq mondes : collines lunaires, caverne de cristal, cité perdue, base lunaire et monde industriel. Le contrôle des personnages ressemble à celui de Lost Vikings. Chacun d'entre eux possède une spécificité dont il faudra tirer parti au bon moment dans le niveau. Par exemple, le Viking pourra porter des objets très lourds et Ramsès vous permettra, grâce à sa «danse des sables», de contrôler plusieurs personnages à la fois. Quand vous découvrez un nouvel

Prévu pour la mi-novembre sur PC et Amiga

«Tu es sûr que je dois mettre le tuyau dans la bouche et inspirer profondément ?». Au vu des bonnes idées qu'ont eues les programmeurs, espérons que la qualité graphique du soft suivra et que les accès disque ne seront pas trop longs.



Voici une des séquences animées avec son digitalisé que vous verrez tous les cinq niveaux. Ici, Arthur, l'homme des cavernes (ça me rappelle le squelette de ma classe de sciences nat' au lycée), découvre les bienfaits de l'antigravité.

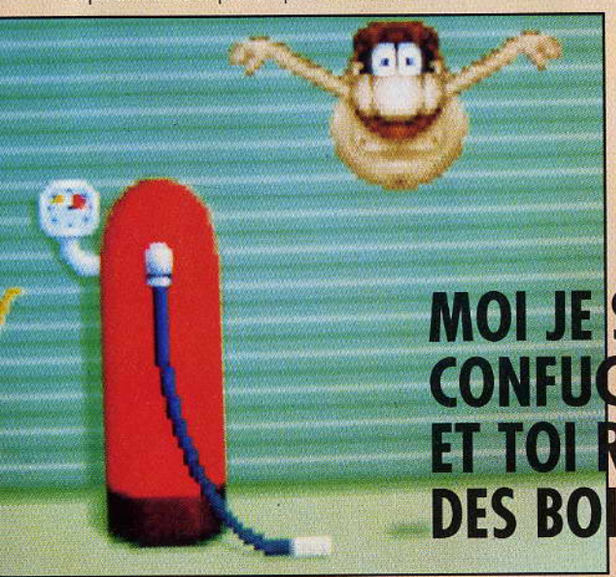


Arthur a décidé de faire passer à Robin des Bois le test du téléporteur. Si cela finit comme dans la plupart des épisodes de Star Trek, Robin risque bientôt de se prendre pour la Mouche !

objet (et ils sont très nombreux !), une séquence animée plein écran apparaît. Cela permet de voir les personnages en train de tester cette nouvelle découverte. En général, c'est plutôt explosif et vraiment hilarant !

La difficulté du jeu a été particulièrement travaillée pour éviter au joueur d'être trop vite dépassé par les événements. Concrètement, vous pourrez, dans chaque monde, choisir l'ordre des niveaux que vous voulez accomplir. Sachant qu'une vingtaine de tableaux secrets viennent s'intercaler dans l'aventure et que des musiques/bruitages de qualité devraient être incorporés au jeu, tout laisse à penser qu'Evolution deviendra l'un des classiques du genre.

Morgan Feroyd



MOI JE SUIS CONFUCIUS ET TOI ROBIN DES BOIS

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



Il n'est pas permis de douter qu'Evolution sera un «puzzle/plates-formes» de qualité. Même si ce style de jeu n'est pas révolutionnaire, c'est toujours avec plaisir qu'on y joue. Wait and see...

DOGUE DE MAUVE



Humans avait franchement eu du mal à nous séduire. C'est donc avec une certaine appréhension que j'attends Evolution. Mais les programmeurs d'Imagitec m'ont promis que le jeu serait sensiblement amélioré.

NOELLE BÉRONIE



Comme vous le savez certainement (!), je raffole des jeux du genre de Lemmings ou Gobliins. Alors si, en plus, de nombreuses scènes animées cartoon viennent s'ajouter au comique du jeu...



Les Humans sont en train d'utiliser un jet Pack. Les graphismes de ce tableau font penser à certains niveaux des Lemmings. Coïncidence ?

REGARDS

Récemment, Imagitec a signé un contrat d'association avec US Gold, entraînant la mise en place de nombreux projets : Space Junk, Freelancer 2120, Evolution, bien sûr, et Raiden, dont je vous ai concocté la preview un peu plus loin dans ces pages. Space Junk est un jeu d'aventure pour PC-CD ROM (le développement de la version Falcon semble avoir été suspendu). Il met en place un monde interactif où évoluent plus de soixante personnages, somptueusement servi par des sons digits et des musiques CD. La plupart d'entre eux sont digitalisés (des acteurs avec masque en latex et des marionnettes ont posé pour le jeu). On nous promet une interface dynamique plus attractive que le classique «utiliser, prendre, ouvrir, fermer». A suivre...



Pour ceux qui connaissent «Le guide du routard intergalactique» de Douglas Adams, on peut présumer que l'aventure sera bourrée de blagues tout aussi tordues.



Pour preuve, laissez-moi vous présenter l'un des extraterrestres psychopathes appelé Slurge. Du genre de ceux avec qui il vaut mieux ne pas passer ses vacances.

RAIDEN



Comme vous pouvez le constater, Raiden n'est pas très original : bonus, tirs en tout genre, ennemis au sol ou dans les airs, etc.

A force de parler de jeux de rôles et de jeux d'aventure, on finissait par en oublier le shoot'them up. Avec Raiden, vous pourrez retrouver le plaisir que procure ce type de jeu : le défoulement !

PRÉVU SUR AMIGA ET PC POUR FIN OCTOBRE

Depuis le génial Project-X, la création de shoot'them up s'était quasiment interrompue. Imagitec a décidé de mettre un terme à ce marasme en lançant Raiden. Pour ceux qui connaissaient Seibu sur bornes d'arcade, Raiden n'est rien de plus que sa conversion pour micro. Ce soft des plus classiques vous met aux commandes d'un chasseur ultra-perfectionné. Dans ce jeu, vous devez défendre la Terre d'une invasion d'aliens. Toutes les défenses militaires existantes n'ont pas suffi à les arrêter. Vous êtes donc la dernière chance d'enrayer le flux de ces lignes ennemies.

Le scénario est très simple, mais particulièrement motivant. Vous imaginez vos enfants parlant couramment le klingon et se mettant les doigts dans le nez pour saluer leur entourage ? Hors de question ! Il va donc falloir vous armer de courage et, occasionnellement, de missiles en tout genre pour éviter le pire. Vous pourrez récolter divers lasers, roquettes, missiles, plasmas, bombes et multilanceurs. Bref, vous aurez l'embarras du choix ! Des bonus (sous forme de mé-dailles), rammassés tout au long des stages du jeu, augmenteront votre score.

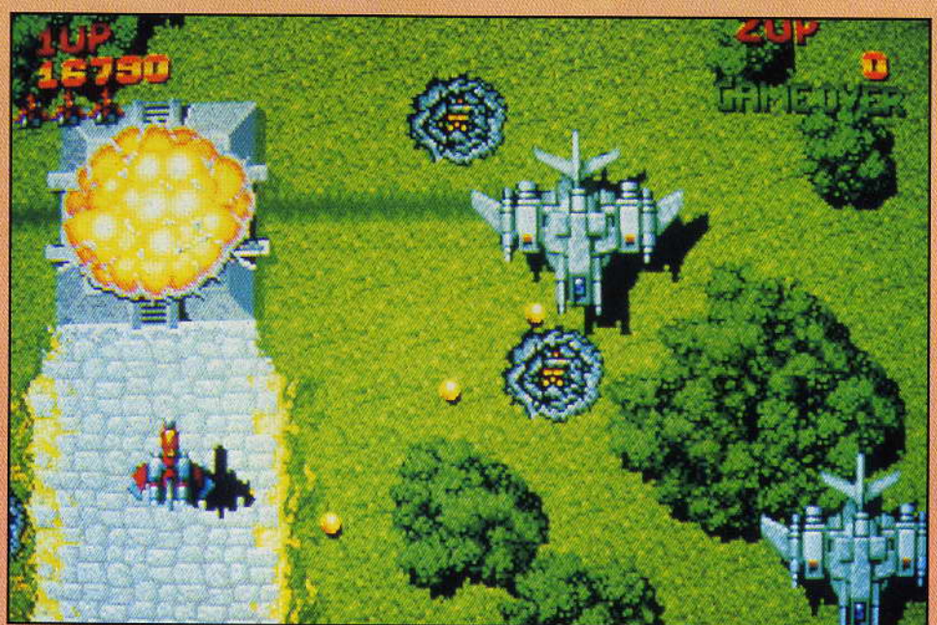
Plus de 1500 sprites ennemis tenteront de vous détruire à travers les huit niveaux du jeu. C'est d'ailleurs plus de quarante sprites qui devraient apparaître simultanément à l'écran ! La première partie se déroule sur Terre et la deuxième dans l'espace. Ce sera à vous de bouter l'alien hors de la stratosphère ! Comme tout bon shoot'them up, le principal atout de Raiden est d'offrir des graphismes de qualité et une animation particulièrement léchée. La vitesse du scrolling (vertical) est aussi très importante. Il s'agit d'ailleurs d'un défi technique, car le défilement de l'écran sur PC est souvent assez saccadé. Gageons tout de même que Raiden sera un bon soft et nous permettra de passer nos nerfs dessus. A vous de jouer !

Morgan Feroyd



Les graphismes de Raiden font penser à un jeu de café. Au jugé, il semblerait que l'adaptation soit réussie.

LE SHOOT'THEM UP REVIENT EN FORCE !



Sauver la Terre est une mission particulièrement noble. Mais, si vous parvenez à détruire les ennemis, je doute que la planète soit encore habitable !

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD

Même si je ne suis pas un grand fana des shoot'them up, je dois avouer qu'une petite partie de temps en temps me fait plaisir. Espérons que Raiden aura les qualités d'un vrai jeu d'action.



NOELLE BÉRONIE

Soyons clairs, je n'ai jamais compris l'intérêt de genre de jeu. Ils se ressemblent tous et deviennent très rapidement lassants. Raiden devra me prouver le contraire !



DOGUE DE MAUVE

Contrairement à Morgan et Noëlle, j'adore les shoot'em up (je passe même pour être expert, en dépit de ma légendaire modestie). Je suis donc ravi de voir débouler Raiden mais, si je suis à peu près sûr de la version Amiga, je me demande ce qu'il donnera sur PC.



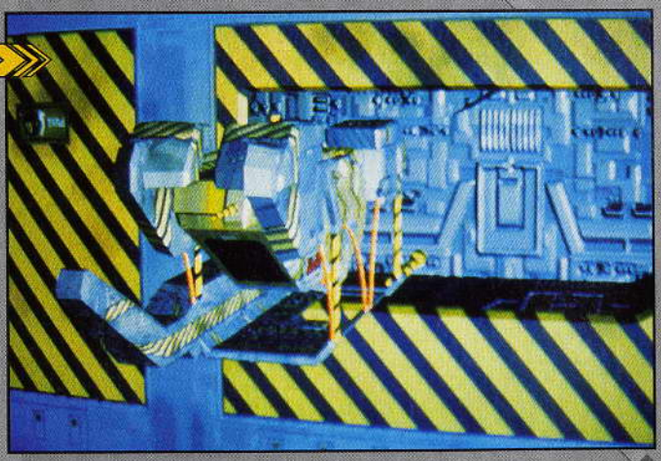
REGARDS

- Récemment, Imagitec a signé un contrat d'association avec US Gold entraînant la mise en place de nombreux projets : Raiden, Space Junk, Freelancer 2120 et Evolution (voir dans ces pages).
- Freelancer 2120 est un jeu d'aventure pour PC. Ce soft, basé sur le monde Cyberpunk, comprend des séquences animées 3D, raytracées ou digitalisées pour faire un film d'action interactif. Vous y incarnez un mercenaire louant ses services au plus offrant. Un des grands trusts de la place vous a engagé. Il faudra, dans un monde où la criminalité et le terrorisme sont devenus monnaie courante, mener à bien les différentes missions qui vous seront confiées.

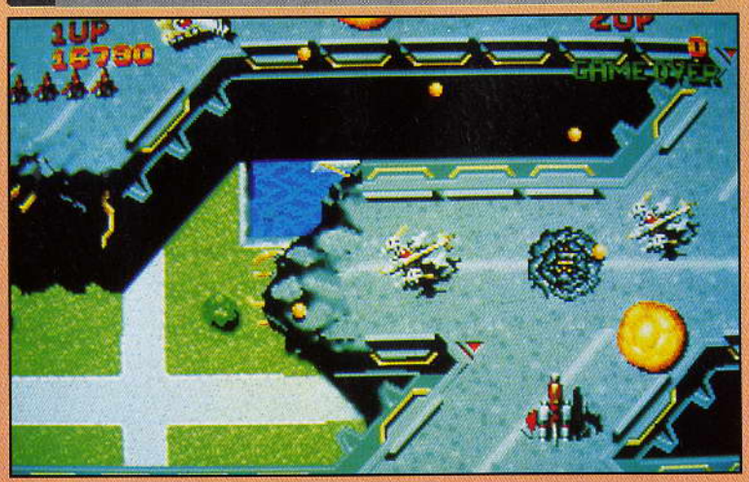




A bord de la station orbitale de la firme Asaka.

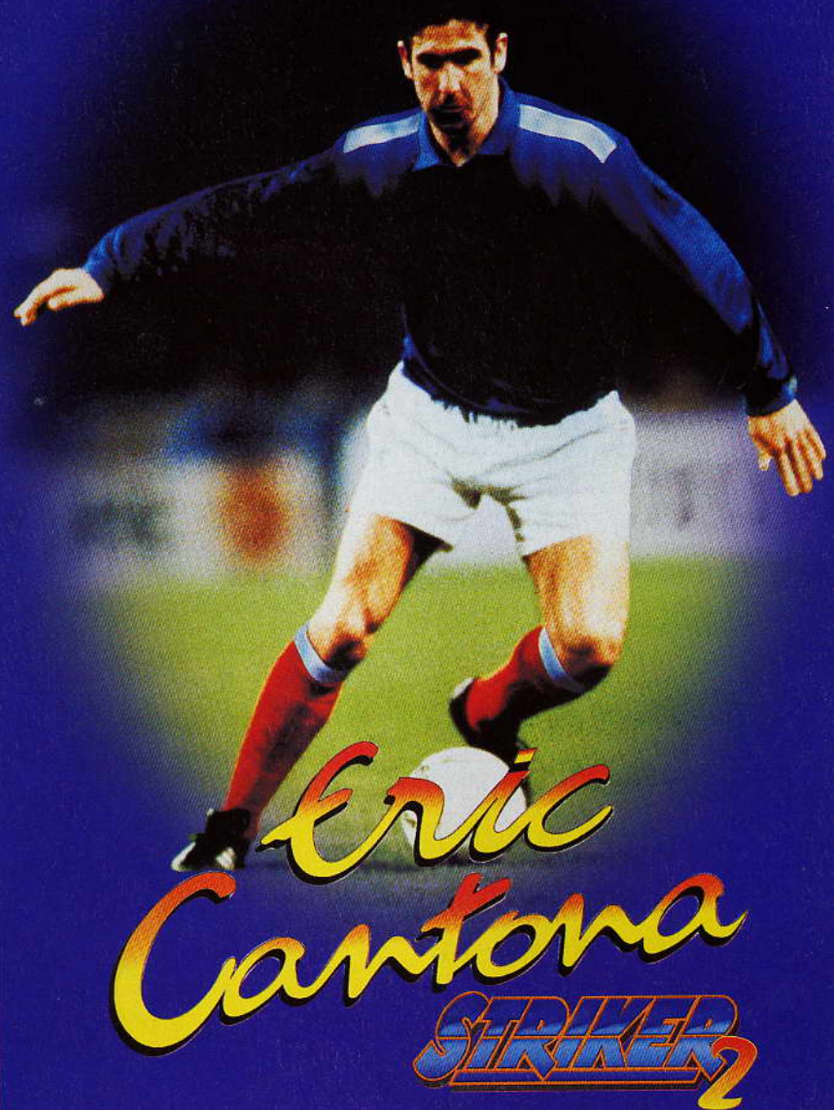


Les seules images en notre possession sont issues de la séquence d'introduction. Le largage de ce caisson de survie dans l'espace est assez prometteur.



La taille de certains sprites est tout à fait honorable. Hélas, nous n'avons pas pu juger de l'animation du jeu.

LE BUTEUR, C'EST TOI !



Eric Cantona

STRIKER 2





- Tu as le choix entre 64 équipes internationales.
- Tu définis ta stratégie et la formation de ton équipe.
- Tu peux éditer les équipes et modifier leurs caractéristiques : noms, couleur des maillots...
- Tu peux revoir tes meilleures actions au ralenti.
- Tu peux voir le terrain sous plusieurs angles.

UN JEU SPECTACULAIRE ET PRENANT, POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !

Bientôt disponible sur PC et sur AG en version française intégrale.
En vente dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT - 28, rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél : 48 57 65 52



LES ACTEURS QUI JOUENT DANS LE SOFT SONT DES HABITUÉS DES SÉRIES TÉLÉVISÉES AMÉRICAINES

Le monde de Zork est peuplé de personnages énigmatiques et de créatures étranges... La magie et la sorcellerie occupent une place importante dans le scénario.

PRÉVU SUR PC ET CD-ROM POUR LE MOIS DE NOVEMBRE

RETURN TO ZO

Pour son grand retour sur le devant de la scène, Activision frappe un grand coup avec Return to Zork, un jeu d'aventure aux graphismes impressionnants, plus proche du film interactif que du jeu vidéo... On est bien loin du premier Zork, un pionnier du genre !

Il y a bien peu de chance pour que vous vous souveniez du mythique Zork, un des tout premiers jeux d'aventure sur micro... A l'époque, l'électricité venait tout juste d'être inventée et nous jouions dans des grottes sur des jeux d'aventure en mode texte, démunis du moindre petit graphisme. En ces temps reculés, ceux-qui-marchent-debout appelaient leurs Apple II des «boîtes-qui-bippent» et Zork, avec son scénario d'une profondeur alors inégalée, était ce qui se faisait de mieux dans le genre. Aujourd'hui, les temps ont bien changé et la suite de Zork a carrément été créée sur PC CD-Rom, avant d'être adaptée aux plus faibles capacités d'un PC normal.

Return to Zork a en fait été conçu et réalisé comme un véritable film interactif. Les décors du jeu sont en images de synthèse, et les personnages sont des acteurs qui ont été filmés dans les mêmes conditions que celles des séries télévisées américaines (maquillage, mouvements de caméra, costumes, tecniques et techniciens pour les conseils). Le scénario et les dialogues ont été écrits par des professionnels qui travaillent habituellement pour la télévision (pas de panique, le scénariste d'Hélène et les garçons n'était pas libre. Ouf !) et les personnages sont incarnés par des acteurs tout droit venus de séries télé américaines (Twin Peaks, General Hospital, Clair de lune, Flash Gordon, etc.). La plupart d'entre eux sont inconnus en France, mais on peut déjà commencer à rêver au jour où les jeux vidéo auront les moyens de se payer des têtes d'affiche telles que Schwarzenegger ou Dustin Hoffman !

Return to Zork est constitué d'une série d'énigmes de plus en plus difficiles que vous devrez résoudre en explorant l'empire souterrain du sinistre Morphius. Il est possible d'obtenir de



En cas d'erreur, vous risquez la mort... Vous serez alors accueilli dans l'autre monde par ce sinistre personnage, aux goûts vestimentaires pour le moins douteux. Pour un ange de la mort, ces frusques de star du disco, ça ne fait pas très sérieux.



La plupart des acteurs de Return to Zork sont connus du public américain mais inconnus chez nous. A part, peut-être... Mais oui, c'est bien lui ! C'est Saturnin, le petit canard de notre enfance ! Comme il a grandi, le bougre !



Les superbes graphismes de Return to Zork sont constitués d'un mélange de séquences digitalisées et d'images de synthèse... Installez-vous confortablement dans votre fauteuil; c'est comme au cinéma !

REGARDS

- Les vieux de la vieille se rappelleront sans doute de Zork I, II et III qui tournaient sur des machines comme l'Apple II, l'Amstrad CPC ou le Thomson TO7/70. Tous avaient gratuitement en anglais. On remarque dans ces trois jeux déjà ce qu'il y a de bon dans Return to Zork, on peut regretter que l'univers manque de profondeur.

- Activision propose également la suite de Mechwarrior, absolument splendide, Mechwarrior 2, que j'attendais comme un grand fou. Les mechs en mieux, quoi ! Et ce qu'il propose est toutes les chances d'être fabuleux.



L'entrée de l'appartement est bloquée par un terrible molosse... Du calme, Fifi ! Sage ! J'ai dit : «couché !», immonde tas de poils ambulant !

PRONOSTICS

Marc Lacombe



Les graphismes et les séquences de dialogue de Return to Zork sont vraiment impressionnants (on se croirait bien plus devant un film que devant un jeu vidéo !). Reste à savoir si l'intérêt de jeu sera lui aussi au rendez-vous.

Morgan Feroyd



Les mentalités changent et Return to Zork en est la preuve : ce jeu a été conçu sur CD-ROM et ensuite adapté au marché de la disquette. Avec l'avènement du CD, le marché du jeu se prépare à un grand boom !

Dogue de Mauve



Sacré changement entre ce Return to Zork et Zork, l'ancêtre des jeux d'aventure textuels ! Cependant, je me demande si ce jeu va vraiment réussir à me séduire. Les graphismes travaillés, c'est bien, mais j'espère que le scénario et l'ergonomie suivront.

ORK



Les décors du jeu ont été réalisés avec des logiciels de 3D, ce qui leur donne un relief impressionnant.

Les décors de Return to Zork sont d'une finesse et d'un réalisme rarement égalés.

TOUS LES MOYENS DE LA TELEVISION AU SERVICE DES JEUX VIDEO

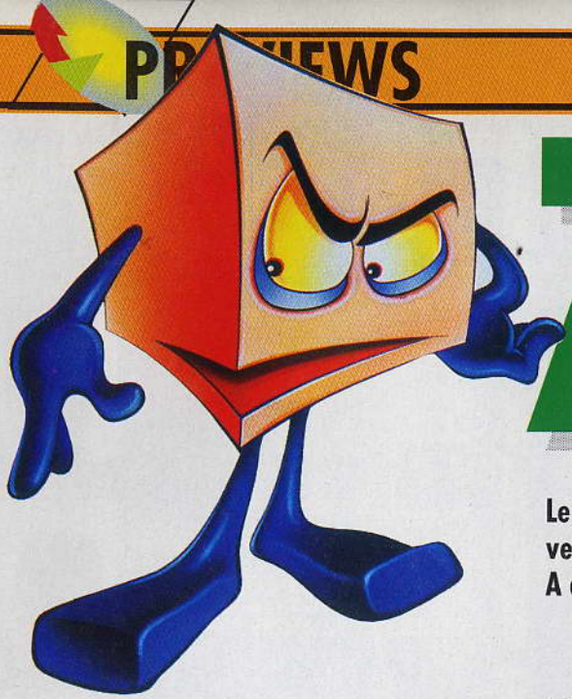
précieux indices en dialoguant avec la vingtaine de personnages que vous allez rencontrer. Mieux vaut disposer d'une bonne carte sonore car Return to Zork comprend plus d'une heure de dialogues digitalisés, parfaitement synchronisés avec le mouvement des lèvres des acteurs. Les personnages répondent souvent avec humour, et vous posent des questions qui vous permettront de progresser. Ces séquences de dialogue étant en anglais et non sous-titrées, vous avez intérêt à être assez calé dans la langue de Shakespeare si vous voulez voir un jour la fin du jeu

Marc Lacombe



Zork va vous permettre de faire connaissance avec de superbes créatures, malheureusement pas toujours amicales... Comment voulez-vous engager quelque honnête conversation, avec un flingue aussi peu souriant juste au-dessus du nez ?



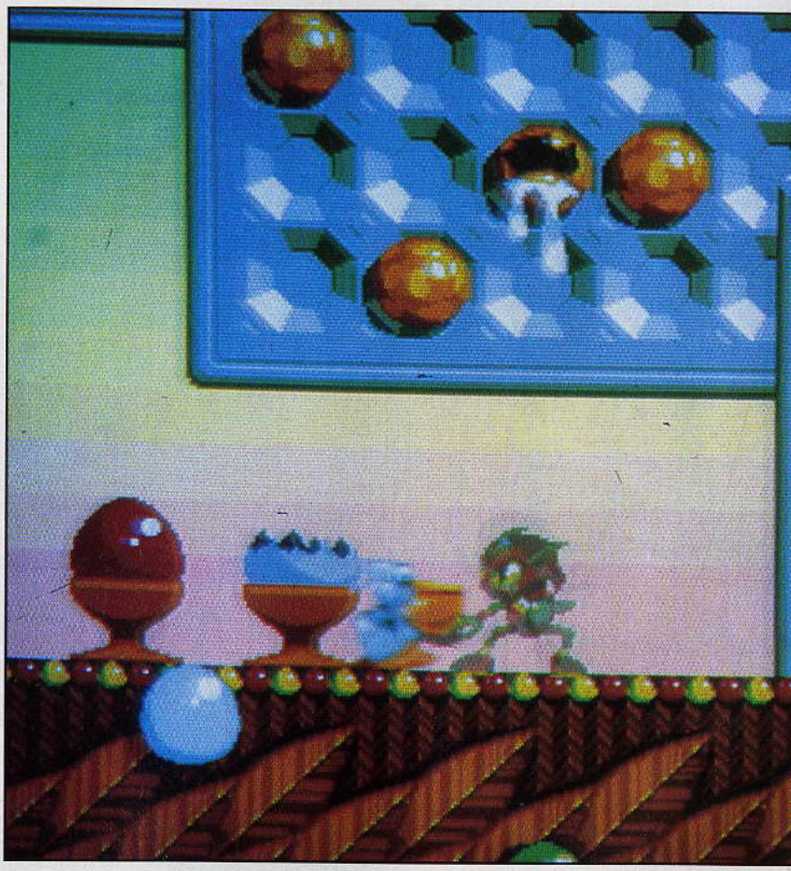


ZOOL 2

Le ninja de la énième dimension est de retour ! Et cette fois-ci, sa petite famille est venue avec lui... Vous allez enfin pouvoir découvrir sa copine Zooz et son chien Zoon ! A quand le retour de la vengeance du fils du beau-frère de l'oncle à Maurice Zoot ?

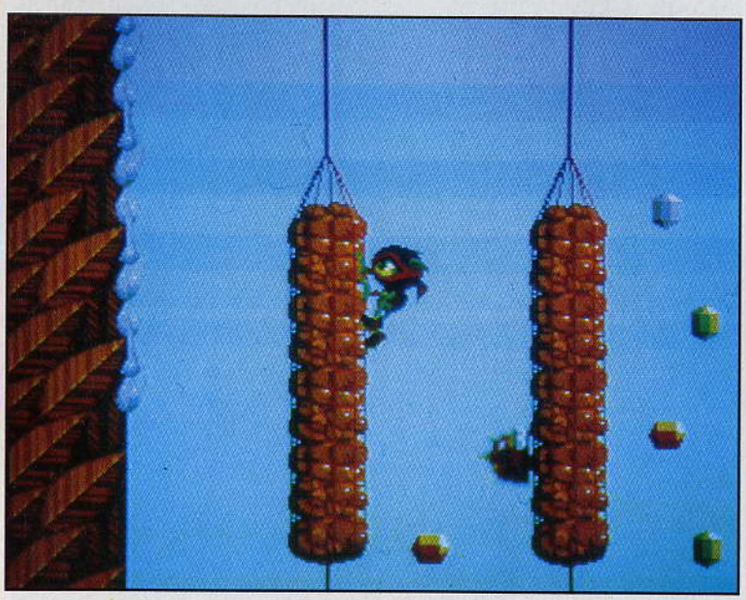
Le grand méchant en personne ! Ce lointain cousin de Barbapapa et du Terminator 2000 peut prendre la forme de n'importe quel objet, mais il choisira de préférence un jet armé de lance-missiles plutôt qu'un Cheesburger au bacon (encore que le second soit, lui aussi, assez meurtrier).

Décidément, notre héros en veut aux œufs à la coque... Chacun son truc. Moi, c'est les endives au jambon que je peux pas blairer !

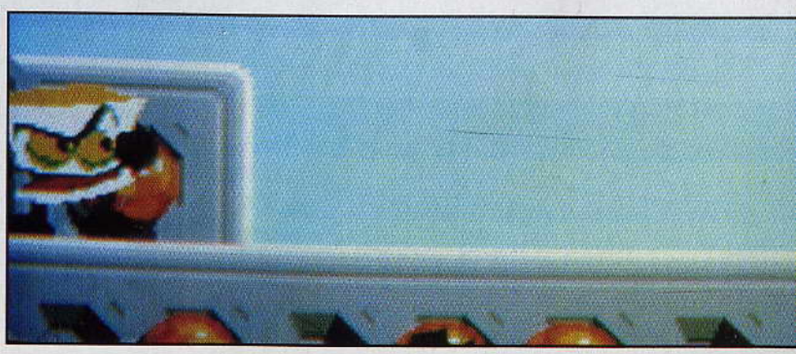


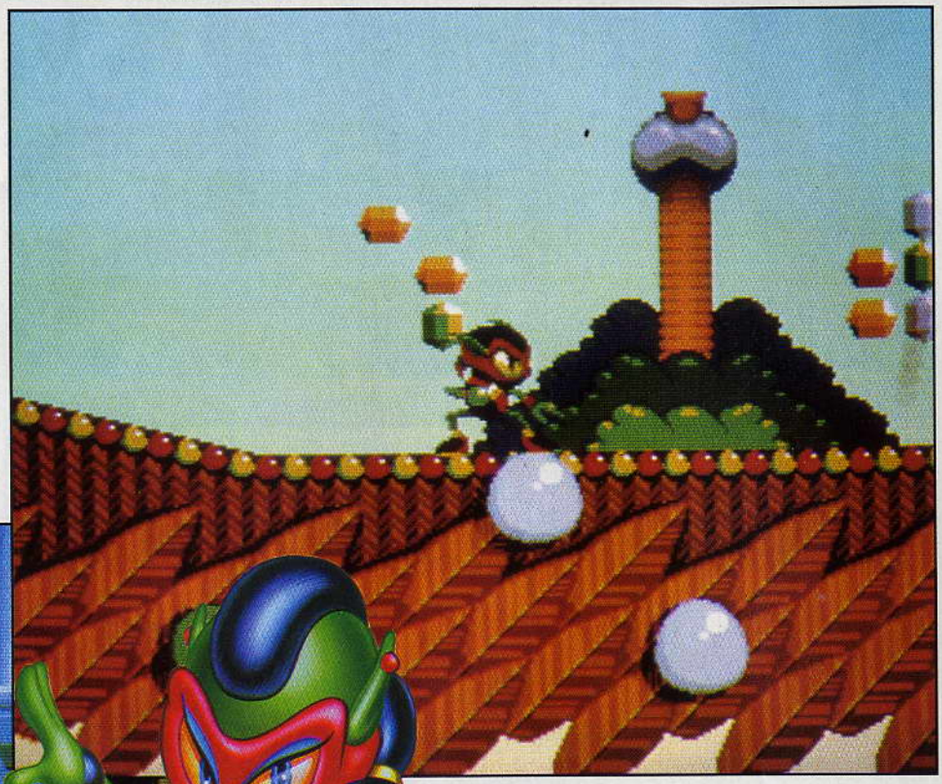
Ici, tout le monde est d'accord pour dire que Zool est l'un des cinq meilleurs jeux de plates-formes jamais réalisés sur Amiga (sauf moi évidemment, mais laissez... J'ai l'habitude d'être de mauvaise foi !). C'est donc avec impatience que nous attendons la sortie du second épisode des aventures du sympathique petit ninja de chez Gremlin... Le jeu n'est pas encore complètement terminé, mais on sait déjà que les niveaux seront beaucoup plus longs et qu'il sera possible de les terminer de différentes façons (une option qu'on retrouve dans la majorité des jeux de plates-formes sur console, mais qui fait souvent défaut aux jeux de plates-formes sur micro). De surcroît, vous pourrez aussi incarner Zooz, la ravissante petite amie de Zool (pour ceux qui les aiment petites, boulottes, avec une tête noire et des jambes vertes !), qui n'a rien à envier à son compagnon en matière de cascades et acrobaties, ce qui laisse présager de bons moments puisqu'une grande partie de l'intérêt du premier épisode venait des diverses pirouettes qu'était capable d'effectuer l'inimitable Zool ! Les programmeurs envisagent également d'inclure dans le jeu l'étrange clébard de Zool, Zoon (je serais curieux de savoir combien est payé le type chargé d'inventer le noms des personnages du soft !), un chien à deux têtes. L'une des têtes sera complètement stupide et ne pensera qu'à manger, tandis que l'autre fera preuve d'une intelligence remarquable... L'idée est originale et rigolote, mais on se demande bien ce que, concrètement, ça va pouvoir donner dans le jeu.

Pour le reste, les différences avec le premier épisode sont plutôt minimes... Zool a tout de même fait quelques progrès en escalade et pourra désormais sauter d'une paroi verticale à l'autre pour grimper en haut des passages étroits (Nicolas Hulot n'a qu'à bien se tenir !). Vos ennemis seront un peu plus coriaces qu'auparavant, et vous n'aurez plus le loisir de flâner, car le temps sera sévèrement limité. A la fin de chaque niveau, vous rencontrerez le grand méchant de service, un cube hideux capable de prendre la forme de son choix... Dans le premier niveau, le bougre se transformera carrément en avion de chasse et noiera le malheureux Zool



Depuis le premier épisode, Zool a nettement amélioré ses talents d'alpiniste... Il est désormais capable de sauter d'une paroi verticale à l'autre ! Très fort ! On applaudit !





Les fanas du premier épisode retrouveront avec plaisir les décors délirants et pleins de couleurs du monde étrange dans lequel évolue Zool... Tous en chœur : «Voici venu le temps des rires et des chants...»



Mais oui, c'est elle ! C'est la superbe Zooz, la copine de Zool ! Plutôt sexy comme fille... A condition d'aimer les jambes vertes et les oreilles pointues façon Spock !

PRONOSTICS

LE SCHTROUMPF GROGNON



Ce second épisode me semble techniquement bien réalisé, mais n'apporte pas grand-chose par rapport au précédent. C'est sans doute un excellent jeu de plates-formes, mais je trouve que le genre commence sacrément à s'essouffler.

MORGAN FEROYD



Zool, la mascotte de Gremlin, est l'un des personnages les plus sympathiques du monde de la micro. Avec ce nouvel épisode, les fanas de jeux de plates-formes vont être ravis.

DOGUE DE MAUVE

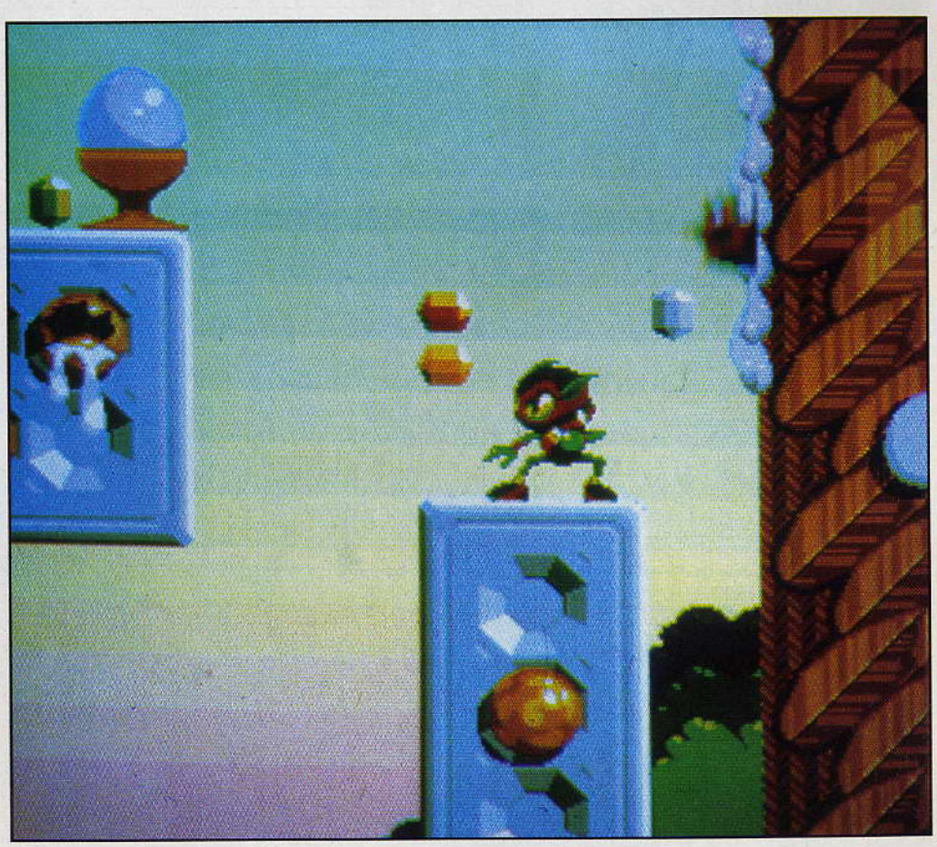


Zool revient. Et il n'est pas content ! Voici donc la suite des aventures du ninja fétiche de Gremlin et, ma foi, ça a l'air plutôt sympa. J'espère beaucoup de la version A1200 en particulier.

sous un déluge de balles et de missiles guidés (c'est tout de même autre chose que les transformations à la guimauve façon Barbapapa !). **Bref, les programmeurs semblent s'être contentés de «rallonger la sauce», sans vraiment changer la recette**... Zool 2 ne comporte pas franchement d'innovation majeure (on aurait bien aimé un mode deux joueurs, par exemple), mais il sera sans doute, malgré tout, un des meilleurs jeux de plates-formes disponibles sur Amiga. Les amateurs apprécieront !

Marc Lacombe

Toujours aussi courageux, Zool ne recule jamais devant le danger... Pas même devant un œuf à la coque géant !



NOUS, ON AURAIT BIEN AIMÉ UN MODE DEUX JOUEURS POUR CE JEU SUR AMIGA...



A la fin de chaque niveau, Zool devra affronter son ennemi juré, un gros cube à pattes capable de se transformer à volonté en diverses machines de guerre.

ADEPT

L'AMIGA AU SOMMET !

Adept, nouvel éditeur distribué en France par Innelec, s'est spécialisé dans les softs sur Amiga. Il propose actuellement trois excellents logiciels de créations graphiques et sonores.

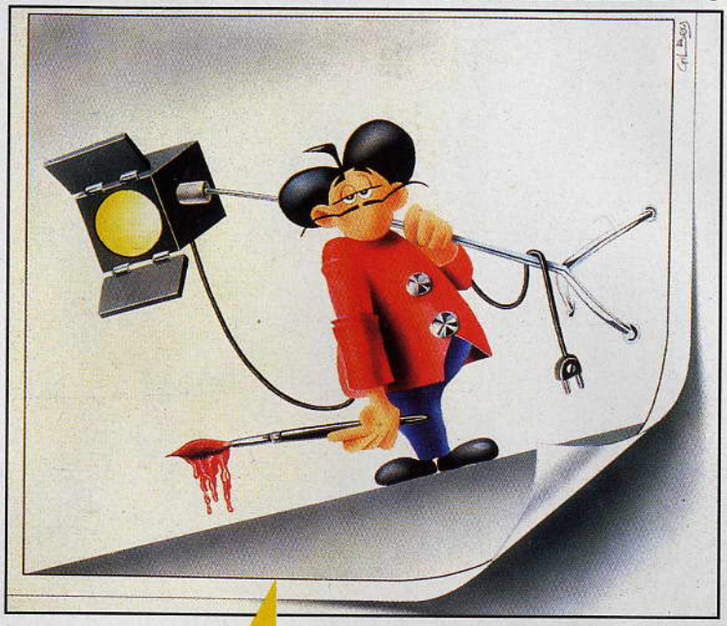
Painter 3D est un programme de modélisation 3D d'une remarquable richesse, combinant puissance et simplicité d'utilisation et de mise en route. Le résultat final est superbe, en particulier grâce à la possibilité de travailler en seize millions de couleurs. Allez donc jeter un coup d'œil aux écrans obtenus, vous ne serez pas déçus ! Certes le recours à une carte accélératrice ou un Amiga 1200 ou 3-4000 n'est pas un luxe, mais tout reste possible sur un Amiga 500 doté d'un Mo de mémoire.

Les capacités couleur de l'Amiga de base restent toutefois un peu justes pour tirer pleinement parti de ces possibilités. C'est là qu'intervient Fun Color, un petit module hard, très simple d'installation. Nul besoin d'ouvrir sa chère machine, cette extension venant se connecter tout simplement sur un port. Elle permet alors de disposer de 256 et 800 000 couleurs dans une palette de 16 millions, à condirtion toutefois de passer par le programme dédié fourni dans le packaging.

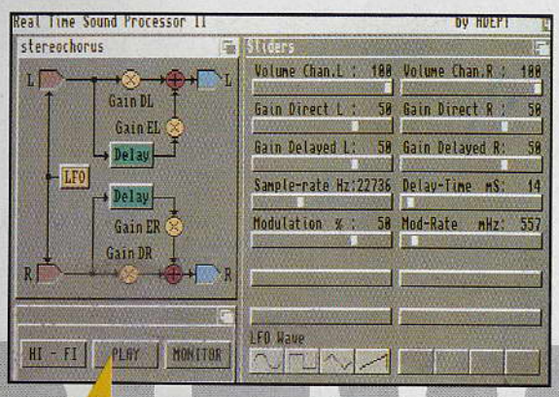
Les musiciens ne sont pas laissés pour compte avec Home Music Kit.



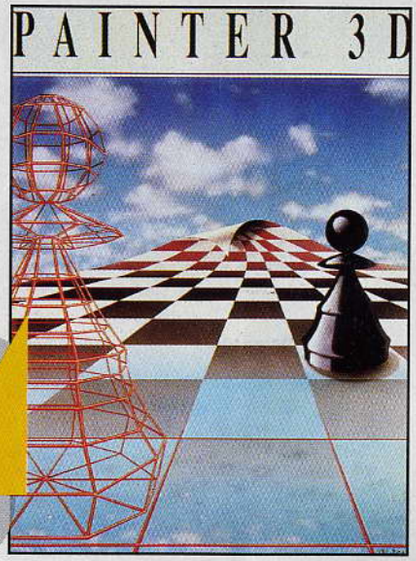
Home Office Kit : un studio d'enregistrement stéréo, doublé d'une console de mixage et d'une régie de trucage audio.



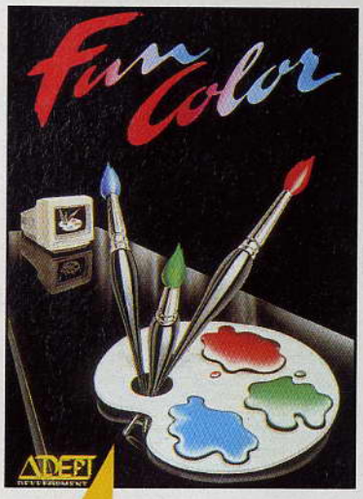
Bravo à Adept pour le choix de sa «mascotte». Ce dessin convient bien à la cible visée : les utilisateurs «standards» tentés par les possibilités créatives de l'Amiga.



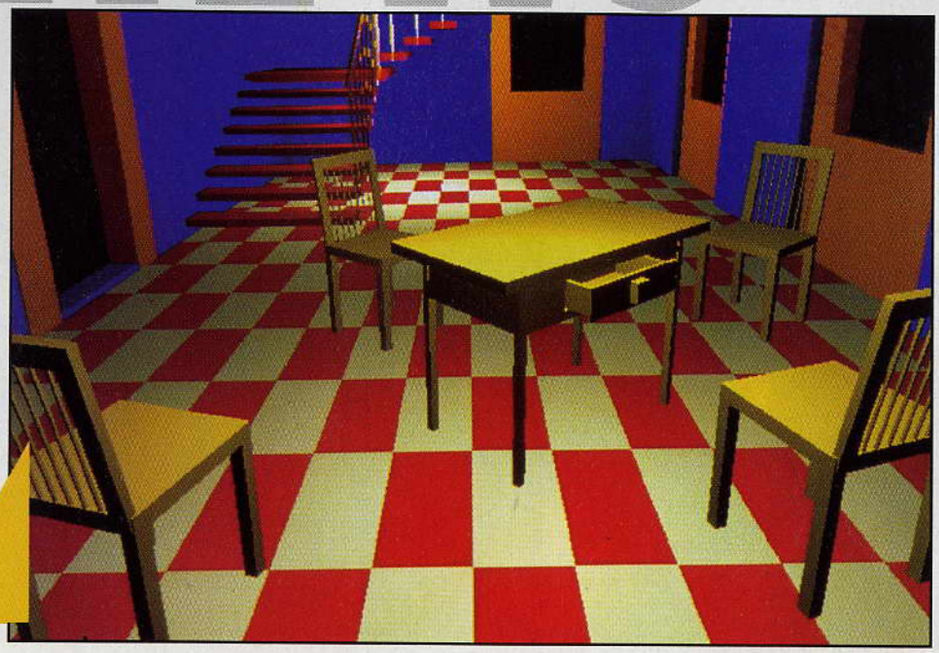
Home Music Kit autorise un paramétrage très précis des caractéristiques de la source. Le mode Hi-Fi met à profit une astuce pour améliorer encore la qualité de reproduction sonore.



Voici un bel exemple des possibilités du Painter 3D. A partir du réseau de mailles que vous aurez défini (représenté ici en rouge), le programme vous calcule un superbe pion d'échecs.



Ne révons pas : même le mode HAM de l'Amiga avec ses 4096 couleurs, se révèle incapable d'offrir une telle richesse de nuances. En revanche, pour un prix vraiment modique et sans ouvrir votre ordinateur, Fun Color vous plonge dans l'univers des 800.000 couleurs. A titre de comparaison, un oeil humain est capable de saisir environ 25000 nuances différentes sur une image.

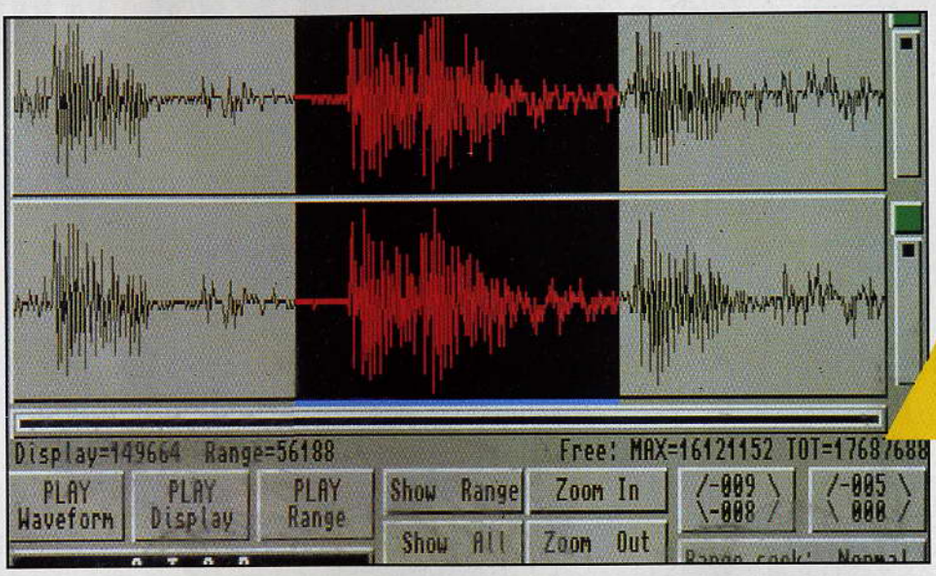


Le rendu du relief, des matières et de la lumière (qui conditionne en grande partie l'impression finale de relief) est étonnant de qualité. A ma connaissance, seul Real 3D était parvenu à un tel niveau de qualité sans atteindre un prix professionnel.

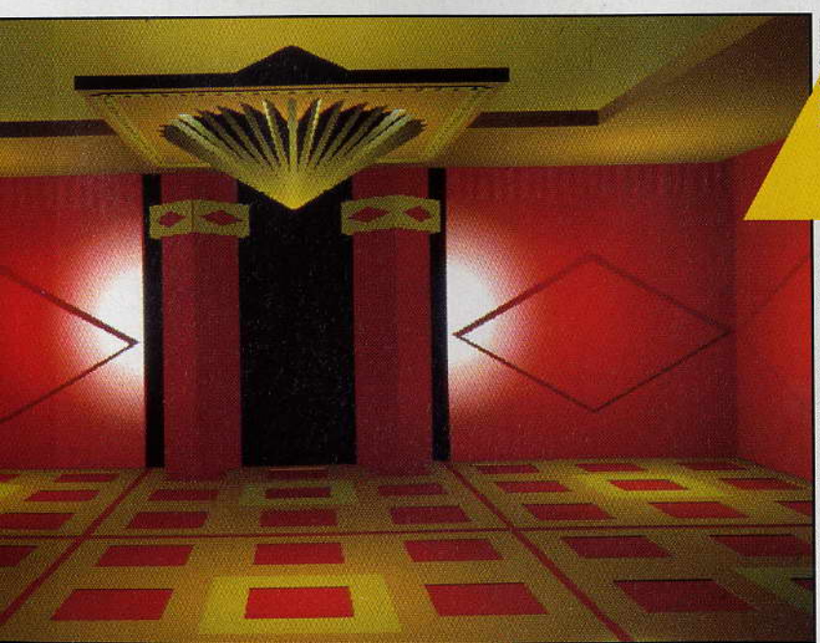




La mascotte d'Adept, superbement mise en situation par des graphistes de talent. Il ne tient qu'à vous d'obtenir des résultats équivalents, au prix d'un certain travail évidemment.



L'éditeur d'échantillons permet de travailler indépendamment sur chaque voix et dispose de toutes les facilités : couper/coller, zoom, etc.



Non décidemment, je ne parviens pas à me lasser de la beauté des images de synthèse. C'est la clé des univers virtuels et la porte ouverte pour des jeux futurs dont nous ne pouvons même pas encore envisager le potentiel !

L'ensemble comprend un échantillonneur stéréo (avec controle des volumes d'entrée pour éviter tout risque de saturation), un programme d'édition des échantillons et un dernier de traitement des sons en temps réel. A vous les effets de distorsion et les trucages de voix. Chacun devrait y trouver son compte.

Tous ces produits sont francisés et leur rapport qualité-prix est particulièrement alléchant. Il ne tient plus qu'à vous de réaliser un «7th Guest» sur votre Amiga !

Jacques Harbonn

SALON DES FANZINES

Les 9 et 10 octobre, aura lieu le premier salon des fanzines Micros et Consoles, à Paris La Défense. Tous les créateurs de fanzines sont invités à présenter et vendre leur production. Une conférence sur l'édition, la mise en page et la diffusion aura lieu le samedi soir. Cette manifestation, organisée par VGA et l'Affu, distinguera les vainqueurs des Fanz d'Or et des VGA d'Or.

Morgan Feroyd

AMIGA DE REVE

Amiga Dream est un nouveau magazine entièrement consacré à la gamme Amiga ainsi qu'au CDTV et au CD32. Ce mensuel de soixante-dix-huit pages tout en couleurs est proposé avec une disquette en couverture. On y trouvera des tests, des news, des conseils pratiques autour du monde micro ainsi que des rubriques BD, ciné et musique. Il sera distribué en France à partir du 17 septembre au prix de 35 F. Souhaitons bonne chance à ce nouveau confrère.

Morgan Feroyd

SAUVEZ LA PLANETE

Attention ! Ceci n'est pas le dernier slogan d'une quelconque publicité écologique. Non, bien au contraire, il s'agit d'un cri d'alarme pour sauver une revue consacrée à la science fiction : Planète à Vendre. Ne renions pas nos sources, fidèles adorateurs ! Le «fascinant» docteur Spock est un de nos souvenirs les plus inoubliables. La science-fiction est une denrée vitale pour les joueurs que nous sommes. C'est pour cela qu'une revue comme Planète à Vendre ne doit pas disparaître. Elle s'intéresse de près au sujet, propose des livres Denoël avec son abonnement, organise des conférences, etc. Alors ne la laissons pas périr. Contactez Planète à vendre - 56, Bd Joffre - 83100 Toulon. Tél : (16) 94 31 14 52.

Morgan Feroyd

VIVE LA MARINE !

Nous vous avions présenté dans le *Tilt* de septembre la version 2.0 de Sail Simulator. La version qui sera finalement distribuée porte le numéro 2.1. Elle corrige une partie des reproches faits au programme et l'enrichir. Les vagues beaucoup mieux rendues influeront sur la vitesse du bateau. Désormais, il faudra être face au vent pour hisser la voile. La modélisation a été poussée, permettant le planing à haute vitesse. Les graphismes seront améliorés (VGA 256 couleurs). Une carte marine détaillée d'une partie de la mer du Nord sera incluse dans le package. Des disques optionnels sont prévus : nouveaux bateaux (Optimist, Vaurien, 470), course de dériveur pour débutants ou encore carte de certaines régions françaises. Une mise à jour utile pour ce très bon logiciel de simulation.

Jacques Harbonn



Le premier Festival européen Jeunes Création Infographie fait la part belle aux images de synthèse réalisées par des jeunes des écoles et universités de l'Europe entière.

IMAGINA POUR LES JEUNES !

Amateurs d'imagerie de synthèse, réservez dès à présent votre week-end du 16 octobre ! C'est ce jour que se déroulera le premier Festival Européen Jeunes Création Infographie (FEJCI). Avec le succès d'Imagina, le festival de l'image de synthèse, on assiste à une progression des œuvres réalisées par les élèves des écoles et universités. Il était donc naturel qu'apparaisse le FEJCI, organisé conjointement par la ville de Montreuil (93) le cinéma George Méliès et l'INA. Toutes les écoles et les universités d'Europe sont invitées à participer à ce projet. Un comité de présélection choisira les œuvres qui entreront en compétition officielle pour être ensuite soumises au jury du Prix Pixel-INA 94 (durant Imagina). Deux prix propres au FEJCI seront également attribués : Animation 2D et Animation 3D (les lauréats étant invités à Imagina 94). Quant au public, il pourra assister à des projections le samedi 16 octobre dans les trois salles du cinéma George Méliès de Montreuil (M° Croix de Chavaux).

DdM

CHAOS : LE FANZINE «SAUCE MOMOR»

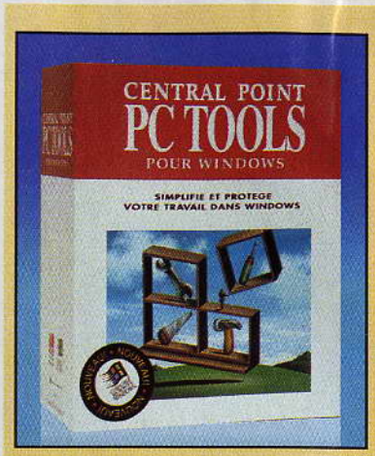
Un nouveau fanzine consacré aux micro ordinateurs vient de sortir. Il se nomme Chaos et est intégralement réalisé par Momor. Qui ça ? M.O.M.O.R est le nom de code d'une jeune demoiselle passionnée par la micro et qui ne se gêne pas pour le faire savoir. Elle fait régulièrement des démos et participe à de nombreux salons. Bref, c'est la femme à suivre dans ce monde de brutes. Momor vient donc de créer un fanzine. Il y est principalement question de l'*Amiga* et du *PC*. La moitié des pages est en couleurs, avec photos d'écran de grande qualité. Le contenu est lui aussi assez intéressant : tests de jeux, solutions et cheat mode, programmes en Amos et en Turbo Pascal. Le contenu rédactionnel changera à chaque numéro ainsi que les langages machines traités. La présentation, très «propre», se rapproche plus de celle d'un magazine que de celle d'un fanzine ordinaire. On peut regretter néanmoins l'affichage sur une colonne qui alourdit la lecture. Signalons qu'une disquette de démos est fournie avec le fanzine. Elle est réalisée par Momor (comme le reste, d'ailleurs !). Bonne initiative, non ? Chaos est un fanzine de dix-huit pages que vous pourrez vous procurer à l'adresse suivante :
Groupe Momor, 1, rue de la fosse aux moines, 95160 Montmorency
Le prix est fixé à 40 francs, ce qui peut sembler un peu cher mais, au vu du contenu, ce fanzine vaut certainement son prix. Pour ma part, je le crie haut et fort : Amis lecteurs, ce petit bout de femme est bidonnant. Vive la micro, vive Momor, vive les momoriens ! ».

Morgan Feroyd

REALITE VIRTUELLE A NICE

Original Vision & Sensation Concept est une toute nouvelle association qui a ouvert ses portes le 3 juin dernier à Nice. Le but de ses concepteurs : promouvoir et développer le concept de réalité virtuelle à travers manifestations, tournois, forums et voyages (Londres, USA...). Evidemment, les applications ludiques sont en tête de liste mais OV&SC souhaite également faire découvrir à un large public les applications industrielles et scientifiques de la réalité virtuelle. Vous êtes intéressé ? N'hésitez pas à contacter Christian Locqueneux ou Alexandre Minangoy au (16)(1).93.44.24.44 ou écrivez à : OV&SC - 8, Bd Impératrice Eugénie - Le Tivoli - 06200 Nice. Et que la réalité virtuelle soit avec vous !

DdM



PC Tools est un utilitaire très pratique pour les joueurs qui veulent bien gérer leur PC (et bidouiller leurs sauvegardes de jeux !).

PC TOOLS EN POUR WIND

LE MAC ECRIT JAPONAIS

Winsoft, société grenobloise spécialisée dans les traitements de texte multilingues, vient tout juste de commercialiser un package qui permet aux heureux possesseurs d'ordinateurs Macintosh de mélanger, au sein d'un même texte, caractères japonais (katakana, hiragana et kanjis) et caractères occidentaux (romajis).
L'intérêt de cet ensemble logiciel vient du fait que le système d'exploitation de votre ordinateur reste français mais que vous pouvez à tout moment passer à la langue du Pays du soleil levant.
Pour que cela fonctionne, il faut tout d'abord installer WinScript, une extension de bureau qui passe d'un système d'écriture à l'autre, et les ressources japonaises d'Apple. Enfin, le traitement de texte WinText qui est vendu séparément a été conçu spécialement pour les environnements multilingues et permet de saisir du japonais directement au clavier. La simplicité d'utilisation et la souplesse sont étonnantes.
Pour profiter de cet environnement, il faut disposer d'un Mac avec au moins 20 Mo de libres sur disque dur (les polices japonaises prennent de la place !) et du système 7.1, ou un plus récent (disquettes Winsoft, prix : H et H).

François Hermellin

PROTEGEZ VOS CLAVIERS !



Avec ce protège clavier d'Elf Atochem, vous pourrez dire adieu aux interminables séances de nettoyage de vos touches. Sa matière souple et lavable est particulièrement résistante. Il devrait être distribué prochainement.

Elf Atochem propose un protège-clavier en plastique. Le principe en est simple : posée sur votre clavier, cette discrète pellicule protégera vos touches et restera en place une bonne fois pour toutes. Et il n'a plus besoin d'être enlevée.
Au vu de l'élasticité de cette matière, du Pebax 35 shore-D, (il fallait le dire, il a osé !), vous pouvez utiliser votre clavier sans gène car les touches reviennent naturellement en position. Pas d'angoisse, La taille est universelle et la matière vous surprendra par sa souplesse. De plus, c'est une matière lavable et qui ne jaunit pas.
Les poussières, liquides ou autres intrus n'ont qu'à bien se tenir si elles tentent sournoisement de s'infiltrer entre vos touches.
Les professionnels vont tout parti-

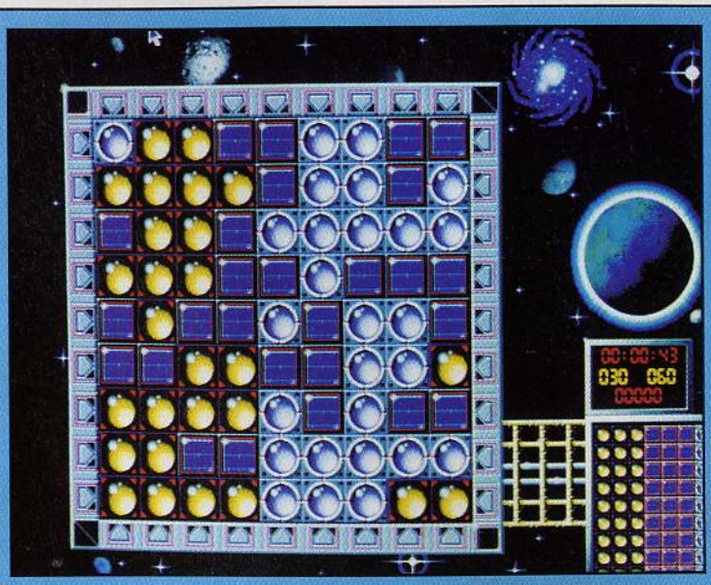
Central Point Software annonce la disponibilité de PC Tools 1.0 pour *Windows* (version française). Cet utilitaire très pratique vous permet de gérer votre *PC*. Il comprend cinq modules.
File Manager vous permet de gérer vos fichiers, *MultiDesk* organise l'environnement et facilite l'accès aux fichiers, *WinShield* protège vos données de façon systématique, *Optimizer* réorganise votre disque dur et System Consultant analyse votre système et propose des solutions pour améliorer les performances de votre ordinateur. *PC Tools* est, en quelque sorte, l'outil qui manquait sous *Windows*. Le prix conseillé est de 1770 F.

Morgan Feroyd

FRANCAIS OWS

JEUX MAC PAS CHERS !

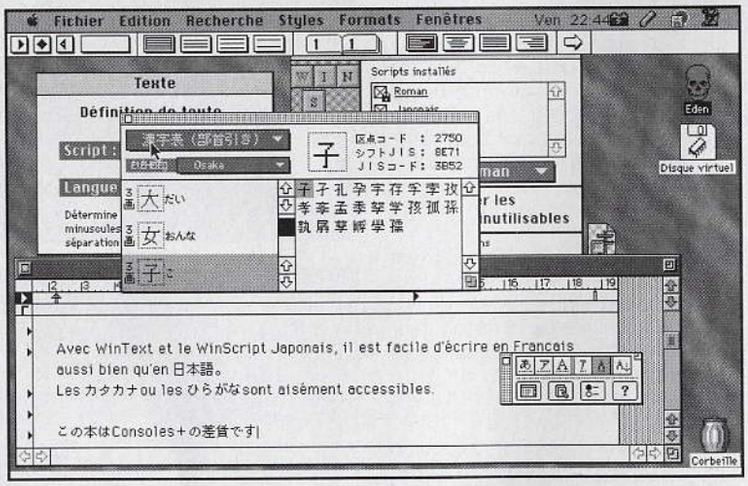
Le prix des Mac ne cesse de baisser. Il était donc logique que le prix des logiciels suivent. L'initiative en revient à Atreid Concept, la dynamique équipe bordelaise à qui l'on doit The Tinies, Cogito et Scout. Ces trois titres profitent depuis le 15 septembre de prix très attractifs (199 F alors que le jeu moyen sur Mac coûte environ 450 F). Et ce ne sont pas des petits jeux monochromes «à la noix», ils ont tous été très bien accueillis lors de leur sortie.
Cogito a reçu un trophée Apple. Il s'agit d'un jeu de réflexion où vous devez réussir à former des motifs colorés dans un tableau qui a l'exaspérante manie de changer constamment de configuration. Dans Scout, aux commandes d'un petit char d'assaut, vous franchirez différents tableaux en utilisant canon, bombes et tapis roulants.



Cogito, jeu de réflexion inspiré du Rubik's Cube, a reçu le trophée Apple du meilleur logiciel ludique. Les amateurs de jeux sur Mac vont être ravis de se l'offrir à petit prix.

Et vous vous éclaterez avec The Tinies, -Bugs Bunny en tête- échappés en folie des cartoons de la Warner Bros. L'édition de ces jeux pour Mac est une excellente initiative qui sera, on l'espère, suivie par une majorité d'éditeurs.

DdM



Avec le package de Winsoft sur Mac, perfectionnez votre calligraphie du japonais.

culièrement appréciés : finies les miettes de pain qui bloquent les touches du clavier de la boulangère et les garagistes vont enfin pouvoir poser leurs gros doigts pleins de cambouis sur leur clavier sans le dégueulasser.
Certes, ils ne verront plus les touches et laveront régulièrement le plastique... Mais on n'a rien sans rien ! C'est un petit plus !
Pour l'instant, le miraculeux produit n'est pas distribué en Europe. Il devrait être disponible sous peu au prix de 150 ou 200 F.
En attendant, vous pouvez toujours essayer de vous le procurer dans une pharmacie : «Bonjour, je voudrais une boîte de préservatifs pour clavier, s'il vous plaît». Tout simplement !

Morgan Feroyd

QEMM 7.0 : LA MEMOIRE RETROUVEE

Les programmes de jeux deviennent sans cesse plus gourmands en mémoire. Si les mémoires paginées (EMS) et/ou étendues (XMS) sont aujourd'hui indispensables, la mémoire basse (les 640 premiers Ko) conserve toute son importance. On peut disposer de 32 Mo de RAM et ne pas pouvoir faire tourner un programme, faute de place en mémoire basse. Le MS-DOS 6.0, avec ses configurations multiples et son utilitaire MemMaker permet de contourner en partie le problème. Mais QEMM va plus loin. DOS-UP permet de gagner 7 Ko supplémentaires avec un DOS 5 ou 6 et de 50 à 60 Ko avec un DOS plus ancien. Stealth DoubleSpace procure quant à lui 40 Ko supplémentaires aux utilisateurs du compresseur du DOS 6. On retrouve aussi l'option Stealth ROM, spécifique de QEMM, qui «cache» les ROM système et libère encore de 48 à 115 Ko pour les résidents. QEMM 7.0 reconnaît et gère les configurations multiples du DOS 6.0 mieux que MemMaker.
L'optimisation est encore plus simple, l'utilisateur gardant la possibilité de paramétrer intégralement QEMM. Le résultat final est impressionnant : avec un DOS 6.0, DoubleSpace et 121 Ko de résidents et drivers divers, QEMM 7.0 est parvenu à me libérer 633 Ko en mémoire basse avec une «réserve» de 54 Ko en mémoire supérieure !
Les problèmes de compatibilité en rapport avec votre configuration seront règlés. D'une part, grâce à la documentation sur disquette traitant de la quasi-totalité des matériels et logiciels. Et, d'autre part grâce au service technique de Quarterdeck qui fait preuve d'une grande compétence.
QEMM 7.0 conviendra parfaitement à tous ceux qui utilisent quotidiennement de nombreux drivers et résidents ou à ceux qui veulent bénéficier de la plus grande mémoire basse possible (QEMM 7.0, édité par Quarterdeck, Prix : version US : G ; version française.

Jacques Harbonn

COREL : MECENE DE L'INFOGRAPHIE



Depuis quatre ans déjà, Corel, l'éditeur canadien bien connu de Corel Draw, organise un concours pour les infographistes du monde entier. Différentes catégories sont ouvertes, depuis l'environnement jusqu'aux «images de marque», en passant par le dessin technique, les graphes ou la mise en page. Le cru 93 ne manque donc pas de bouquet. Un grand bravo à Corel pour cette initiative, qui on l'espère, se perpétuera au fil des ans.

Jacques Harbonn

OBJECTIF JEUX

Après le salon du jeu de réflexion, c'est la MJC de Villeurbanne qui se lance dans Objectif Jeux 93, une manifestation qui se déroulera le 16 et 17 octobre, consacrée aux jeux de tous types. Au programme : jeux de rôles, wargames, Blood Bowl (la Chaos Cup), grandeur nature, micro-informatique, etc.
MJC : 46, cours Docteur Jean Damidot 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.84.83.

Morgan Feroyd

NS NOS MAISONS



Le Présario 425 intègre en monobloc un écran SVGA de 14 pouces. Cela donne un petit air de PS/1. Vous ne trouverez pas ?



Un 486sx dopé à 33 MHz pour le Presario 633, présenté comme un PC haute performance. Avec un sx, on peut en douter.



CD de vos jeux favoris. Là encore, le jeu fait peur. Mais le prix s'élève à 15 000 F TTC...

Mais je vous avais parlé de gamme, n'est-ce pas? Compaq vous propose le Presario 425 (un monobloc à base de 486sx pour 10 000 F) et le Presario 633 (un CDS 625 sans lecteur CD-ROM ni carte son mais avec un 486sx/33 pour 12 000 F). Ces deux machines semblent moins intéressantes: la première vous interdit tout changement de vidéo et la seconde n'est qu'une version expurgée de la multimédia cadencée à 33 MHz.

L'annonce de Compaq représente-t-elle un événement ? Oui, dans la mesure où elle témoigne de l'intérêt du Numéro Un de la micro pour le jeu. Mais encore faut-il savoir si le Presario constitue plus qu'un timide essai de pénétration d'un nouveau marché.

Pour cela, il conviendra de surveiller attentivement la promotion de la gamme auprès du grand public, afin d'établir si la firme compte vraiment mettre le paquet.

Si telle est son intention, nous pouvons d'ores et déjà nous préparer à de sérieux remous dans le monde PC au cours de l'année 1994. Sinon, les Presario rejoindront les PS/1 dans la liste des invendus...

Piotr Korolev



Un bon joystick pour les fondus de simulation PC.

VOL DE JOYSTICK

Que tous les fans de simulateurs PC se rassurent, les manches à balai haut de gamme sont dorénavant à leur portée ! Avec le Flightstick pro, vous profitez de la superbe qualité d'une gamme de joysticks sans dépenser des mille et des cents. Ce manche est équipé de quatre boutons, d'un sélecteur (4 positions), d'une roue de commande rotative (généralement pour les gaz) et d'un équilibrage d'axe. Le corps en plastique peu design semble assez solide. Flight Simulator 5, Strike Eagle III, Dogfight, Comanche, Air Warrior, X-Wing font partie des jeux particulièrement adaptés au Flightstick Pro. Son ergonomie est assez bonne mais la tête du manche est un peu grosse, et empêche d'atteindre parfois un bouton de mise à feu. Les deux grandes qualités de ce manche sont l'extrême solidité et un retour au neutre particulièrement efficace et agréable. Au vu de sa qualité, le Flightstick a-t-il été arraché d'un poste de pilotage de Mig ? Il est fourni avec une disquette permettant de configurer le port série et de charger, si nécessaire, un bios adapté. Certains drivers spécifiques sont fournis comme celui de Flight Simulator, par exemple. Ce produit est un excellent paliatif aux joysticks de la gamme Thrustmaster.

Morgan Feroyd

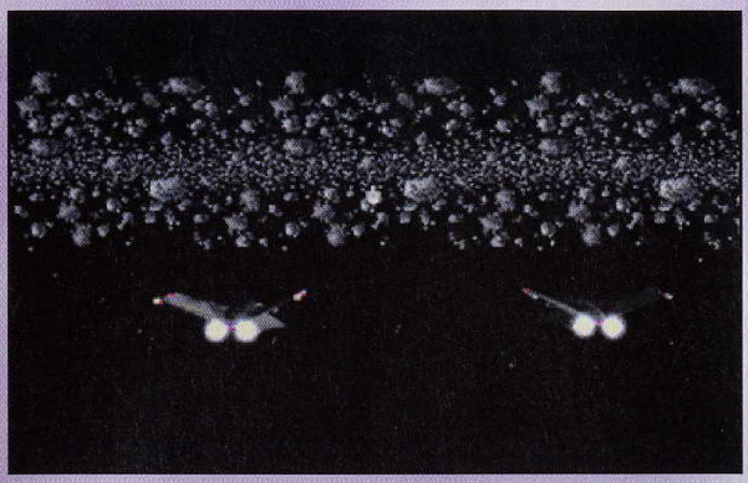
CONCOURS DE DEMOS

Les samedi 23 et dimanche 24 octobre, l'I.A.E. de Metz organise un salon informatique dans ses locaux. Ce salon, ouvert au grand public, est destiné à promouvoir cette école d'informatique. L'activité principale du salon est un concours de démos ayant pour sujet le sigle de l'école. Les démos seront réalisées sur PC ou Mac , ne dureront pas plus de deux minutes.et seront rendues avant le 11 octobre. Une conférence organisée par Elf Atochem, sur le thème de «l'informatique appliquée à l'entreprise», aura lieu durant le salon. A.E.M.I «Microtech 2000», 3 place Edouard Branly, 5707 Technopôle Metz 2000. L'inscription est gratuite.

Morgan Feroyd

PRIVATEER





Qu'êtes-vous venu faire dans cette galère ? Alors que vous approchez de cette zone, située entre l'Empire Kilrathi et l'inconnu (!), vous êtes interpellé par trois pirates au demeurant fort impolis. La séquence d'introduction montre la façon magistrale dont vous vous débarrassez de ces importuns. Un étrange vaisseau a reçu, à votre insu, un missile qui traînait par là. Vous avez dit bizarre ?

Deux ans. Depuis deux ans, le tout dernier Wing Commander se fait attendre. Chris Roberts nous présente sa création. Si le premier contact paraît décevant, on découvre bien vite la richesse de ce jeu. Des semaines, des mois de jeu avec ce digne successeur d'Elite... Un test de Jean-Loup Jovanovic

Je déteste les jeux qui arrivent le jour du bouclage. Soit ce sont de mauvais jeux et on en parle pas, soit il s'agit de Privateer et je suis obligé de me coller au PC pendant sept heures d'affilée, en prenant juste le temps de boire deux petits cafés. Il va sans dire qu'il s'agit là d'un test éclair et que, malgré ma fougue, ce jeu pourrait se révéler court ou finalement décevant. Mais, sincèrement, je ne crois pas.

Car Privateer a beaucoup d'atouts pour lui. A la base, il s'agit d'un «remake» d'Elite. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, Elite est LE jeu de commerce spatial, un jeu culte. Et, malgré son ancienneté, l'un des meilleurs jeux qui soient, toute catégorie confondue, à l'égal de Civilization ou de Sim City.

Le meilleur d'Elite et de Wing Commander 2

Vous incarnez un jeune pilote, qui a décidé de se lancer dans les «affaires». Quelles affaires ? A vous de voir. Vous pouvez vous transformer en marchand, et convoyer ➤



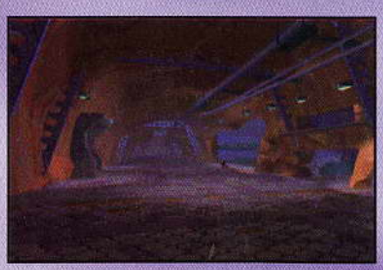
Votre mission, si vous l'acceptez, sera de convoyer du Tungstène vers New Detroit. Avant d'embarquer pour une mission qui se déroule dans un autre système, prévoyez l'achat d'une hyperpropulsion...

2 MINUTES DE JEU

LA DURE VIE D'UN MARCHAND DE L'ESPACE ON SE DEMANDE OU IL FAIT SES COURSES...



Les bases de départ sont bâties sur un même modèle : une aire de décollage, un vendeur de vaisseaux et pièces détachées, une coopérative, un bar et un ordinateur.



Le hall principal de la base. Dirigez-vous en priorité vers l'ordinateur. C'est lui qui vous permet de prendre connaissance et d'accepter les missions, et donc de gagner votre vie.

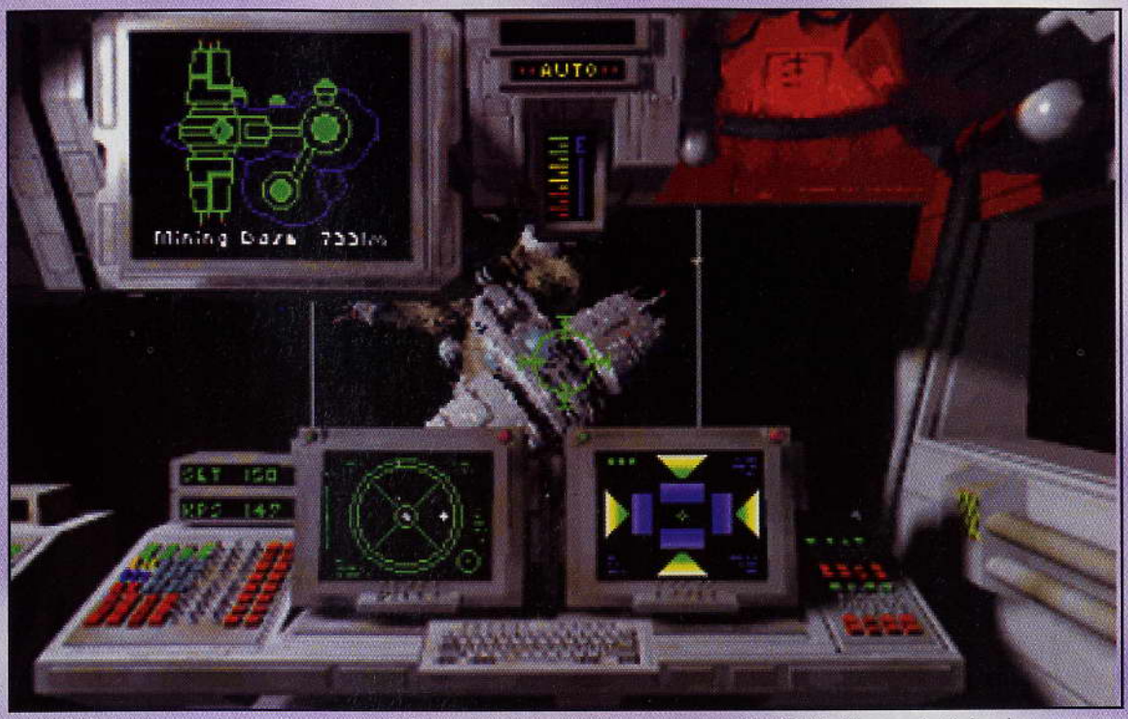


C'est ici que vous pouvez vous équiper. Moi, je viens de changer de vaisseau, mais je n'ai plus de quoi acheter l'équipement. Dommage... Sans canon ni bouclier, il ne sert à rien !

divers produits entre les différents systèmes. Ou jouer les mercenaires, et remplir des «contrats», plus ou moins louables, contre espèces sonnantes et trébuchantes. Ou encore devenir pirate de l'espace, et attaquer sans trève les marchands pour leur voler leurs cargaisons. A moins que vous ne préfériez être les trois à la fois...

Gagnez pour dépenser

Le but, au final, est de gagner de l'argent. N'est-ce pas limité ? Non, car il y a de multiples façons d'y parvenir, et encore plus de façons de dépenser cet argent.
Quatre vaisseaux vous sont proposés. Celui que vous dirigez au départ correspond à un «minimum vital», mais vous pouvez l'améliorer progressivement, en attendant de pouvoir vous en offrir un plus cher. Les équipements disponibles sont d'une variété impressionnante, et votre coucou aura tôt fait de se transformer en forteresse volante. D'ailleurs, au moment où je vous parle, l'équipement de mon vaisseau représente tout de même plus de six fois sa valeur de base...



Approche d'une base minière. Les séquences de décollage et d'atterrissage sont comparées à celles de Wing Commander 2, franchement ridicules. C'est peut-être mon plus grand regret.



Mais ou est passé le super VGA ?

Dans mon esprit, Privateer devait être en «SVGA» (640 x 480 en 256 couleurs, par exemple). C'est ce que j'avais compris d'après toutes les informations que j'avais récoltées sur ce jeu. Il n'en est rien. Privateer est un Elite aux graphismes de Wing Commander 2. Et encore, je le trouve un peu moins beau que ce dernier, les scènes intermédiaires étant ici très limitées. D'où un premier réflexe de déception, bien compréhensible. Et pourtant, là où Wing Commander était linéaire et limitatif, Privateer offre au joueur une totale liberté de mouvement. La musique et les bruitages ont été particulièrement soignés : c'est une habitude chez Origin. Des voix digitalisées (Privateer Speech Pack) sont disponibles séparément.

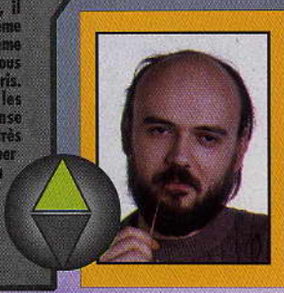


Les sauts dans l'hyperespace ne sont possibles qu'à des endroits particuliers, des nuages bleus du plus bel effet. Ces «couloirs» vont d'un point à un autre, et arriver à une station perdue nécessitera souvent plusieurs sauts successifs.

VERDICT — OUI — Jean-Loup

Je vous donne mon impression après une journée de jeu seulement. Privateer est un jeu immense, varié et captivant. J'ai retrouvé le même plaisir qu'avec Elite. Et ce n'est pas peu dire. Même si, graphiquement, il n'innove en rien (il est tout de même très réussi), même si les musiques deviennent rapidement lassantes, même si... il n'en est pas moins, à mon avis, supérieur à tous les autres jeux de sa catégorie, WC2 et X-Wing compris. Comme avec Civilization, on dépasse rapidement les défauts techniques pour découvrir, avec un immense plaisir, la petite touche de génie qui caractérise les très grands jeux. Nul doute, dans mon esprit, que Privateer deviendra rapidement un classique, et qu'on en parlera encore dans dix ans. Comme Elite. D'ailleurs, je vous laisse pour y retourner dorechef.

Jean-Loup Jovanovic

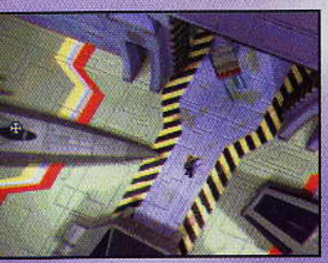


VERDICT — OUI — Morgan

Vous l'aurez compris, Privateer ne répond pas à nos espérances. Les graphismes Super VGA que nous attendions ont étrangement disparu ! A défaut, on a droit à un mélange de Strike Commander (pour les pages intermédiaires) et de Wing Commander 2 (pour les combats). Malgré cette déception, Privateer est tout de même un bon jeu. Il vous permet, comme Elite, d'incarner un mercenaire de l'espace. Les missions sont aussi nombreuses que variées et le soft vous laisse une impression de liberté bien agréable. Rien de révolutionnaire dans la conception ou dans l'ergonomie de Privateer mais tous les éléments se «goupillent» vraiment bien. L'animation est fluide, la bande son sympathique (bien que répétitive), les voix digit très réussies. Un coktail explosif ! Alors achetez !

Morgan Feroyd





Ce n'est pas demain la veille que vous acquérerez un de ces magnifiques engins. Mais au cas où, n'oubliez pas les frais annexes...



Voici l'écran des programmes informatiques que vous pouvez installer sur votre véhicule. Bizarrement, ce sont les éléments les plus chers. Préférez plutôt un bon canon à ions...

GENERIQUE

Editeur : *Origin*
Distributeur : *Electronic Arts*
Conception : *Chris Roberts*
Programmation : *Ed Maurer*
Bande son : *Nenad Vugrinec*

VERSIONS

PC

Privateer est, pour l'instant, disponible sur PC. Et c'est tout.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM, carte Ad Lib et carte graphique SVGA.

MATERIEL

Machine : *PC 386sx 16Mhz et supérieur*
Mémoire requise : *580 Ko de RAM + 1 Mo d'EMS*
Modes graphiques : *MCGA / VGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster, Roland, SoundBlaster 16ASP et les autres...*
Contrôle : *clavier, souris ou joystick (conseillé)*
Média : *6 disquettes 3"1/2 HD (3 de plus pour le Speech Pack)*
Installation sur le disque dur : *obligatoire (15 minutes environ)*
Espace requis : *17 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français (testé en anglais)*
Protection : *aucune*

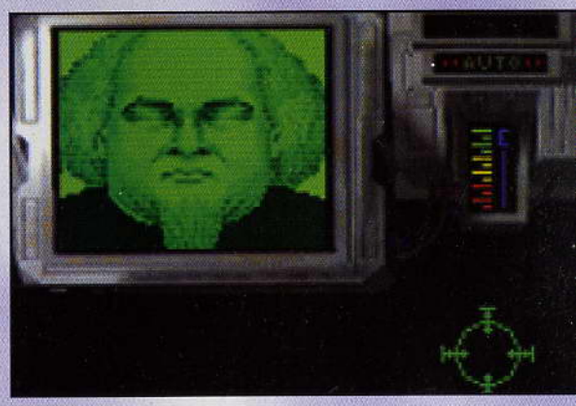
La carte du système vous permet de vous diriger facilement. Les ronds verts sont les «nav-points» et «jump-points» qui vous sont accessibles. Les carrés verts sont, de la même façon, des bases. Vos missions (jusqu'à trois à la fois) vous conduiront dans les ronds et carrés rouges. S'il y avait des symboles gris, cela signifierait qu'ils vous sont pour l'instant interdits.







Non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un Kilrathi échappé de sa réserve. N'oubliez pas que vous êtes à une zone frontière, et que les pirates ne sont pas les seuls dangers à vous guetter au coin du jump-point. Mais il y a pire que les Kilrathi...



TOP

- **On a le meilleur d'Elite et de Wing Commander 2**
- **Le jeu est vraiment immense**

FLOP

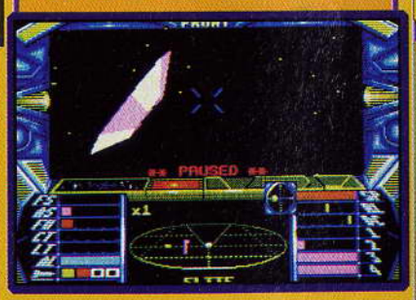
- **Ce n'est «que» du MCGA**
- **Les musiques sont belles mais répétitives**

Privateer, c'est aussi un extraordinaire travail de la part des graphistes, en particulier lors des séquences de coupe.



COMPARATIF

ELITE



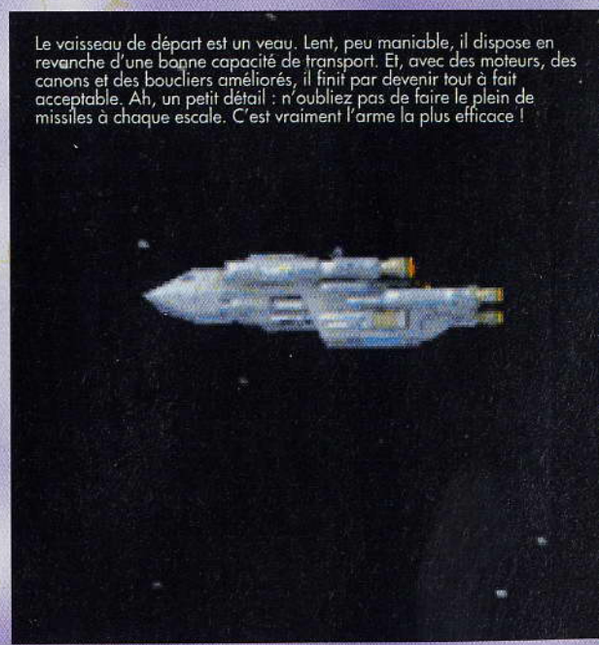
Peut-être n'avez-vous pas compris la réaction extasiée des journalistes de Tilt à l'annonce d'Elite 2. C'est que vous êtes encore «jeunes» dans le cercle du jeu vidéo. Les anciens vous diront (à grand renforts de superlatifs) le niveau de génie atteint par Elite.
Ce jeu infini, qui vous proposait de visiter huit galaxies comprenant chacune des centaines de planètes, n'était, dans la plupart des cas, ni beau ni rapide; mais, pour ce qui est du commerce/combat spatial, c'était le TOP ! Comme dans Privateer, vous pouviez améliorer votre vaisseau, combattre les pirates, attaquer les marchands, récupérer les marchandises...
L'univers immense et la variété des situation en a fait l'un des cinq jeux marquants des dix dernières années (c'est à dire de l'histoire de la micro...). Si vous avez l'occasion de vous le procurer (il existe sur pratiquement toutes les machines), n'hésitez pas ! Elite est un classique absolu qui ne se démodera jamais.

WING COMMANDER 2



S'il utilise les mêmes routines graphiques, et pour une grande part les même vaisseaux et le même contexte que Privateer, Wing Commander 2 (du même auteur, Chris Roberts) n'est en pas moins très différent de Privateer. Mélange d'aventure et d'action, il est très linéaire (les missions se succèdent dans un ordre immuable jusqu'à l'apothéose finale). Les animations intermédiaires qui vous content le scénario sont nombreuses et superbes, sans doute ce qui a été fait de mieux jusqu'à présent dans ce domaine (X-Wing n'étant pas mal non plus). Wing Commander 2 est une expérience intense, mais relativement courte, même si on lui ajoute ses divers data-disks. C'est un excellent jeu qui a, hélas, bien vieilli et laisse maintenant la place à meilleur que lui : Privateer. Celui-ci nous offre de nouvelles dimensions, et une durée de vie infiniment plus longue. La parenté entre les deux jeux est cependant évidente et les habitués de WC2 ne seront nullement dépaysés dans le cockpit de Privateer.

Le vaisseau de départ est un veau. Lent, peu maniable, il dispose en revanche d'une bonne capacité de transport. Et, avec des moteurs, des canons et des boucliers améliorés, il finit par devenir tout à fait acceptable. Ah, un petit détail : n'oubliez pas de faire le plein de missiles à chaque escale. C'est vraiment l'arme la plus efficace !





Hips ! Le bar est, en théorie, le meilleur endroit pour glaner des informations. Là où j'en suis arrivé dans le jeu, il ne m'est encore que de bien peu d'utilité. Les auteurs de Privateer y ont glissé un peu d'humour : remarquez l'ivrogne affalé dans le coin...



Après les Kilrathi, les fous de Dieu ! Attention, ces fanatiques sont mieux équipés que les pirates habituels, et surtout ils n'ont pas peur de la mort. C'est l'occasion ou jamais de tester ces nouveaux missiles que vous venez d'acheter !







ACTION
SIMULATION
3D

1 2 3 4 5

GRAPHISMES 74
Ce n'est pas du Super VGA, mais c'est tout de même réussi. On oublie vite la «légèreté» des graphismes pour se consacrer au jeu.

ANIMATION 83
C'est du Wing Commander 2 : les vaisseaux sont représentés en bitmap et tout cela bouge vite et bien.

MUSIQUE 78
Les différentes musiques qui accompagnent le jeu sont toutes superbes, mais l'on ne peut s'empêcher de ressentir une certaine lassitude.

BRUITAGES 82
Note valable seulement avec une carte Sound Blaster ou compatible. Les bruitages sont réussis, même si les tirs font trop «mitrailleuse».

PRISE EN MAIN 75
Pour les fans de Wing Commander, aucun problème : les commandes sont presque identiques. Les autres seront peut-être un peu perdus.

JOUABILITE 85
Le contrôle au joystick est parfait, à la souris il est «OK» et au clavier, il est exécrable. Comme d'habitude.

DUREE DE VIE 92
Je ne pense pas me tromper en disant que ce jeu vous durera plusieurs mois, au moins...

DIFFICULTE

PRIX E

1 JOUEUR

PC 386+

INTERET 91 %

INTERDIT AUX NANAS !

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

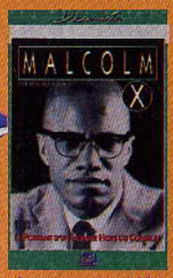
1 Comment rencontrer des filles ?
2 Es-tu prêt à faire l'amour ?
3 Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
4 Comment avoir beaucoup de succès ?
5 Comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance ?

36 70 21 01 36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21



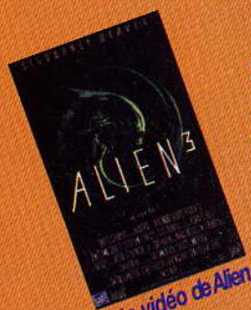
Un appareil photo
36 68 21 01



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



Une console Sega
36 68 21 02



La cassette vidéo de Alien 3



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



Un Gameboy

36 68 21 02

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

Concours Musique
36 68 21 06
gagnez

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

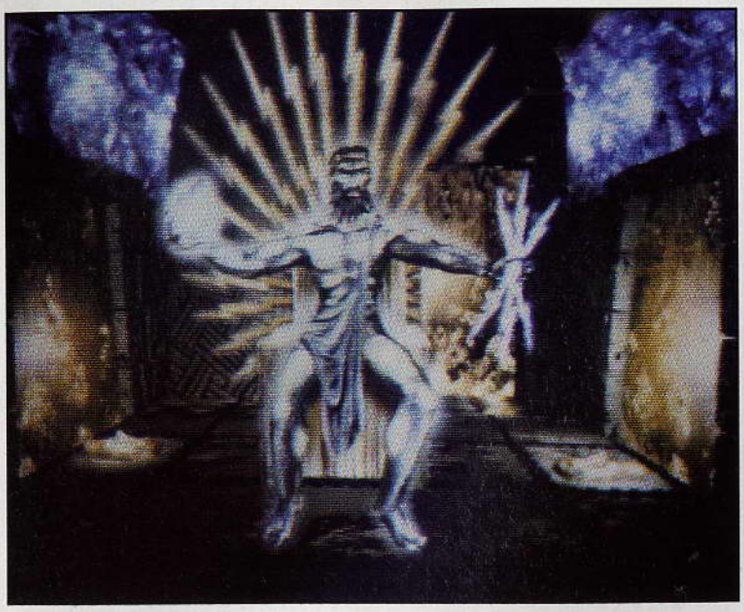
- 2 billets pour les concerts de : Lenny Kravitz, UB 40 à Bercy.

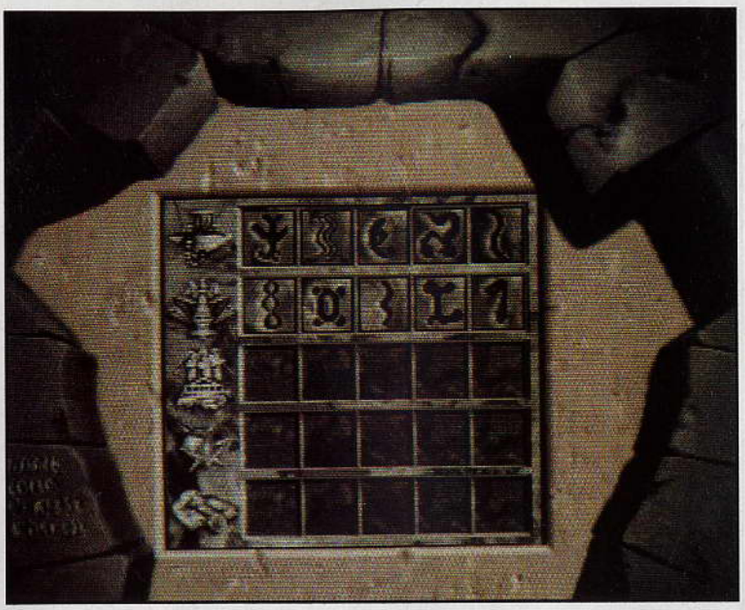
stars secrets
36 70 21 06
Tous les potins sur vos stars préférées

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

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

CODE MEDIA 241





Lorsque vous avez réuni les cinq symboles, un esprit-lumière apparaît dans la pièce et vous raconte comment Khork a envahi la planète.

KETH

Bien que surprenant, Kether est un jeu agréable, qui se distingue de la production habituelle de jeux vidéo. A cheval entre le jeu d'aventure et de réflexion, ce produit est une sorte de petit film interactif. Dommage que sa durée de vie soit si réduite...
Un test de Morgan Feroyd

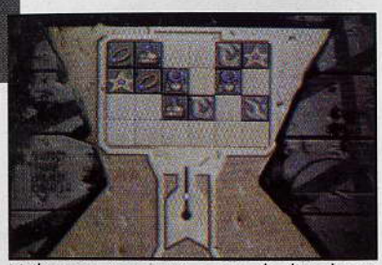
Depuis plusieurs mois, c'est la consternation. Il faut bien se rendre à l'évidence : les jeux sur CD-I manquent singulièrement de jouabilité. On espérait voir des images de grande qualité, une bande sonore exceptionnelle et des thèmes originaux associés à une excellente jouabilité. Hélas, c'est là que le bât blesse. Le problème est que le CD-I est une machine hybride : sa télécommande fait très difficilement office de joystick.
Pourtant, avec Kether, l'équipe d'Infogrames a réussi à cumuler les réussites. Vous incarnez donc Melkhor, un chevalier intergalactique qui doit sauver la planète Kether (c'est la raison pour laquelle on vous a réveillé de votre transe). La princesse de la Sagesse, Eta Carène, est

2 MINUTES DE JEU

MERCI POUR LE GUIDE, ATTENTION LA MA



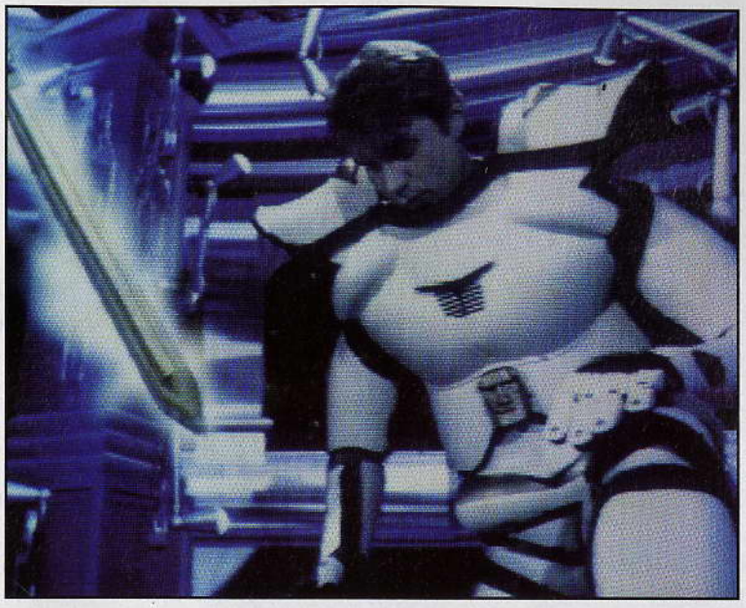
Choisissez une destination. Ensuite, slalomez entre les météorites afin de parvenir intact au temple. Pour renforcer votre bouclier énergétique, recoltez quelques bonus verts.



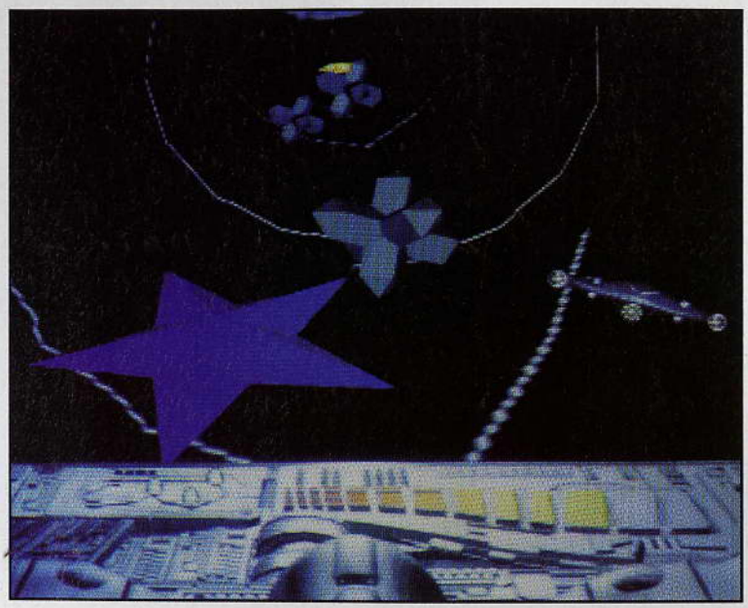
Voilà, vous êtes arrivé au temple d'Hochmatt. Pour ouvrir le sas d'accès, il faut résoudre ce petit jeu de mémoire. Associez les couples d'icônes dans le temps qui vous est imparti.



Dans le labyrinthe, de nombreux monstres tenteront de vous tuer. Armez-vous de patience et regardez attentivement le plan pour anticiper leurs mouvements (flèches vertes).



Au final, vous comprenez que Kether n'est rien d'autre que la Terre. Pour vous féliciter de la tâche accomplie, on vous nomme chevalier (vous l'étiez déjà, mais bon...). La séquence finale fait tout de même plaisir, même si elle ressemble à un documentaire sur les plantes.



Dans ce tunnel, les étoiles de couleur vous téléporteront dans un monde. Si vous prenez celle indiquée par Enoy, vous reprendrez où vous étiez avant de mourir. Dans le cas contraire, c'est la fin !

ER

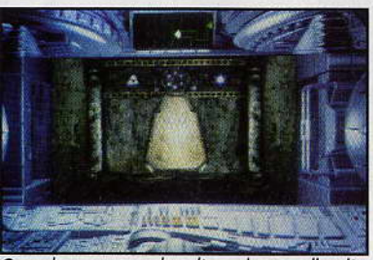
prisonnière par l'infâme Khork, maître de l'Obscur. Vous êtes tenu de la libérer. (C'est la moindre des choses). Pour y arriver, vous devrez, avec votre vaisseau Aldébaran, vous rendre de planète en planète où sont les temples que vous explorerez. Dans chacun d'eux, il faut découvrir un code indispensable pour entreprendre la dernière mission.

Kether est à la fois un jeu d'action, de réflexion et d'aventure. Vous devrez explorer quatre temples (Hochmatt, Gebourah, Netzach et Hod) en passant par des mondes parallèles. Le voyage dans l'espace (en 3D) pour accéder à un temple n'est pas de tout repos.

POUSSEZ PAS : Y'EN A POUR TOUT LE MONDE

Il s'agit en effet d'éviter les météorites ou les vaisseaux qui vous barrent la route. C'est un principe de jeu d'action similaire à l'attaque de l'Etoile de la Mort dont il faut atteindre le cœur sans se faire détruire. Les cinq vies et la sauvegarde mises à votre disposition se seront pas de trop si vous voulez vous en sortir. Au cas où vous seriez détruit, un tunnel en 3D rempli d'étoiles colorées peut vous permettre de retrouver le chemin de votre quête ou, au contraire, vous égarer dans l'espace.
Votre père céleste, Enoy, Empereur de lumière, vous aidera à trouver la bonne voie lors d'une petite animation en début de voyage.
Après avoir atterri, il faudra ouvrir le sas menant au labyrinthe du temple. Il s'agit de petits jeux du genre Simon ou Memory. Le principe est assez simple et peu passionnant. Lorsque vous avez résolu l'énigme, la porte s'ouvre et vous accédez au labyrinthe du temple. Cette troisième phase de jeu vous entraîne dans un dédale de couloirs, à la recherche de

HE !



Quand vous entrez dans l'une de ces salles, l'un des cinq symboles du temple apparaît. L'oracle de la sixième salle vous donnera un code. Entrer dans ces salles vous redonne de l'énergie.

VERDICT — OUI MAIS...

MORGAN

Pour être franc, Kether est un jeu qui, au premier abord, paraît mauvais. Les superbes graphismes vous laissent espérer un chef-d'œuvre mais après quelques minutes, vous avez la nette impression de vous être fait blouser. Votre vaisseau réagit mal, les animations sont inexistantes (ce sont plutôt des suites d'images), le scénario est très nunuche... Puis, sous la contrainte (Doguï'mbatou, le «maître de cadence» impose un rythme de rame très dur !), j'ai exploré plus amplement les temples du programme et commencé à prendre goût au voyage. Il s'agit d'un genre nouveau qui tient plus du film que du vrai jeu. Les aspects «cul-cul la praline» deviennent géniaux, les voix envoûtantes, etc. Le principe restant simple, on fait évoluer l'ensemble en toute innocence et, finalement, avec plaisir même si Kether n'est pas un chef-d'œuvre.

Morgan Feroyd



VERDICT — OUI MAIS...

DOGUY

En découvrant un jeu sur CD-I, on ne peut s'empêcher de rester bouche bée devant les graphismes et l'ambiance sonore. Par contre, les spécialistes (que nous sommes) sont immanquablement déçus par le manque de jouabilité et de profondeur du jeu. Pourquoi ? Parce que le CD-I n'est pas une machine comme les autres. Il vise le grand public, les enfants et les adultes, les habitués et les novices. Pour les éditeurs, cela signifie produire des jeux suffisamment simples pour être accessibles à tous (voyez le principe de «Hugo Délire» ou «Télétennis»). Dans ces conditions, il faut trouver l'idée géniale qui donnera naissance à un nouveau Tétris. Pas évident ! En conclusion, Kether est un produit magnifique, mais il ne s'adresse qu'aux débutants et aura du mal à passionner les joueurs chevronnés.

Dogue de Mauve



GENERIQUE

Editeur : *Infogrames*
Conception : *Jean-Noël Megoz, Guy Selva, William Hennebois*
Programmation : *Benoit Arribart, Pierre Crooks*
Graphismes : *Josiane Girard, Laurent Cluzel, Little Big One*
Musique : *Jacques Roux*
Bruitages : *Thierry Carron, Vox Populi*

TESTE SUR

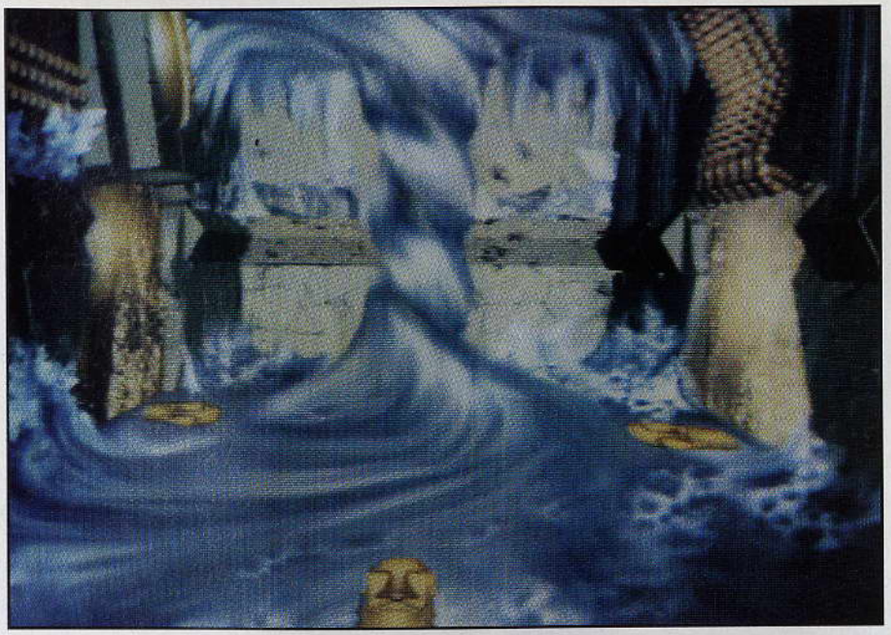
CD-I 220 avec télécommande infrarouge.

MATERIEL

Machine : *CD-I tous modèles*
Contrôle : *télécommande*
Média : *1 CD-I*
Options : *pop-corn, fauteuil douillet*
Jeu en français (ou anglais)
Protection : *aucune*

VERSIONS

CD-I *Kether est disponible sur CD-I. Aucune autre version n'est prévue pour le moment.*



TOP

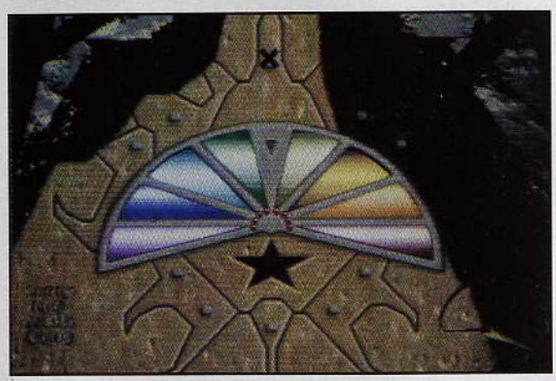
- La superbe qualité graphique
- La simplicité du jeu (accessible à tous)
- La bande-son hors pair

FLOP

- Le manque d'animation
- Le scénario un peu «bébête»
- Le mauvais contrôle du jeu

Les salles sacrées sont de toute beauté ! Chacune est d'un style graphique correspondant au temple (égyptien, futuriste, Grèce antique, etc). Vous y trouverez les symboles à «collectionner».

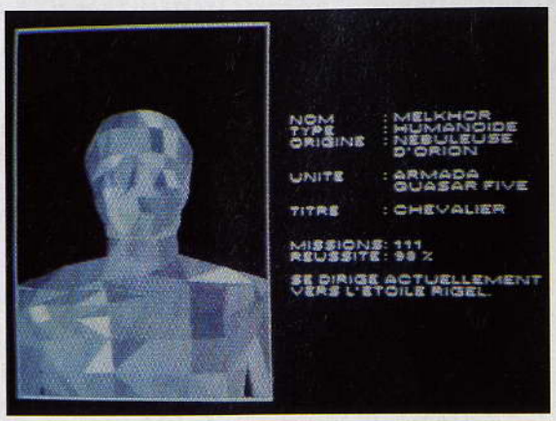
salles. Divers monstres vous barreront la route. A force de patience, de stratégie et d'usage de votre laser, vous réunirez les cinq symboles du temple. Il faut alors vous rendre dans la sixième salle, où vous verrez apparaître un message d'un esprit-lumière (une demoiselle si charmante que l'on parvient à gagner juste pour la voir !). Lorsque vous aurez résolu les mystères des quatre premiers temples, il faudra vous rendre dans le cinquième, Malkhout, où Khork emprisonne la princesse. Il faudra procéder de la même façon que dans les autres temples. Toutefois, vous aurez besoin des codes obtenus dans la première phase du jeu pour ouvrir le sas.



Les jeux de logique pour accéder aux temples sont assez simples. Ici, il s'agit d'un Simon dont il faudra reproduire les sons (six ou sept).



Dès votre éveil, l'empereur de lumière vous mettra au courant de votre quête. Vous verrez alors une séquence d'intro très bien réalisée.



COMPARATIF

KETHER



Ce jeu fait penser davantage à un film qu'à un jeu. Heureusement cet aspect est très travaillé. La qualité des images est supérieure à celle d'Inca. La bande sonore est elle aussi plus travaillée.
Mais ne nous leurrons pas : les deux jeux se ressemblent beaucoup.
Vous dirigez un chevalier qui mène une quête dans un pseudo-jeu d'aventure. A bord d'un vaisseau, vous tentez de vous frayer un chemin dans l'espace.
Les phases d'arcade sont un peu moins décoiffantes dans Kether, car vous ne pouvez pas tirer sur les obstacles ou les ennemis.

INCA



Ce jeu de Coktel Vision pour CD-I et PC est le précurseur des jeux cinématographiques interactifs. Vous dirigez votre héros dans de sublimes décors historico-fantaisistes. Les phases d'action sont plutôt précaires, tant au niveau des graphismes que de la maniabilité. Dans Inca, chaque interlude vous permettait d'assister à une séquence animée de qualité, ce qui n'est pas le cas dans Kether. On retrouve les mêmes phases intermédiaires constitués de petits jeux de logique. En fait, Inca fait a un côté aventure un peu plus développé que Kether, même si l'ensemble est moins beau.

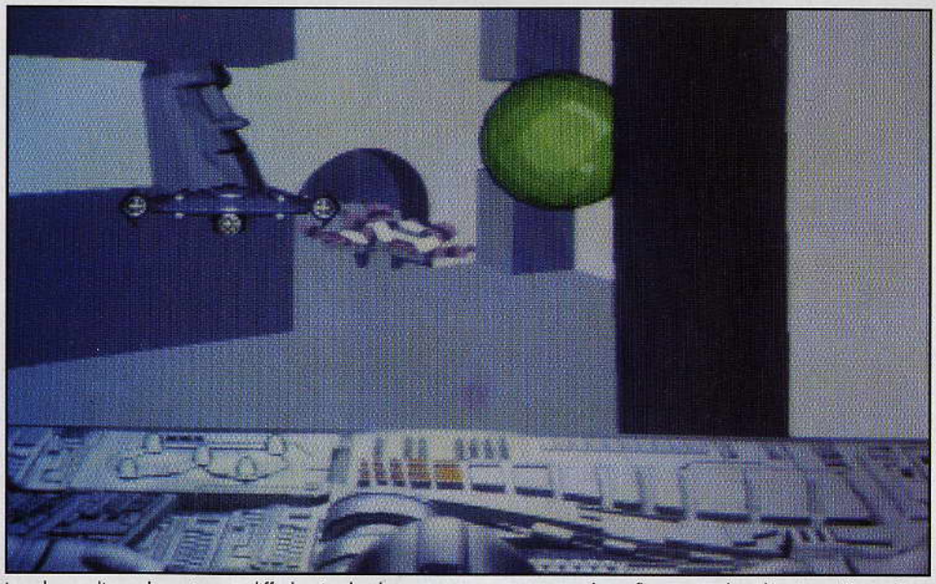
Tout au long du jeu, de superbes images de synthèse viennent agrémenter votre quête. Elles donnent au jeu l'allure d'une superproduction hollywoodienne. En fait, il s'agit d'une commande réalisée spécifiquement pour le jeu auprès d'une société belge (Little Big One).

HOLLYWOOD BELGE

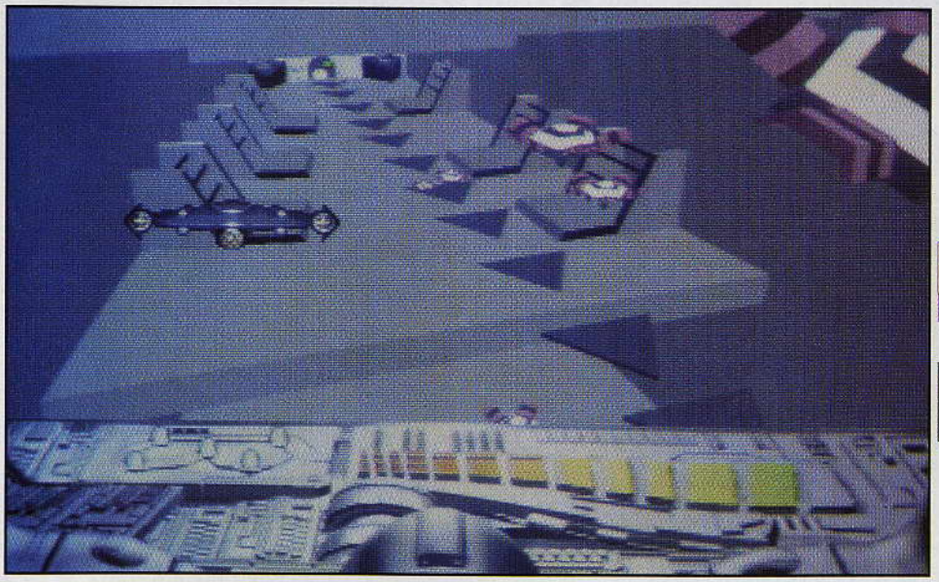
Des acteurs ont été engagés pour l'occasion. La mignonne demoiselle interprétant Eta Carène est d'ailleurs celle que l'on apercevait dans Eternam. A ce sujet, je tiens à préciser que je serais ravi d'entrer en contact avec elle. Nous pourrions, par exemple, prendre l'ascenseur ensemble. (C'est peut-être pas très d'époque, ça...)
Blague à part (quoique), il est remarquable de voir qu'un travail cinématographique original ait été réalisé pour un jeu vidéo. Cela change des séquences de film repompées et archiconnues. La bande-son est originale et de grande facture. Sur CD-I, c'est peu surprenant, mais on sent quand même que le rapport avec l'image et le déroulement du jeu a été particulièrement travaillé. En somme, Infogrames a réussi, à partir d'un système très simple, à faire un jeu de bonne qualité qui satisfera tous les publics. Les plus exigeants devront encore attendre (et prier) pour voir Underworld ou Alone in the Dark sur CD-I.



Voici la princesse Eta Carène. Autant vous dire que sauver Kether devient un vrai plaisir... Saluons tout de même Infogrames pour le travail de création de costumes, de photos, casting d'acteurs, etc.



Les phases d'arcade sont assez difficiles. Les boules vertes vous permettront de renflouer votre bouclier énergétique. Ce sera à vous de gérer les collisions (certaines sont inévitables).



Cette phase d'arcade en 3D est assez difficile. Pour la compliquer encore, les programmeurs ont inversé les commandes haut et bas. Comme s'il s'agissait d'un simulateur...



ACTION
AVENTURE
REFLEXION
1 2 3 4 5

GRAPHISMES 94
Les premiers mots qui viennent à la bouche sont : «superbe, fabuleux, quel boulot !». En un mot les graphismes sont de grande qualité.

ANIMATION 56
L'animation est plutôt inexistante. Ce sont des photographies. Dans les phases d'arcade, elle est cependant assez fluide.

MUSIQUE 89
La musique est très chouette. Elle crée un climat intense et s'adapte bien au style du jeu, passages lugubres ou envolées lyriques.

BRUITAGES 72
Peu nombreux pour un jeu CD-I. Ils sont assez bons, même s'ils n'ajoutent pas grand-chose au jeu.

PRISE EN MAIN 90
Comme pour la plupart des jeux CD-I, la prise en main est aisée. Toutes les explications vous sont données dans l'intro.

JOUABILITE 60
C'est là qu'on comprend son malheur. La télécommande est mal adaptée à un contrôle précis. Attendons le joystick Philips...

DUREE DE VIE 49
Quelques heures suffiront. Et on ne le recommence pas, car on s'en lasse. Heureusement, une vraie «belle fin» vous attend.

DIFFICULTE
JOUEUR 1
PRIX D
CD-I

INTERET 79 %

KINGMAKER

Adapter un jeu de plateau sur micro peut donner des résultats spectaculaires. Civilization l'a démontré. US Gold, avec Kingmaker, tente d'en faire autant. Avec, nettement moins de bonheur... Lent et trop répétitif, Kingmaker dispose pourtant de qualités qui auraient pu en faire un très bon jeu. Un test de Jean-Loup Jovanovic

Kingmaker est un jeu de stratégie qui se déroule en Angleterre, pendant la guerre des Deux Roses (juste après la guerre de Cent Ans, pour ceux qui auraient oublié leurs cours d'Histoire). Sur l'Angleterre règne un faible roi, et de nombreux prétendants entrent en conflit pour imposer le futur roi. Vous allez devoir éliminer tous les autres prétendants pour n'en garder qu'un, que vous ferez couronner.



Révolte des paysans : les nobles concernés sont rappelés d'urgence dans leurs fiefs, ce qui peut affaiblir votre troupe principale, ou les mettre à la merci d'un ennemi.

Vous disposez d'un ou plusieurs nobles, ainsi que des «avantages» (duchés, titres royaux, navires, troupes, etc.), que vous pouvez répartir comme bon vous semble. Chaque noble dispose d'une troupe et vous contracterez des alliances. Au début du jeu, le roi et les prétendants sont répartis sur la carte. A vous d'en capturer un, puis d'éliminer les autres (vos concurrents vous aideront très

GENERIQUE

Editeur : US Gold
Distributeur : US Gold
Programmation : Graham Lilley
Développement : Paul Cockburn

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, et une carte sonore SoundBlaster Pro.

MATERIEL

Machine : PC 286 ou supérieur
Mémoire requise : 1 Mo (590 Ko libres)
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : Ad Lib, SoundBlaster
Contrôle : souris
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire
Espace requis : environ 3,5 Mo
jeu : en anglais
Manuel : en anglais
Protection : par codes

VERSIONS

La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.

VERDICT NON — JLJ

Le premier contact avec Kingmaker est bon. Les graphismes sont corrects et, malgré quelques petites fautes ergonomiques, le jeu semble complexe et passionnant à souhait. Malheureusement, deux «détails» ont vite fait de le rendre particulièrement frustrant. Le premier, c'est que le hasard intervient beaucoup trop. Autour d'une table, c'est peut-être amusant mais sur micro, il est des plus malvenus. Adapter sur micro, cela ne signifie pas recopier bêtement le jeu de plateau ! Enfin et surtout Kingmaker est lent. Pour chaque partie, l'ordinateur réfléchit une dizaine de secondes. Puis les troupes sont déplacées, leeeennntement; Puis c'est le tours des événements spéciaux, ect. En définitive, le joueur n'intervient que pour un dizième du jeu. Pour le grand stratège que vous êtes, c'est court, non ?

Jean-Loup Jovanovic



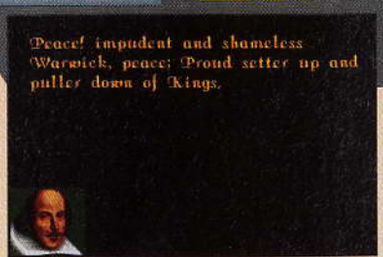
VERDICT NON — SERGE

J'ai joué à Kingmaker dans sa version plateau, où les parties étaient passionnantes, mais je ne retrouve pas cette ambiance dans la version micro. La lenteur du jeu en est en partie responsable, mais mon plus gros reproche concerne la scission du jeu en deux parties. Dans la première partie, les armées des différentes factions sont réparties dans le royaume, tout le monde chasse les héritiers et l'action est soutenue. En revanche, dans la seconde partie, lorsque tous les prétendants à la couronne ont été capturés, les factions dirigées par l'ordinateur se regroupent, s'enferment dans leurs châteaux et l'action est gelée sur place ! C'est affreux ! Lorsque vous rassemblez vos armées pour les attaquer, un événement imprévu survient, disperse vos armées et tout est à refaire... Aaargh !

Serge D. Grun



2 MINUTES DE JEU



C'est Shakespeare lui-même, soutenu par une voix digitalisée, qui vous parle. Un rappel bien utile pour ceux qui, comme moi, ont laissé loin derrière eux leurs cours d'Histoire...

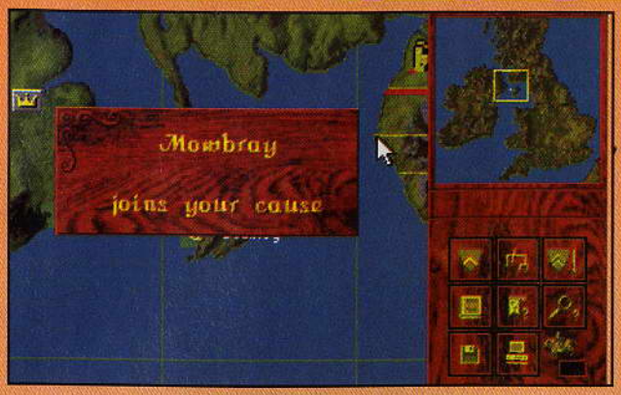
ONCE UPON THE TIME... GOD BLESS YOU ! ET VOS ENNEMIS AUSSI...



Comme sur le jeu de plateau, il est possible de jouer à plusieurs. Mais comme c'est l'ordinateur qui dirige vos adversaires, c'est lent ! Pour commencer, prenez un ou deux ennemis.



Première phase : répartir vos troupes. Le tirage m'a été favorable : je dispose de trois nobles et cent trente troupes. La plupart des nobles sont placés automatiquement dans leur château.



A la fin de votre tour de jeu, et s'il en reste de disponibles, un noble se joindra peut-être à votre cause. Vous pourrez aussi récupérer un «avantage», comme un archevêque, des troupes, un titre, etc. C'est automatique quand vous gagnez une bataille.

TOP

- Le jeu est complexe et assez réaliste
- Un effort pour les animations (si rares dans ce type de jeu)

FLOP

- Le jeu est «lent»
- Le hasard intervient trop
- Il est impossible d'interrompre les animations



	1 2 3 4 5
SIMULATION	
RÉFLEXION	
AVENTURE	

COMPARATIF

CIVILIZATION



S'il est aussi tiré d'un jeu de plateau, Civilization a subi de nombreuses améliorations par rapport à l'original. Ainsi, il est devenu l'un des meilleurs jeux micro existants. Chaque partie est totalement différente, et le plaisir de jouer est à chaque fois renouvelé. Les graphismes sont, certes, assez moches, mais ce défaut disparaît face à la touche de génie qui a prévalu à sa conception. Kingmaker, s'il provient d'une source similaire (un jeu de plateau), ne bénéficie pas de ce «génie» (serait-ce Sid Meyer ?), et ce malgré une réalisation très correcte. Cela aurait néanmoins pu être un petit jeu très sympathique, n'eût été les défauts ergonomiques - en particulier les attentes interminables - qui entâchent Kingmaker. Tiens, je me referais bien une petite partie de Civilisation, histoire de battre mon meilleur score (124 % ...) !

activement dans cette tâche). Chaque faction déplace ses troupes à tour de rôle. La résolution des combats se fait en fin de mouvement et dépend du nombre de troupes en présence, tempéré par un tirage des plus aléatoires...

CAPTUREZ ET TUEZ, PAS DE QUARTIER !

Au combat, les nobles peuvent être tués, et vous perdez alors TOUS leurs avantages. Si vous gagnez, vous capturez des ennemis, que vous exécuterez ou échangerez contre des avantages. Comme dans Highlander, il ne peut en rester qu'un ! Graphiquement, Kingmaker est joli, mais sans plus. Un effort a été fait pour les nombreuses séquences animées, certes de petite taille, mais néanmoins du plus bel effet. La musique d'ambiance, ponctuée de bruitages et de mélodies correspond bien. L'ergonomie, qui ne fait intervenir que la souris, est assez réussie, même si le système de répartition des avantages est assez «bizarroïde».Je vous laisse découvrir par vous-même...



La maladie était fréquente à cette époque. Des épidémies ravageaient régulièrement les contrées, et si un de vos nobles se trouve dans une ville contaminée, il risque d'y laisser sa vie. Mourir dans un lit, triste fin pour un guerrier !

GRAPHISMES	68
ANIMATION	62
MUSIQUE	72
BRUITAGES	74
PRISE EN MAIN	59
JOUABILITE	63
DUREE DE VIE	55

Les graphismes sont lisibles, ce qui est un point important, mais ils auraient pu être plus colorés...

Hormis les petites séquences animées (en 80 x 80 points), il n'y a guère que les pions qui se déplacent.

La musique est jolie. Ponctuée de bruitages et de mélodies, elle elle correspond bien à l'ambiance.

Roulements de tambours, de tonnerre, de canons... Une douzaine de bruitages digitalisés viennent ponctuer les événement importants.

Le manuel est un peu confus et ne renseigne pas suffisamment. Mais on arrive rapidement à comprendre les principes du jeu.

Le contrôle est bon, mais souffre de quelques défauts gênants, dont la répartition délicate des «avantages» n'est pas le moindre.

Même si vous supportez les longueurs de ce jeu pendant une ou deux parties, vous en serez ensuite trop dégoûté pour continuer.

DIFFICULTE	JOUEUR	PRIX	PC
	1	D	286+

INTERET 58 %

...X, NE VOUS RATERONT PAS...



Les troupes ennemies prennent position... pendant une douzaine de secondes Les défauts du jeu commencent déjà à apparaître.



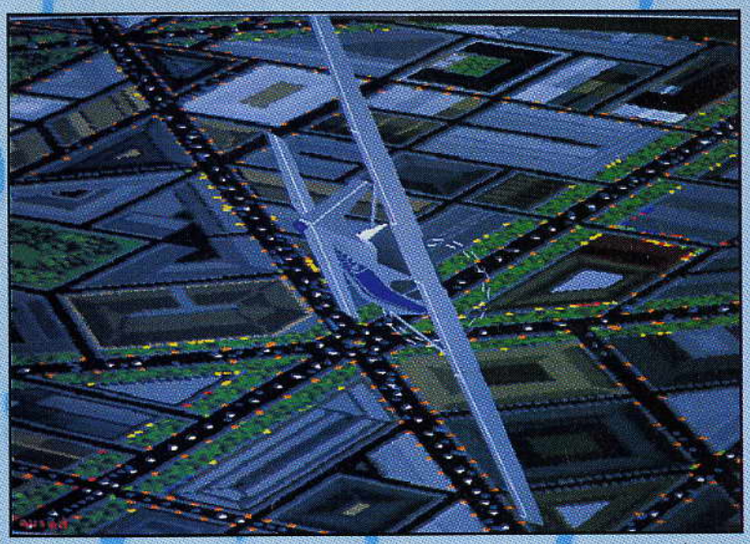
C'est parti ! A vous les conquêtes ! Mais évitez Holland. Le petit «+» à coté du nombre de ses troupes signifie, que bien à l'abri dans son château, il a deux cents hommes en réserve...

FLIGHT SIM

Le patriarche est de retour. Voici dix ans que Flight Simulator apprend à voler à tous les pilotes du monde, dix ans d'un succès jamais démenti. Aujourd'hui, le vétéran de la simulation de vol fait peau neuve avec une cinquième version nettement plus graphique que les précédentes, notamment grâce au SVGA. Microsoft voudrait-il réconcilier joueurs et pilotes ? Un test de Piotr Korolev



Visite de Paris, la nuit. Non seulement la basilique du Sacré-Cœur est magnifiquement éclairée mais, qui plus est, elle prend place sur une vraie butte Montmartre.



Flight Simulator 5, c'est avant tout des graphismes de bien meilleure qualité. La texture de votre appareil et les détails au sol sont, ici, impressionnants.

La principale innovation de cette cinquième version de Flight Simulator provient des graphismes. Entièrement repensés pour le S-VGA, FS5 dispense maintenant des paysages dignes de ce nom. Basé sur des photos satellite, le rendu du sol est saisissant à cinq mille pieds d'altitude, avec de grandes avenues, des parcs, des blocs de bâtiments. Comme par le passé, les rivières et canaux sont représentés (ils constituent une précieuse aide à la navigation). Dans les zones des scenery disks (Paris, entre autres), les principaux édifices publics sont modélisés, ce qui vous permettra ainsi de jouer impunément au Baron Noir en survolant les monuments de la capitale : Notre-Dame est encore plus superbe vue de nuit, et un slaloom aérien entre les hautes tours de verre de La Défense, c'est franchement fun.

Le globe terrestre dans votre plan de vol

Autre innovation importante : un pilote peut théoriquement faire le tour de la Terre. Le monde ne s'arrête plus aux limites des zones modélisées et l'on peut maintenant passer des unes aux autres (en suivant le bon cap, bien sûr...). Il ne faudra cependant pas compter retrouver le niveau de détails de Paris au-dessus de St-Alban-sur-Limagnole, chef-lieu de canton de la Lozère (NDR : Quelle culture étonnante !) : le globe entier n'a pas été modélisé avec le même soin. Les pilotes pourront grâce à cette nouveauté, planifier des vols jusque-là réservés aux possesseurs de scénarios d'extension.

Le jour le plus long...

Flight Simulator tient compte et de l'heure et de la saison de votre vol, pour vous dispenser la lumière adéquate. Ainsi, si vous décollez de Paris pour Lyon à dix-huit heures au mois de septembre, vous assisterez à un magnifique coucher de soleil et devrez vous poser sur une piste illuminée, en pleine nuit (le scenery disk de Paris vous propose, à ce sujet, un magnifique survol de la capitale au couchant). Si par contre vous décidez de partir plein ouest, la nuit mettra cette fois-ci beaucoup plus de temps à vous rattraper. Autant de détails qui renforcent grandement le réalisme du vol.
La hantise du pilote n'est pas tant le vol en lui-même (un avion est ➤

2 MINUTES DE JEU

PLAN DE VOL : DECOLLAGE DE PARIS-CHARLES ALTITUDE AU-DESSUS DE LA BANLIEUE OUEST



Votre Learjet est en attente à Roissy. Une fois la piste 10 dégagée, vous pourrez vous aligner et mettre les gaz.



Le décollage s'est bien passé et vous survolez maintenant la banlieue parisienne. Prenez la direction sud-ouest.



Votre jet traverse la couche nuageuse. Vous pouvez changez d'appareil en cours de vol. De cette manière...

ULATOR 5

➤un appareil relativement stable, une fois en l'air) que l'atterrissage. Or, il n'est rien de plus désespérant, après un long vol réussi, que de venir s'écraser en début de piste. Les doigts ont en effet à ce moment la fâcheuse habitude de s'emmêler sur les touches, provoquant une catastrophe dont vous vous seriez, on s'en doute, bien passé.

FS5 tourne en SVGA (mais le VGA est toléré). Il vous faudra au moins 1 Mo de mémoire étendue, même si 4 Mo sont recommandés.

CONFIGURATION MUSCLÉE OBLIGATOIRE

La possibilité d'utiliser les manettes de jeu spécialisées type Thrust-master est un plus appréciable mais vous pourrez vous contenter du clavier de votre PC. Quant au processeur, si Microprose déclare le jeu praticable sur un 386, il nous apparaît plus honnête de recommander un 486 La nouvelle mouture du papy de la simulation demande en effet beaucoup au processeur.

Il faut également signaler la prochaine disponibilité de scenery disks et, surtout, de Tools disks qui vous permettront de construire vous-même vos appareils.



La visite continue par Notre-Dame, tous vitraux illuminés.

Pour éviter cela, Flight Simulator 5 propose une option «Land Me» Son programme prend en charge le pilotage et vous amène à bon port.

LAND ME : LA FIN DU CRASH

La procédure n'est pas parfaite mais elle permet aux néophytes d'observer en toute sécurité les différentes manœuvres à enchaîner et elle en soulagera certainement plus d'un et d'une...

TOP

- Un logiciel entièrement relooké en S-VGA
- Un vol au dessus de Paris la nuit
- La lumière change selon l'heure du vol

FLOP

- L'animation est catastrophique
- La compatibilité avec FS4 n'est pas complète
- Un total manque de fun

FLIGHT SIMULATOR, LE PERE DES SIMULATIONS

Certaines questions n'obtiendront sans doute jamais de réponses. Ainsi, pourquoi, il y a dix ans, Microsoft, le leader incontesté des éditeurs de systèmes d'exploitation professionnel, racheta-t-il Sublogic, qui ne possédait à son catalogue qu'un petit simulateur de vol appelé Flight Simulator ? Qu'importe ! Le géant assura une promotion inconnue jusqu'à ce jour pour un produit de loisir et fit de Flight Simulator le logiciel ludique le plus connu au monde. Pensez, que six cent mille personnes ont renvoyé leur carte d'enregistrement, ce qui implique une base installée estimée par Microsoft à environ deux millions d'exemplaires (à notre avis, ce chiffre pourrait atteindre les cinq millions...). Distribué dans le monde entier, parfois en OEM (fourni avec la machine), Flight Simulator a suivi l'évolution des machines. A ses premiers jours, il était disponible sur Apple II et C64. Aujourd'hui, il se consacre aux deux standards ennemis de la micro, le Mac et le PC. Ce qui fit le succès incontestable de FS, hormis la puissance promotionnelle de Microsoft, fut le nombre d'add-on qui apparurent. A partir d'un produit relativement «nu», quelques éditeurs construisirent un monde dense et riche, à force de disquettes additionnelles modélisant une partie spécifique du globe ou des appareils nouveaux.

VERDICT — OUI MAIS...

PIOTR

La première réaction face à FS5 est nettement favorable. Présenté par Microsoft sur un 486 dx2/50 avec local bus, le logiciel s'annonce très bien. Une fois la bêta-version du jeu installée sur mon petit (!) 486/33 sans local bus, l'impression se modifie, et pas vraiment dans le bon sens. L'animation, très saccadée, s'arrête parfois totalement pendant que le programme va ausculter le disque dur. Au bénéfice du doute, nous mettrons ce fait fâcheux sur le compte d'une version non achevée. Gageons que Microsoft saura y remédier dans la version commerciale. Cela ne change rien au fait que Flight Simulator soit le seul vrai simulateur de vol (avec ATP) disponible sur nos machines et qu'en cela, il est irremplaçable. Les pilotes peuvent l'acheter les yeux fermés, mais je conseille aux joueurs néophytes d'hésiter plus longuement...

Piotr Korolev



VERDICT — NON

SERGE

J'ai beau chercher, je ne vois pas ce que cette version apporte de plus par rapport à FS4. Non, ne me parlez pas des graphismes en S-VGA 256 couleurs. D'abord, ce n'est que du 640x400 au maximum, ce qui n'est pas du vrai S-VGA, et ensuite, même sur un 486 avec plein de mémoire et des bus locaux partout, ça rame un max. Imaginez un peu : l'affichage gèle régulièrement pendant plusieurs secondes pendant que la machine broute le disque dur. Quant aux détails de l'affichage, c'est vrai qu'il y en a tout plein (du moins, autour des grandes villes) et que c'est très joli, mais l'eau est toujours aussi dure - on peut même «atterrir» dessus ! Faites le compte : 490 F plus 390 F par scenery disk (un pour New York et un autre pour Paris), c'est près de 1 300 F pour regarder un PC brouter du disque dur !

Serge D. Grun



DE GAULLE - PISTE 10. VOL BASSE JUSQU'A VERSAILLES-CHATEAU.



...en approche du château de Versailles, vous voilà aux commandes d'un Cessna.



Les bâtiments sont un peu schématiques mais les jardins et le canal sont bien ceux conçus pour le Roi Soleil.

GENERIQUE

Editeur : *Microsoft*
Distributeur : *Microsoft*
Conception : *Bruce Artwick Org.*
Programmation : *BAO*
Bande son : *BAO*

VERSIONS

PC *Flight Simulator n'est pour l'instant prévu que sur PC mais Microsoft travaille, comme pour la version précédente, à une version Mac.*

MAC

TESTE SUR

La bêta version que nous avions a été testée sur PC 486dx à 33 MHz, avec local bus, 8 Mo de RAM, carte S-VGA Tseng ET4000, carte AdLib et PC 486dx à 33 MHz, sans local bus, 8 Mo de RAM, carte SVGA Tseng ET4000, carte Thunderboard.

MATERIEL

Machine : *PC 386dx minimal (486 quasiment indispensable)*
Mémoire requise : *530 Ko (DOS) + 1 Mo (EMS ou XMS) (4 Mo recommandés)*
Modes graphiques : *VGA et S-VGA*
Cartes sonores : *toutes les cartes du marché*
Contrôle : *clavier, souris, joystick, joysticks spécialisés (Thrustmaster, Flightstick...)*
Média : *2 disquettes 3"1/2*
Installation disque dur : *obligatoire et longue (15 mn)*
Espace requis : *8,1 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*



En vol de nuit (ou, ici, crépusculaire), le tableau de bord s'éclaire, et vous voici baignant dans une douce et chaleureuse ambiance rougeâtre.



Instruments, rendu de l'appareil, nuages : les fans de FS4 seront agréablement surpris par les graphismes... bien moins par l'animation.



	1 2 3 4 5
SIMULATION	
RÉFLEXION	
3D	

GRAPHISMES 80
Le point fort de cette nouvelle version, qui admet enfin le S-VGA.

ANIMATION 40
Le point faible de cette version : impraticable en-dessous d'un 486.

MUSIQUE -
Je n'ai entendu aucune musique dans cette bêta-version.

BRUITAGES 75
Avec une bonne carte sonore, votre appareil dispensera un son crédible.

PRISE EN MAIN 70
Un épais manuel en français, mais une fastidieuse installation pour un premier contact assez facile.

JOUABILITE 70
Par rapport aux autres simulateurs, FS5 n'est pas si compliqué... au départ !

DUREE DE VIE 75
Les pilotes y passeront leurs nuits, les autres décrocheront après vingt minutes...

DIFFICULTE

PRIX E

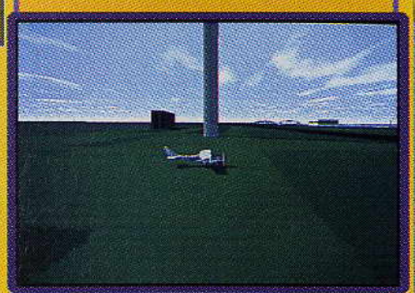
2 JOUEURS

PC 386+

INTERET 75 %

COMPARATIF

FLIGHT SIMULATOR 4



Quelles sont les réelles différences entre les deux versions du logiciel de Microsoft ? FS5 se décline maintenant en S-VGA, ce qui lui permet d'afficher des vues externes réellement impressionnantes. Il est possible dorénavant de faire un tour de Terre entier (mais seules les zones de scénario seront fidèlement reproduites). Le tableau de bord est nettement amélioré (mais il ne donne pas plus d'informations). Les néophytes disposent de l'option «Land Me» pour leur éviter l'inévitable crash des premiers vols. Les pilotes trouveront-ils leur compte à changer de version ? Oui, probablement, par ce qu'un pilote trouvera toujours son intérêt dans une version améliorée de son logiciel préféré. En revanche, en ce qui concerne les joueurs plus habitués aux simulateurs de combats aériens tels Dogfight ou Chuck Yeager, il n'est pas certain que FS5 constitue un choix judicieux, surtout s'ils possèdent une machine à base de 386. Le bon vieux FS4 et sa formidable bibliothèque d'add-ons constitue une valeur sûre.

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

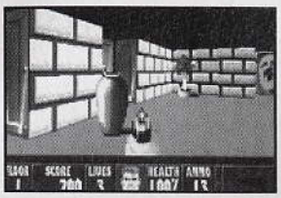


Ce comparatif ressemble un peu à de la provocation, c'est vrai, mais il convient tout de même d'être clair. Les pilotes vont crier au miracle devant FS5, mais les joueurs risquent fort d'être déçus : Flight Simulator, c'est avant tout le pilotage d'un avion et rien que le pilotage. Pas question de trouver d'autre but que de relier deux points géographiques entre eux. Que ces derniers soient Paris ou Chicago est totalement accessoire, pourvu que la simulation soit réaliste. Dans Comanche, au contraire, on se fiche totalement de l'exactitude du vol : seul importe le plaisir ludique de remplir des missions dans un décor tellement «vrai» que l'on a vraiment l'impression de plonger dans un canyon à la poursuite d'un T-72. Ces deux produits représentent deux «philosophies» de la simulation différentes et il convient à chaque joueur de déterminer à laquelle il adhère pour ne pas se tromper dans ses choix. Les amateurs de shoot'em up ne pourront être que déçus, voire endormis par une simulation extrêmement réaliste.

SELECTION OCTOBRE

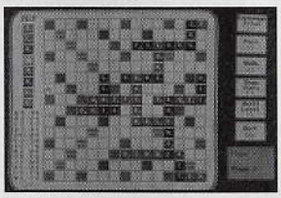
PC 30 francs par disquette PC

PC 1
Écran VGA, micro 286,386, 486.
SPEAR OF DESTINY (version shareware) : Tout le monde connaît le superbe jeu WOLFENSTEIN. Et bien voici la suite, c'est encore plus beau et encore plus dur. Votre héros est toujours prisonnier dans une forteresse remplie de gardes armés.



PC 2
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
LAMMERS (version complète) : Si vous en avez mare de sauver les Lemmings, défoulez vous en tuant les Lammers. En effet, il s'agit d'éliminer ces petits personnages en utilisant des bombes, des mines, une mitrailleuse ou un fusil, délirant.

PC 3
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
CYRUS (version complète) : Un des meilleurs jeux d'échecs sur ordinateur. Ses graphismes en 3D sont très agréables et il vous propose de multiples niveaux.
SCRAMBLE (version complète) : Enfin, voici un superbe jeu de Scrabble qui dispose d'une bibliothèque de plusieurs milliers de mots français. Vous pourrez donc jouer contre l'ordinateur dans notre bonne vieille langue.



PC 4
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
SUPERRETRIS(version complète) Si vous avez les nerfs fragiles, je ne vous conseille pas ce jeu. Il adopte le principe du Tétris mais avec une variante importante, il faut éliminer le carré qui clignote sur l'écran. Ce carré peut se trouver en haut de la pile comme il peut être sous un amoncellement de pièces dans un désordre total, bonne chance.

PC 6
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
HEXXAGON (version complète en français) : Le jeu de réflexion le plus réussi du moment, avec de suberbes graphismes et animations. Son principe rappelle le jeu de Go, il faut prendre les pions adverses en se plaçant à coté d'eux.

PC 8
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
SOLITAIRE (version complète en français) : Ce jeu est le plus connu des casse-tête. C'est le jeux ou il faut retirer, une par une, toutes les billes du support.
SIMON (version complète en français) : Encore une adaptation d'un jeu très connu, il faut reconstituer une séquence musicale en cliquant sur les quatre boutons.

PC 9
Écran VGA, micro 286,386,486.
STARFIRE I (version complète) Vous pilotez un engin spatial et vous attaquez des positions ennemies défendues par des astronefs et des batteries de missiles. Les graphismes sont superbe et la jouabilité est à la mesure des jeux similaires sur consoles.

PC 12
Écran VGA, micro 286,386,486.
ELFLAND I (version complète) : Un jeu dans le plus pur style de WonderBoy. Il fait aussi penser aux Schtroumphs car la mission du petit Elf (gentil lutin) est de rejoindre le château d'un alchimiste et d'y trouver une potion magique.

PC 13
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
SAND STORM (version complète) La guerre du Golfe a laissé des traces mêmes dans les jeux. En voici un qui vous entraînera à défendre des bases alliées contre des missiles ou à guider les votre sur les usines chimiques ennemies. Il est très bien réalisé et propose une vingtaine de missions.



PC 15
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
MANDY : Mandy est restée longtemps seule. Alors maintenant qu'elle a trouvé un copain, elle le gâte. Cette disquette présente des scènes pornographiques. Elle est donc réservée aux adultes.

PC 16
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
DEEP THROAT DEMO : C'est une démo pornographique qui me rappelle une chanson de Serge Gainsbourg. Ca parlait d'anis je crois. Cette disquette est réservée aux adultes.

PC 17
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
JADE SUCK : Une charmante jeune fille nous prouve que les asiatiques sont les spécialistes des massages (buccaux).
TWOTIMER : Encore une animation X à ne pas laisser traîner entre toutes les mains.

PC 18
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
SWETT SARAH : Une autre démo pornographique relatant quelques faits marquants de la vie de la délicieuse Sarah. Cette disquette est réservée aux adultes

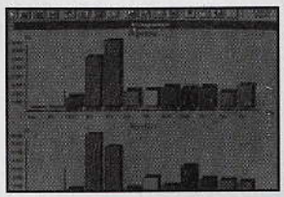
PC 19
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
pour adultes
GIF-GIRLS : Une disquette pleine d'images de très jolies jeunes filles qui nous dévoilent tous leurs secrets. Ces images sont au format GIF. Rassurez vous, La disquette contient également le programme qui permettra de voir les images. Cette disquette est réservée aux adultes.



PC 20
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
FUNNY FACE (version complète) Ce programme est trop marrant, il permet de faire des portraits robots en puisant dans les nombreuses options (nez, yeux, bouches, cheveux, barbes, etc...) qu'il vous propose.
BERT DINOSAURS (version complète) : En ce moment, c'est la folie des dinosaures, alors voici un programme qui permet de dessiner une bonne dizaine d'animaux préhistoriques dans des décors du passé. On peut ensuite les colorier. C'est un excellent programme pour les enfants.

PC 23
Écran VGA, EGA,
micro 286, 386, 486.
ASTROLOGIE (version complète en français) : Voici un logiciel qui va vous permettre d'étudier votre thème natal, les révolutions solaires ou lunaires, de comparer des thèmes, les directions symboliques, les projections, etc... Ce programme est entièrement en français alors profitez en.

PC 22
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
GESTION FINANCIERE (version complète en français) : Ce programme permet une analyse complète d'un prêt. Il permet de calculer les remboursements mensuels en fonction du capital et du taux, il permet d'imprimer des tableaux d'amortissement, etc... Il est d'une utilisation très facile, accessible à tous.
GESTION BANCAIRE (version complète en français) : Ce programme fonctionne sous Windows et permet de suivre parfaitement votre compte bancaire et d'analyser vos dépenses. Il dispose de fonctions très pratiques comme une calculatrice, un bloc-note et surtout d'une aide entièrement en français.



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

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : .....

○ MANDAT Numéro de carte : .....

Date d'expiration : ..... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES : .....

○ Je souhaite recevoir votre logiciel de téléchargement gratuit.	0 frs
○ Je commande ..... disquettes au prix de 30 francs chacune. (135 frs les 5 - 250 frs les 10)	frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs

TI 118

L'ANGE ET

Les premiers jeux CD-I montrent enfin le bout de leur nez ! On est loin du jeu d'aventure micro, mais c'est une nouvelle façon de se distraire. L'Ange et le Démon vous propose de partir quelques heures en balade pour visiter le Mont-Saint-Michel de fond en comble... Un bon bol d'air pur ne peut pas faire de mal !
Un test de Marc Lacombe



Comme la plupart des CD-I, L'Ange et le Démon est un produit grand public. Les vrais joueurs risquent donc d'être un peu surpris...
Avant de commencer, par exemple, il est possible de lancer une séquence au cours de laquelle un gentil narrateur à la voix délicieusement relaxante vous explique, très lentement, le maniement du jeu, point par point, exemples à l'appui.

Plus simple, tu meurs !

Les habitués des jeux vidéo en général et des jeux d'aventure en particulier auront l'impression qu'on les prend pour des débiles, mais il ne faut pas oublier que, contrairement à nos bons vieux micros, le CD-I est destiné à tous. Tout est donc fait pour qu'un bébé, un papy, ou même Lova Moore puisse comprendre d'entrée de jeu comment ça marche !
En effet, les commandes sont d'une simplicité enfantine... Il suffit d'agir sur différentes icônes pour se déplacer et il est possible de cliquer sur certaines parties du décor pour les observer de plus près. En cliquant sur la carte, vous obtenez un plan du Mont-Saint-Michel qui indique l'endroit précis où vous vous trouvez. Une fois à l'intérieur de l'abbaye, il est possible d'obtenir un plan encore plus détaillé qui vous donne votre orientation.
Après une jolie séquence d'introduction, l'aventure débute sur la plage, où vous allez devoir trouver un moyen de franchir la grille de l'abbaye. Chaque déplacement déclenche l'apparition d'une succession de photos qui vous montrent le chemin que vous parcourez (au retour, vous ne verrez pas les mêmes photos, mais d'autres, prises bien sûr du point de vue opposé). Pour obtenir des indices, vous pouvez cliquer sur les statues ou les panneaux que vous découvrirez en chemin.
Au détour de certaines ruelles, vous ren-contrerez de terribles monstres au look souvent original. Ceux des premiers niveaux vous laisseront le temps de fuir, mais très vite, vous n'aurez plus droit à l'erreur et il faudra apprendre à éviter les tanières de chaque monstre, sous peine de finir en bouillie au moindre contact. Les pros de l'aventure seront déçus, car les combats sont quasiment inexistants : pas de points de vie, de sorts ou d'habile stratégie...

Déception chez les pros de l'aventure

Pour vaincre un monstre, il suffit d'avoir ramassé auparavant les objets qui permettent d'en venir à bout (un trident, une épée, etc.).
Un système bien trop simpliste pour plaire aux aventuriers endurcis, mais qui ravira bien des novices. D'autant que le principal intérêt de ce soft est avant tout de jouer les promeneurs du dimanche en admirant au passage les innombrables salles de l'abbaye. Elles sont, pour la plupart, superbes et remarquablement bien éclairées.
Le jeu est divisé en chapitres. Les énigmes se complexifient à souhait et les monstres deviennent de plus en plus dangereux. Heureusement, vous obtiendrez à la fin de chaque chapitre un mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie là ou vous l'aviez laissée. Voilà un bon point pour ce soft.
Côté ergonomie, les auteurs ont simplifié les choses au maximum... Les temps de chargement des images sont remarquablement

2 MINUTES DE JEU

PETITE VISITE DU MONT SAINT MICHEL... N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE !



Vous démarrerez votre petite promenade au bord de la mer, sur les berges du Mont-Saint-Michel, ou un gracieux archange vous expliquera votre mission.



Une fois que vous aurez découvert le moyen de franchir la grille d'entrée (vous trouverez de précieux indices sur la plage), vous pourrez explorer les ruelles de la ville.



La visite se poursuit à l'intérieur de l'abbaye... Vous n'allez pas tarder à croiser le démon... C'est votre première rencontre, mais ce n'est pas la dernière !

LE DEMON

courts. Il vous est possible de sauter les séquences que vous ne désirez pas revoir (lorsque vous revenez, par exemple, sur un lieu déja visité). De même, l'icône «Bis» permet de réécouter un dialogue que vous n'auriez pas bien compris autant de fois que vous le souhaitez... Rarement joueur aura été si chouchouté ! C'est là un des avantages du CD-I, mais les vieux routiers de la micro auront peut-être l'impression d'être «maternés».





Si vous êtes déjà allé au Mont-Saint-Michel, vous risquez fort de reconnaître la plupart des endroits. Et si vous avez une bonne mémoire vous pourrez même vous diriger en vous fiant uniquement à vos souvenirs !



COMPARATIF

L'ANGE ET LE DÉMON



Difficile de comparer L'Ange et le Démon à quoi que ce soit d'autre, car, pour le moment, les jeux de ce genre sont quasiment inexistants (la plupart des autres produits CD-I se positionnent clairement du côté du jeu ou du côté de l'éducatif). L'idée de visiter un musée, une ville ou un pays par l'intermédiaire du CD-I ne date pas d'hier (c'était même une des toutes premières applications envisagées pour le CD-I), mais c'est à ma connaissance la première fois qu'une activité «culturelle» (la visite du Mont-Saint-Michel) est agrémentée d'éléments d'aventure.

On trouve en effet une poignée de monstres, des enigmes, et quelques objets à ramasser. Certes, l'aspect ludique reste très limité, mais il donne un peu de piment à la promenade et rend le programme beaucoup plus intéressant. On est encore très loin des jeux d'aventure auxquels nous ont habitués nos micros, mais L'Ange et le Démon est un bon exemple de ce qu'on peut obtenir avec un CD-I.

KETHER



Les jeux CD-ROM sont bien peu nombreux et Kether est le seul qu'on puisse à la rigueur comparer à l'Ange et le Démon, bien que ces deux softs aient des objectifs complètement différents.

Kether, basé sur un thème bien plus excitant (le Space Opera), est avant tout un jeu, tandis que L'Ange et le Démon a pour ambition de promener le joueur dans un univers réel, en ajoutant à la balade quelques éléments de jeu destinés à égayer un peu l'ensemble. Dans Kether, vous incarnez un chevalier du futur, qui a été réveillé pour sauver la terre (un scnario d'une originalité foudroyante, n'est-il pas ?). Le jeu est articulé autour de trois séquences d'action differentes... La plus spectaculaire vous met aux commandes d'un vaisseau spatial lancé à pleine allure au milieu d'une forêt de buildings !

Les flâneurs préféreront sans doute l'Ange et le Démon, mais les joueurs opteront plutôt pour les séquences d'action de Kether (même si celles-ci sont encore en dessous de ce qu'on peut voir sur micro).



Pour pimenter un peu la promenade, des monstres bloquent certains passages... Vous ne pourrez passer qu'après être entré en possession de certains objets.



Tout au long de votre quête, vous pourrez obtenir de précieuses informations sur les objets à utiliser pour vaincre chaque monstre. Mais ces indices sont souvent présentés sous la forme d'énigmes.

TOP

- Les photos digitalisées sont souvent superbes
- Tout a été fait pour faciliter le maniement du jeu

FLOP

- La trop grande simplicité de l'aventure
- Certains passages ne vous laissent aucun droit à l'erreur



En plus de la visite classique de l'abbaye du Mont-Saint-Michel, l'Ange et le Démon va vous permettre de visiter des lieux qui sont d'habitude fermés au public !



GENERIQUE

Editeur : *Smart Move*
Distributeur : *Philips*
Programmation : *Emmanuel Forsans*
Graphismes : *Michel Rho, Antoine Vivet, Stephane Venot*
Bande son : *Studio Quasar, Loïc Louvel*

TESTE SUR

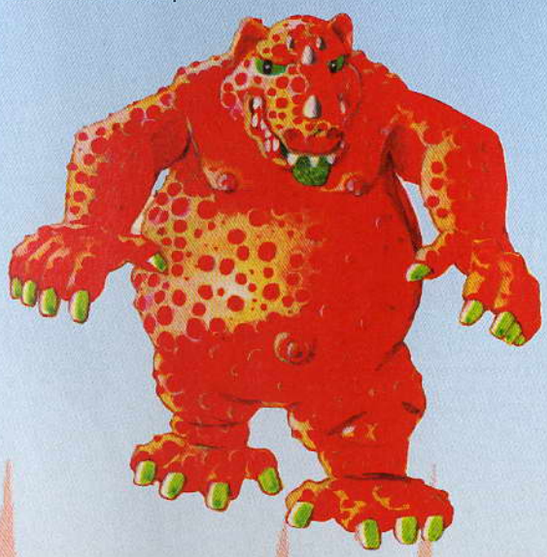
CD-I 220 avec télécommande infrarouge

MATERIEL

Machine : *CD-I tous modèles*
Contrôle : *Télécommande*
Média : *1 CD-I*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*

VERSIONS

CD-I — *Pas d'autre version prévue pour le moment.*



Les graphistes ne se sont pas gênés pour inventer des monstres sympas et bariolés qui donnent un peu de couleur aux murs des couloirs souvent sinistres de l'abbaye.
Mais oui, c'est bien le bon vieux Casimir de notre enfance ! Certes, il a un peu vieilli et a dû subir quelques problèmes d'acnée, comme tout le monde, mais il est bien toujours le même !

VERDICT — OUI

MARC



Les produits CD-I sont vraiment d'un genre très particulier... Soyons clairs, des jeux comme L'Ange et le Démon décevront les amateurs de jeux d'aventure façon Ultima et Cie. Le jeu manque de profondeur, les énigmes sont simples, les combats sont inexistants, la scénario se limite à pas grand-chose... Pourtant, L'Ange et le Démon est tout de même une réussite. On s'habitue au mode de représentation de l'espace et on se promène au Mont-Saint-Michel. Ceux qui y sont déjà allés reconnaîtront les lieux et seront même capables de se diriger sans avoir jamais joué ! L'expérience est impressionnante et plutôt agréable, d'autant que les auteurs ont vraiment pensé au confort de jeu (la jouabilité est exemplaire, et il est possible de passer les séquences que vous avez déjà vues). Un soft à voir !

Marc Lacombe

VERDICT — OUI MAIS...

MORGAN



Le CD-I explose ! Après Dimo's Quest et Kether, testés dans ce numéro, voici L'Ange et le Démon. Ce jeu ne se limite pas à une visite du Mont-Saint-Michel. Il vous propose de participer à une aventure interactive à travers les quelque 7 500 photos du Mont. La rigueur de la reconstitution des lieux et l'ergonomie excellente du jeu en font un produit assez agréable. Chaque séquence peut être swappée d'un simple clic, les déplacements sont faciles à gérer, etc. Bien sûr, ce n'est pas comparable à Day of the Tentacle ou Lands of Lore, mais c'est une petite révolution pour le CD-I. Hélas, ce type de jeu n'est pas suffisamment passionnant pour vous captiver pendant de longues heures. Pour les possesseurs de cette machine, je pense que c'est un achat qui est tout de même à envisager.

Morgan Feroyd



La plupart des photos utilisées pour le jeu ont dû être retouchées pour faire disparaître les extincteurs ou les boutiques de souvenirs, qui faisaient un peu «désordre» dans un univers médiéval.

REFLEXION	
STRATEGIE	
AVENTURE	
	1 2 3 4 5

GRAPHISMES	Un soin tout particulier a été apporté à la lumière et les photos sont superbes, ce qui donne au jeu une ambiance très prenante.	86
ANIMATION	Les fondus enchaînés qui animent les personnages manquent bien sûr de réalisme mais donnent du style à ce jeu.	72
MUSIQUE	La musique contribue largement à l'ambiance du soft. vous aurez droit à un morceau different pour chaque niveau.	80
BRUITAGES	Les bruitages, plutôt rares, marquent surtout les temps forts de l'action et les découvertes importantes.	65
PRISE EN MAIN	Des explications ultra détaillées sont données sur le maniement du jeu (pour ceux qui n'ont jamais vu un ordinateur de leur vie !).	87
JOUABILITE	Le maniement est simplifié au maximum, les déplacements sont rapides et on peut sauter les séquences qui n'intéressent pas.	88
DUREE DE VIE	Les énigmes ne sont pas très difficiles et on vient rapidement à bout de l'aventure, mais le côté «promenade» reste très agréable.	72

DIFFICULTE	PRIX		
	C	1 JOUEUR	CD-I

INTERET 76 %


QUEST
Pour tout renseignement contactez-nous.
Le jeu d'aventure dont La Poste est votre héraut
Incarnez six personnages dans un monde interactif
et mesurez-vous à des centaines d'autres joueurs !
Minitel 3615 QUEST
Tél : (1) 42.09.67.07
Fax : (1) 43.80.01.60
Délires S.A.R.L.
58, av. de Wagram
75017 Paris

MAD DOG MAC CR

Le PC pourra-il enfin se faire une place de choix dans l'univers impitoyable des jeux d'arcade grâce au CD-ROM ? C'est la question que l'on peut se poser en voyant cette excellente adaptation d'un jeu d'arcade bien connu des habitués. Sans être le programme du siècle, Mad Dog McCree saura vous plonger dans l'ambiance, la main sur le colt, prêt à dégainer ! Un test de Jacques Harbonn



Une petite ville tranquille en plein Far-West aux temps héroïques de la ruée vers l'or. Une population paisible, soixante-cinq âmes à peine. Mais voilà, Mc Cree et sa bande ont investi les lieux, faisant régner l'angoisse et la terreur. Mc Cree n'est pas un enfant de cœur, c'est le moins que l'on puisse dire et son surnom de Mad Dog lui va comme un gant.
Le shérif est vite dépassé et tout est perdu... à moins qu'un courageux cowboy solitaire ne vienne sauver la ville. Un des vieux habitants va d'ailleurs tenter de vous persuader de les aider. Il vous guidera tout au long du jeu et vous prodiguera parfois quelques conseils.

Il était une fois dans l'Ouest...

Dès les premiers instants, le programme donne le ton du jeu. En effet, cette «histoire» n'est pas écrite dans le manuel, mais présentée en séquences vidéo digitalisées du meilleur effet, avec son digitalisé synchrone, bien évidemment. L'animation, présentée en VGA 256 couleurs, occupe plus des deux tiers de l'écran.
La présentation se conclut par quelques conseils (à lire impérativement car certains d'entre eux sont bien utiles !) et boucle sur elle-même.

N'est pas Lucky Lucke qui veut, prenez-en de la graine si vous voulez mériter votre étoile

Graissez votre six-coups, vérifiez s'il est bien chargé et cliquez sur la souris. Pour votre premier contact, je vous conseille fortement de choisir le niveau le plus facile : adjoint du shérif. Par la suite, vous pourrez passer au rang de shérif ou même de Marshall. Ce changement de difficulté peut s'effectuer à tout moment dans le jeu, sans influer sur le scénario.
Mais les ennemis vous laisseront moins de temps pour ajuster vos coups, et je vous assure que la différence est sensible ! Entraînez-vous d'abord au tir sur des bouteilles placées à différentes distances.
Votre guide fort caustique saura ponctuer vos tirs de quelques remarques bien senties. Désormais le bon peut affronter seul les brutes et les truands.

Dans ce drame digne des «Sept mercenaires», le solitare, c'est vous

Le vieil homme commence à peine à vous raconter quelque chose qu'il est interrompu par un des hommes du gang. Ce dernier dégaine très vite, il vous faudra être le plus rapide pour survivre. Un homme arrive sur ses talons, lui aussi bien décidé à vous tuer. Le contrôle est très naturel. Une main, armée d'un colt et contrôlée à la souris, apparaît en surimpression sur l'animation digitalisée.
Vos tirs ne prennent effet qu'une fois que votre adversaire a dégainé (la lâcheté n'est pas de mise, ici !). Votre six-coups n'en contient vraiment que six et il faudra impérativement le recharger, parfois en plein combat !
Toutefois, certains écrans proposent une aide (crâne de vache ou crachoir !), qui recharge entièrement votre arme si vous tirez dessus.
Une fois que vous aurez débarrassé

2 MINUTES DE JEU

LAISSEZ PARLER LES COLTS !



Commencez par vous entraîner sur ces bouteilles, qui ne risquent pas de riposter. Habituez-vous à viser bien ... et vite !



Ce vieux chercheur d'or, qui vous suivra tout au long du jeu, va vous présenter la situation et vous donner quelques bons conseils.



Votre six-coups se décharge et il faudra recharger votre arme à temps pour pouvoir vous défendre.

EE

TOP

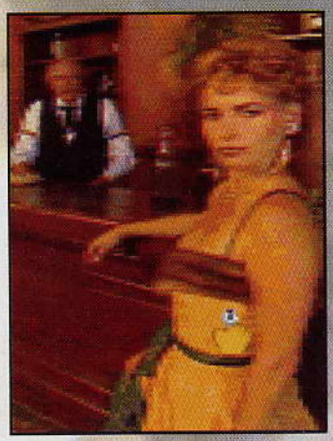
- Ambiance Western garantie !
- Les images vidéo sont fluides et de grande taille
- L'humour est de la partie

FLOP

- La durée de vie est trop limitée



Voici Mad Dog en personne ! Attention, il est vraiment très rapide et particulièrement résistant.



L'ambiance saloon, avec les filles, le barman et les inévitables bandits... L'effet de pixélisation est beaucoup moins marqué pendant l'animation.

COMPARATIF

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE



Ce programme, déjà ancien, a été le premier à tirer vraiment parti du support CD pour offrir de longues animations vidéo avec son synchrone. Si la qualité des acteurs et des décors est équivalente (acteurs jouant avec une grande justesse, décors riches et étudiés), la taille de l'écran d'animation est toutefois bien plus petite. Et le thème totalement différent. Sherlock Holmes est un jeu d'enquête policière, qui se joue en analysant les renseignements obtenus lors d'entretiens vidéos. Mais l'interactivité est sans commune mesure avec Mad Dog, où le joueur a vraiment l'impression d'être dans la peau d'un pistolero. Dans Sherlock Holmes, le joueur peut se sentir un peu frustré de ne pas pouvoir conduire son interrogatoire plus librement. Autre problème d'un tout autre ordre : Sherlock Holmes impose une connaissance avancée de l'anglais parlé, l'enquête devenant totalement obscure dans le cas contraire. Dans Mad Dod en revanche, un non-anglophile pourra se tirer d'affaire sans trop de mal.

THE 7TH GUEST



La sortie de The 7th Guest a révolutionné l'univers des jeux sur CD. Animations en images de synthèse S-VGA, aux décors incroyablement léchés, vidéo truffée de trucages graphiques et sonores, ambiance prenante et angoissante à souhait, tout y est. Aucun autre CD de jeu ne vient encore à la cheville de Guest en ce qui concerne le multimédia. Il faut dire que Trilobyte s'était doté de moyens en conséquence (développement sur plus de deux ans et gros investissements en matériel), Si les qualités graphiques et sonores ne sont plus à prouver, en revanche, le thème du jeu en a surpris plus d'un puisqu'il s'agit en fait de modules de réflexion et de logique servis à une sauce aventure. Autre différence de taille : The 7th Guest impose une configuration très musclée : point de salut sans carte SVGA et 486, le meilleur n'étant obtenu qu'au prix d'une carte S-VGA local bus et d'un lecteur CD-Rom double vitesse, voire d'un 486 DX2 66. Mad Dog est quant à lui beaucoup plus raisonnable, offrant un meilleur rapport puissance/qualité.

la ville de ces deux truands, votre guide se relève et vous révèle une information capitale pour la suite.

UNE SAUVEGARDE, ACCESSIBLE À TOUT MOMENT, PERMET D'INTERROMPRE LE JEU

Comme dans toute ville de l'Ouest digne de ce nom on retrouve le saloon, la prison, la banque et le corral. Partout des bandits vous guettent, prêts à vous trouer la peau. Mais il ne faut pas toujours aller au hasard. Dans certains cas, une progression logique s'impose, pour éviter d'avoir à affronter d'un coup l'ensemble de la bande (la mort est assurée). Par moment, l'un des bandits viendra vous proposer (ou plutôt vous imposer, d'ailleurs !) un duel en solitaire dans la meilleure tradition des westerns.

Une fois la ville épurée, l'histoire continue à l'extérieur, dans le campement des chercheurs d'or, dans la mine, dans les collines avoisinantes, jusqu'à la rencontre finale avec Mad Dog lui-même. Les choix stratégiques y sont encore plus importants. Une sauvegarde accessible à tout moments permet d'interrompre le jeu.



Le barman vient de voir la mort de près ! Il lui faut un petit coup de remontant pour reprendre ses esprits.



Chaque vie perdue est l'occasion de voir apparaître le croque-mort. Humoir noir...

UNE CONFIGURATION «LÉGÈRE»

En dépit de la vidéo «Full Motion like» et du son synchrone, Mad Dog Mc Cree ne nécessite pas une configuration à la 7th Guest. Carte VGA, lecteur CD-ROM simple vitesse et 386 SX suffisent largement. J'ai même fait l'expérience de déconnecter le turbo (mon 486 DX 33 devient alors un 386 SX 16) : il n'y a pratiquement aucune différence dans la fluidité des animations. Étonnant, non ?

CASCADE



L'homme sur le toit vous a raté une première fois. Mais maintenant, l'heure de vérité a sonné !



Vous avez tiré le premier. L'homme roule sur le toit et tombe sur le sol en une impressionnante cascade.



Restez vigilant : certains adversaires se relèvent au dernier moment pour vous abattre.



Votre fidèle guide ne vous abandonnera pas, vous suivant seul ou accompagné de sa fringante monture !

VERDICT — OUI

JACQUES



Bon d'accord, on ne peut pas dire que Mad Dog Mc Cree soit fait pour les intellectuels. Observer, dégainer et tirer le plus vite sont le lot quotidien. Je n'en ai pas moins craqué pour autant (NDLR : éh non, Jacques n'est pas un intellectuel !). Les séquences vidéo sont très fluides, de grande taille et apportent un soutien capital à cet excellent jeu d'arcade. L'humour est omniprésent, à la fois dans les séquences digitalisées et dans les situations elles-mêmes. Il faut saluer aussi le jeu des acteurs et la multiplicité des cascades souvent impressionnantes et dignes d'un bon western. La gestion souris est excellente, à la fois en précision et en timing. La progression de difficulté est parfaite elle aussi. Si vous avez toujours rêvé d'incarner Steve McQueen ou John Wayne, Mad Dod Mc Cree vous en donnera les moyens. Moi, en tout cas, j'achète.

Jacques Harbonn

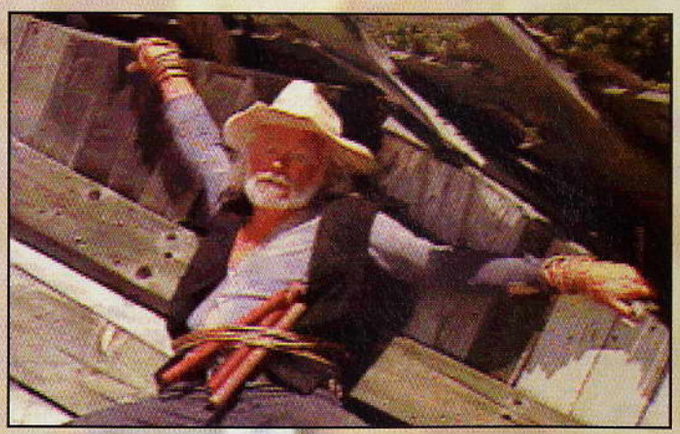


ACTION
VIDEO

1 2 3 4 5



Ce jeune homme apeuré vous signale que d'autres adversaires vous attendent à l'intérieur. Ces «intermèdes» renforcent encore l'ambiance.



Le vieux vous a aidé, à vous de lui rendre la pareille. Mad Dog l'a attaché à des bâtons de dynamite et mis le feu à la mèche. Soyez bon tireur pour la moucher à distance !

GENERIQUE

Editeur : American Laser Games
Distributeur : Euro-CD
Programme : Tom Desmarais
Graphismes : Randy Quick

VERSIONS

PC CD *En dehors des salles d'arcade, Mad Dog Mc Cree n'est disponible que sur CD-ROM PC pour le moment. Mais on peut s'attendre à ce qu'il soit converti sur d'autres machines CD : Mac, CD-I, voire Amiga CD32.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte Soundblaster Pro 2, lecteur CD-ROM simple vitesse (150 Ko/s)

MATERIEL

Machine : *PC 386 SX minimum*
Mémoire requise : *640 Ko*
Mode graphique : *VGA/MCGA*
Carte sonore : *SoundBlaster (indispensable)*
Contrôle : *souris (indispensable)*
Média : *1 CD*
Installation disque dur : *indispensable (1 mn)*
Espace requis : *400 Ko*
Jeu *en anglais*
Manuel : *à l'écran*
Protection : *aucune*

GRAPHISMES — 85

Les digitalisations sont d'un bon cru et les décors très réalistes.

ANIMATION — 94

Ça bouge vraiment vite et bien. Il devient très facile de se prendre pour un cow-boy.

MUSIQUE — 85

A la manière d'un film, la musique soutient l'action et la prépare (musique angoissante pour annoncer les moments difficiles).

BRUITAGES — 94

Le micro capte les moindres murmures et les sons d'ambiance les plus mineurs. Les digitalisations vocales sont criantes de vérité.

PRISE EN MAIN — 88

Après quelques secondes d'installation et la mise en condition par la démo, on peut plonger dans le scénario.

JOUABILITE — 86

Quasi parfaite (souris très bien gérée), elle n'a été prise en défaut qu'une seule fois et de manière mineure.

DUREE DE VIE — 60

C'est le point noir du programme : le jeu peut être terminé en quelques heures (mais on passe alors à côté de certaines scènes).

VERDICT — OUI MAIS...

DOGUY



Je ne contesterai pas ce que vous a dit Jacques. Mad Dog ne laisse pas indifférent, du moins au début. Le soupçon d'aventure apporte un peu de sel à l'action. Il faut reconnaître aussi que le programme se contente d'une configuration modeste (CD-ROM mis à part). En revanche, la durée de vie est trop restreinte. On peut terminer le jeu en quelques heures en mode facile, même si l'on n'a pas tout vu. On peut regretter aussi la position unique de sauvegarde, qui ne met pas à l'abri d'une erreur de manipulation (ne riez pas, cela m'est arrivé !). A noter aussi qu'une maîtrise correcte de l'anglais parlé est nécessaire pour comprendre les dialogues. Mad Dog Mc Cree vous fera passer un très bon moment, mais une fois ce moment passé, il risque fort de se retrouver sur une étagère pour ne plus en sortir. A vous de voir donc pour son achat.

(Mad) Dogue de Mauve

DIFFICULTE

PRIX E

1 JOUEUR

PC 386SX + CD-ROM

INTERET 83%

2ème SALON DE L'AMIGA

AMIGA 93 ATACOM

23 et 24 octobre 1993 de 10h à 19h





La plus grande exposition et vente de logiciels, de périphériques et d'accessoires Amiga à des prix salon !

5 000 visiteurs
1 500 m² de salon
30 exposants

Le rendez-vous le plus important de l'année. La vitrine de tout l'environnement Amiga en France.

VOIR, TESTER, ACHETER.

Toutes les nouveautés
Toutes les avant-premières
93 / 94 !



- Graphisme
- Animation
- Image de synthèse
- Vidéo
- Musique
- Bureautique
- Télécommunication
- Programmation
- Domaine Public



Conférences

Vidéo, Image de synthèse, Animations, Musique, Multimédia, Programmation ...

Le 23 et 24 octobre journées public entrée 90 francs

Entrée gratuite pour les membres *ATACOM*
Journée professionnelle le 25 octobre sur invitation ou carte prof.
Pour plus d'information, réduction, invitation, billet 20% de réduction SNCF, téléphoner au +33 (1) 64 34 03 42

Salle d'expo Jean Lurcat
allée Jean Olivier Nicolas
91260 Juvisy sur Orge
le 23 et 24 octobre 1993
de 10h00 à 19h00

Voiture : (20 Km Sud de Paris)
Boulevard périphérique prendre A6, direction aéroport d'Orly, puis RN7, direction Evry suivre Juvisy sur Orge centre ville.

Train SNCF :
Gare de Lyon ➡ Juvisy sur Orge (18 mn), train toutes les 15 mn

RER Ligne C :
Gare d'Austerlitz ➡ Juvisy sur Orge (11 mn), train toutes les 15 mn (Elsa, Yeti, ...)

Organisé par : *ATACOM* Ile-de-France 3, mail des Corses 77100 Meaux - Tél. : +33 (1) 64 34 03 42 - Fax : +33 (1) 64 33 63 51

AVEC LA PARTICIPATION DES SOCIETES

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA
Le magazine de l'univers Amiga et Console CD-32. avec chaque mois une disquette qui décoiffe.

AmigaNews
LE MAGAZINE DE L'ORDINATEUR CREATIF

AMIGA REVUE
Le mensuel des utilisateurs et des applications Amiga.

3615 / 3614 amigaTel
LE SERVEUR MINITEL DE L'AMIGA

ARCHOS
AVANCEE
M.A.D.
SOMEWARE
STORM
TECSOFT IMAGES
V.E.M.
V.S.P.F.E.
VITEPRO

ArtioDactyl
Bélier Production
BUGGS
Clavius International
Cuda Informatique
Grafix & Music System
Les films de Genièvre
Overscan
nombreux développeurs et graphistes, etc...





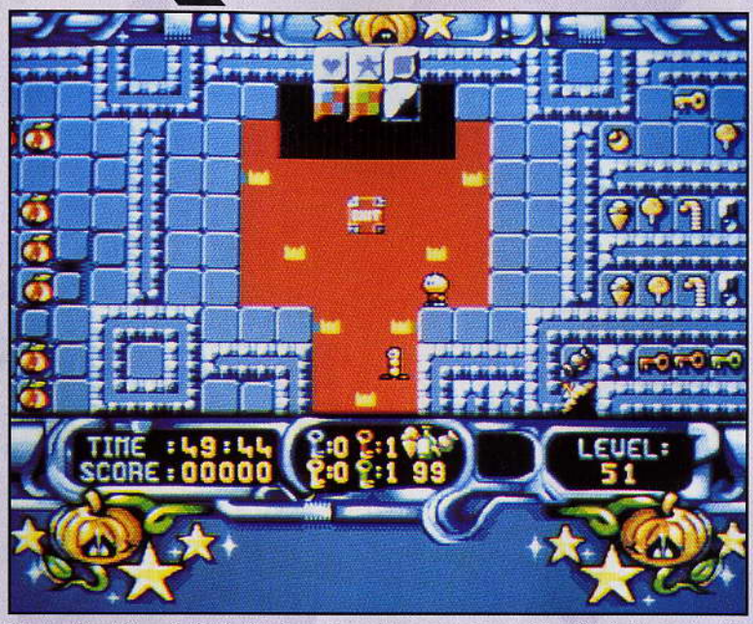
DIMO'S QUEST

Quand les démomakers se mettent à faire des jeux sur CD-I, ça déménage ! SPC vient de créer Dimo's Quest, un jeu d'action/réflexion du genre de Boulder Dash. Le CD-I deviendrait-il un standard ? Un test de Morgan Feroyd

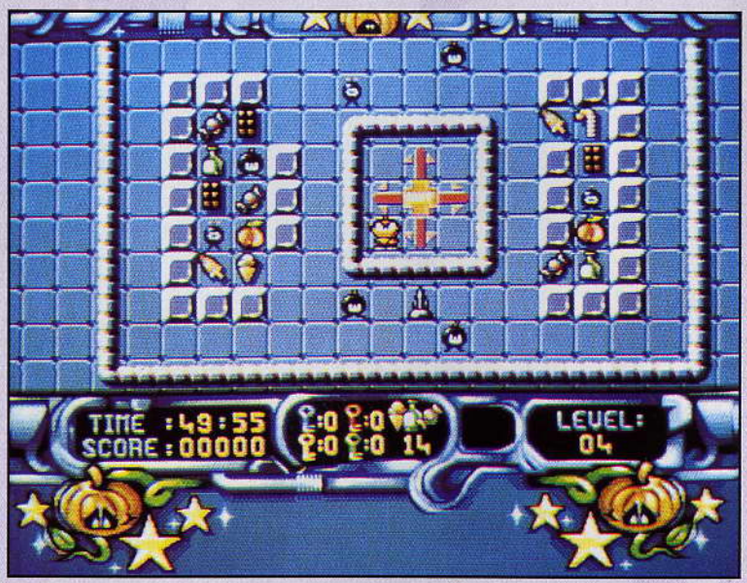
Comme vous le savez, au moment d'Halloween, les enfants américains se déguisent et vont de maison en maison collecter des bonbons. Empruntant l'apparence de personnages tels Dracula, Frankenstein, des sorcières et fantômes, ils effrayent les habitants qui, sous la contrainte, cèdent leurs bonbons à ces monstres. C'est donc ainsi qu'agit la bande de Dimo (un curieux prénom, non ?). Sauf, qu'à la fin de leur tournée, les enfants oublient les conseils de leurs parents : ne pas aller dans la maison à l'écart de la ville.

UN CONTE DE FÉES, PRÉSENTÉ EN BD !

Dans l'euphorie de la nuit d'Halloween, ils s'y rendent tout guillerets. Là, un sorcier particulièrement malfaisant, excédé par le tohu-bohu occasionné par la petite bande d'enfants, exauce leur vœux le plus cher : récolter plein de bonbons ! Il les transforme en bonbons et les expédie, illico presto, dans un monde magique. Fort heureusement, Dimo a eu le temps de se cacher et d'éviter ainsi le sortilège. Fermement décidé à tirer ses copains de ce mauvais pas, il se faufile dans la demeure du sorcier et, à l'aide de son grimoire, se téléporte à leur poursuite dans le monde magique.
L'introduction emprunte une forme originale puisqu'elle se présente en bande dessinée, qui plus est particulièrement bien réalisée. Elle situe rapidement et agréablement le contexte, et vous donne envie de vous lancer dans l'aventure sans plus attendre.



Pris au piège ! Pour récolter les bonbons de ce niveau, vous devez utiliser l'aspirateur en bas de l'écran. Les flèches lumineuses le déplacent dans la direction indiquée. Une manipulation ma foi fort délicate...



Au dernier niveau du jeu, il faudra vous armer de courage et de patience. Il est composé de nombreux sous-niveaux à suivre dans un certain ordre. Après plusieurs heures, j'ai fini par craquer, lamentablement...

Dès le premier niveau, l'exceptionnelle qualité de la musique vous ravira. Normal, direz-vous, puisqu'il s'agit d'un CD-I.

MUSIQUE MAGIQUE POUR CD-I ENCHANTEUR

Là, vous vous trompez, car la qualité de restitution sonore du CD-I a beau être excellente, si le thème est mauvais, le CD-I ne restituera rien de bon. Or, dans Dimo's Quest, la musique est à la fois, adaptée au thème et d'excellente facture. A noter qu'il vous sera d'ailleurs tout à fait possible, et agréable n'en doutons point, de l'écouter sur un lecteur CD audio. C'était déjà le cas avec 7th Guest où l'on pouvait réécouter la musique du CD comme n'importe quel laser classique.

2 MINUTES DE JEU

FAITES GAFFE AUX BONBONS...



Le premier niveau est on ne peut plus simple : ramasser tous les bonbons en évitant de vous faire croquer par les ennemis.



Un p... crochet à droite, et hop !, il ne vous rest... qu'à rejoindre la sortie. Simple comm... bonjour, non ?

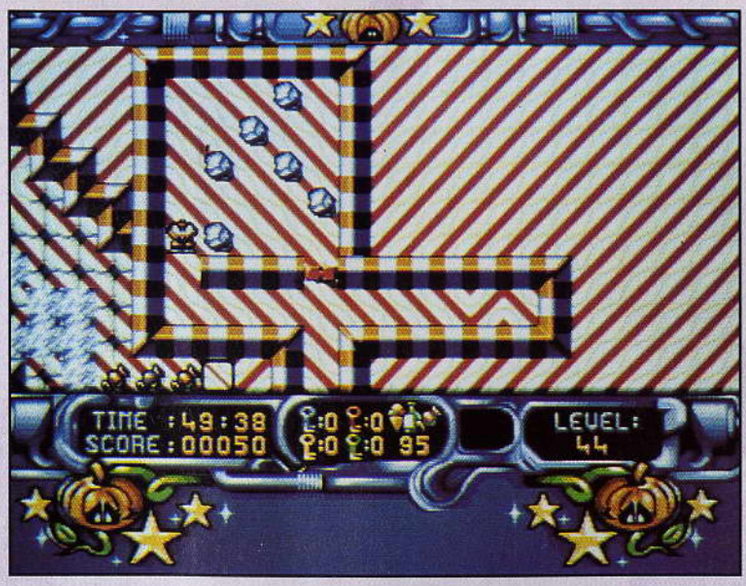


Le principe du second niveau est de vous faire saisir le système des clés de couleur. Prenez-les dans le bon ordre pour ne pas être bloqué.

Le principe du jeu est de déplacer votre personnage dans des tableaux où il doit récolter les bonbons. Vous devrez réussir de nombreuses manipulations et déplacements comme faire bouger un aspirateur à l'aide de manettes, vous téléporter, trouver des clés pour accéder à de nouvelles pièces, pousser des pierres pour faire des passerelles sur l'eau, tuer des monstres, trouver une bouée ou un extincteur, etc.

UNE CONCEPTION SIMPLE AUTANT QU'EFFICACE

Le choix d'actions est vaste et complet. De plus, la difficulté des niveaux est très bien dosée. Les premiers vous apprennent à manipuler le personnage et les différents objets, les derniers sont de vrais casse-tête. Les graphismes sont agréables mais n'ont rien de révolutionnaires. Ils présentent simplement et sobrement le lieu d'action. L'ergonomie du jeu, quant à elle, est réussie : un code par niveau, une bonne gestion de la télécommande, une aide de jeu, etc. Bref, la panoplie proposée par les jeux d'action habituels sur micro. On voit bien que ce sont des joueurs qui ont conçu le programme. Bien sûr Dimo's Quest n'offre rien de nouveau par rapport aux jeux du genre, mais c'est une première sur CD-I. Il semble donc important d'encourager cette initiative. Alors, bon courage aux programmeurs, et que les possesseurs de CD-I ne désespèrent pas : les jeux arrivent !



TOP

- Les musiques sont géniales
- Le contrôle du personnage est réussi
- La durée de vie est honorable
- L'ergonomie du jeu est excellente

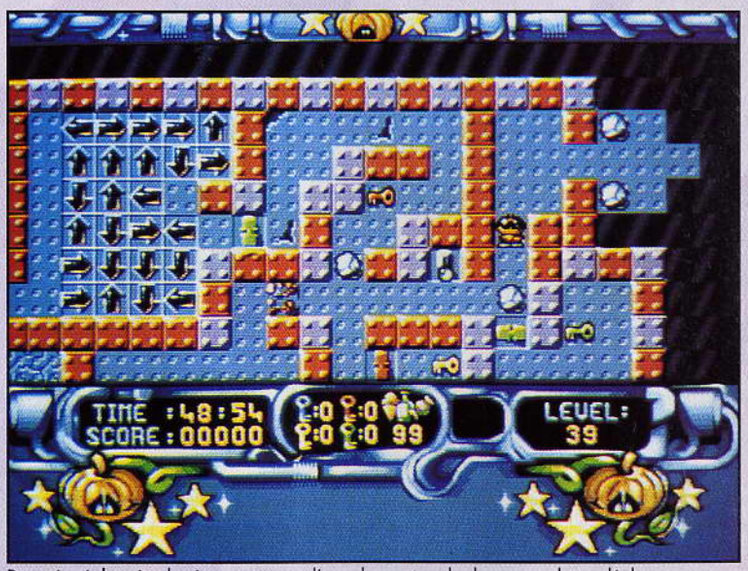
FLOP

- Le thème du jeu est archi-lassant
- Les capacités graphiques du CD-I sont sous-exploitées



La stratégie devient complexe. Il faut récupérer les clés dans le bon ordre, ne pas rester piégé dans un passage, bouger des pierres, tuer des ennemis,...

Ce niveau est composé de plusieurs lieux. Pour vous rendre de l'un à l'autre, utilisez les petits trains. Il faut monter juste au bon moment, sinon vous vous ferez écraser. Attention, certains trains sont piégés !



Pour réussir la suite du niveau et casser l'une des portes plus bas, vous devez déplacer ces blocs de pierre. A vous de trouver l'ordre pour éviter de bloquer le passage. Bien sûr, un seul bloc ne suffira pas à briser la porte... La clé rouge est cachée sous une pierre !

VERDICT — OUI

MORGAN



Ce qui m'a le plus enthousiasmé dans Dimo's Quest, c'est la musique. Si tous les jeux pouvaient avoir une bande son aussi réussie, ils gagneraient en intérêt. Outre ce point, ce soft est plutôt sympathique. La difficulté est bien dosée, les graphismes sont satisfaisants et la gestion de la télécommande est bien conçue. C'est habituellement ce qui fait le plus défaut au CD-I ! Là, malgré les pièges et la précision requise dans le contrôle de Dimo, vous parvenez à vous déplacer selon vos désirs. L'ergonomie du jeu est elle aussi réussie : mot-clé à chaque niveau, pas de système de vies (seul le temps compte), aides de jeu. Par contre, Dimo's Quest n'a rien de bien révolutionnaire. C'est simplement un petit jeu d'action/réflexion auquel on prend plaisir à jouer. Cela dit, c'est tout de même le premier du genre sur CD-I et c'est une réussite. Alors moi, j'achète !

Morgan Feroyd



Troisième niveau. Evitez de tomber dans le vide, de passer sur des dalles instables, ramassez les clés et sortez.



Les flèches sur lesquelles vous passez déplacent l'aspirateur à gauche. Faites attention de ne pas le perdre car il vous sera très utile plus tard.

VERDICT — OUI MAIS...

MARC



Nous sommes tous d'accord là-dessus, Dimo's Quest n'est pas LE jeu du siècle. Pas de graphismes spectaculaires, pas de système de jeu révolutionnaire... Bref, pas de quoi sauter au plafond ! Pourtant, il faut bien reconnaître qu'on se laisse rapidement prendre au jeu et que la réalisation est tout à fait honnête. Le soft fait preuve d'une bonne jouabilité (malgré la manette bien peu pratique du CD-I) et le niveau de difficulté est remarquablement bien dosé. La logithèque du CD-I étant pour le moment plutôt réduite, Dimo's Quest peut être finalement un bon investissement. Certes, les vrais joueurs ont sans aucun doute déjà vu ce genre de jeux des dizaines de fois, mais les possesseurs de CD-I pourront tout de même y prendre du plaisir. Alors, pourquoi pas ?

Marc Lacombe

GENERIQUE

Editeur : Philips
Conception/Réalisation : SPC

VERSIONS

CD-I — *Dimo's Quest est disponible sur CD-I. Aucune autre version n'est prévue.*

TESTE SUR

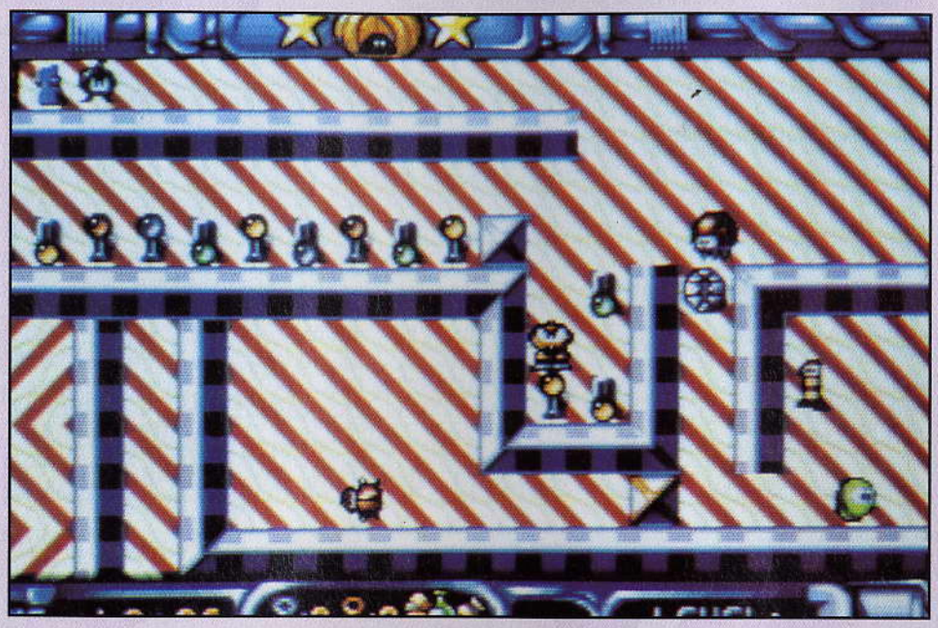
CD-I 220 PHILIPS

MATERIEL

***Machine :** CD-I tout modèle*
***Contrôle :** télécommande*
***Média :** 1 CD-I (certaines pistes sont audio et peuvent être écoutées indépendamment du jeu).*
***Jeu :** en anglais*
***Manuel :** en français*



Pour parvenir jusque là, il vous a fallu construire un pont avec des pierres. Ensuite vous devrez éviter le tir des canons et passer dans la ronde des pacman.



Vous aimez les interrupteurs, vous êtes un fan du sélecteur ? Ce tableau ne pourra que vous enchanter ! Les boutons sont si nombreux qu'on finit par ne plus savoir ce qu'ils changent dans le niveau !

STEEL MACHINE

Ce groupe de démomakers a aussi mis au point un shoot'em up pour CD-I intitulé Steel Machine. Comme Dimo's Quest, il offre des musiques fabuleuses (pourquoi ne pas vendre le CD ?). Le principe est un scrolling horizontal; le vaisseau peut freiner, accélerer ou faire demi-tour mais ne peut pas avancer dans l'écran de jeu. Le contrôle avec la télécommande est exécrable et la difficulté de jeu bien trop importante (nous n'avons pas passé le premier niveau !). Espérons donc qu'une nouvelle version, plus jouable, verra le jour.



Difficile à croire ? Pourtant, il s'agit bien d'un shoot'em up pour CD-I. Hélas ! la jouabilité n'est pas encore au niveau des graphismes ou des musiques !



	1 2 3 4 5
ACTION	
PLATES-FORMES	
STRATÉGIE	

GRAPHISMES — 78
Sans être superbes, les graphismes sont clairs et variés. La séquence d'introduction sous forme de BD façon Gotlib est très drôle.

ANIMATION — 77
aLe déplacement des sprites à l'écran est fluide et rapide. Vu leur petite taille, c'est plutôt normal.

MUSIQUE — 90
Excellente ! Elle est parfaitement adaptée au jeu et n'est jamais lassante. Une très belle réussite !

BRUITAGES — 79
Les bruitages et les voix digitalisées sont assez marrants. Ils font penser de temps en temps à un dessin animé.

PRISE EN MAIN — 91
Un jeu très instinctif. Un menu très clair pour accéder aux options,et un menu d'aide pour comprendre les actions effectuées sur les objets.

JOUABILITE — 83
C'est le principe même du CD-I : être accessible à tous, très rapidement ! Dimo's Quest est vraiment très simple à manipuler.

DUREE DE VIE — 83
Autant les premiers niveaux sont enfantins, autant les derniers sont de vrais casse-tête ! De là à finir les cinquante-et-un niveaux...

DIFFICULTE	PRIX	
	C	CD-I
	1 JOUEUR	

INTERET — 81 %

4 OFFRES EXCEPTIONNELLES AVEC SOUND BLASTER, LE STANDARD MONDIAL DU SON SUR PC !

FUN Radio
LA COMPIL MICRO 3

QUATRE JEUX SENSATIONNELS REUNIS DANS UN SEUL PACK !

- **THE SECRET OF MONKEY ISLAND®** : *le jeu d'aventure pour retourner dans le monde mystérieux des pirates, à travers humour, action et dans une ambiance musicale tropicale.*
- **INDIANA JONES® AND THE LAST CRUSADE™** : *retrouvez le héros dans sa dernière croisade à la recherche du Graal. Un mystère agrémenté de nombreux effets sonores et des célèbres musiques du film !*
- **THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN®** : *revivez la célèbre bataille d'Angleterre en devenant un des plus prestigieux pilotes. Un simulateur de vol de qualité !*
- **BATTLEHAWKS 1942®** : *replongez dans les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale. Un simulateur de vol riche en détails historiques dans des décors réalistes.*

1.



Sound BLASTER Deluxe

LE STANDARD SONORE POUR DES CENTAINES D'APPLICATIONS LUDIQUES, EDUCATIVES, MUSICALES ...

Carte sonore 8 bits avec tous ses logiciels sous DOS et WINDOWS, dont les jeux LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= **666 F HT ! 790 F TTC**

2.



Sound BLASTER Pro Deluxe

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 8 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 8 bits avec interface CD-ROM, accompagnée de plus de 10 logiciels sous DOS et WINDOWS, dont LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= **999 F HT ! 1 190 F TTC**

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

LA REFERENCE EN MATIERE DE JEU D'AVENTURE SUR PC !

Avec Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide (version française), plongez dans un univers saisissant de réalité, grâce à la dimension des graphismes, des animations, et des musiques tirées des films précédents. Devenez le plus grand aventurier de tous les temps !

3.



Sound BLASTER 16

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 16 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 16 bits de qualité CD, avec interface CD-ROM, accompagnée de toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= **1 425 F HT ! 1 690 F TTC**

4.

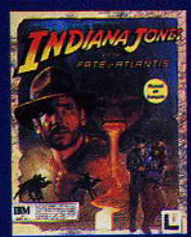


Sound BLASTER 16 A.S.P.

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec interface CD-ROM, munie d'un processeur de compression en temps réel (ASP*) et livrée avec toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= **1 678 F HT ! 1 990 F TTC**

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

GUILLEMOT INTERNATIONAL

*ASP : Advanced Signal Processing

Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Advanced Signal Processing sont des marques déposées de Creative Technology Ltd (Singapour).
LucasArts®, ©1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones® Indy® are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization - Made in USA. Trademarks are acknowledged as the property of thier respective owners. The Secret of Monkey Island©, Thier Finest Hour, The Battle of Britain® and Battlehawks 1942®, ™ and©LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indianajones and The Fate of Atlantis© 1992 LucasArts Entertainment Company. Used under authorization.

OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur :

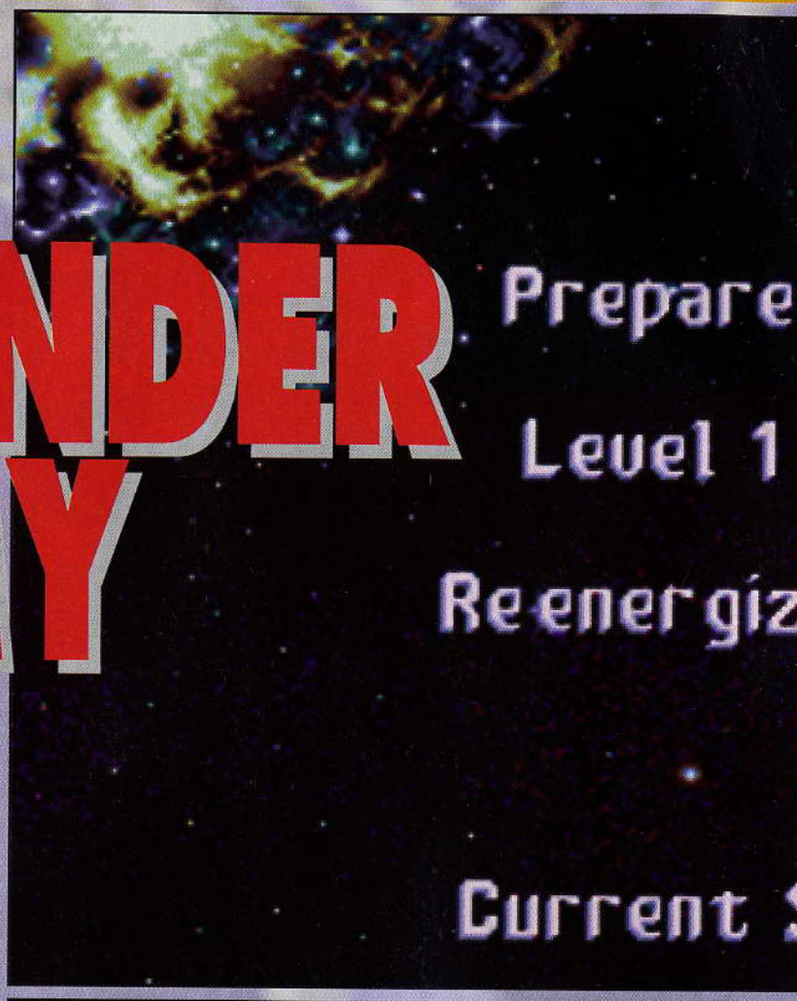
☐ Sound Blaster ☐ Sound Blaster 16
☐ Sound Blaster Pro ☐ Sound Blaster 16 ASP

Nom.....Prénom.....
Société.....
Adresse.....
.....CP.....
Ville.....TEL.....

Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

TI 118

WING COMMANDER ACADEMY



Après Strike Commander, et en attendant Privateer, Origin offre à tous les fans de Wing Commander un petit jeu qui leur rappellera bien des souvenirs. Au menu, un éditeur de scénario très bien conçu et un jeu d'action reprenant le monde et l'interface de Wing Commander, avec de nouveaux vaisseaux et de féroces ennemis... Bonne chasse ! Un test de Jean-Loup Jovanovic

Vous avez pu suivre, en holovision, les exploits des pilotes de la Fédération face aux immondes Kilrathi. Vous désirez, comme eux, défendre l'humanité contre ces envahisseurs ? C'est simple, il vous suffit de signer ici, en bas. Mais non, ne vous inquiétez pas, les petits caractères en bas sont absolument sans importance... Allez, bienvenue dans le corps des Marines spatiaux, jeune homme !

DES VAGUES D'ACTION ET DE CRÉATION POUR SURFER JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Wing Commander Academy regroupe deux jeux en un. D'abord un jeu d'action directement inspiré de Wing Commander 2, dans lequel vous choisissez d'abord un vaisseau (parmi les dix proposés), puis éventuellement un coéquipier (entre quatre), et c'est parti ! Le jeu est divisé en niveaux, chacun d'entre eux se composant de trois vagues. Entre chaque vague, vos boucliers sont rechargés, et entre chaque ➤



Dans Wing Commander Academy, vous pouvez aussi diriger les vaisseaux Kilrathis !

2 MINUTES DE JEU



L'éditeur de missions est d'une simplicité désarmante. Les boutons inférieurs représentent tous les éléments que vous pouvez placer sur votre route : météorites, stations spatiales, etc.

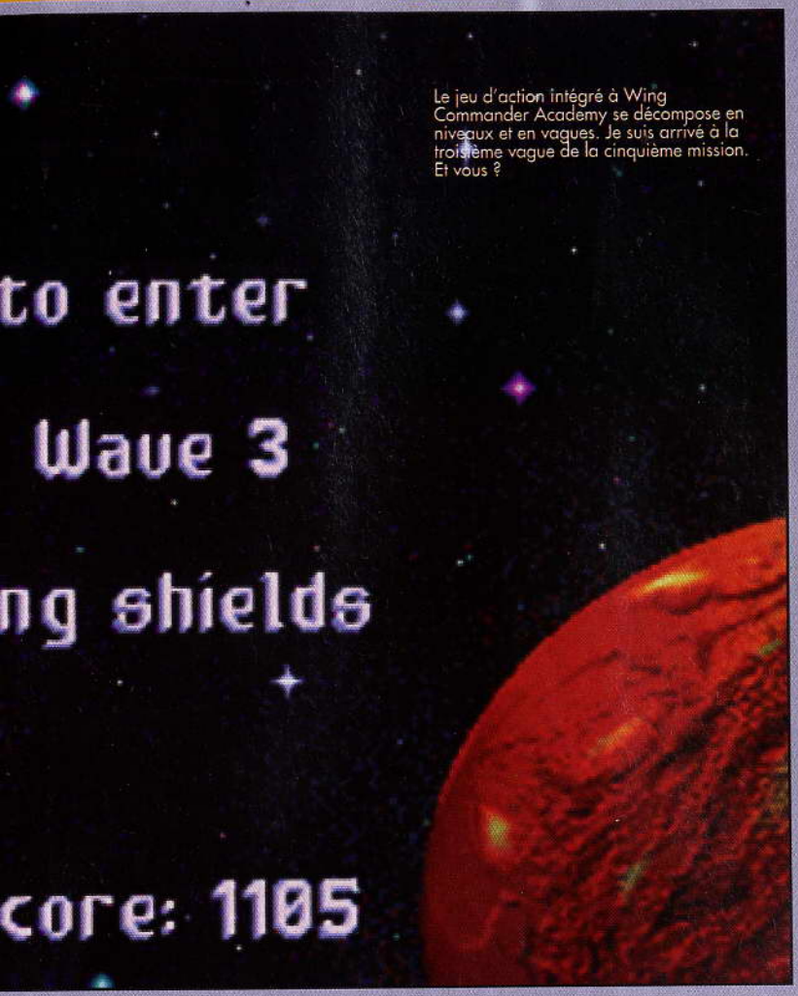
EN DEUX TEMPS TROIS MOUVEMENTS ! AVEC LE SIMPLISSIME ÉDITEUR DE MISSIONS



Vous pouvez même placer un pilote éjecté que vous devrez récupérer (avec le rayon tracteur des bombardiers). Vous pouvez aussi régler, de 1 à 3, la difficulté de chaque ennemi.



Neuf vaisseaux sont à votre disposition. Certains sont rapides mais peu solides, d'autres disposent d'une puissance de feu importante... Le Wraith est mon petit préféré.

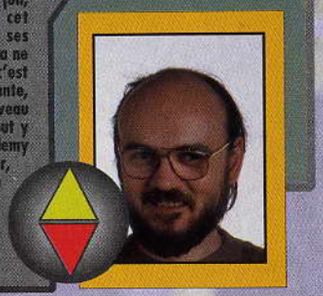


Le jeu d'action intégré à Wing Commander Academy se décompose en niveaux et en vagues. Je suis arrivé à la troisième vague de la cinquième mission. Et vous ?

VERDICT OUI MAIS...

Proposer un éditeur de missions pour Wing Commander 2 est une excellente idée. Mais, en pratique, on s'en lasse rapidement. Créer des missions, c'est bien joli, mais pour qui ? L'absence de scénario rend cet accessoire rapidement lassant. Cela n'ôte rien à ses qualités, tant graphiques qu'ergonomiques, mais cela ne vous intéressera qu'un bref instant. Bizarrement, c'est la partie jeu d'arcade qui se révèle la plus intéressante, car c'est la seule à proposer un challenge. Et, le niveau de difficulté devenant rapidement très élevé, on peut y jouer très, très longtemps ! Wing Commander Academy est le type de jeu que l'on installe sur son disque dur, et auquel on joue de temps en temps, pour se détendre. Un amuse-gueule en attendant Privateer...

Jean-Loup Jovanovic



VERDICT NON

Lorsqu'on est un inconditionnel de Wing Commander, on pourra toujours trouver ce supplément plus que satisfaisant. Il offre des actions défoulantes et un éditeur de missions intéressant. Moi qui ne suis pas adepte de Wing Commander, je trouve ce produit plus que médiocre. Les possibilités offertes n'apportent rien de bien original. Les graphismes n'ont pas changé et c'est ce qui est le plus décevant. A l'époque, ils semblaient fabuleux mais maintenant, c'est plutôt léger comparé aux nouveaux produits sur le marché. Bien sûr, cela permet de profiter d'une animation toujours aussi rapide et fluide. Alors, si vous voulez vous éclater dans l'espace sans profiter d'un vrai scénario, vous pouvez toujours acheter Wing Commander Academy. A votre place, je m'en passerais et attendrais sagement la sortie de Tie Fighter.

Morgan Feroyd



Le Wraith est l'un des nouveaux vaisseaux qui font leur apparition dans Wing Commander A. Il est excellent, mais dispose du côté Kilrathi d'un équivalent tout aussi meurtrier, le Jrathek.



niveau, votre appareil est réparé et réarmé. A chaque vague, un à quatre ennemis vous sont opposés, dans des vaisseaux de plus en plus efficaces. Le but est simple : tenir le plus longtemps possible et obtenir le meilleur score. Au début, c'est facile. Mais, au fil des vagues, les feux de l'enfer tout entier se déchaînent sur de vous.

ÇA A LA COULEUR DE WING 2, LE SON DE WING 2, ET L'INTERFACE WING 2, MAIS C'EST WING COMMANDER ACADEMY !

Ensuite Wing Commander Academy comporte un éditeur de scénario qui vous permet de créer vos missions. Ces dernières peuvent contenir jusqu'à quatre «Nav Points», et vous pouvez y intégrer météorites, mines et vaisseaux à volonté. L'interface est excellente : vous choisissez l'élément que vous désirez insérer, et vous le placez où vous voulez sur la carte. Vous pouvez ainsi définir des missions très simples (battre deux Fraltha avec un Rapier ?) ou d'une difficulté insurmontable (Vingt-trois Wraiths !). Il est possible de sauvegarder et d'éditer ces missions. Un regret : aucun exemple n'accompagne le programme...

Wing Commander Academy utilise les techniques d'affichage de Wing Commander 2. Le mapping donne toujours de bons résultats. La vitesse de l'animation semble accrue. Évidemment, il est toujours illusoire de vouloir y jouer avec moins

GENERIQUE

Éditeur : *Origin / Electronic Arts*
Distributeur : *Electronic Arts*
Conception : *Thomas Blom*
Programmation : *Jeff Everett et Brent A. Thale*
Graphismes : *Whitney Ayres et Glenn Johnson*
Musique : *John Tipton et Kirk Winterrowd*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et une souris. (Préférable au clavier)*

MATERIEL

Machine : *386 SX 25 ou plus*
Mémoire : *2 Mo (EMS)*
Mode Graphique : *VGA*
Carte sonore : *AdLib, SoundBlaster, Roland*
Contrôle : *clavier, joystick, souris (conseillée)*
Média : *3 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (15 mn environ)*
Espace requis : *environ 4,5 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*

VERSIONS

PC — *La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.*

CRÉEZ VOS OPÉRATIONS DE TOUTES PIÈCES



Choisissez maintenant votre coéquipier. Cela va du pilote nul mais obéissant à l'As qui n'en fait qu'à sa tête. Le meilleur, Hobbes, peut, seul, abattre une escadre.



Tout est prêt. Sauvegardez votre mission (en cas de plantage pendant le jeu), et c'est parti ! Je vous conseille de commencer par des missions simples, quitte à les corser par la suite.

qu'un 386 à 25 ou 33 MHz. Il est à noter qu'il n'est proposé aucune scène intermédiaire animée, ce qui explique la petite taille du jeu, mais diminue le plaisir du joueur.
L'interface reprend exactement celle de Wing Commander 2. Si le contrôle à la souris est excellent, l'utilisation d'un joystick ou du clavier est une cruelle erreur. Wing Commander ne se contrôle bien qu'à la souris, comme X-Wing n'utilise bien que le joystick...
Les bruitages ne sont pas en reste : voix digitalisées, tirs, etc.La musique accompagne toutes les étapes du jeu, et on retrouve les thèmes de Wing Commander 2.



Si les chasseurs disposent d'une rapidité appréciable, les bombardiers sont, eux, équipés d'une tourelle arrière. Cela permet d'éliminer les petits vaisseaux qui ont la fâcheuse manie de vous suivre...





Le Jrathek est non seulement très efficace, il est aussi, je trouve, très beau. Admirez sa ligne fluide, son équipement de bord (le manuel est en cinq langues...). Vous pouvez même le payer en 3 847 ans...

TOP

- On retrouve l'ambiance de Wing Commander 2
- L'interface est bien conçue
- Le jeu d'arcade est bon

FLOP

- On se lasse rapidement de créer des scénarios
- Il n'y a pas de scènes intermédiaires
- Les (rares) plantages sont désagréables

COMPARATIF

WING COMMANDER ACADEMY



Wing Commander Academy ajoute à Wing Commander 2 des missions d'entraînement, alors que cette fonction est intégrée à X-Wing dès le départ. C'est en fait un «simulateur de Wing Commander», mais qui souffre de l'absence de but, le seul que l'on puisse trouver étant de faire le maximum de points dans la partie arcade. Pour ce qui est des graphismes et de l'animation, chaque jeu a ses fans et ses détracteurs; Wing Commander, avec son mapping, est sans conteste superbe, même si les magnifiques vaisseaux se transforment en gros pâtés de pixels dès que l'on s'en approche de trop près. On peut regretter aussi l'absence de vue sans cockpit, ainsi que la lenteur de l'animation sur les machines les moins puissantes, ce qui est, hélas, le problème de la plupart de ces jeux. Néanmoins, les joueurs disposent avec WC 1 et 2, leurs data discs respectifs et maintenant Wing Commander Academy, d'une gamme complète, propre à satisfaire toutes les exigences.

X-WING



X-Wing, même s'il ne bénéficie pas de ces magnifiques techniques de mapping tri-dimensionnel, se révèle plus complet et plus varié que l'ensemble Wing Commander 2/ Wing Commander Academy. Les missions de combat sont plus nombreuses et plus variées, et les missions d'entraînement, de deux types (le ski spatial et les missions proprement dites), sont nettement plus intéressantes qu'un simple jeu de tir au pigeons, quelle que soit la qualité de sa réalisation. N'oublions pas que le but de l'entraînement est de former des pilotes et pas de faire des points, que diantre ! Quant à l'éditeur de missions, absent de X-Wing, on a pu voir avec Wing Commander Academy que, sans scénario, cela ne présente que très peu d'intérêt, même si l'histoire est, ici, universellement connue et qu'il existe de nombreux repères cinématographiques. Mais il faut dire que je suis un fanatique de la saga de Star Wars et, à ce titre, je ne peux dire que du bien de X-Wing.



ACTION	
SIMULATION	
3D	

1 2 3 4 5

GRAPHISMES 85
Je trouve les graphismes mappés excellents mais on regrettera les superbes scènes intermédiaires de Wing Commander 2.

ANIMATION 88
Plus rapide et toujours fluide, l'animation est superbe. Mais, comme pour les graphismes il manque quelques scènes intermédiaires.

MUSIQUE 75
Les thèmes spécifiquement composés pour Wing Commander m'ont un peu déçu. Mais on retrouve avec plaisir ceux de Wing 2.

BRUITAGES 89
Voix digitalisées, passage d'un vaisseau à proximité du vôtre, tirs et explosions participent activement à l'ambiance du jeu.

PRISE EN MAIN 92
Aucun problème, Wing Commander Academy est d'une simplicité enfantine : inutile de regarder le manuel.

JOUABILITE 79
Le contrôle à la souris est toujours aussi bon. Mais au clavier ou au joystick, c'est toujours injouable.

DUREE DE VIE 70
L'éditeur de missions fera long feu. Le jeu d'action, lui, pourra durer quelques mois, si vous ne les consommez qu'à petites doses.

DIFFICULTE	JOUEUR	PRIX	PC
	1	D	386 +

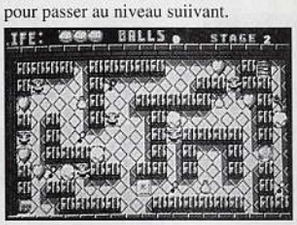
INTERET 71 %

SELECTION OCTOBRE

ATARI 30 Frs par disquette ATARI

Les plus funs

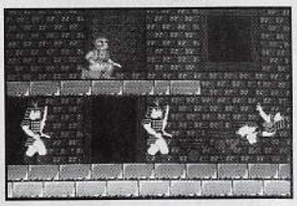
ST 1
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
STRIP-BREAKOUT : Un casse brique, tout le monde en à. Oui mai sous les briques de celui-ci vous découvrirez une jolie jeune fille un peu plus dévétue à chaque niveau.
VALGUS : Vous serez passionné par ce jeu de Tétris. Les pieces se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



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

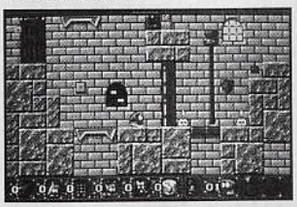
ST 3
ATARI STE, STF, écran couleur.
Lecteur de disquette double face.
JEY REBELS : Pour les nombreux fanas de jeu de rôle, voici un jeu dans lequels vous serez Empereur d'une planète. Vous devrez équilibrer vos ventes et vos achats avec d'autres planètes, veiller à garder un bonne cote de popularité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

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



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

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



Pour les grands

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

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

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

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



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

Pour faire sérieux

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

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

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

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : .....

○ MANDAT Numéro de carte : .....

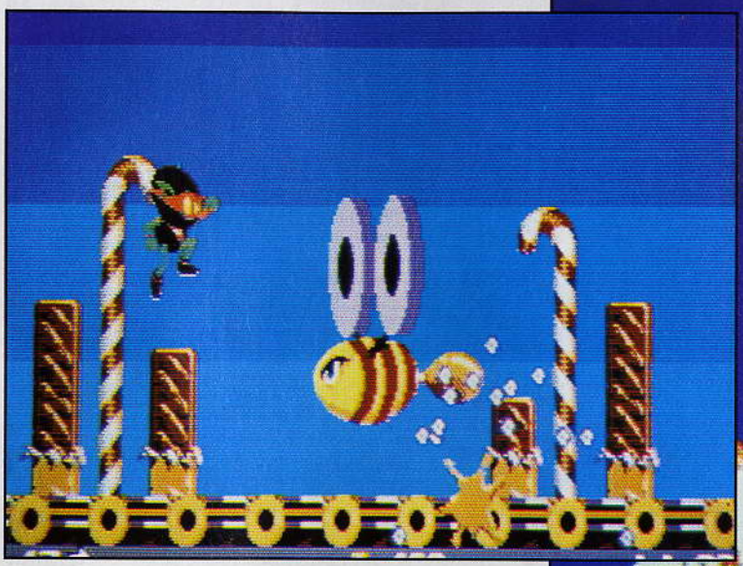
Date d'expiration : ..... SIGNATURE :

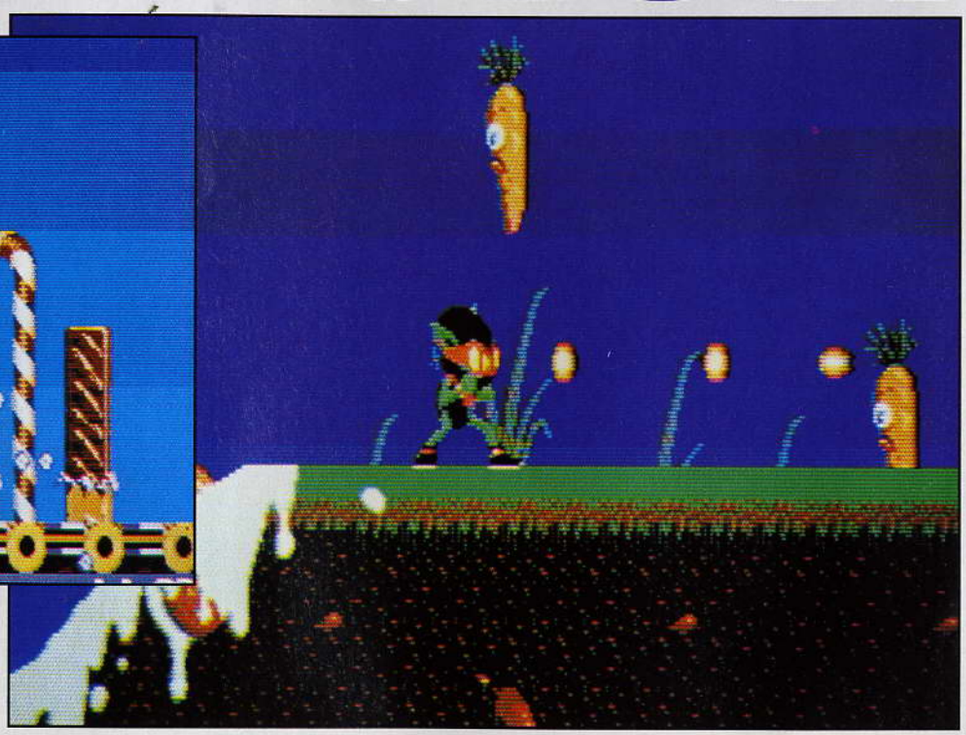
DISQUETTES COMMANDEES : .....

○ Je commande ..... disquettes au prix de 30 francs chacune. (135 frs les 5 - 250 frs les 10)	frs
○ Je désire recevoir le logiciel de téléchargement gratuit	0 frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs

TI 118

ZOOL
NINJA OF THE NTH DIMENSION





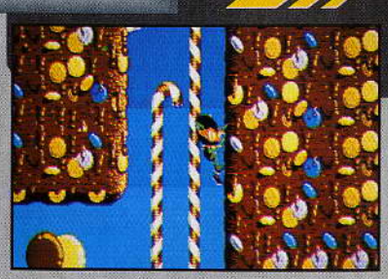
La mascotte de Gremlin avait déjà envahi le monde de l'Amiga et du PC. Ce sont maintenant les possesseurs de ST qui vont pouvoir découvrir les aventures de ce ninja de la énième dimension. Si sur STE ce jeu de plates-formes tape fort, il faut reconnaître que le STF est moins doué dans ce domaine.
Un test de Vladimir Clausse

(En haut à gauche) Ne vous fiez pas à l'air mielleux de ce boss de fin de niveau. Exterminez-le sans pitié sinon vous n'aurez aucune chance de découvrir le tableau suivant !

(Ci-dessus) Dans le monde des légumes, les carottes assassines ne vous feront pas de cadeau.

2 MINUTES DE JEU

VOYAGE AU PAYS DES SUCRERIES



Le premier monde que Zool visite est rempli de sucreries (smarties, barres de chocolat, bonbons anglais...). Mais ces délicieux décors renferment aussi leur lot de dangers.



Agile comme un ninja qu'il est, Zool peut grimper sur ces immenses cakes en progressant par petits bonds. Attention toutefois aux pointes que l'on aperçoit en haut de l'écran.



A peine arrivé en haut de la «falaise de cake», Zool est en butte à la hargne de trois grosses abeilles. Quelques tirs bien placés vous en débarasseront rapidement.

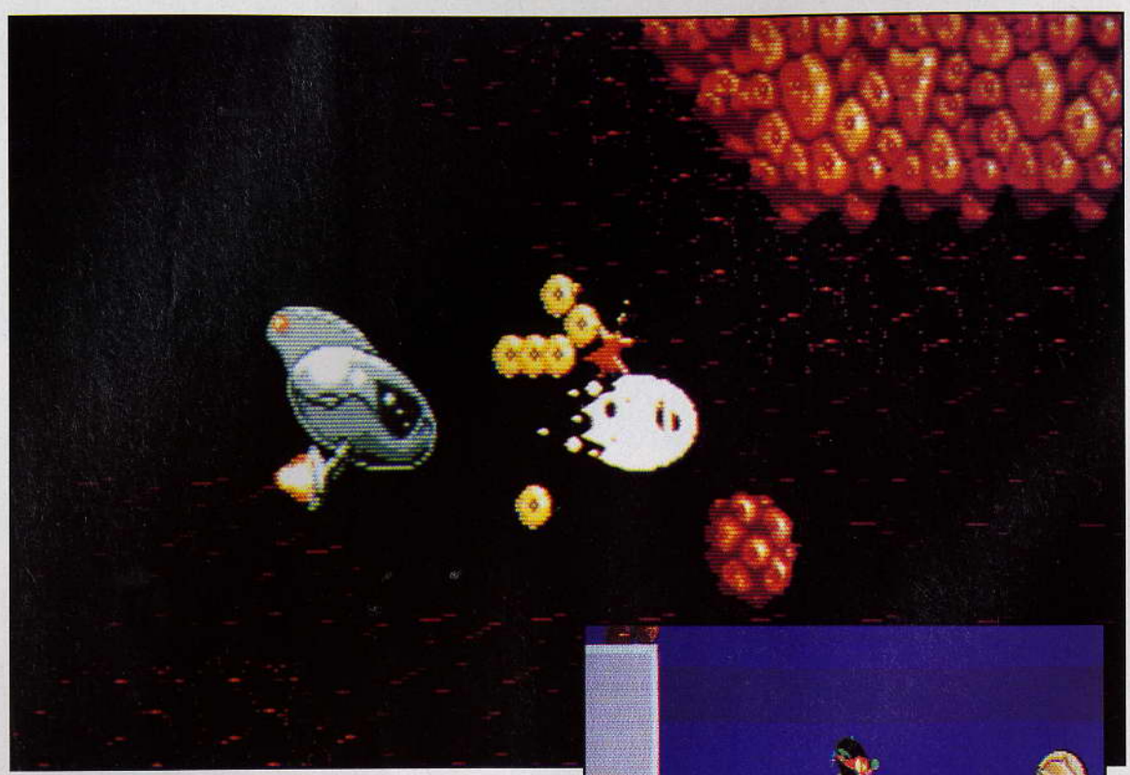
L'univers de ce jeu de plates-formes comprend des décors très variés où vous croiserez des créatures aussi saugrenues que des bananes, des cymbales ou encore des bonbons au réglisse.

Zool, ninja de la énième dimension, débarque sur ST

L'originalité est de mise dans les sept mondes du jeu. Chacun d'eux comprend trois niveaux et, à la fin, vous serez confronté à un boss dont il faudra vous défaire.
Vous croiserez des bornes qui vous permettront de ne pas reprendre intégralement le tableau. Une fois annihilés, vos adversaires vous abandonneront quelques bonus et même des vies supplémentaires. D'autres vous permettront de gagner un peu de temps pour parvenir au bout de votre aventure.

Un émule foudroyant de Sonic, le hérisson de Sega

Les auteurs ont voulu que Zool donne une réelle impression de rapidité et traverse les tableaux sur les chapeaux de roue. De plus, notre héros peut s'accrocher aux murs et progresser sur n'importe quelle paroi. Si jamais vous vous approchez trop près du bord d'une plate-forme, vous pourrez l'admirer en train d'essayer de rétablir son équilibre. Vous pouvez également vous défaire de vos ennemis grâce à un saut tournoyant qui détruit tout sur son passage.



(Ci-dessus) Voici un tableau spécial que vous trouverez dans le monde de la musique. Un shoot'em up dans un jeu de plate-formes, ça me rappelle un peu Turrican 2 !



Cette médaille suspendue au-dessus des sucres d'orge est un bon présage pour vous. C'est à travers elle que vous trouverez le passage qui vous conduira vers un nouveau niveau.



Découpez cette carotte en rondelles. Elle cache des bonus dont vous pourrez vous emparer.

Couleurs suspectes et sprites accrus

Hélas, les graphismes souffrent des capacités réduites du ST. Visiblement, les graphismes ont été adaptés directement à partir des versions Amiga, et la palette de couleurs obtenue n'est pas toujours très réussie. Le monde de la musique est, par exemple, d'un goût très douteux, à la limite du supportable.
Dans le domaine de l'animation, il faut distinguer le STF du STE. Le premier n'a évidemment pas une technologie suffisante pour procurer une fluidité comparable à l'Amiga, mais on a déjà vu des jeux mieux réalisés.
Tout ceci fait que Zool devient vite pénible, surtout quand le nombre de sprites augmente. Sur STE aussi, l'animation ralentit de temps à autre mais, en règle générale, elle reste d'une très bonne qualité, on se croirait presque sur Amiga.

Musiques et bande-son ignorantes des nouvelles techniques

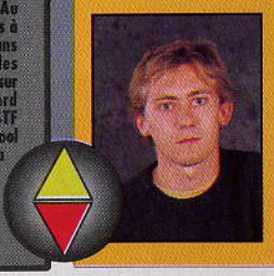
On se croirait revenu au premières heures du ST et les auteurs ne se sont apparemment pas intéressés aux nouvelles techniques dans ce domaine !
Bien que plusieurs airs différents soient proposés, il vaut mieux se contenter des bruitages. La spécificité du STE n'a pas été mise à profit, puisque la bande-son est la même que sur STF.

VERDICT OUI MAIS...

Vladimir

Zool est sans nul doute un jeu de plates-formes très attrayant et on prend plaisir à diriger ce ninja de la énième dimension à travers des tableaux dont la difficulté est bien dosée. Malheureusement, il est entaché de défauts qui peuvent gâcher l'intérêt général. Au niveau des graphismes et de la musique, Zool n'est pas à la hauteur de ses ambitions. C'est dommage car, sans cela, il aurait eu tous les atouts pour être l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur ST. L'animation sur STF est quant à elle bien trop lente et le jeu y perd énormément de son attrait. Les performances du STF sont inférieures à celles du STE mais sur ce point, Zool est loin derrière des jeux comme Turrican 2. Vu la pauvreté actuelle de la production sur Atari, Zool fera certainement le bonheur des possesseurs de ST.

Vladimir Clausse



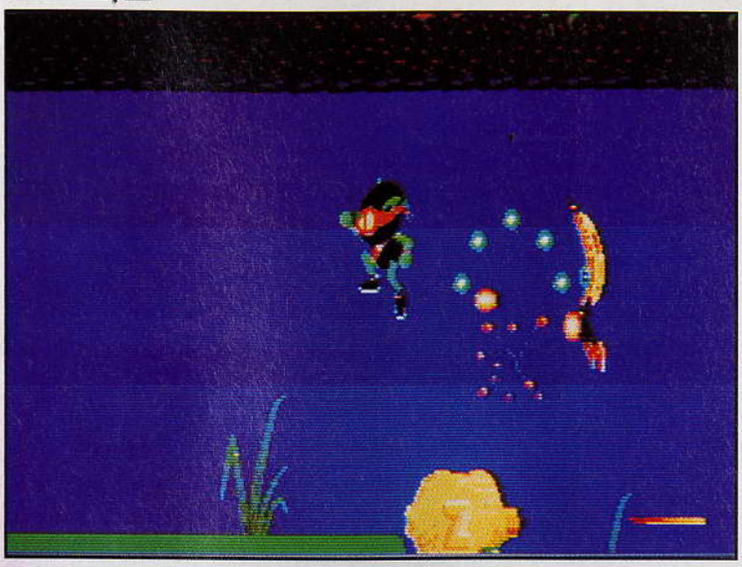
VERDICT OUI MAIS...

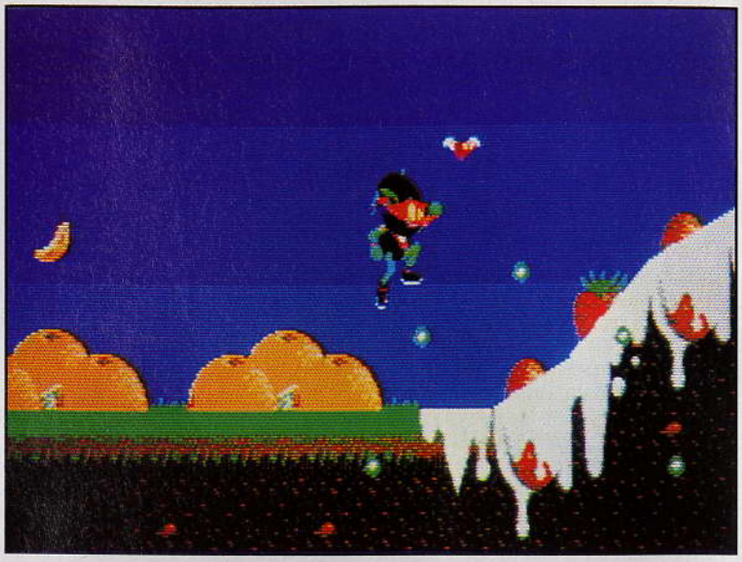
Fangor

Je connaissais Zool sur PC et j'ai été agréablement surpris par l'animation sur ST. Par contre, j'ai été fort déçu de voir comment les graphismes ont été transférés en seize couleurs ! Certains niveaux sont hideux et ne donnent vraiment pas envie de s'y attarder. Affronter des monstres qui ne sont affichés qu'en deux ou trois couleurs n'est pas très exaltant. Il reste que ce ninja de la énième dimension est bien sympathique et qu'on peut lui faire faire tout ce qu'on veut, que ce soit courir à cent à l'heure ou s'agripper aux murs. J'apprécie qu'un shoot'em up permette de changer ainsi de style de jeu. Au final, les qualités et les défauts de jeu s'équilibrent et donnent un résultat plutôt bon. Si le produit avait été mieux retravaillé, cela aurait sans doute donné le meilleur jeu de plates-formes sur ST.

Fangor L'Ent







TOP

- Un jeu de plates-formes qui ne manque pas d'originalité
- Comme dans Sonic, on fonce à toute allure !

FLOP

- La palette n'a pas été judicieusement exploitée
- Les tests de collision ne sont pas toujours très précis
- Les musiques et les bruitages sont de piètre qualité
- L'animation est trop lente sur STF





Le piano vous servira plus tard. Pour l'instant, préparez-vous à un atterrissage douloureux car votre formation de Ninja ne vous permet cependant pas de jouer les fakirs.

Zool va devoir traverser le monde des confiseries, un délire issu d'un cauchemar de diabétique.

GENERIQUE

Editeur : *Gremlin*
Distributeur : *Gremlin*
Design : *Tony Dawson*
Programmation : *Mike Chilton*
Graphismes : *Pete Daniels*
Bande son : *Pat Phelan*

TESTE SUR

Atari 1040 STE *avec un joystick.*

MATERIEL

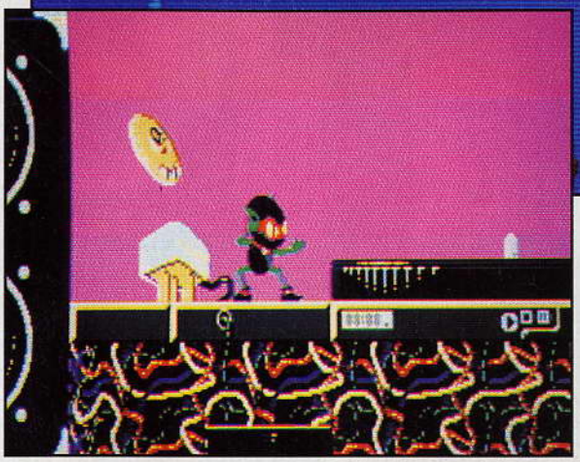
Machine : *ST tous modèles*
Mémoire requise : *512 Ko*
Contrôle : *joystick*
Média : *2 disquettes 3"1/2 DD*
Installation disque dur : *impossible*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Protection : *roue codée*

VERSIONS

ST | AMIGA | PC

Zool a été créé sur Amiga et bénéficie même d'une superbe version spéciale 1200. Une version PC est sortie par la suite. Le ST est la dernière machine à accueillir ce titre de Gremlin.









ACTION
PLATES-FORMES

1 2 3 4 5

GRAPHISMES 60
Les sprites et les décors sont souvent originaux, mais la palette est mal utilisée.

ANIMATION 84
L'animation ralentit un peu lorsqu'il y a beaucoup de sprites (sur STF en particulier).

MUSIQUE 40
La musique «bip-bip» est vraiment décevante.

BRUITAGES 40
Si vous aimez les bruitages sommaires vous allez être servis !

PRISE EN MAIN 90
On peut commencer à jouer immédiatement sans avoir besoin du manuel (sauf pour la protection).

JOUABILITE 80
Une fois habitué à l'effet d'inertie vous glissez sautez et courez aisément. Le plus dur est sans doute de progresser sur les parois.

DUREE DE VIE 85
Avec sept niveaux tous différents, plus des tableaux bonus, Zool devrait vous occuper un petit moment.

DIFFICULTE

JOUEUR 1

PRIX C

STE

INTERET 80 %

COMPARATIF

TURRICAN 2



L'ambiance de Turrican 2 est totalement différente de celle de Zool. Turrican 2, plus sérieux, plus high-tech, est sans nul doute graphiquement inférieur. Cependant, l'environnement sonore y est beaucoup plus attractif, et on est de ce fait bien plus absorbé par cet univers que par les mondes trop délirants de Zool. Les tableaux sont plus étendus et l'exploration de ceux-ci se révèle rapidement captivante. Par contre, il est moins vivant, moins «speed». On ne peut pas passer un niveau en courant et en tirant partout. Le héros de Turrican dispose par ailleurs de toute un arsenal d'armes impressionantes qui manquent cruellement à zool (ce dernier se rattrape cependant grâce à ses acrobaties particulièrement spectaculaires). Alors que Zool se contente de quelques tirs laser, le héros de Turrican est capable de se transformer en shuriken humain et d'utiliser un lance-flammes multidirectionnel tout à fait redoutable ! Bref, Turrican 2 plaira aux fans de SF et Zool aux amateurs de fantaisie.

STRIDER



Tout comme dans Zool, le héros de Strider est capable de véritables prouesses sportives. Il sait même s'accrocher aux plafonds comme le premier Spiderman venu et aucun obstacle ne peut l'empêcher de parvenir à son but. L'animation est souvent impressionante et les décors ne manquent pas d'originalité (le premier niveau se déroule devant des bâtiments qui rappellent le Kremlin et la Place Rouge de Moscou). Le héros est également muni d'une épée à plasma avec laquelle il décrit de grands arcs et pourfend ses adversaires (des hordes de robots conçus pour traquer et détruire impitoyablement leurs proies). Graphiquement, il est plus intéressant que son rival, mais les animations souffrent d'une certaine lenteur. L'écran de jeu est beaucoup plus réduit. On peut également regretter la difficulté de certains passages (débutants s'abstenir !). Bref, Strider est un bon jeu, mais la plupart des joueurs lui préfèreront Zool, plus drôle et beaucoup plus délirant.



SEAL TE

L'enfer du devoir, vous connaissez ? Seal Team, un simulateur de commando de Marines en pleine guerre du Viêt-nam, se fera une joie de vous le faire découvrir. Original par son thème, ce «jeu de guerre» mettra vos nerfs à rude épreuve...
Un test de Jean-Loup Jovanovic

Faire une simulation de commando n'est pas, en soi, une nouveauté. Ce qui est nouveau, c'est la qualité de ce simulateur. Dans Seal Team, vous dirigez une équipe de quatre Marines qui vont devoir effectuer une série de missions aussi diverses que dangereuses.

EN AVANT, CHIENS DE GUERRE

Votre cadre ? La guerre du Viêt-nam. Les armes dont vous disposez ? Toutes les armes modernes : M-16, lance-grenades, gaz lacrymogène, mais aussi, en soutien, d'hélicoptères et de navires de combat rapides.
Le jeu est composé de quatre campagnes, prenant place entre 1966 et 1969. Il est possible de les effectuer successivement avec le même soldat.
Une campagne complète de quatre ans représente entre vingt et trente missions. Ce chiffre est fluctuant : en effet, selon vos réussites et vos échecs, et selon le nombre de vos camarades blessés ou tués, un délai plus ou moins important séparera les successives missions.
Ces missions sont de différents types, et seront souvent subdivisées en plusieurs objectifs. Vous pourrez, par exemple, devoir dans une même mission patrouiller dans une zone, plastiquer un bâtiment et capturer un ennemi. Plusieurs représentations sont proposées, mais la plus pratique (et la plus réaliste) est celle dans laquelle vous voyez par les yeux de votre personnage.

PAS CERTAIN QUE VOUS AYEZ LE TEMPS D'ADMIRER LE PAYSAGE !

Vous disposez de deux allures de déplacement (marche et course) et de trois positions (debout, courbé et couché). La vue change bien évidemment en fonction de ces positions. La représentation, en 3D surfaces pleines complexes, est très réaliste, même si la boue n'est en aucune façon rendue et si la jungle est bien parsemée. Arbres, buissons, maisons et bâtiments divers sont fort bien représentés, et les ennemis se déplacent intelligemment dans ce monde virtuel. L'animation, sur un 486 DX 33, est rapide, et si vous disposez d'un ordinateur plus lent, vous pouvez régler avec précision le niveau de détails pour accélérer vos déplacements. La méthode utilisée est d'ailleurs originale, puisque même en mode de détails maximum, les objets n'apparaissent que progressivement, dès que vous cessez de vous déplacer.
L'angoisse, inhérente et nécessaire à ce type de jeu, survient très rapidement, la moindre erreur étant immanquablement fatale. Les ennemis disposent de mitrailleuses et de grenades, et n'hésiteront pas

2 MINUTES DE JEU



On choisit entre quatre campagnes. Prendre la première (1966) permet de les effectuer toutes, les unes après les autres. Sélectionnez votre marine et c'est parti !

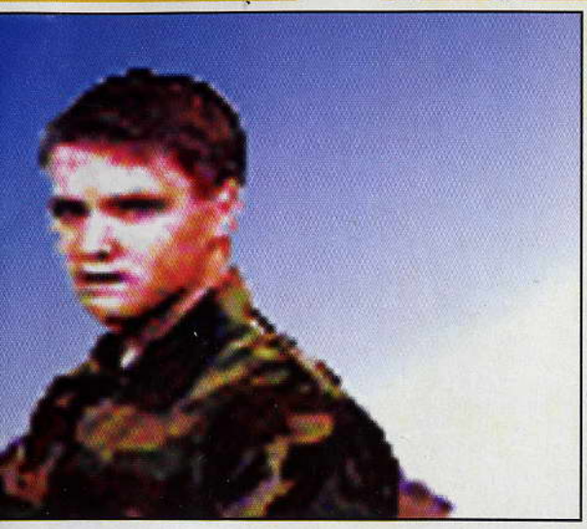
PAINT IT BLACK !



Le briefing vous présente le cadre de la mission et vos différents objectifs. Leur réalisation n'est pas obligatoire, mais c'est le seul moyen de gagner des médailles et de monter en grade.



La feuille d'équipement modifie votre matériel et celui de vos équipiers. L'ordinateur adapte cet équipement à la mission en cours, et vous n'aurez en général pas besoin d'en changer.



Vous pouvez choisir, au départ d'une campagne, entre quatre jeunes recrues, chacune étant pourvue de caractéristiques propres (précision avec telle ou telle arme, lancer, résistance, etc.). Vous garderez ce personnage jusqu'à la fin de la guerre, ou jusqu'à sa mort (un accident est si vite arrivé). Des sauvegardes sont heureusement disponibles.

VERDICT — OUI

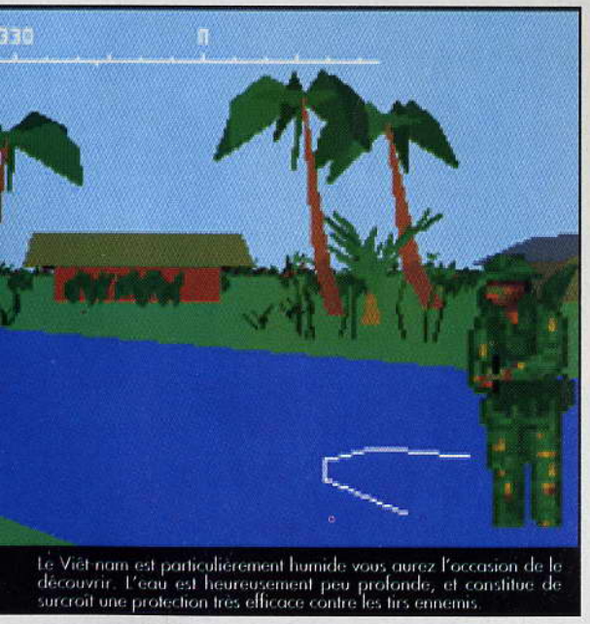
JLJ

Je ne vais pas m'étendre sur le thème martial de ce jeu. Les anti-militaristes seront choqués par la profusion d'hémoglobine. Cela dit, les soldats américains sont bien mortels, et sauter en compagnie d'une grenade est instantanément létal. Si le côté moral a été oublié (heureusement ?), la réalisation est tout simplement excellente. Graphismes superbes, animation fluide, sonorisation angoissante, tout est là pour que «vous y croyiez». Et, même si parfois la jungle vietnamienne ressemble plutôt à un parc londonien où moustiques et sangsues font cruellement défaut (enfin, c'est une façon de parler), l'angoisse est au rendez-vous. Si vous êtes en quête d'une simulation originale et difficile, et si les simulations guerrières ne vous rebutent pas, n'hésitez plus : achetez Seal Team.

Jean-Loup Jovanovic



AM



Le Viêt-nam est particulièrement humide vous aurez l'occasion de le découvrir. L'eau est heureusement peu profonde, et constitue de surcroît une protection très efficace contre les tirs ennemis.

COMPARATIF

SYNDICATE



Si l'univers de Syndicate n'a rien en commun avec celui de la guerre du Viêt-nam, son principe est très proche : vous dirigez quatre soldats qui, la plupart du temps, doivent tirer sur tout ce qui bouge. Comme dans Seal Team, les objectifs varient au fil des missions. Mais, contrairemet à ce dernier jeu, Syndicate manque de variété, et se révèle vite lassant. Le mode de représentation, enfin, est un peu moins beau dans Syndicate (3D isométrique) que dans Seal Team, mais il est tout de même très lisible.

SEAL TEAM



Le principe est le même, mais Seal Team peut, contrairement à Syndicate, se targuer d'être un véritable simulateur. La variété des missions et des paysages est nettement plus importante dans ce jeu d'Electronic Arts, qui est aussi plus beau et plus réaliste.
Ces deux jeux, très proches sur le papier, se révèlent au final bien différents.
Personnellement, j'accorderais ma préférence à Seal Team, mais ce n'est là probablement que question de goût.



C'est parti. Un hélicoptère vous transporte vers votre destination, dans un décor un peu aseptisé, et sur une superbe bande sonore.



Vous voilà face à un Viêt-cong assoiffé de sang (euh, pardon, je me suis laissé entraîner...). Le «viseur automatique» vous indique la distance qui vous sépare de la cible.

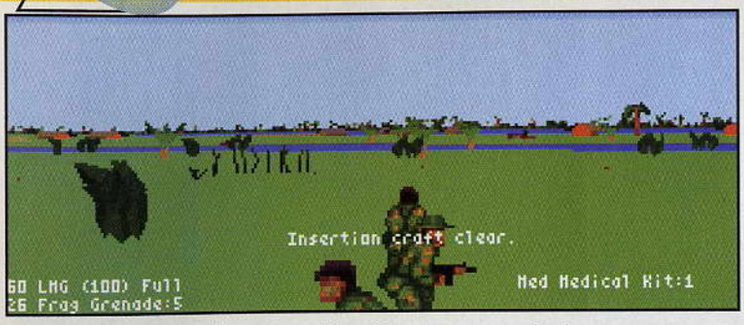
VERDICT — OUI MAIS...

MORGAN

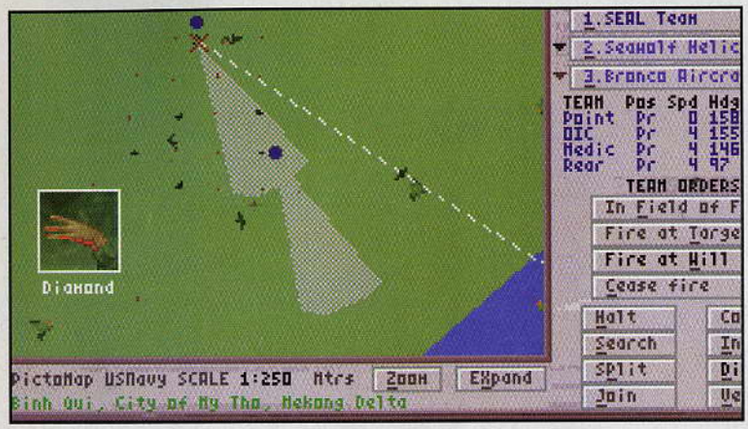
«Tu vas l'avoir ta p... de guerre !». Voilà, en quelques mots, ce que je pense de Seal Team. Il s'agit d'un jeu très bien réalisé. Les graphismes sont beaux, l'utilisation de la 3D pour un jeu de guerre est assez originale, la bande-son est très riche (surtout en bruitages), etc. Somme toute, il n'y aurait rien à redire sauf que...c'est un jeu sur la guerre du Viêt-nam. Le cinéma nous en avait déjà écœuré. Le même phénomène cyclique va-t-il se produire pour les jeux vidéo ? Ne peut-on pas profiter de ce support ludique pour développer le réalisme sur d'autres thèmes ? Bien sûr, ce n'est pas le premier jeu de guerre sur micro, mais celui-ci pousse loin le bouchon : il s'agit d'un «simulateur de Marines», ni plus ni moins ! Alors autant vous dire que ce style de soft (comme Wolfenstein 3D) ne m'enthousiasme guère.

Morgan Feroyd





Vous venez d'être «inséré» (comprenez «déposé») avec vos camarades dans une zone apparemment tranquille. Cette vue, qui vous place derrière le soldat que vous contrôlez, donne un panorama étendu de ce qui vous environne. En revanche, le viseur automatique n'est plus disponible.



Le plan est accessible instantanément, et vous permet de contrôler tous les autres éléments américains du jeu. Les deux points bleus représentent un de vos coéquipier et vous, le cône est votre angle de vue. Selon la distance, vous pourrez communiquer par signes ou par radio.



Comme tout bon simulateur qui se respecte, Seal Team vous propose diverses vues. Ici, la «caméra» est placée derrière un groupe d'ennemis déjà bien mal en point...

➤ à se poster en embuscade pour vous cueillir au prochain détour. Un minimum de stratégie est donc indispensable.

L'ANGOISSE DU FANTASSIN : IL SAIT QUE LA MOINDRE ERREUR LUI EST FATALE

Cette stratégie consiste d'abord en une bonne utilisation de vos coéquipiers. Vous pouvez les disposer de différentes façons (ligne, colonne, etc.), mais aussi scinder votre groupe en deux, et donner des ordres complexes à la partie du groupe que vous ne contrôlez pas directement, comme par exemple, d'aller détruire un bâtiment ou d'organiser un tir de couverture.

Les hélicoptères et les navires ne sont pas non plus à négliger. S'il est difficile de leur faire attaquer précisément une cible vivante, vous pouvez sans problème leur demander de détruire un bâtiment ou de «nettoyer» une zone. Il arrive malheureusement qu'un problème technique les rende momentanément indisponibles...

LA MUSIQUE D'AMBIANCE VOUS PLONGE DANS L'ENFER DU DEVOIR

Votre barda contient diverses armes et objets, que vous choisissez librement au début de la mission (mais le choix de l'ordinateur est souvent judicieux).

Une touche permet de changer d'arme, une autre d'utiliser un équipement spécial (trousse de soin, matériel de contention de prisonniers, etc.).

L'ambiance sonore est composée de musiques et de bruitages digitalisés du plus bel (et flippant) effet. Divers thèmes connus ont été utilisés (après modification). On trouvera, par exemple, en introduction de la première campagne une musique qui n'est pas sans rappeler «Paint it black» des Rolling Stones (la musique de «L'enfer du devoir»).

Le jeu peut se contrôler au clavier, à la souris et au joystick. La meilleure association est clavier plus souris, le joystick manquant singulièrement de précision.

L'accès au plan, par simple appui sur la barre d'espace, vous permettra de donner facilement des ordres à vos coéquipiers et au support motorisé.

GENERIQUE

Editeur : *Electronic Arts*
Distributeur : *Electronic Arts*
Programmation : *André Gagnon et Sonny Hays-Eberts*
Graphismes : *Gary Martin et Tom Cullie*
Musique : *David Govett*

VERSIONS

PC — *La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et un joystick.

MATERIEL

Machine : PC 386 et plus
Mémoire : *1 Mo (600 000 octets disponibles au lancement du jeu).*
Cartes sonores : *Ad Lib, SoundBlaster*
Contrôle : *Clavier, Joystick, souris*
Média : *2 disquettes HD*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *environ 4 Mo*
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection : *aucune*

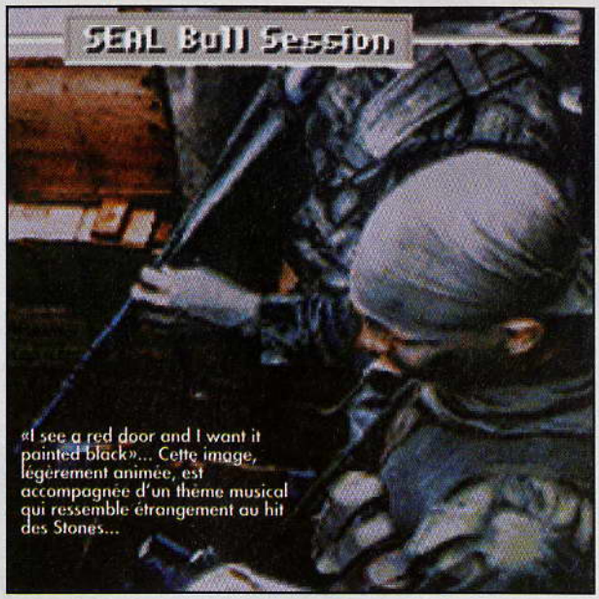


TOP

- La meilleure simulation de fantassins
- La réalisation est superbe
- Pas (ou peu) de chauvinisme américain.

FLOP

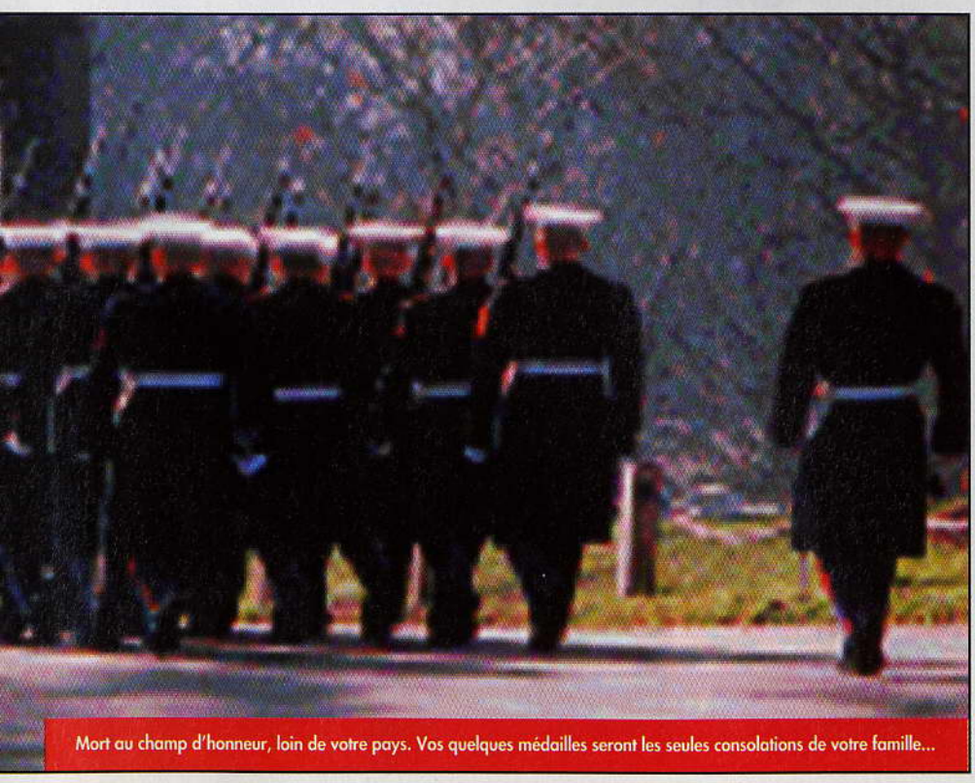
- Le thème n'a rien de réjouissant
- Rizières et Club Med, même combat !
- Les musiques sont «librement inspirées» de thèmes connus.



«I see a red door and I want it painted black»... Cette image, légèrement animée, est accompagnée d'un thème musical qui ressemble étrangement au hit des Stones...



Fin de cette première campagne : vous allez pouvoir prendre un repos bien mérité à Saigon. Mais la guerre continue, et le répit sera bref...



Mort au champ d'honneur, loin de votre pays. Vos quelques médailles seront les seules consolations de votre famille...



ACTION
SIMULATION
3D

1 2 3 4 5

GRAPHISMES 85
La 3D est très détaillée, et donne une très bonne impression de relief. Les images intermédiaires ne sont pas mal non plus.

ANIMATION 88
Rapide, fluide, l'animation profite de la méthode décrite plus haut : les éléments apparaissent quand vous êtes immobilisé.

MUSIQUE 71
Les différents thèmes sont bons, mais pas vraiment variés. Seuls certains passages sont réellement mis en valeur.

BRUITAGES 84
Si la marche ou la course sont totalement silencieuses (dommage...), les tirs, explosions et cris de douleur (!) sont très bien rendus.

PRISE EN MAIN 72
Ce jeu nécessite l'emploi d'une douzaine de touches et une phase de familiarisation est indispensable.

JOUABILITE 79
Le contrôle «souris + clavier» se révèle excellent, alors que le joystick laisse franchement à désirer.

DUREE DE VIE 82
Le nombre de missions est important et surtout, elles se déroulent à chaque fois de façon différente.

DIFFICULTE

PRIX D

1 JOUEUR

PC 386+

INTERET 90 %

MICRO MAC

Fouillez bien dans vos souvenirs... Il y a combien de temps que vous n'avez pas joué aux petites voitures sur le tapis du salon ? Deux jours ? Bon, alors ne changez rien à vos habitudes et précipitez-vous sur Micro Machines pour Amiga. Vous allez vous régaler. Un test de Marc Lacombe



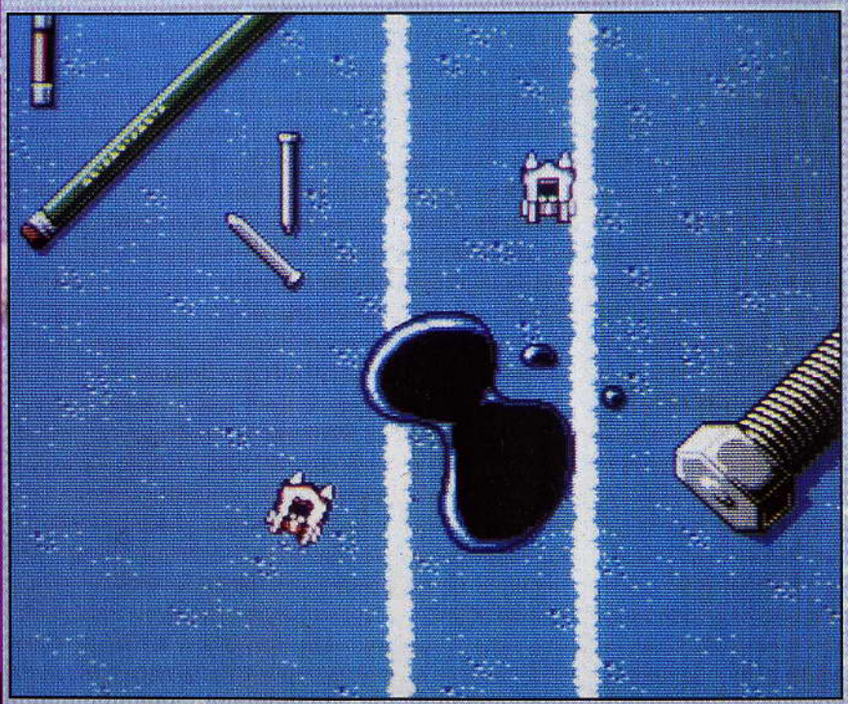
C'est maman qui va être contente ! Finis, les petites voitures qui traînent par terre ou sur la table de la cuisine, à côté de votre tartine de Nutella. Désormais, tout se passera sur l'écran de votre *Amiga* !
Micro Machines vous propose en effet de renouer avec les joies de votre enfance en jouant aux petites voitures dans toute la maison...
Les courses se déroulent sur de réjouissants circuits bricolés avec les moyens du bord : dans le bureau par exemple, les gommes et les taille-crayons marquent des chicanes, les cahiers sont des obstacles incontournables, les règles dessinent des ponts au-dessus de dangereux précipices, et les classeurs constituent de remarquables tremplins pour passer d'une table à l'autre !
Les autres circuits sont bien sûr à l'avenant, avec des petits canards en plastique qui servent d'obstacles à la course de hors-bords dans la baignoire, un échiquier qui se transforme en véritable labyrinthe sur la moquette de la chambre, ou bien encore des oranges et des gauffres éparpillées sur une table de cuisine dont la piste est formée de centaines de corn flakes !

MICRO MACHINES RÉINVENTE LE CIRCUIT 24 !

Les décors et les véhicules changent pour chaque pièce de la maison : Formule 1 sur le billard de papa, voitures de sport dans le bureau, 4x4 sur la table de la cuisine, hélicoptères dans le jardin, hors-bords dans la baignoire, véhicules tout-terrain dans le bac à sable, voitures blindées façon Mad Max dans le garage, et tanks dans la chambre. Tous ces véhicules sont plus ou moins maniables et rapides, ce qui rend le jeu encore plus attrayant. Mais *Micro Machines* ne se contente pas d'aligner une trentaine de circuits dont certains comportent plusieurs niveaux) remarquablement originaux.
Vous aurez contre vous une dizaine de mômes déchaînés et plus ou



Pour chaque course, vous devrez choisir votre personnage parmi la dizaine de gosses qui vous est proposée. Certains sont plus doués que d'autres et risquent de vous flanquer la patée !



Sur le sol du garage, les flaques d'huile vous font déraper et les gouttes de colle vous ralentissent.

GENERIQUE

***Editeur** : Codemasters*
***Programmation** : Charlie Skilbeck*
***Graphismes** : Brian Hartley, Paul Perrott*
***Son** : Geéard Gouley*

VERSIONS

AMIGA PC

Micro Machines est disponible sur Amiga. Une version PC est prévue dans les mois à venir.

TESTE SUR

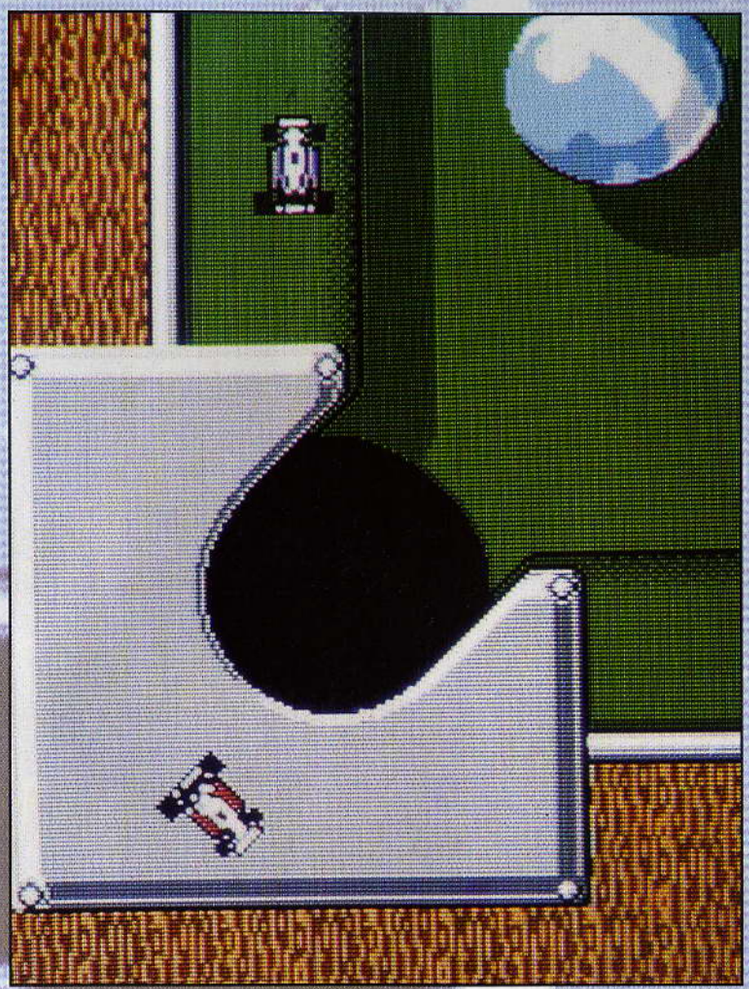
***Amiga 500** avec 1 Mega de Ram et deux lecteurs de disquettes.*

MATERIEL

Amiga tous modèles
***Mémoire requise** : 512 Ko*
***Contrôle** : Joystick, clavier*
***Média** : 1 disquette 3"1/2 DD*
***Jeu** : en anglais*
***Manuel** : en français*
***Protection** : logicielle*



HINES



Les trous du billard agissent comme des téléporteurs qui vous déplacent à l'autre bout du terrain!



Le billard est un des meilleurs circuits... Les embûches ne manquent pas et vous risquez à tout moment de tomber de la table !

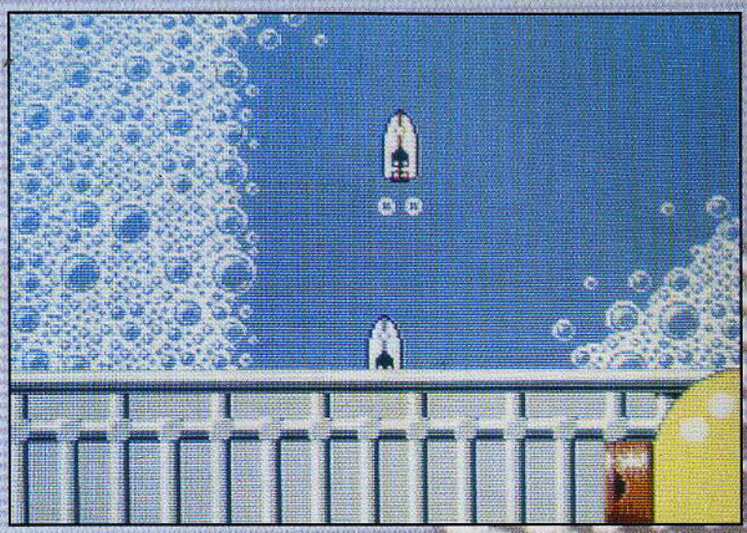
VERDICT — OUI

MARC



J'ai adoré Micro Machines sur Amiga ! Même s'il ne paye vraiment pas de mine, ce petit jeu risque de vous accrocher très vite car les parties à deux joueurs sont vraiment géniales... Quel plaisir de balancer l'adversaire dans le vide du haut de la table de billard, ou de le noyer dans les flaques du bac à sable d'un bon coup de pare-choc ! A part celui des hélicoptères (qui volent au-dessus des obstacles), tous les circuits sont vraiment marrants (j'ai adoré le miel gluant sur la table de la salle à manger). Les personnages contrôlés par l'ordinateur constituent des adversaires tout à fait respectables et les différents modes de jeu sont tous remarquablement bien conçus. Bref, si vous avez envie de vous payer une bonne tranche de rigolade avec un copain, n'hésitez pas !

Marc Lacombe



La baignoire est un terrain de jeu parfait pour faire de la vitesse, mais méfiez-vous du siphon qui tente de vous aspirer !

VERDICT — OUI

DOGUY



Vous vous souvenez des courses de petites voitures que vous faisiez avec votre frérot à travers toute la maison ? Aujourd'hui, *Micro Machines* vous propose de recommencer... mais sans mettre l'appartement sens dessus-dessous (et sans énerver vos parents, quoique...). La première impression que laisse ce jeu est celle d'une réalisation peu spectaculaire. Alors, pourquoi cet enthousiasme ? Tout simplement parce qu'à l'instar d'un *Super Sprint*, *Micro Machines* est particulièrement amusant à deux joueurs. Il faut rivaliser d'audace et d'astuce pour doubler l'autre, et les retournements de situation ne sont pas rares. Enfin, la variété des véhicules (dont certains sont capables de tirer) et l'incroyable originalité des terrains de jeu accroissent d'autant la durée de vie du soft.

Dogue de Mauve

➤ moins doués auxquels vous devrez vous mesurer. Lorsqu'ils sont contrôlés par l'ordinateur (notamment dans le mode championnat, où vous courez sur tous les circuits), ces adorables petits bambins sont assez redoutables. Vous affrontez trois d'entre eux simultanément à chaque course, et il vous faut arriver dans les deux premiers pour accéder à la course suivante.

Il vous faudra apprendre à maîtriser parfaitement chaque circuit et chaque type de véhicule pour espérer remporter la coupe.

CONNAITRE A FOND LES CIRCUITS POUR ARRACHER LA VICTOIRE

Le jeu comporte même un chouïa de stratégie, puisque c'est vous qui choisissez vos trois adversaires pour chaque course (je vous ➤➤➤

COMPARATIF

SUPERCARS



Supercars est une course de voitures en vue de dessus qui date un peu, mais qui reste toujours aussi passionnante (j'y ai passé des nuits entières, le nez collé sur l'écran de mon Amiga !). Un peu plus réaliste, ce jeu vous proposait de participer à une série de courses sur de nombreux circuits au relief plus ou moins accidenté.
Supercars était présenté lui aussi en vue de dessus et disposait de graphismes bien plus détaillés que ceux de Micro Machines. Il était possible d'améliorer son véhicule avec l'argent gagné à chaque course (turbo, meilleurs pneus, carosserie, etc) et même d'acheter des voitures d'occasion chez un concessionaire véreux.
Seul défaut de cette course à la jouabilité exceptionelle : l'absence d'un mode deux joueurs qui l'aurait rendue encore plus distrayante.

MICRO MACHINES



Micro Machines ressemble beaucoup à Supercars et fait preuve lui aussi d'une remarquable jouabilité, mais l'idée de jouer sur des circuits constitués d'objets de la vie quotidienne lui confère une originalité rarement égalée.
Les graphismes de Supercars étaient plus fins, plus détaillés, plus réalistes et plus colorés (rien que ça !), mais les décors de Micro Machines sont tellement évocateurs qu'ils en deviennent beaucoup plus excitants. Quel plaisir de retomber en enfance le temps de quelques parties !
De plus le fait de pouvoir jouer à deux simultanément décuple l'intérêt du soft et fait que je vous conseillerais sans hésiter de choisir de préférence Micro Machines (Si vous ne le faites pas pour vous, faites-le au moins pour les copains qui vont venir jouer chez vous ! Et vous pouvez déjà préparer 300 litres de Coca et une tonne de Pépitos !).



Passage spectaculaire de la boîte de corn flakes sur la table de la cuisine !



Course de voitures dans le bac à sable... Le Paris-Dakar, à côté, c'est de la rigolade !

2 MINUTES DE JEU

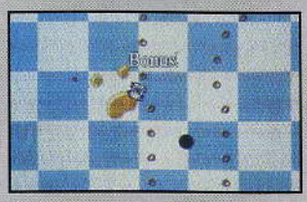
COURSE-POURSUITE DANS LA CUISINE



C'est parti pour une petite balade sur la table de la cuisine ! Attention à ne pas déraper sur les gouttes de miel.



La rouge est en tête mais évite de justesse un morceau de gaufre qui traînait là négligemment.



La bleue en profite pour regagner du terrain et distance nettement son adversaire, qui disparaît de l'écran...



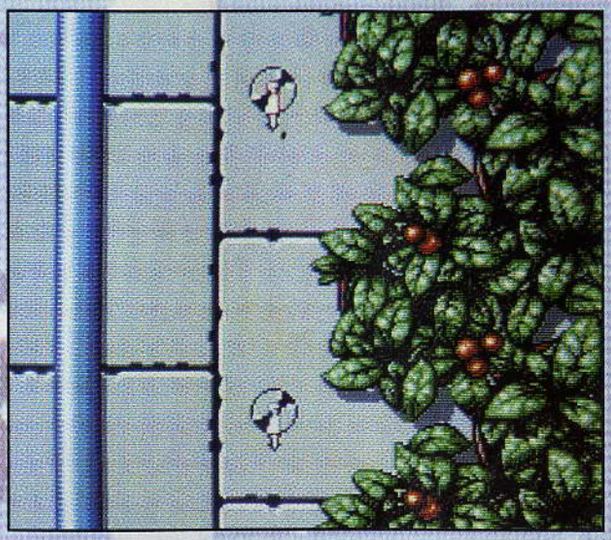
Et la bleue vient de marquer un point ! Elle est replacée par le programme à côté de son adversaire et c'est reparti!

TOP

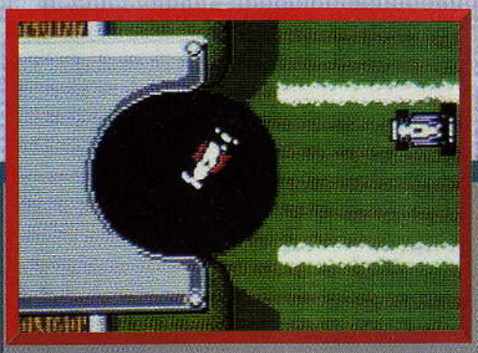
- La réalisation est inférieure à celle de la Megadrive
- Les véhicules manquent un peu de couleurs

FLOP

- La réalisation est inférieure à celle de la Megadrive
- Les véhicules manquent un peu de couleurs



La course d'hélicoptères est de loin la moins intéressante car vos hélicos survolent les obstacles.



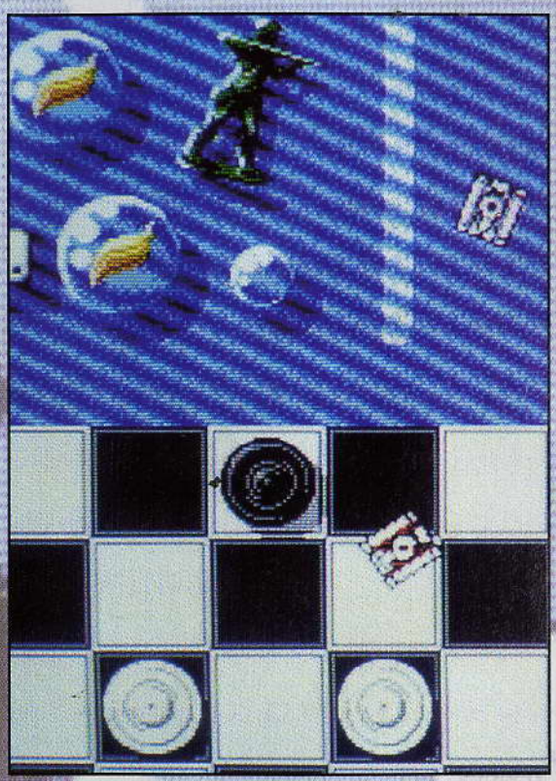
ACTION
SPORT

1 2 3 4 5

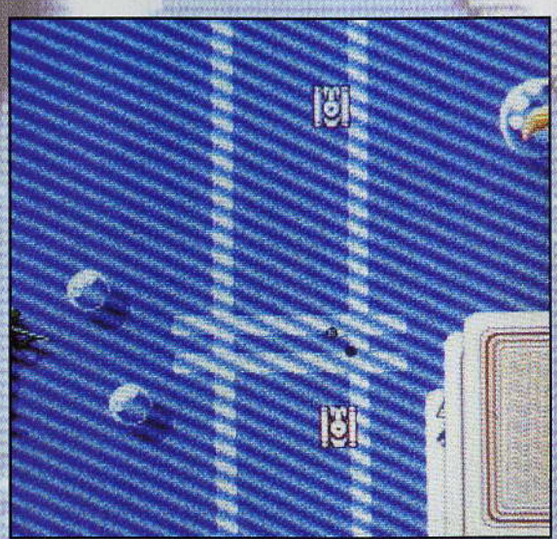
➤➤➤ conseille d'éliminer d'abord les meilleurs sur des circuits faciles, et de garder les plus nuls pour la fin, car les derniers circuits sont beaucoup plus corsés). Après avoir remporté trois courses, vous pourrez participer à une séquence de bonus au cours de laquelle l'occasion vous est offerte de regagner une vie. Vous en avez trois au départ, et vous en perdez une à chaque fois que vous arrivez troisième ou quatrième.
Seul, sur une piste incroyablement accidentée, vous disposerez alors d'un temps sévèrement limité pour effectuer un tour de piste complet.

POUR S'ÉCLATER COMME DES PETITS FOUS

Mais le mieux est encore de jouer à deux simultanément... Ici, pas d'écrans séparés, mais un scrolling multidirectionnel qui va suivre constamment la voiture de tête. Si vous réussissez à prendre suffisamment d'avance sur votre adversaire pour le faire disparaître de l'écran, vous marquez un point et la course s'arrête quelques secondes, le temps de remettre votre concurrent à la même hauteur que vous. Au bas de l'écran, se trouvent huit petites lampes qui s'allument de votre couleur chaque fois que vous marquez un point.
La course prend fin lorsqu'un des joueurs a réussi à allumer toutes les lampes de sa couleur, ou lorsque les concurrents ont parcouru le nombre de tours impartis. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de lampes allumées a gagné. La lutte est souvent très chaude, surtout avec les tanks, qui tirent des boulets capables de faire exploser l'adversaire.
Et puis, ce qu'il y a de défoulant, c'est que tous les coups bas sont permis. C'est peut-être pas très moral, mais qu'est-ce que c'est bon ! Ainsi, rien ne vous empêche de pousser votre concurrent vers les pires obstacles. Et, tant qu'à faire, faites donc une queue de poisson à un coureur gênant. Vous aurez le plaisir sadique de le voir s'écraser quelques mètres plus bas, sur le carrelage de la cuisine. Bien fait !



Le passage de l'échiquier est assez délicat... Pas question de foncer dans le tas, surtout qu'un tank, c'est difficile à manier !



Les tanks peuvent tirer des boulets qui feront perdre de précieuses secondes à votre adversaire.

GRAPHISMES 79
Les graphismes manquent un peu de couleurs, mais l'originalité des décors rattrape largement le coup !

ANIMATION 85
Le scrolling est rapide et l'impression de vitesse excellente.

MUSIQUE 80
Les musiques qui accompagnent le jeu sont pour la plupart assez entraînantes.

BRUITAGES 76
Les bruitages manquent un peu de réalisme mais sont largement suffisants pour soutenir correctement l'action.

PRISE EN MAIN 88
Ou gâteau ! Il suffit d'insérer la disquette et de s'emparer du joystick le plus proche pour commencer à jouer.

JOUABILITE 88
Les voitures répondent parfaitement aux commandes et le système de jeu est remarquablement ingénieux.

DUREE DE VIE 87
On ne refuse jamais une bonne petite partie à deux ! Et en plus, le mode championnat risque de vous occuper un bon moment !

DIFFICULTE

JOUEURS 2

PRIX C

AMIGA

INTERET 86%

BREAKLINE

Depuis plusieurs mois, l'actualité Mac est riche en événements. Cette fois, c'est le légendaire casse-brique qui est adapté pour la machine. Les graphismes sont en haute résolution mais le principe reste vieillot. Simple adaptation ou jeu nouveau ?... Un test de Morgan Feroyd

Dans des temps très obscurs, vous partez à la recherche de votre héritage : le pouvoir sur toute une galaxie. Pour y parvenir vous devez, à l'aide de votre vaisseau, retrouver le Marchand.
Ce chef incontesté du commerce a été votre maître. Il vous a tout appris, tous ses secrets, mais a été effrayé par votre intelligence et votre volonté. C'est pourquoi, vous reniant, il a envoyé ses tueurs pour vous éliminer. Seulement, vous n'êtes pas du genre à vous laisser duper. Fermement décidé à vous venger et à le détrôner, vous partez à la recherche du Marchand. Vous le trouverez sur la planète Mirage, au-delà des sept forteresses de la Citadelle. Vous devrez y défaire les sept lieutenants qui les gardent afin d'accéder jusqu'au Marchand. Au terme de votre aventure, vous deviendrez un être mythique mi-homme, mi-dieu.



A la fin de chaque citadelle, vous devez affronter l'un des lieutenants du Marchand. Le choix des armes varie en fonction de l'adversaire : tennis, changement de vaisseau, etc. C'est une phase toujours délicate.



Ce boss de fin de niveau vous tire dessus sans répit. Il vous faudra détruire chacun de ses canons pour réussir à le vaincre.

Chaque forteresse est composée de dix tableaux. Selon les tableaux, il faut détruire toutes les briques ou envoyer votre balle vers un objectif précis. Pour vous aider à finir les niveaux, vous avez à votre disposition des canons.

CASSE-BRIQUE OU SHOOT'EM UP ?

Ils tirent des balles longues, à têtes chercheuses, des explosives, des rapides. Au fur et à mesure de votre progression, vous récupérerez des vies et, à chaque citadelle, des armes. Certaines briques font apparaître des balles roses inoffensives qui vous permettront de recharger vos armes en les renvoyant sur des cases spéciales. Le mouvement de votre balle peut être modifié. En cliquant sur le bouton de la souris au moment de l'impact sur votre «raquette», vous

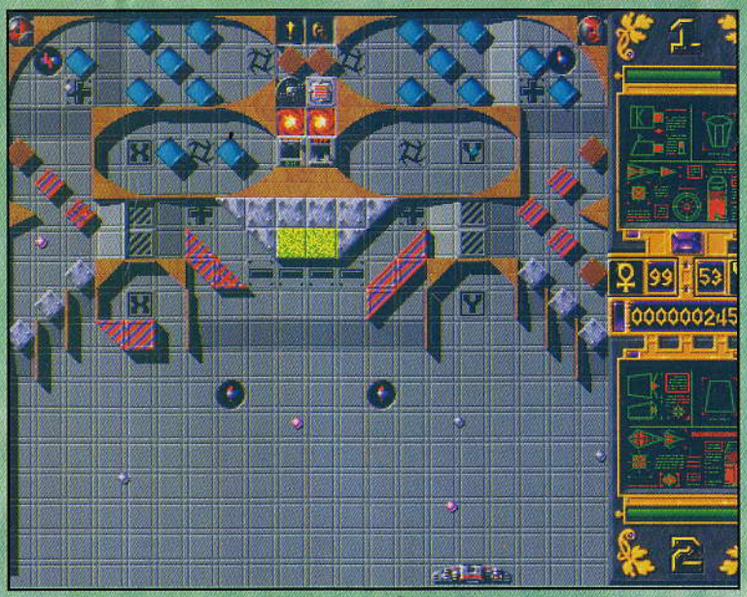
accélérez la vitesse. Enfin, si jamais votre balle venait à être bloquée, une «nuée» magique (de puissance variable selon les bonus que vous aurez ramassés) viendra la libérer.

Toute la technologie du jeu Mac

Plusieurs objets pimentent un peu le jeu. Des téléporteurs envoient votre projectile dans différents endroits du niveau, des aimants dévient votre trajectoire, etc. L'ergonomie est très travaillée. Dans le menu, les différentes options sont représentées en 3D. Pour en sélectionner une, vous devez positionner un curseur sur l'ombre portée au sol par l'objet. Cela paraît compliqué, mais se révèle finalement pratique. Les graphismes en haute résolution donnent au jeu un caractère futuriste et high-tech motivant. Les musiques et les bruitages sont, eux aussi, d'excellente qualité (grâce aux outils de développement exceptionnels conçus par l'équipe de Kalisto). Bref, la technologie du Mac est vraiment bien exploitée.

L'originalité n'est qu'illusoire

Malheureusement, Breakline n'est pas exempt de défauts. Les chargements sont lents et le contrôle de votre raquette à la souris n'est pas toujours évident. Le scénario peaufiné tente de donner à Breakline un caractère original mais, après la première partie, l'illusion se dissipe en fumée : vous n'avez plus devant les yeux qu'un simple casse-brique. Les boss de fin de niveau sont en fait des adversaires à affronter comme au tennis (oui, oui, ce jeu archaïque !). Cela dit, c'est tout de même l'un des seuls du genre sur Mac et sa mise en scène graphique peut faire passer la pillule. Si vous êtes un amateur de casse-briques et que vous avez la chance de posséder un Macintosh couleur, Breakline vous réserve de nombreuses heures de jeu, car la progression de forteresse en forteresse (avec phases de bonus à l'appui) est des plus délicates.



FLOP

- Les graphismes de qualité
- Le réalisme des réactions de la balle
- L'excellente réalisation

FLOP

- Le manque d'action
- Le très gros manque d'action
- Le manque de variété

Pour détruire certaines «briques», vous pouvez vous servir de vos canons. Mais attention, vos munitions s'épuisent vite. Certaines briques libèrent des balles roses ou grises qui vous aideront dans votre tâche.



A droite de l'écran de jeu, vous voyez apparaître plusieurs renseignements : votre nombre de vies, le niveau, les munitions disponibles par canon, votre score. A noter qu'il est possible de sauvegarder vos meilleurs scores et votre partie en cours grâce à un système de code.

VERDICT NON

Morgan



Autant vous le dire tout de suite, je n'aime pas ce jeu. Certes, les graphismes sont beaux, le mouvement de la balle est bien rendu et c'est l'un des premiers du genre sur Macintosh. Mais, rien à faire : je trouve ça mou ! Où est l'action, où est l'intérêt ? Ça me fait penser à l'épisode des Simpsons dans lequel Homer commence un régime. En attaquant sa première galette au soja cinquante-cinq calories, il s'exclame : «Le goût ? Houhou, le goût ?». Eh bien moi, j'affirme que rien ne vaut une bonne côtelette d'agneau et je refuse de jouer à des «jeux de régime», à des «softs light» ! Bien sûr, si j'avais un Mac chez moi, je pense que la bonne réalisation technique me suffirait et que je finirais peut-être par l'acheter pour que mes enfants s'amusent de temps en temps. Mais je n'ai pas d'enfant. Alors, en attendant, je m'abstiens !

Morgan Feroyd

VERDICT OUI MAIS...

Doguy



Le grand avantage de Breakline, c'est sa réalisation. Que ce soit pour le son, les graphismes ou l'animation, tout a été travaillé dans le moindre détails (il faut dire que le concepteur et programmeur principal du jeu est polytechnicien !). La puissance des Mac couleur est parfaitement exploitée et donne envie de voir plus de jeux sur cette machine (à côté, les graphismes VGA du PC paraissent franchement grossiers !). Par contre, je suis d'accord avec Morgan pour dire que Breakline manque de punch. Cela tient sans doute à la grande taille des tableaux. Et puis les joueurs sur Mac ne sont pas les mêmes que ceux qui se déchaînent avec un shoot'em up sur Amiga ou avec un JdR sur PC. Breakline est destiné aux joueurs patients qui cherchent à se détendre sur leur Mac avec un soft agréable et pas trop speed, qui dure longtemps (il est d'ailleurs possible de sauvegarder sa position).

BREAKLINE



GENERIQUE

Editeur : *Kalisto*
Distributeur : *Mindscape*
Conception/programmation : *Pierre Raynaud-Richard, Stéphan Hadinger*
Graphismes : *Olivier Bailly-Maître, Laurent Sébile*
Bande son : *Frédéric Motte, Olivier Bailly-Maître*

VERSIONS

MAC PC

Disponible sur Mac. Une version PC S-VGA est prévue

TESTE SUR

Mac IIsi *avec 10 Mo de RAM et écran 13".*

MATERIEL

Machine : *Mac couleur*
Mémoire requise : *2048 Ko*
Contrôle : *souris*
Média : *1 disquette 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (5 mn environ)*
Espace requis : *1,2 Mo*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*



Voilà ce qui arrive aux biscuits beurrés qu'on a laissé muter dans leur coin après leur avoir croqué les oreilles. Attention : celui-ci est aussi laid que redoutable !



Dans ce tableau, vous devez réussir à envoyer une de vos balles vers la pièce dorée au centre de l'écran. Mais votre cible est particulièrement difficile d'accès, protégée par des dalles inclinées, des vortex avaleurs de balles et des briques résistantes. Unique solution : utiliser vos armes avec habileté (mais attention, vos munitions sont sévèrement limitées).



Dans ce tableau, le sol n'est pas plat. Les pentes vont ralentir ou accélérer la vitesse de la balle.



Les graphismes haute résolution sont splendides ! Les matières font plus vrai que nature.



L'un des points les plus impressionnants de Breakline est le réalisme des rebonds.

ACTION / PLATES FORMES / STRATÉGIE

1 2 3 4 5

GRAPHISMES — 89

Le travail effectué pour le jeu est splendide. Les effets de matières sont superbes. En somme, Breakline a un look d'enfer !

ANIMATION — 88

Le déplacement des sprites à l'écran est très réaliste, les rebonds sont parfaits.

MUSIQUE — 85

La musique est plutôt réussie. Elle donne une ambiance «speed» au jeu. Malheureusement, l'action ne suit pas.

BRUITAGES — 78

Les bruitages complètent bien la musique, mais ils manquent parfois d'originalité.

PRISE EN MAIN — 75

Le principe du jeu étant très simple, il ne sera pas nécessaire de lire toute la doc. Le menu de sélection en 3D est original.

JOUABILITE — 60

Le contrôle à la souris n'est pas génial. Il devient carrément complexe par moments (vitesse de réaction aléatoire, obstacles, etc.).

DUREE DE VIE — 80

A raison de dix niveaux par forteresse, sept forteresses, plus les tableaux du Marchand, vous devriez avoir un mal fou à finir le jeu.

DIFFICULTE

PRIX C

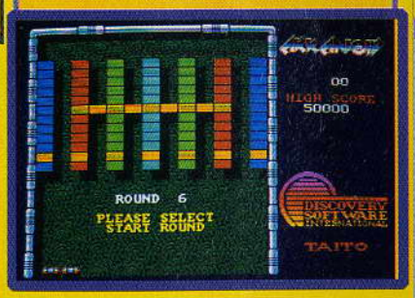
1 JOUEUR

MAC couleur

INTERET 77 %

COMPARATIF

ARKANOID



Les casse-briques ne courent pas les rues sur Macintosh. Dans le genre, le chef-d'œuvre, la référence, reste Arkanoïd. Souvent copié mais jamais égalé, il a vraiment révolutionné le genre et reste sans équivalent. Des centaines de bonus à récupérer tombaient des briques détruites, votre raquette grandissait ou tirait des lasers, etc. La variété des couleurs et des options en faisait un jeu original et très vivant. La version Macintosh (conçue pour les machines monochromes) était plus terne que celles des autres micros mais elle ne perdait rien de ses qualités ludiques. Breakline, avec ses graphismes fins et colorés, est certes beaucoup plus beau graphiquement, il exploite bien mieux les possibilités du Mac qu'Arkanoïd à l'époque, mais il n'arrive pourtant pas à être aussi attrayant. Breakline est design, clean, et c'est tout. Tant qu'à choisir entre ces deux jeux, je vous conseillerai le plus ludique : Arkanoïd !

SELECTION OCTOBRE

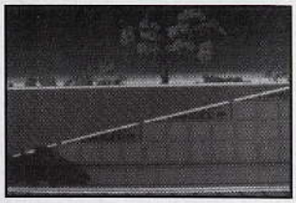
AMIGA

30 Frs par disquette

Les plus funs

AM 30

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
HURRICAN COMMANDO : Un trés bon jeu d'arcade pour les fanas d'exploits guerriers. Vous pilotez un char futuriste et vous affrontez une multitude d'ennemis sur terre et dans les airs.



AM 31

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
CROSSFIRE : Vous êtes repéré par un système d'alarme trés perféctionné. Essayez de prendre tous les objets de l'écran sans vous faire toucher par les projectiles envoyés par les sondes qui vous suivent du coté de l'écran.

AM 32

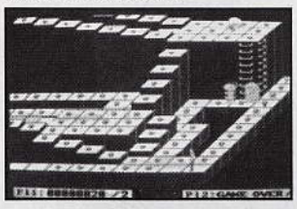
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+, 600,1200.
WERNER FLASHBIER : Il faut aider un sympathique buveur de bière à retrouver sa bouteille en évitant les membres de la ligue anti-alcoolique. Ce jeu est basé sur le principe de BoulderDash, c'est un gage de qualité.

AM 33

AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
COLORIS : Un jeu dans le style de Tétris, Le but est un peu différent car il s'agit de placer correctement des pièces de différentes couleurs pour les faire disparaître.

AM 34

AMIGA 500 uniquement.
THE JAR : Un superbe jeu de labyrinthe en 3D basé sur le principe du PacMan. Il faut prendre toutes les pastilles et éviter les monstres pour passer au niveau suivant



AM 35

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
YELP : Un excellent jeu de réflexion, vous devez parcourrir entèrement un labyrinthe en évitant les monstres qui s'y trouvent et en récupérant tous les bonus. Ce jeu ressemble beaucoup à Dripgame qui était dans notre sélection de septembre.

AM 36

AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
ROLLERPEDE : Si vous aimez tirer sur tout ce qui bouge, voilà un jeu pour vous. Vous devrez tuer toutes sortes d'insectes sans vous faire toucher. Au début, tout va bien, mais au bout de quelques minutes, ils arrivent par dizaines et de tous les cotés. Alors c'est la panique totale.

AM 37

AMIGA 500
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
SEVEN TILES : Un superbe jeu de football futuriste, tous les coups sont permis pour s'emparer du ballon. Les graphismes sont superbes. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs.



AM 38

POUR ADULTES
AMIGA 500
Avec AM 24, AMIGA 500+, 600.
THE SEXMACHINE : Ce jeu présente de nombreuses scènes pornographiques. Il va mettre à l'épreuve les muscles de vos bras car vous devrez activer les personnages avec le joystick. La particularité de ce jeu est que tous les graphismes sont des dessins trés bien réalisés et dignes des meilleurs BD érotiques.

AM 39

POUR ADULTES
AMIGA 500, 500+, 600, 1200.
DIRTY MOVES : Cette disquette est la même que la précédentes mais les scènes pornographiques sont extraites de films.

Les plus belles

AM 40

AMIGA 500, 1200.
Avec AM24, AMIGA 500+, 600.
REFLECT SOUND VISION : Cette démo est tout simplement superbe. Elle commence par des choses habituelles et elle enchaine sur de superbes fractales animées, des déplacement 3D, etc... Elle termine enfin par des réalisations aléatoires de paysages fractales d'une trés grande fluidité.

AM 41

AMIGA 500 uniquement.
COMPLEX DELIRIOUS : Cette démo porte trés bien son nom car elle est délirante et elle n'a pas du être facile à faire. C'est une véritable leçon d'animations d'objets qui nous est donnée.

AM 42

AMIGA 500
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
JEAN-MICHEL JARRE : Cette disquette contient 10 morceaux superbes de J.M. JARRE. Vous y trouverez Oxygène, Rendez-vous, Révolution, etc... Tous ces morceaux sont trés bien orchéstrés, si vous branchez votre Amiga sur une chaine Hifi, vous vous croirez à un de ses concerts.

AM 43

POUR ADULTES.
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
PORNO PARADISE : Cette disquette contient une dizaine de photos pornographiques. Elle est reservée aux adultes.

AM 44

POUR ADULTES.
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
MORE LOVE : Celle-ci contient des animations pornographiques extraites de films.

AM 45

POUR ADULTES.
AMIGA 500.
Avec AM24, AMIGA 500+,600,1200.
GIRLS GIRLS GIRLS : Cette disquettte est la plus sage de la série, rien que de l'érotisme.



Les indispensables

AM 24

Amiga 500+, 600, 1200.
KICKSTART 1.3 : C'est la disquette que tout possesseur d'Amiga 500+, 600, et 1200 se doit de posséder pour pouvoir utiliser une grande partie des logiciels qui étaient jusqu'aujourd'hui incompatibles avec votre machine. En fait, c'est un émulateur qui fait démarrer un Amiga 500+, 600 ou 1200 comme un Amiga 500. Ce qui permet à de nombreux logiciels de fonctionner avec votre ordinateur alors qu'ils étaient imcompatibles auparavant.

AM 25

Amiga 500, 1 Mega de mémoire.
KICKSTART 2.0 : La même que la précédente mais pour faire démarrer votre Amiga 500 comme 500+ ou un 600.

AM 26

Amiga 1200 uniquement.
VIEWTECK 1.03 : Avec l'arrivée de l'Amiga 1200 et son chipset AA, la nécessité de pouvoir importer et visualiser les images GIF et JPEG du monde PC s'est faite ressentir. C'est ce que permet ce programme, et en HAM8 (262144 couleurs à l'écran) s'il vous plait. De plus, 5 images HiRes sont présentes sur cette disquette.

AM 28

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
GINA 2.0 : Ce programme est génial, c'est une horloge parlante avec une voix trés humaine, masculine ou féminine. Elle propose plusieurs types d'alarme (Rendez vous, Debout là dedans, etc...)

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

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : .....

○ MANDAT Numéro de carte : .....

Date d'expiration : ..... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES : .....

Je commande ..... disquettes

au prix de 30 francs chacune.

(135 frs les 5 - 250 frs les 10)

frs

PORT 15 frs

TOTAL frs

PREMIER MANAGER

Si vous aimez les simulations de foot hyperréalistes, vous trouverez difficilement mieux que Premier Manager 2. Mais, si ce genre de distraction vous laisse plutôt froid, ne comptez pas sur ce soft à l'apparence austère pour vous échauffer. Un test de Marc Lacombe



L'écran principal des options permet d'accéder rapidement à la totalité des paramètres : tactique sur le terrain, transfert de joueurs, recherche de sponsors, entraînement, amélioration du stade... Tout est possible !

Gestion d'équipes, statistiques, réalisme à tout crin... *Premier manager 2* est tout à fait le genre de soft dont les Anglais et les Américains raffolent... Malheureusement, chez nous, c'est loin d'être l'enthousiasme. Pourtant, on ne peut pas reprocher à cette simulation de manquer de profondeur. Vous y contrôlez en effet tous les paramètres que doit gérer un véritable entraîneur et même davantage ! Vous choisissez bien sûr les membres de votre équipe, avec tout ce que cela suppose comme calculs (transferts de joueurs, éventuels emprunts à la banque, contrats d'assurance, etc.) et vous décidez des meilleures tactiques à adopter (jeu plus ou moins agressif, passes, tackle, etc.), en fonction des équipes que vous aurez à affronter et même de la personnalité de l'arbitre («intraitable» ou plutôt «coulant»).
Avant chaque match, vous pouvez recruter divers chefs d'équipe qui feront subir à vos joueurs un entraînement plus ou moins intense (ne fatiguez pas trop vos joueurs, ils risqueraient de se blesser pendant l'exercice) et gérer tout un tas d'autres paramètres comme le nombre de places de parking du stade local, les clubs de supporters, les sponsors, la publicité sur le bord du terrain, etc.
Vous ne pouvez pas assister aux matchs, mais un écran permet de suivre le déroulement de l'action (à la vitesse de votre choix), accompagné de petites animations qui viennent souligner les temps forts (buts, fautes, etc.). Après le match, vous pourrez consulter un bilan plein de statistiques qui vous permettra d'ajuster votre stratégie pour les matchs à venir, afin de remporter une des nombreuses coupes que propose le jeu. Les résultats de tous les matchs (ceux des autres équipes, y compris celle contrôlée par votre adversaire humain dans le mode deux joueurs) s'incrivent sur un téléscripteur où vous pourrez également surveiller votre progression dans le classement.

GENERIQUE

Editeur : *Gremlin.* ***Distributeur :*** *Virgin.* ***Réalisation :*** *Gremlin.*

VERSIONS

PC AMIGA

Premier Manager 2 *est disponible sur Amiga. Une version PC est annoncée pour le mois prochain.*

TESTE SUR

Amiga 500 *avec 1 Mega de Ram et deux lecteurs de disquettes.*

MATERIEL

Amiga *tous modèles*
Mémoire requise : *512 Ko*
Contrôle : *Joystick, clavier, souris*
Média : *2 disquettes 3"1/2 DD*
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection logicielle



Pour faire venir toujours plus de public, vous avez intérêt à choisir des sièges plus confortables... Profitez-en au passage pour augmenter discrètement le prix des billets !

TOP

- **Le soft est d'un réalisme incroyable**
- **Il est possible de jouer à deux**

FLOP

- **C'est une simulation de foot sans la moindre séquence d'action**
- **Les graphismes manquent franchement de gaieté**



Différentes tactiques sont à votre disposition. Le mieux est d'élaborer votre stratégie en fonction des points forts et des points faibles de l'équipe adverse.

Pendant les matchs, vous aurez droit à quelques animations qui retracent les moments forts du match comme les fautes et les buts, ratés ou réussis.



DERNIERE MINUTE !

Si, si, la rumeur se confirme : il y a bien en France des dingues de simulation footeuse... La preuve, je reçois à l'instant une lettre de Christophe Giroux, qui organise avec ses copains un concours de Kick-Off II-Player Manager ! Ecrivez-lui (avec une enveloppe timbrée pour la réponse) à Christophe Giroux, 209 rue Gabriel Leroy, 54200 Ecrouves.

2

VERDICT

OUI MAIS...

MARC



Rien à faire, je déteste le foot ! J'admets à la rigueur une petite partie de baballe sur micro entre copains histoire de se défouler, mais c'est tout. Alors une simulation de foot économique, sans la moindre séquence d'action... pensez donc ! Pourtant, Premier Manager 2 est sans doute la meilleure du genre. Tout y est, de l'entraînement des joueurs à l'éclairage, du marchand de glaces aux publicités ! Quelques animations tentent d'égayer les matchs, mais l'ensemble reste austère... Les auteurs n'ont même pas pensé à inclure les scandales divers qui font tout le sel de la vie footbalistique (Tapie, ce sera pour la prochaine fois !). Si vous êtes allergique au foot, vous le resterez car Premier Manager 2 ne dispose pas du «vernis» (graphismes, animations ou voix digitalisées, etc.) qui vous fera changer d'avis.

Marc Lacombe



	1	2	3	4	5
SIMULATION					
REFLEXION					
SPORT					

COMPARATIF

THE MANAGER



Difficile de s'y retrouver parmi toutes ces simulations de foot sans action qui ont toutes le même nom : soit «Manager Machin» ou «Truc Manager», quand ça ne se réduit pas à les numéroter...
Deux d'entre eux, cependant, se détache du lot. Il s'agit de The Manager (la suite de The player Manager) et Premier Manager 2 (la suite de Premier Manager). The Manager proposait des graphismes plus vivants et permettait d'assister aux matchs depuis le banc de touche avec vue sur une partie du terrain.
Il avait aussi l'avantage de pouvoir se jouer à quatre (tout bien réfléchi, ce qui se révélait en pratique plutôt ennuyeux, étant donné le nombre impressionnant de paramètres à gérer pour chaque joueur).
Premier manager 2 est, certes, beaucoup plus austère, mais il est aussi plus complexe et encore plus réaliste. Les amateurs de ce genre de simulation, pour qui le

PREMIER MANAGER 2



réalisme compte plus que les graphismes ou l'animation, préféreront donc largement Premier Manager 2.
Premier Manager, premier du nom, offrait une simulation proche de son successeur Premier Manager 2. Par contre, sa réalisation n'était pas du même niveau. Les graphismes étaient particulièrement austères (pouvait-on même parler de graphismes) et l'animation inexistante. Au niveau de la simulation, on avait droit à la même chose : gestion des équipes, statistiques, etc.
Aujourd'hui, il faudrait cependant être tombé sur la tête pour préférer Premier Manager à Premier Manager 2.
Malgré tout, on se prend à espérer l'arrivée d'un Premier Manager 3 qui offrirait une simulation complète, détaillée, hyper-réaliste ET des matchs animés qui représenteraient les joueurs (et éventuellementpermettraient de participer au jeu).



VERDICT

OUI MAIS...

DOGUY



Vous vous souvenez de Football Manager sur CPC ? J'ai passé des heures, à peaufiner des équipes, à soigner mes joueurs favoris (en leur donnant des noms complètement loufoques). Et pourtant, je n'aime pas le football ! Avec Premier Manager 2, j'ai retrouvé une partie du plaisir que m'avait procuré Football Manager sur mon vieil Amstrad. La gestion est très pointue et hypercomplète. Dans Premier Manager 2, les paramètres à gérer sont particulièrement nombreux. Le jeu est même tellement exhaustif qu'il ne laisse plus de place à l'imagination. Finis, mes matchs de «Brute-ball» et mes joueurs aux noms folklos. Si vous aimez le foot et les jeux de gestion ou si, comme moi, vous voulez vous rappeler de la bonne époque de Football Manager, vous aimerez Premier Manager 2. Sinon, passez votre chemin, il y a des jeux plus impressionnants sur Amiga.

Dogue de Mauve

GRAPHISMES — 45

Même si le thème de la simulation ne s'y prête guère, les graphismes auraient tout de même pu être un peu plus attrayants.

ANIMATION — 48

A part quelques petites animations pendant les matchs, le jeu n'en comprend quasiment aucune.

MUSIQUE — 55

Là encore, le sujet ne s'y prête pas et il faudra se contenter de trois notes au début du jeu.

BRUITAGES — 62

A part les cris de la foule, c'est le désert, le néant, le vide absolu, le crâne d'un hooligan un soir de coupe d'Europe.

PRISE EN MAIN — 75

Le maniement de tous les paramètres est complexe mais le manuel explique assez clairement comment procéder.

JOUABILITE — 76

Les différents tableaux de gestion des paramètres sont assez bien conçus, et les icônes sont suffisamment évocatrices.

DUREE DE VIE — 65

Même si vous aimez le genre, vous risquez de vous lasser vite. Seul le mode deux joueurs permet de rompre un peu la monotonie.

DIFFICULTE	JOUEURS	PRIX	
	2	D	AMIGA

INTERET **72%**

WILSON PROSTAFF GOLF

Les éditeurs ne craignent pas de se marcher sur les pieds ! Après International Open Golf Championship testé le mois dernier, Wilson ProStaff Golf jette le pavé dans la mare en allant jouer dans la cour des grands. Le jeu annonce clairement la couleur : sa force, c'est sa rapidité d'affichage. Mais qu'en est-il de ses autres qualités ? Testé par Serge D. Grun



L'écran principal contient toutes les informations nécessaires à une prise en main rapide. Du coin inférieur gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre : la position du joueur et le club, qui peuvent être modifiés à l'aide des flèches ; La vue de dessus du fairway ; la ligne d'information avec le nom du joueur, la pente du terrain et la distance au trou ; l'indicateur de la force et de la direction du vent.

GENERIQUE

Editeur : *Konami*
Distributeur : *Gametek*
Conception/Programmation : *Ferenc Takacs*
Graphismes : *Sultan*

VERSIONS

PC — *Le jeu est disponible sur PC. Pas d'autre version annoncée pour l'instant.*

TESTE SUR

***PC 386 sx** à 25 MHz avec 8 Mo RAM, carte S-VGA 512 Ko et carte SoundBlaster Pro.*

MATERIEL

***Machine** : PC 386 sx 20 minimum*
***Mémoire requise** : 512 Ko RAM libre (la mémoire XMS, si présente, est utilisée)*
***Mode graphique** : VGA/MCGA*
***Cartes sonores** : AdLib, Covox, Disney Sound Source,Sound Blaster*
***Contrôle** : clavier, souris (fortement conseillée)*
***Média** : 1 disquette 3.5" HD*
***Installation disque dur** : facultative (5 mn)*
***Espace requis** : 1.3 Mo*
***Jeu** : en anglais*
***Manuel** : en français*
***Protection** : aucune*

Wilson ProStaff Golf se veut simple à utiliser, peu exigeant (il tient sur une disquette, se contente de mémoire standard, mais sait aussi exploiter la mémoire étendue) et rapide. La raison de sa vitesse est qu'il construit l'image en mémoire avant de l'envoyer à l'écran. Le résultat est très satisfaisant, y compris, et c'est une bonne surprise, sur un 386 sx 20Mhz.

TROIS ANGLES DE VUE COUVRENT TOUT LE PARCOURS

Le jeu propose essentiellement trois angles de vue. L'écran principal présente le parcours vu de derrière le golfeur. La qualité de l'affichage est assez bonne et la sensation de profondeur bien rendue. Une petite fenêtre, en haut de cet écran offre une vue du dessus. La troisième vue, optionnelle, montre, après chaque coup, l'arrivée de la balle depuis le point d'impact. L'écran principal est complété par une ligne d'informations (type de terrain, pente, distance au trou, direction du vent) et deux autres petites fenêtres montrant le club choisi ainsi que la position du golfeur.
La méthode de frappe de la balle est semblable à celle des autres simulations de golf : une jauge circulaire détermine la force de frappe, puis un viseur oscillant devant une balle permet de définir le point d'impact.
Les modifications de la position du golfeur permet de donner plus ou moins d'effet au coup. Le jeu accepte indifféremment l'utilisation de la souris ou du clavier.

TILT PRÉFÈRE DEVINER LA FORCE DU VENT PLUTOT QUE L'AGE DU CAPITAINE...

Le programme est particulièrement riche en variantes, puisqu'il propose quatorze types de compétition, permettant de concourir individuellement ou en équipes. Jusqu'à dix joueurs, ou quatre équipes, peuvent participer à chaque match, l'ordinateur gérant au besoin une partie des participants.
Quelques caractéristiques des joueurs peuvent être modifiées. Si certaines, comme le niveau de jeu, ou les handicaps, sont les bienvenues, d'autres relèvent du gadget (couleur des cheveux, par exemple) et il est dommage qu'il ne soit pas possible de modifier plutôt la force du vent, qui semble être aléatoire.

VERDICT — NON

SERGE



Wilson ProStaff Golf prétend concurrencer les poids lourds de la simulation de golf tels que Links 386 Pro ou David Leadbetter's Golf. Ses arguments essentiels pour parvenir à cette fin sont la vitesse d'affichage, qui est impressionnante, la capacité de tourner sur des petites configurations et une étonnante simplicité d'emploi, ce qui est tout à son honneur. Cependant, le mode de contrôle du swing, qui fait appel à un curseur atteint de la maladie de Parkinson, reste imprécis, même au bout d'une assez longue période d'adaptation, et l'absence d'un mode entraînement n'est pas faite pour arranger les choses. Enfin, un seul parcours, c'est beaucoup trop insuffisant. Le jeu est loin d'être mauvais mais, malgré tout, n'arrive pas à retenir mon intérêt. Links 386 Pro est toujours le meilleur.

Serge D. Grun

2 MINUTES DE JEU

DU TEE AU TROU EN QUATRE LEÇONS



Vous voici au pied du mur. Avec ce vent latéral, ce n'est pas du tout cuit. On regrette de ne pas pouvoir choisir la vitesse du vent.



La jauge circulaire permet de doser la force du swing. Attention, plus vous tapez fort et moins le swing est précis.



Et c'est parti... de travers ! Mais mieux vaut être sur le rough que dans le sable. Va falloir remettre ça, cher ami.



Ce gros pâté rouge qui bouge tout le temps, en plein sur la balle, représente le point d'impact du club.

VERDICT

Wilson Pro Golf est un logiciel plutôt bien fait et qui s'adresse aux débutants. Les commandes sont simples et aucune fioriture ne vient surcharger le jeu. C'est certainement le point qui m'a le plus enthousiasme. Bien sûr, les graphismes de Wilson pro golf ne sont pas aussi beaux que ceux de Links 386, mais ils restent très acceptables. Autre atout, le jeu tient sur une seule disquette ! En ces temps où nos disques durs sont toujours pleins, c'est particulièrement agréable. Le seul inconvénient de ce soft est qu'il n'offre pas d'options susceptibles d'intéresser un nouveau public. Seuls les adeptes de golf prendront vraiment plaisir à jouer. Les autres se lasseront très vite. Pour ma part, je ne l'achèterais pas, car je reste persuadé que le golf n'est pas ma tasse de Tee (quel jeu de mots !).

Morgan Feroyd

OUI MAIS...

MORGAN





	1 2 3 4 5
SIMULATION	
SPORT	
3D	

COMPARATIF

LINKS 386 PRO



Links 386 Pro est un jeu très riche en possibilités, fort de plusieurs data disks et possédant des graphismes hors pair. La conséquence de cette richesse est, bien évidemment, une grande complexité et il est illusoire de vouloir explorer toutes ses possibilités sans avoir auparavant potassé à fond le manuel. En revanche, la qualité des graphismes de ce jeu est très certainement la meilleure jamais vue sur PC: les parcours sont détaillés, à l'arbre et au buisson près, des maisons apparaissent entre les arbres et il ne manque que les autres golfeurs pour que l'illusion soit complète! Tout ce luxe de détails se paie par un affichage un peu plus lent et il faut une machine puissante pour tirer pleinement parti du jeu. La philosophie de Wilson ProStaff Golf est radicalement différente, puisque le jeu sacrifie toutes ces multiples options et les graphismes en mode S-VGA au profit d'une simplicité d'utilisation défiant toute concurrence, ainsi que d'une vitesse d'affichage spectaculaire.

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



La comparaison avec Wilson ProStaff Golf est ici nettement plus aisée, puisque les deux jeux s'inspirent de la même philosophie et, à première vue, se ressemblent beaucoup. En particulier, le système de frappe de la balle, matérialisé par un curseur indiquant le point d'impact du club, est identique dans les deux cas. International Open Golf Championship a l'avantage de proposer trois parcours différents, à opposer au parcours unique de Wilson ProStaff Golf. Il se distingue également par de très riches possibilités de visualisation du terrain et de la trajectoire de la balle. En particulier, il existe une possibilité de filmer le trajet de la balle sous des angles multiples et de rejouer par la suite le "film" ainsi crée. Par contre, ses graphismes, en 3D polygonale, sont, à mon sens, nettement inférieurs à ceux de son concurrent, d'une part parce que la texture polygonale reste apparente et, d'autre part, parcequ'il y a encore moins de détails que dans Wilson ProStaff Golf.

GRAPHISMES	Les graphismes, très joliment réalisés, mais sobres, rendent bien l'impression de distance et la texture du parcours.	78
ANIMATION	L'animation est parfaitement fluide et l'affichage du parcours est très rapide, bien qu'il y ait des délais entre les écrans.	90
MUSIQUE	Pas de musique dans le jeu.	-
BRUITAGES	Les bruits de la balle sont bien reproduits, mais ils sont les seuls présents dans ce jeu.	60
PRISE EN MAIN	L'installation est très simple et le manuel n'est absolument pas indispensable pour commencer à jouer.	85
JOUABILITE	Toutes les commandes se font à la souris, mais le contrôle de la balle à l'aide d'un curseur tremblotant est aléatoire.	60
DUREE DE VIE	Un seul parcours, c'est beaucoup trop court, même si certains traus donnent du fil à retordre.	60



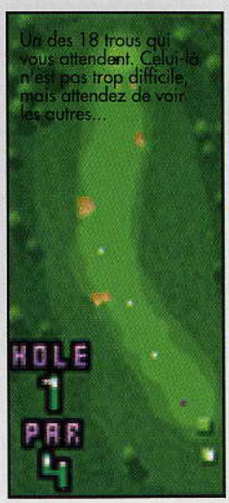
Sur le green (ou presque) en deux coups. Reste à placer cette fichue balle dans ce maudit trou !

TOP

- Le jeu se contente d'une configuration restreinte.
- L'animation est fluide et régulière.
- Pas besoin de doc pour commencer à jouer.

FLOP

- Le viseur parkinsonien demande un bon moment d'adaptation.
- Un seul parcours, complexe mais monotone.
- Les conditions météo ne sont pas modifiables.



Un des 18 trous qui vous attendent. Celui-là n'est pas trop difficile, mais attendez de voir les autres...

DIFFICULTE	JOUEURS	PRIX	
	10	C	PC

INTERET 71 %

F 17 CHALLENGE

Team 17 a déjà démontré par le passé sa compétence pour les jeux d'action sur Amiga. Il s'essaye aujourd'hui à un nouveau genre : la course de F1. S'il n'a rien de révolutionnaire, F17 Challenge n'en constitue pas moins un jeu agréable. Les options sont assez variées et les autres concurrents pourris à souhait. Et vous ne vous ruinerez pas pour son achat.
Un test de Jacques Harbonn



GENERIQUE

Editeur : *Team 17*
Distributeur : *PPS*
Conception/réalisation : *Holodream*

VERSIONS

AMIGA *F17 Challenge n'est disponible que sur Amiga. Aucune autre version n'est annoncée.*

TESTE SUR

AMIGA 500, 6 Mo de RAM, deux lecteurs et disque dur.

MATERIEL

Machine : *Amiga tous modèles*
Mémoire requise : *1 Mo*
Contrôle : *Joystick*
Média : *2 disquettes 3"1/2 DD*
Installation disque dur : *impossible*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *disquette*

Les autres pilotes sont vraiment des pourris. Non seulement ils ne vous laissent pas la place, mais ils iront même jusqu'à provoquer, plus ou moins volontairement, des accidents.

FAITES CHAUFFER LA GOMME, LE CIRCUIT S'ANNONCE BÉTON

Le but ultime dans F17 Challenge est tout simplement de devenir champion du monde de F1. Mais il faudra pratiquer un bon moment avant d'y parvenir. Avant toute chose, il importe de paramétrer la «simulation». La voiture sera choisie parmi quatre disponibles, ayant chacune ses qualités et ses faiblesses : voiture surpuissante mais fragile, carrosserie plus solide mais plus lourde, pneus pluie et voiture équilibrée. D'autres éléments interviennent : boîte automatique ou manuelle, contrôle de l'accélération, nombre de tours de piste, niveau de jeu (il y en a trois) et, enfin, type de jeu. Ce type va déterminer le championnat du monde. En mode normal, vous allez participer aux seize courses du championnat, quels que soient vos résultats à la précédente épreuve. En mode arcade en revanche, il faut impérativement terminer dans les six premiers pour avoir le droit de concourir au championnat suivant. Votre place, au départ de la course sur le grid, sera déterminée par vos temps lors des qualifications. Ces dernières s'effectuent sur deux tours, avec ou sans concurrent.

La course elle-même se déroule de manière classique. Les virages sont annoncés à l'avance par une série de panneaux indicateurs bordant la route. Les chocs avec les éléments du décor (arbres, pylônes, panneaux, etc.) ou les autres voitures vont endommager progressivement votre véhicule, jusqu'au ralentissement ou à la panne complète. Si vous vous arrêtez à la fosse, les mécaniciens auront cependant tôt fait de réparer le bolide.

VOTRE SURVIE PASSE PAR LA SAUVEGARDE

Vous le constaterez rapidement, vos concurrents et adversaires font preuve d'un manque total de fair-play. Ils chercheront systématiquement à se placer devant vous pour vous empêcher de passer, allant même jusqu'à vous pousser si vous restez trop longtemps à leur niveau !
Après chaque course, le programme vous informe de votre place à l'arrivée de la course et au classement du championnat lui-même. Une sauvegarde à six positions permet de progresser plus facilement. L'entraînement et la course sur un circuit unique vont aussi dans ce sens.

VERDICT

OUI MAIS...

DOGUY



En dépit de certaines lacunes (pas de jeu à deux, en particulier), F17 Challenge n'a pas que des défauts. L'impression de vitesse est bien rendue. Un bon point aussi pour les informations en haut de l'écran : distance qui vous sépare du meilleur adversaire (en positif ou négatif, suivant que vous soyez ou non premier), et distance jusqu'à la ligne de départ où se trouve la fosse de réparation. La météo est intelligemment utilisée : prévision de pluie se traduisant par de courtes averses, influant réellement sur l'adhérence de la voiture. Les bruitages peuvent faire illusion (régime du moteur bien rendu, assourdissement des sons dans les tunnels, passage des concurrents). En dépit de ces qualités, F17 Challenge reste cependant bien loin de la perfection de Vroom, et sur tous les plans. Il demeure toutefois un choix valable pour les petites bourses.

Dogue de Mauve

LES RUSES DU CHAMPION

Les pilotes de F17 Challenge sont particulièrement retors et agressifs, nous l'avons dit. Inutile d'espérer passer en force grâce à la vitesse supérieure de votre bolide. Pour un concurrent, cela peut marcher, mais dès qu'il y en a plusieurs, c'est l'échec et le crash assuré. Il faut en fait jouer sur leur capacité de conduite. Si vous arrivez vite, levez le pied ou même freinez pour ne pas les percuter. Attendez un virage et profitez-en pour passer, soit à la corde, soit en mordant un peu sur le bas-côté, de préférence en évitant de percuter un arbre ou autre élément du décor !

2 MINUTES DE JEU

EN ROUTE POUR LE PODIUM

Grâce à ses options, F17 challenge est à la p



Grâce à la diversité des options de jeu, vous êtes assuré de toujours pouvoir paramétrer la conduite à votre goût.



En mode course unique, vous pourrez choisir entre les seize circuits. En l'absence de tracés, il vous faudra donc apprendre à les connaître.



La position sur le grid de départ détermine en partie votre position finale. Même en tête, vous risquez de vous faire gratter au démarrage.



Il est bien difficile de dépasser d'un seul coup autant de concurrents. Allez-y par étapes et mettez à profit les conseils de l'encadré.

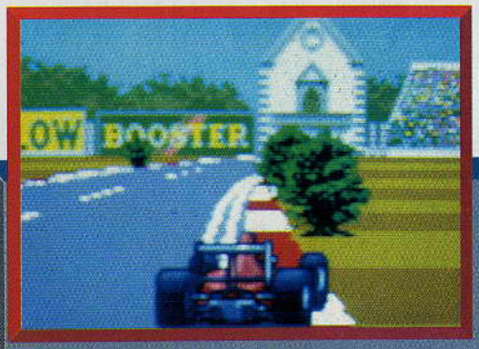
VERDICT

OUI

JACQUES

Au premier abord, F17 Challenge semble un peu rudimentaire. La voiture n'a qu'une position de rotation. Les décors, quoique corrects, sont bien loin de valoir ceux de Vroom, dotés d'une grande variété d'éléments et d'animations complémentaires. Enfin, l'absence de rétro et de mini vue aérienne gêne au début. Mais, très vite, l'acharnement des concurrents détourne votre attention. Ils conduisent vraiment comme des brutes, semblant parfois même se liguer pour vous empêcher de passer ! Je me suis même surpris à en insulter quelques-uns particulièrement vicieux, sans effet, bien entendu ! Si vous avez déjà Vroom et ses extensions, ce programme ne vous apportera rien (en dehors d'un choix plus varié de circuits). Sinon, F17 Challenge vous sera passer de bons moments en solitaire, et ne vous ruinera pas pour autant.

Jacques Harbonn



ACTION
SIMULATION

1 2 3 4 5

COMPARATIF

VROOM



Malgré son grand âge, le vénérable Vroom de Lankhor continue de trôner au sommet du Top 5 des meilleures simulations de course automobile. L'animation est d'une qualité et d'une rapidité incroyable, d'autant que les éléments du décor sont nombreux et très variés. Il s'y mêle même des éléments 3D. La bande-son est beaucoup plus fine, avec des nuances de bruitages qui font défaut à F17 Challenge. Côté réalisme, Vroom l'emporte encore avec son mode simulation, qui colle de près à la réalité. Le jeu dispose en plus d'un mode arcade qui vous permettra de vous éclater sans vous soucier de réalisme... Rien de tel qu'un petit virage en épingle à cheveu à 150 Km/H pour faire grimper l'adrénaline !
Il existe même une extension multiplayer qui permet de jouer à deux simultanément, ce qui augmente encore considérablement l'intérêt du jeu ! Mais l'ensemble du programme et de ses extensions coûte tout de même sensiblement plus cher que F17 Challenge.

CRAZY CARS 3



Crazy Cars 3, tout comme ses «équivalents» Jaguar XJ-220 ou Lotus II, diffère de F17 Challenge sur bien des points. Vous conduisez en effet un véhicule de tourisme sur route, avec tous les aléas que cela peut comporter (conduite à double sens, obstacles, stupides véhicules qui conduisent en sens inverse... A moins que ça ne soit vous ! etc.). Sans compter que, ces courses étant interdites, la police cherche à vous arrêter par tous les moyens (c'est là le seul côté vraiment réaliste de cette course de voiture). Crazy Cars 3 mise aussi sur une gestion complémentaire de l'argent gagné dans les courses, ce qui vous permettra d'améliorer considérablement les performances de votre véhicule. Plus fun, il s'adresse en fait à un public complètement différent. Si vous aimez la simulation pure et dure (éventuellement au détriment de l'action), Vroom est fait pour vous. Si par contre vous avez juste envie de foncer sans réfléchir sur des routes pleines d'obstacles et de dangers, je vous conseillerais plutôt Crazy Cars 3 !

GRAPHISMES 76
Les graphismes sont de bonne facture et suffisamment variés, sans être au top pour autant.

ANIMATION 83
L'impression de vitesse est bien rendue par le défilement des bandes sur la piste et des éléments qui la bordent.

MUSIQUE 65
Assez classique, elle cède le pas aux bruitages pendant la course.

BRUITAGES 84
Les régimes du moteur sont parfaits et la bande-son enrichie de multiples effets complémentaires.

PRISE EN MAIN 85
La prise en main est instinctive et le manuel nullement indispensable pour commencer à jouer.

JOUABILITE 84
La voiture répond bien et le choix des contrôles satisfera tout le monde.

DUREE DE VIE 74
Le jeu est sympa et les circuits variés, mais il manque un mode deux joueurs pour entretenir l'intérêt à long terme.

DIFFICULTE

JOUEUR 1

PRIX B

AMIGA 1Mo

INTERET 75 %

...tée de tous



Evitez les chocs car les réparations vous feront perdre du temps. Mais cela vaut mieux que de tomber en panne.

TOP

- L'impression de vitesse est bien rendue
- Il est difficile de dépasser ses adversaires
- Les options sont nombreuses

FLOP

- Pas de jeu à deux
- Pas de rétro
- «Réalisme» moyen



La pluie intermittente qui tombe parfois ralentit les voitures et modifie leur tenue de route. Le programme gère aussi les pistes encore humides après l'averse.

NHL HOCKEY

Très proche de Wayne Gretzky Hockey 3, NHL Hockey recrée avec réalisme les championnats de hockey sur glace. Avec une floppée de caractéristiques en tous genres pour définir jusqu'au moindre joueur, ce soft complet saura satisfaire le plus exigeant des fans de hockey. Et en plus, on peut y jouer à vingt-quatre ! Les développeurs d'Electronic Arts n'ont pas fini de faire parler d'eux. Un test de Marc Menier

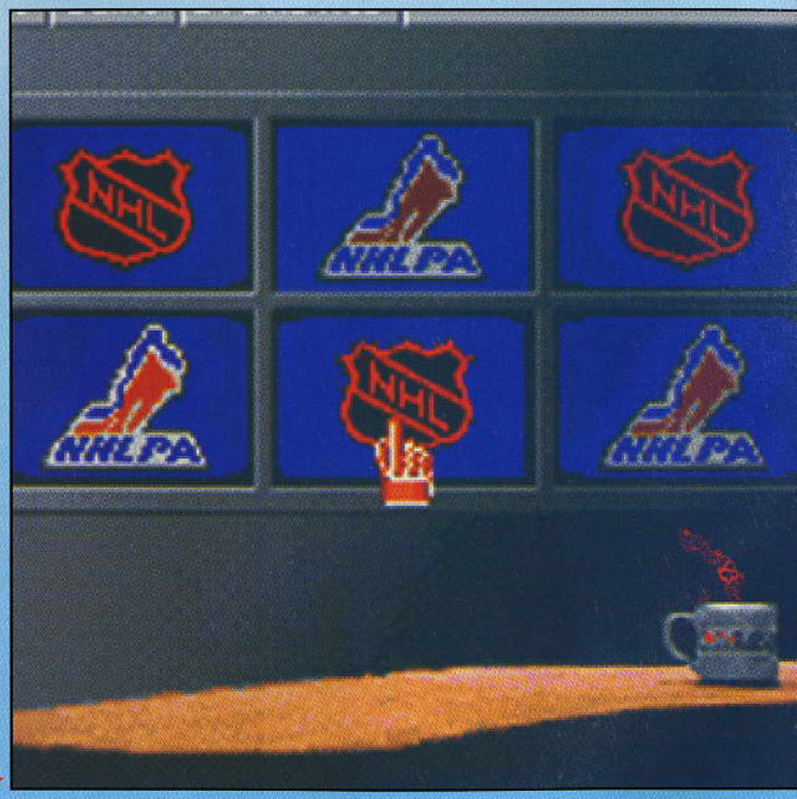
N'allez pas croire que NHL Hockey soit un simple jeu d'arcade comme Jordan in Flight. Bien qu'il soit possible de jouer des matchs d'exhibition avec le joystick ou la souris, sans se soucier le moins du monde de la gestion des équipes, on passe quand même à côté de la moitié du jeu et ce serait dommage.

Bien davantage qu'un jeu d'arcade et un peu plus qu'un jeu d'action

Alors que la version Megadrive de NHL Hockey est un concentré d'action pure, celle sur PC est spécialement destinée au public micro, plus mûr et mieux habitué aux softs complexes. NHL Hockey est donc une réelle simulation sportive, et dépasse de loin le cadre du jeu d'action.Les matchs de hockey se jouent indifféremment au joystick, à la souris ou au clavier, bien que cette dernière option soit la moins adéquate. Voici quelques actions réalisables : prendre le contrôle du joueur le plus proche du palet, «tacler» l'adversaire à coup de crosse, faire des passes, des tirs au but, accélérer momentanément la vitesse du défenseur en action, etc. Tous les éléments nécessaires à la formation d'un bon jeu d'équipe sont présent dans NHL Hockey, avantage renforcé par une gestion efficace des coéquipiers par l'ordinateur. Afin de donner plus de souplesse et de réalisme, les programmeurs ont su inclure quelques finesses de jeu intéressantes, comme celle qui permet au hockeyeur de tenter un tir au but au moment même de la réception du palet, et ce dans le même mouvement. Le résultat est convaincant, assez proche de ce que l'on peut voir à la télé. Les joueurs se fatiguent progressivement, et c'est à vous (ou à l'ordinateur) de les remplacer par d'autres groupes de hockeyeurs, dénommés dans le jeu sous le nom de «line-ups».

NHL Hockey, coté arcade : la finesse

Chaque équipe dispose de huit groupes différents. Comme vous le devinez peut-être déjà, NHL Hockey propose plusieurs niveaux de jeu. Soit vous laissez l'ordinateur gérer en coulisse votre équipe, soit vous prenez les choses en main et devenez votre propre manager.



2 MINUTES DE JEU

UN BUT SINON RIEN !



Les leaders de Vancouver et Montréal s'affrontent dans un face à face effréné. Près des buts de Montréal, la situation est tendue.



Rob Ramage vient de subir une exclusion de deux minutes pour utilisation abusive de sa crosse. Les arbitres ne veulent pas de bagarre.



Le goal de Montréal est consterné ! Figé sur place, il ne se rend pas encore compte que le palet est au fond de ses buts.

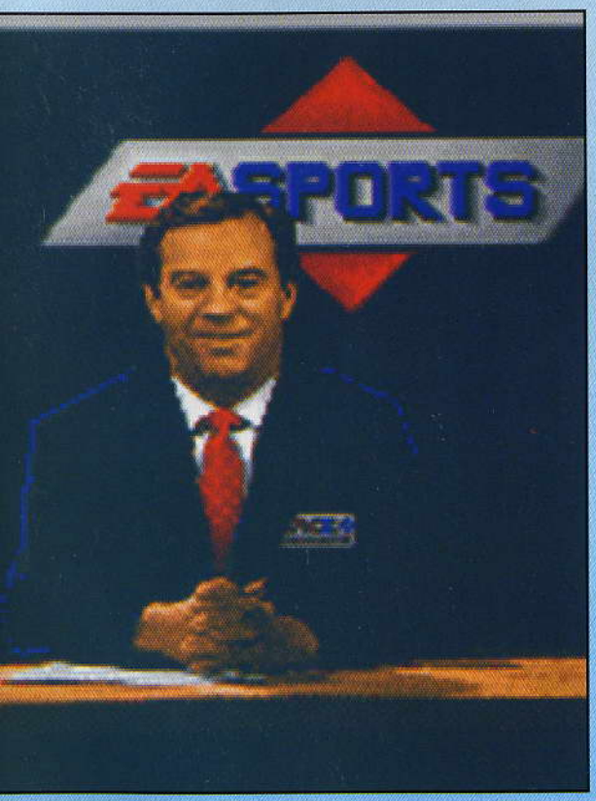
Chaque rencontre, chaque action est cataloguée, repertoriée puis interprétée sous forme de statistiques. Si on se donne la peine d'analyser ces données, on y découvre une mine d'informations utiles pour bien gérer son équipe.

NHL HOCKEY, COTÉ TACTIQUE : LA PRÉCISION

Les talents des joueurs sont répertoriés en seize caractéristiques. Vous comprendrez pourquoi la gestion des équipes, riche et précise, donne réellement une autre dimension au jeu. Une fois assimilé chaque aspect de NHL Hockey, vous réunirez une équipe de champions comme seuls les vrais coachs savent le faire. Cela peut sembler superflu face à un ordinateur insensible mais, au cours d'un championnat mettant en lice jusqu'à vingt-quatre joueurs, c'est une autre paire de manche.



C'est une véritable hécatombe devant les buts. Pourtant, il n'y aura pas de mêlée générale comme dans certaines autres simulation de hockey. Le côté sanglant de ce sport a été totalement occulté.



C'est à partir de cet écran de présentation que vous avez accès aux nombreuses options du jeu. C'est simple, un peu austère.



Les présentateurs d'Electronic Arts passent en revue les stars de chaque équipe avant le match. Les voix digitalisées sont superbes.

VERDICT — OUI

MARC

Je ne suis pas particulièrement fan de hockey, mais cette version d'Electronic Arts m'a largement convaincu (quoique je préfère de loin la version Megadrive, mais n'allons pas comparer ce qui n'est pas comparable). NHL Hockey exploite bien les capacités du PC. L'action est rapide, le scrolling suffisamment fluide pour ne pas gêner l'action, et sincèrement, le résultat est satisfaisant. Je rappelle pour mémoire que mon PC est un 486 DX 33, je suppose donc qu'il faut au moins un bon 386 pour conserver une vitesse de jeu décente. Ceci étant dit, le côté stratégie/gestion est très soigné et je trouve géniale l'idée de pouvoir participer au même championnat entre plusieurs PC, même si, en pratique, ce n'est pas toujours évident à faire. Voilà une bonne simulation sportive sur PC.

Marc Menier





Mais la réplique de Montréal est immédiate ! Encore un tir spectaculaire à revoir au magnétoscope intégré dans NHL Hockey.

Pas en même temps, bien sûr, mais si vous connaissez vingt-trois copains avec vingt-trois PC et qui veulent bien acheter vingt-trois NHL Hockey, alors vous pourrez jouer à... vingt quatre !

A UN C'EST SUR, A DEUX ÇA MARCHE, À TROIS ÇA PASSE, MAIS PEUT-ON VRAIMENT JOUER À 24 !?

Vous participerez alors à la même saison de championnat.
EA a développé un système simple et efficace : partons de l'hypothèse que Doguy, Morgan et moi avons NHL Hockey installé sur nos PC. On désigne une version (la mienne, par exemple) comme maître et on débute une saison de championnat. Chacun de nous choisit alors sur

VERDICT — OUI MAIS...

MORGAN

Après Jordan in Flight, Electronic Arts Sports frappe très fort avec NHL Hockey. Dans ce jeu, tous les matchs que vous jouez avec votre équipe sont filmés comme dans une émission de sport : ralenti, commentaires, etc. Il ne manque que les spots publicitaires pour se croire dans son salon. L'ergonomie du jeu est assez bonne, surtout pour ce genre de jeu PC. Les patineurs se déplacent gracieusement et le système des passes ou des tirs est simple. La bande-son est géniale et met une ambiance du tonnerre. On peut regretter que les graphismes soient ternes et pixelisés. Une résolution de 640x480 aurait donné au jeu un aspect plus fini et moins vieillot. Avec des accès disque plus rapides et moins réguliers, je finirais par trouver que c'est un bon jeu. Pour l'instant, je reste réservé et ne le conseille qu'aux amateurs du genre.

Morgan Feroyd



mon PC une équipe qu'il protège d'un code secret et ensuite, Doguy et Morgan transfèrent sur disquette les données de leur équipe respective et les installent sur leur version.
Chacun joue de son côté les matchs de hockey, suivant le calendrier des rencontres de la saison 1992-1993 NHL et lorsque deux d'entre nous doivent s'affronter, on se retrouve tous chez moi. Doguy et Morgan apportent leurs disquettes de données.
Je les amalgame à ma version de NHL Hockey, l'ordinateur met à jour les données du championnat (victoires, défaites, etc.) et on joue le match avec nos deux équipes respectives. C'est aussi simple que ça. Et en plus, le contrôle à la souris est presque aussi performant que celui au joystick. NHL Hockey est un soft complexe, mais pas compliqué. L'aspect simulation y est très developpé, ce qui devrait plaire aux puristes et aux supporters fanatiques du hockey sur glace, un sport de durs.

Marc Menier

GENERIQUE

Editeur : *Electronic Arts*
Distributeur : *Electronic Arts France*
Conception : *Dave Warfield, Richard Hilleman*
Directeur graphique : *Mike Smith*
Bande-son : *Jeff Dyck*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 4 Mo de RAM, carte VGA 512K et carte Soundblaster.*

MATERIEL

Machine : *PC et compatibles (386 DX minimum conseillé)*
Mode graphique : *VGA*
Cartes sonores : *Ad Lib, Soundblaster (conseillée), Roland*
Contrôle : *Clavier, souris, joystick*
Média : *4 disquettes 3" 1/2 HD*
Installation sur disque dur : obligatoire (8 mn environ)
Espace requis : *10 Mo*
Jeu : *en anglais*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*

VERSIONS

PC — *NHL Hockey est disponible sur PC uniquement. La version console du même nom est plus un jeu d'arcade qu'autre chose.*



Toutes les équipes les plus célèbres de la National Hockey League (NHL) sont présentes.





Les arbitres redoutent la mise en jeu, moment délicat où ils doivent lancer le palet entre deux brutes assoiffées de sang.

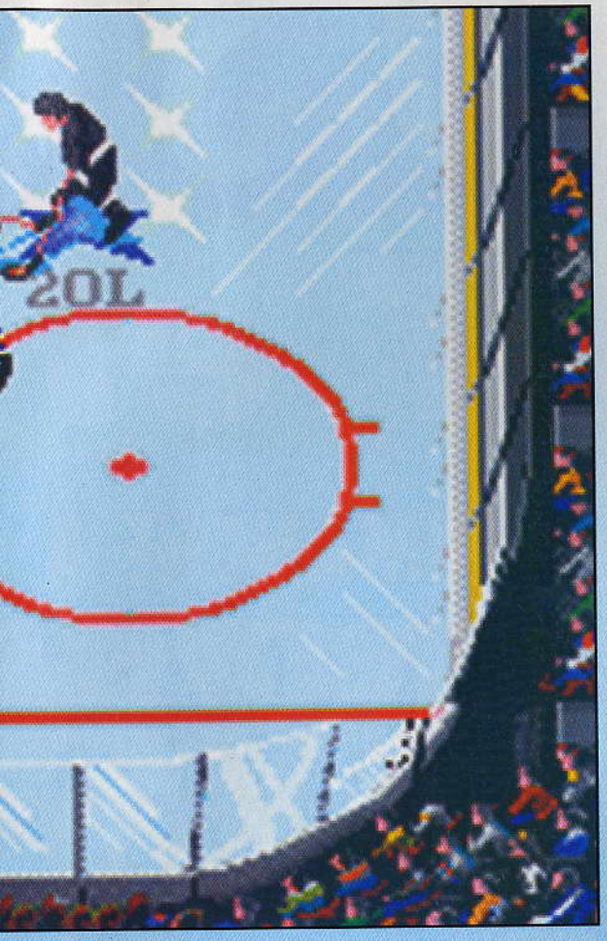
SOURIS ON ICE



Une fois n'est pas coutume, la souris est très pratique. Il faut dire qu'Electronic Arts a inventé un moyen ingénieux pour adapter les mouvements d'amplitude limité de la souris aux déplacements des hockeyeurs. La direction du mouvement est indiquée à l'écran par une flèche rouge. Un simple geste du poignet suffit donc à changer ladite direction. C'est tout bête et pourtant terriblement efficace. Au moins, les joueurs ne seront plus obligés de faire glisser la souris sur leur parquet en rampant juste assez pour que le joueur qu'ils contrôlent continue à patiner droit sans perdre de vitesse. En soit, ce n'est pas si important mais quand on n'a pas deux joysticks, on est bien content de pouvoir jouer à deux sur un pied d'égalité avec un joystick et une souris.

La Stanley Cup est extrêmement difficile à gagner, surtout quand des joueurs du gabarit de Waine Gretzky sont sur votre chemin. Pour ajouter plus de piquant aux matchs, essayez de trouver un maximum d'amis autour de vous qui soient prêts à faire l'acquisition de NHL Hockey. Cela vous permettra de faire des compétitions d'enfer entre copains grâce à un système de «pseudo-réseau» à base de disquettes. Une idée géniale pour ceux qui ne disposent pas de modem.





Les défenseurs de Montréal connaissent leur métier. Face à ce barrage, l'attaquant aura bien du mal à rester en possession du palet. L'ordinateur contrôle efficacement les coéquipiers.

TOP

- L'action est rapide, le scrolling est bon
- Le mode deux joueurs est une très bonne idée
- Les voix digitalisées sont excellentes
- Les statistiques sont très complètes
- On peut réunir vingt-quatre joueurs en pseudo-réseau

FLOP

- Il manque un peu de bruitages
- L'interface d'utilisation est austère



Vancouver vient de marquer, l'arbitre récupère discrètement le palet dans les buts de Montréal.



SIMULATION
SPORT

1 2 3 4 5

GRAPHISMES — 80

Les sprites des hockeyeurs sont suffisamment grands et détaillés. Les décors autour de la patinoire sont variés.

ANIMATION — 84

Elément vital, l'animation est assez rapide et fluide pour que les parties soient vivantes et intéressantes. Bel effort pour un PC.

MUSIQUE — 70

A part quelques refrains musicaux caractéristiques du hockey, les musiques sont rares. Il faut dire que le jeu ne s'y prête pas.

BRUITAGES — 80

Des voix digitalisées en pagaille, des bruitages réaliste, une chaude ambiance. Il ne manque que le crissement des patins sur la glace.

PRISE EN MAIN — 40

Une note faible car le manuel n'explique pas les règles du hockey. On fait des fautes sans comprendre pourquoi, c'est assez frustrant.

JOUABILITE — 85

Impeccable, tant à la souris qu'au joystick. Mais, à moins d'être un mutant, je vous déconseille le clavier.

DUREE DE VIE — 70

Seul, il faut vraiment être passionné de hockey sur glace, mais en championnat avec un ou deux amis, NHL Hockey devient passionnant.

DIFFICULTE

PRIX
E

JOUEURS
1 À 24

PC

INTERET 83 %

COMPARATIF

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3



Indubitablement, WGH3, le concurrent direct de NHL Hockey, est plus convivial avec, en particulier, des tableaux de sélection de toute beauté. Cependant, au niveau du jeu proprement dit, il perd l'avantage. L'action est sensiblement moins rapide et plus confuse. Difficile dans ces conditions de construire un jeu d'équipe. D'un autre côté, la gestion des équipes est, là aussi, très détaillée. L'aspect simulation est largement développé avec des statistiques et des tableaux comparatifs à gogo. Les seuls atouts solides que possède WGH3 par rapport à NHL Hockey, c'est la possibilité d'élaborer ses propres schémas de jeu et les deux vues du terrain, mais il manque en contrepartie l'échange de joueurs entre équipes et, surtout, un mode deux joueurs convenable. Si ces deux dernières options avaient été présentes dans Wayne Gretzky Hockey 3, il aurait alors été de taille à rivaliser avec NHL Hockey.

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL



Front Page Sports Football ne commet pas la même erreur que NHL Hockey, puisqu'un mode tutorial très complet permet d'apprendre toutes les subtilités de ce sport viril, très prisé chez les Américains. Beaucoup plus impressionnant visuellement, ce soft de Dynamix est doté d'une jouabilité exemplaire. La taille des sprites est imposante et la représentation des joueurs réaliste. Chaque scène du jeu est visible sous neuf angles différents et les options sont nombreuses. Moins technique que NHL Hockey, Front Page Sports Football est plus amusant. C'est l'éternel conflit entre la simulation pure et dure qui se veut réaliste et la simulation musclée qui privilégie le côté arcade. Les puristes préféreront la rigueur et la complexité de NHL Hockey tandis que les amateurs de sensations fortes opteront pour l'action spectaculaire de Front Page Sports Football.

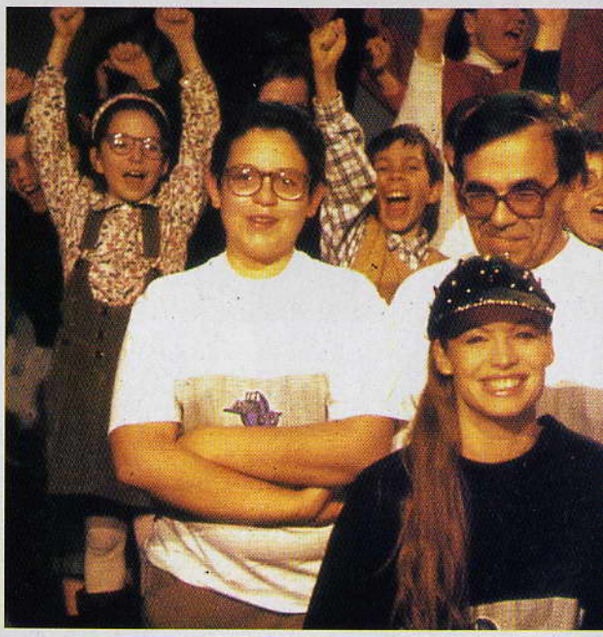
MICROKID'S

avec TILT et

VOS DEMOS NOUS INTERESSENT

GRAND CONCOURS DE CRÉATION GRAPHIQUE

LE DIMANCHE A



A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !

A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S

France 3

CONSOLES + TILT

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

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3



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 !

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE 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.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.



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 Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : ..... Tél : .....

Machine : .....

Après Eye of the Beholder III qui n'a pas tenu toutes ses promesses, avant Dungeon Master II attendu avec impatience, Lands of Lore est un dangereux outsider qui pourrait bien devenir un grand classique du jeu de rôle. Réalisation technique exemplaire, graphismes superbes : du grand art ! Un test de Marc Menier


Le roi Richard

LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS

Dungeon Master de FTL (Faster Than Light) est sans conteste un des jeu micro les plus marquant de ces dix dernières années. Souvent copié, jamais égalé (jusqu'à maintenant), son succès fut phénoménal, à un tel point qu'il engendra un nouveau genre de jeux dit «à la Dungeon Master».

ÉGALER L'INÉGALABLE DUNGEON MASTER : UN PARI RISQUÉ

Il a été le premier jeu de rôles à proposer des combats en temps réel. Lands of Lore est calqué sur le même principe : une équipe d'aventuriers (d'un à trois personnages suivant les aléas de l'aventure) explore des labyrinthes représentés en 3D subjective (la fenêtre de jeu affiche ce que le joueur verrait à travers les yeux de son héros fictif). L'équipe se déplace case par case et interagit avec son environnement par l'intermédiaire du curseur de la souris. C'est donc au joueur de rester constamment en éveil, à l'affût des pièges, des coffres et du moindre bouton caché dans le mur ou passage secret. Une interface de jeu totalement graphique permet d'accèder à l'inventaire des personnages et aux différentes actions possibles comme frapper, manger ou jeter un sort. Dungeon Master devait en grande partie son succès à une difficulté machiavé-lique, dosée à la perfection. Depuis, à part de rares exceptions comme Alternate reality ou Captive, les jeux qui ont pris exemple sur ce jeu légendaire n'ont rien apporté de nouveau et il a fallu attendre le choc visuel d'Ultima Underworld pour découvrir une nouvelle génération de jeux de rôle. Des produits comme Stonekeep, Elder Scrolls : Arena, ou Spear of Destiny s'inspirent directement d'Underworld. Malgré tout, Westwood Studios a choisi pour Lands of Lore de prendre comme modèle l'antique Dungeon. Une génération de retard, c'était risqué.

UNE RECETTE SIMPLISSIME QUI A FAIT SES PREUVES

L'histoire est à l'image du jeu : classique mais solide. Après avoir choisi un héros parmi les quatre qui vous sont proposés, vous recevez une mission de la part du roi Richard : récupérer le rubis de la vérité pour mettre en déroute Scotia, une sorcière maléfique dont l'armée assiège la ville de Gladstone. Mais cette magicienne polymorphe réussit à empoisonner le bon roi Richard grâce au masque du chaos, une relique trouvée dans les mines d'Urbish qui lui confère ses pouvoirs. Votre tâche sera donc de trouver un remède pour sauver Richard avant que le bouclier mystique qui le protège ne disparaisse. Mais faites attention, Scotia la fourbe sera prête à tout pour vous barrer la route.
Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que Lands >>>

2 MINUTES DE JEU



Ce mur lézardé paraît suspect ! Peut-être qu'un ou deux bon coups de pioche éclairciront ce mystère.

LA SURPRISE DU CHEF
QUAND ON SE RETROUVE AU PIED DU MUR, IL



Et rhan ! Le mur commence à s'effriter, lentement mais sûrement. Remarquez comment les personnages s'exclament.



Décidémment, ce mur est plus résistant qu'il n'y paraît ! Pourtant Baccata avec ses quatre bras est doué d'une force surhumaine.

TOP

- Les graphismes sont somptueux et variés!
- La bande sonore est excellente
- L'ergonomie est très bien étudiée
- La représentation des sorts est originale
- L'histoire est complexe
- Le jeu sera intégralement en français

FLOP

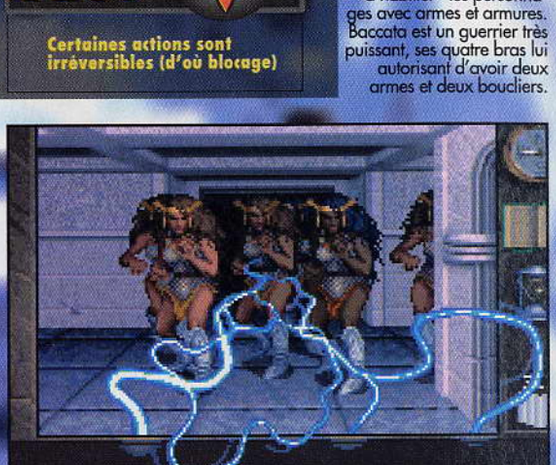
- Certaines actions sont irréversibles (d'où blocage)



L'écran d'inventaire permet «d'habiller» les personnages avec armes et armures. Baccata est un guerrier très puissant, ses quatre bras lui autorisant d'avoir deux armes et deux boucliers.



Ce chef de guerre orc vous attend dans le manoir de Roland. L'affrontement n'est pas inévitable, un coup de bluff suffit parfois à l'impressionner. Gros bras, petite tête.



Admirez le sort Lightning au troisième niveau de maîtrise. Les éclairs dépassent même la fenêtre de jeu tellement le sort est puissant. La représentation des sortilèges dans Lands of Lore est très originale. Dommage que les sorts ne soient pas suffisamment variés.

TOUT EN FRANÇAIS !

Trop impatients, nous n'avons pas pu nous empêcher de tester la version américaine de Lands of Lore mais sachez que le jeu distribué en métropole sera entièrement traduit en français par Virgin, avec des voix digitalisées, enregistrées par des acteurs professionnels. Vous pourrez donc profiter pleinement de Lands of Lore, sans avoir à engager un traducteur ou à héberger une fille au pair anglaise.

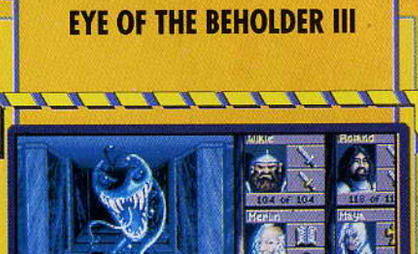
COMPARATIF

DUNGEON MASTER



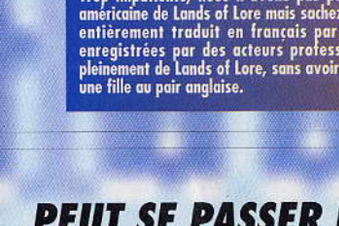
La version PC de Dungeon Master n'ayant pas bénéficié d'améliorations convenables par rapport aux versions Atari et Amiga, ses graphismes ne peuvent pas rivaliser avec ceux de Lands of Lore. De plus, la monotonie des décors souterrains fait pâle figure par rapport au déchaînement visuel de LOL. Poutant, malgré son âge respectable, Dungeon Master détient toujours la palme de la complexité. Les nombreux niveaux du jeu sont un ensemble de combats et d'énigmes logiques redoutables, issus de l'imagination fertile de scénaristes très doués. Le hic, c'est qu'on ne peut pas en dire autant des graphistes, sûrement trop pressés par l'appât du gain. La société FTL nous livre une adaptation décevante, alors que tout le monde s'attendait à un chef-d'œuvre. C'est vraiment dommage car Dungeon Master est véritablement un jeu-culte. N'oublions pas qu'il reste un modèle dont se sont inspirés beaucoup d'autres jeux du genre, Lands of Lore y compris. Il est donc impossible de le considérer comme un mauvais jeu, loin de là.

EYE OF THE BEHOLDER III

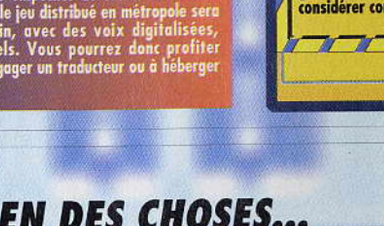


Après deux épisodes tout à fait excitants, Eye of the Beholder III était fébrilement attendu. La déception n'en a donc été que plus cruelle. Des accès disques intempestifs, une courte durée de vie, des graphismes manquant d'originalité et de profondeur, EOB 3 donnait l'impression d'être un soft baclé. Un jugement certes sévère mais ,de la part d'une société prestigieuse comme SSI, on était en droit d'attendre mieux. Peut-être ont-ils crû que la popularité du titre suffirait à assurer à EOB 3 un succès commercial convenable, comme pour certains films. Pour l'anecdote, il est amusant de constater que les deux premiers épisodes de Eye of the Beholder ont été réalisés par l'équipe de Westwood, celle-là même qui a conçu Lands of Lore. On comprend maitenant pourquoi ce dernier est si réussi, Westwood ayant déjà une sacrée expérience en la matière. En fait, on pourrait presque considérer Lands of Lore comme le fils spirituel des deux premiers volets de EOB, tant on y retrouve en effet la «griffe» de Westwood.

PEUT SE PASSER BIEN DES CHOSES...



Ça y est, le mur cède !! Tel un château de cartes, il s'écroule sous le dernier coup de pioche.



Oups ! Finalement ce n'était pas une si bonne idée ! Libéré de sa prison, ce dragon affamé est résolu à entamer son premier repas : vous !!



Une carte automatique se dessine au fur et à mesure que vous explorez les donjons. Elle indique les léviers, trappes et autres détails intéressants. Très pratique.







Au cours de vos aventures, vous rencontrerez des PNJ qui pourront vous être d'un grand secours.



Cette limace garde l'entrée des mines d'Urbish. Le sort Fireball est très spectaculaire mais totalement innefficace.

➤➤➤ of Lore a l'étoffe des grands hits, de ceux qui peuvent préten-dre à un *Tilt* d'or. Le concept du jeu étant dénué d'originalité, Westwood se devait de réaliser leur produit en prenant une approche cinémato-graphique, hollywoodienne même. Pour arriver à imposer un soft comme Lands of Lore au public, il fallait qu'il soit parfait, et ce à tous les niveaux. Eye of Beholder III l'a prouvé très récemment : si la réalisation n'est pas d'un excellent niveau ou au moins égale à celle des programmes déjà existants, alors le joueur s'ennuie et se sent presque trompé. Donc il fallait absolument que Lands of Lore soit une machine bien huilée, sans aucun défaut. Une tactique dont Westwood s'est déjà servi pour Kyrandia. Un jeu simple, sans rien de neuf, avec des graphismes superbes et des musiques enchan-teresses. Pour Lands of Lore, la politique de développement a été est identique.

Toute la magie d'une superproduction hollywoodienne

Voilà à quoi on pourrait apparenter Lands of Lore. De nombreuses séquences cinématographiques, des voix digitalisées, une grande variété de décors tous plus beaux les uns que les autres, un scénario complexe, des mélodies ryhtmées, tout est réuni pour captiver l'attention du joueur. On admire les paysages ou les monstres, on prête une oreille aux mélodies et aux hurlements divers, petit à petit on se prend au jeu et on se projette dans l'aventure. Westwood réussit un tour de force visuel en nous gardant les yeux rivés à l'écran grâce à un festival de couleurs et de sons. C'est l'atout majeur de Lands of Lore, une méthode efficace mais qui demande beaucoup de travail et des programmeurs talentueux.

Un jeu fignolé jusqu'à la perfection

Il restait encore un aspect du jeu auquel Westwood était forcé d'accorder le plus grand soin afin que Lands of Lore fasse partie des jeux d'exception : le confort d'utili-sation. La sauvergarde est rapide, l'association de la souris, pour utiliser les objets ou combattre, et du clavier pour se déplacer, confère une excellente ergonomie. L'inven-taire a été amélioré par rapport à Dungeon Master. Il y a toujours un écran spécial pour l'équipement des personnages (l'action est alors stoppée) mais l'inventaire est➤➤➤

VERDICT — OUI

MARC

Aaaah ! c'est trop génial ! Vous le comprendrez aisément, avec tous les softs qui nous passent entre les mains, il est rare qu'un jeu me passionne. Cependant avec Lands of Lore je ne dors (presque) plus de la nuit. Le principe est ultra-classique, totalement inspiré de Dungeon Master et pourtant, pour la première fois la copie est aussi bonne que le modèle. Je vois déjà les adorateurs de Dungeon Master s'indigner mais il faut voir les choses en face : accablé par le poids des ans, Dungeon Master n'est plus de taille. Je ne me lancerais pas dans un flot d'éloges sur LOL, les superlatifs me manqueraient. Ce n'est pas le jeu du siècle mais tout simplement un soft développé avec sérieux, chose trop rare dans la micro en ce moment. Mais pourquoi tout le monde ne fait pas preuve d'autant de professionnalisme que Westwood ?

Marc Menier







Les décors de Lands of Lore sont extraordinairement variés et travaillés.







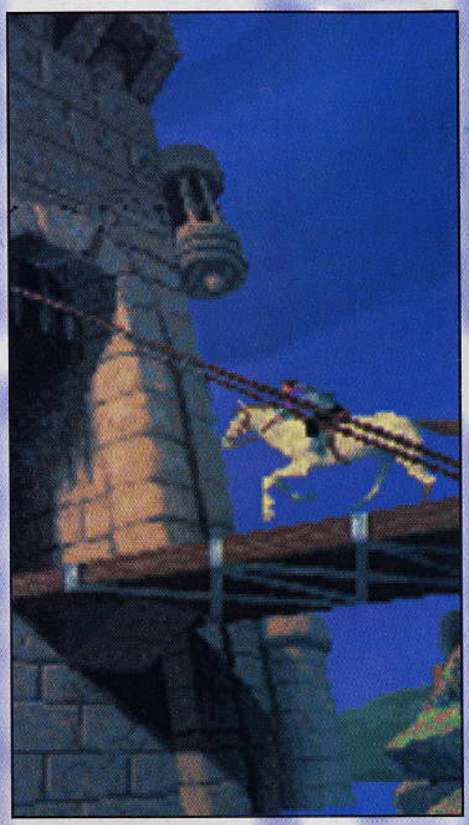








Voici le sort Mist of Doom au quatrième niveau de maitrîse (le plus puissant). Suivant le niveau auquel le sort est lancé, la représentation à l'écran est différente.



VERDICT

BOF !

DOGUY

Ha, ha ! Je vous ai bien eu, hein, avec ce «Bof» ? Il fallait bien que je trouve un moyen d'attirer votre attention pour vous dire combien Lands of Lore est exceptionnel... Il suffit de voir l'intro et de jouer quelques minutes pour comprendre que l'on affaire à un jeu de la race des seigneurs. Le genre de titre qui va devenir d'ici peu une référence incontournable au même titre qu'Ultima Underworld, Dungeon Master ou Serpent Isle. Lands of Lore, c'est le rêve du joueur de jeux de rôles, un petit joyau poli jusque dans les derniers détails serti sur un bijou finement ciselé (un jeu excellent servi par de superbes graphismes pour parler en langage micro classique). Et en plus, il va arriver en France intégralement traduit. Que peut-on demander de plus ? Un Lands of Lore 2, tout simplement !

Dogue de Mauve



GENERIQUE

Editeur : *Virgin*
Distributeur : *Virgin*
Conception/réalisation : *Westwood Studios*

VERSIONS

PC

Lands of Lore sera disponible intégralement en français sur PC. Pas d'autres versions annoncées pour le moment.

TESTE SUR

*PC **486 DX** cadencé à 33 Mhz avec 4 Mo de RAM et carte Soundblaster*

MATERIEL

Machine : *PC et compatibles 286 et +*
Mémoire requise : *590 K (DOS)*
Mode graphique : *VGA/MCGA*
Cartes sonores : *Ad Lib, Sound Blaster, Roland*
Contrôle : *clavier et souris*
Média : *8 disquettes 3" 1/2 HD*
Installation sur disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Espace requis : *18 Mo*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Voix digitalisées : *en français*
Protection : *par manuel*

Le messager du roi arrive en hâte au château. Il apporte de bien mauvaises nouvelles. Scotia la sorcière détient le masque du chaos, une relique découverte dans les mines d'Urbish.







Ils vous plongeront dans l'ambiance d'un monde gothique et magique.







incorporé à l'écran principal en dessous de la fenêtre de jeu. Il se compose d'une bande de la longueur de l'écran et divisée en cases ou «poches» destinées à recevoir les objets. Des flèches permettent de faire défiler l'inventaire case par case ou bien par cadence de dix cases. Pour utiliser les objets, c'est tout aussi simple : il suffit de les sélectionner avec la souris (le curseur se transforme alors en l'objet choisi) et de cliquer de nouveau sur le visage d'un des personnages avec le bouton droit. L'interface de jeu a été étudiée de manière à pouvoir jouer la quasi-totalité du temps sans avoir à changer d'écran. Lands of Lore est un jeu soigné jusque dans les moindres détails, c'est ce qui fait sa force, c'est ce qui fait les grands jeux.



D'accord, on vous avait dit que Scotia était une méchante et vilaine sorcière et voilà qu'on vous montre une superbe jeune fille loin d'être méchante. Alors info ou intox : que nenni ! Le masque du chaos permet de changer de formes à volonté. J'aurais préféré Kim Basinger !!

BRISEZ LA GLACE !



Ce monstre arachnoïde garde férocement le château de Scotia. Pratiquement insensible aux coups d'épées, il poursuit inlassablement sa proie.



Hop ! Pris au piège ! Cette gangue de glace a été créée par le sort Freeze au niveau maximum de puissance. Et en plus, on peut s'en servir pour bloquer un passage.



Maintenant que cette horrible bébête est transformée en esquimau glacé, il suffit d'un coup d'épée pour briser la glace... et lui éclater la tête.



Voilà le résultat : du sang sur le sol c'est tout ce qui reste de la bestiole. Remarquez comment les débris de glace s'envolent carrément au-delà de la fenêtre de jeu.

WESTWOOD : UNE EQUIPE GAGNANTE



Débuté en août 92, Lands of Lore est un des plus gros budgets des Studios Westwood. Au total 25 personnes ont travaillé sur le projet LOL, avec un soin tout particulier apporté aux graphismes (le résultat parle de lui-même). Les concepteurs ont su tirer parti de leurs expériences avec Eye of the Beholder II et III et ont cherché à créer avec Lands of Lore un jeu de rôle simple à maîtriser pour ne pas limiter le cercle des joueurs sans pour autant négliger l'intrigue, complexe et excitante. Le résultat est conforme à leurs espérances : l'interface d'utilisation ergonomique n'empêche pas pour autant le joueur d'être plongé dans des intrigues compliquées. Actuellement, l'équipe de Westwood s'attèle à la réalisation de Kyrandia 2. Les graphismes sont magnifiques, et, connaissant le talent des programmeurs de Westwood, tout porte à croire que Kyrandia 2 sera un véritable chef-d'œuvre. Espérons seulement qu'il sera plus complexe que son prédécesseur, surtout en ce qui concerne l'interface de jeu.

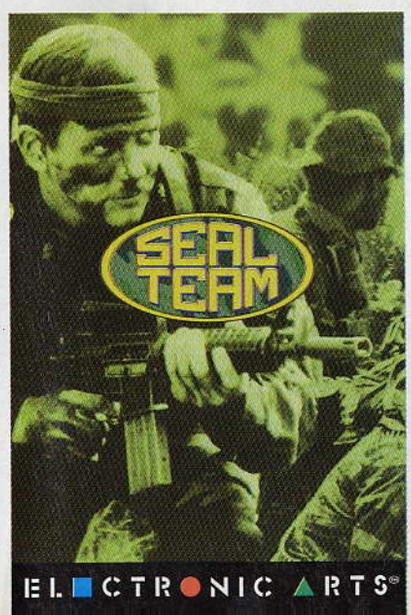


Kyrandia 2 : déjà attendu avec impatience.



"...Seal Team est un jeu vraiment impressionnant... différent de tout ce que j'ai vu auparavant." PC Review July 1993

SEAL TEAM™



LE VIETNAM, COMME SI VOUS Y ETIEZ

Rechargez vos armes!

Les Viêt-Cong ont pris le maquis et il n'y a qu'une équipe qui soit capable de les dépister.

La "SEAL Team".

La technologie de simulation de vol la plus sophistiquée vous transporte au ceour de l'action, derrière les lignes ennemies. Revivez l'atmosphère terrifiante du delta du Mekong en vous mettant dans la peau d'un soldat. Le réalisme est garanti!

Rampez dans les broussailles, avancez dans les marécages avec de l'eau jusqu'à la poitrine et développez le sixième sens pénétrant de la "SEAL Team" qui vous indique que le moment est venu de vous barrer de la jungle.

SEAL Team possède plus de 75 missions basées sur des rapports de combat authentiques. Et, grâce à la collaboration entre les créateurs et le Navy SEALs Museum, chacune de ces missions est précise jusqu'au nombre de balles tirées!

Organiser des embuscades, des démolitions et des opérations de sauvetage; détruisez des stocks d'armes cachés et préparez des attaques par avion, canonnière et hélicoptère de combat.

Vous avez à votre disposition un redoutable arsenal de plus de 35 armes, parmi lesquelles des fusils d'assaut, des mitraillettes et des lance-fusées. Croyez-moi, vous en aurez besoin.

Avec SEAL Team, vous serez si proches Viêt-Cong qu'ils pourront presque sentir votre peur!

Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d' Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

En vente dans tous les bons magasins ou par téléphone au 72-17-07-83. EA DIRECT™

ELECTRONIC ARTS®









SEAL Team et Electronic Arts sont marques des Electronic Arts.



Non, ce n'est pas le quatrième sous-sol des Halles, juste les douves du château de Scotia. Il y rôde d'étranges créatures douées de pouvoirs magiques.



Pas de fil d'Ariane pour échapper à ce minotaure vindicatif. Pour le vaincre, il faudra frapper dur, hurler fort et lancer quelques bons sorts.



La taille des tâches de sang sur les amazones indique la force du coup qu'elles viennent de recevoir. On retrouve ce même principe dans la série des Might & Magic.

VERDICT — OUI

Bon, je ne vais pas y aller par quatre chemins : Lands of Lore a tout ce que peut attendre un amateur de jeu de rôles. De fait, il aurait constitué un excellent EOB 3. Le jeu est grand, beau, complexe, varié, intelligent, intéressant, j'en passe et des meilleures. Tout est conçu pour le plaisir du joueur, et à cet effet tout ce qui est superflu a été enlevé. Les graphismes sont somptueux, les animations superbes, les musiques excellentes, les bruitages criants de réalisme et d'à-propos. Seule l'ergonomie, un peu différente de ce dont on a l'habitude, nécessite une petite phase d'adaptation, mais on s'y fait très vite... Lands of Lore est vraiment un jeu captivant, qui vous fera passer d'innombrables heures de plaisir.

Jean-Loup Jovanovic





Mi-hommes mi-sangliers, ces créatures féroces infestent la forêt d'Yvel. L'une d'elle détient une clé très importante pour la suite du jeu.

VERDICT — OUI

MORGAN

Comme vous le savez, l'ensemble de l'équipe est fan de jeux de rôles. Après le fabuleux et très novateur Betrayal at Krondor, nous nous sommes mis à Lands of Lore. A priori, il n'offre rien de bien palpitant : déplacement case par case, peu de caractéristiques, un jouabilité très simple (frapper, utiliser, jeter un sort). Pourtant, Westwood a réussi un faire un jeu presque parfait. L'action est progressive, le scénario intéressant, les animations et les graphismes superbes. Tous les détails ont été peaufinés. Bref vous n'avez pas d'autres solutions que de jouer jusqu'à ce que mort s'en suive ! Je dois d'ailleurs vous avouer que la rédaction de ce verdict me retarde dans ma quête. Alors je vous encourage vivement à l'acheter pendant que... bip, bip, «il n'y a plus de rédacteur à l'article que vous avez demandé» !

Morgan Feroyd







ROLE

1 2 3 4 5

GRAPHISMES — 92
Impeccables. Dans un ton très héroïc fantasy, les décors ont été soignés par des graphistes talentueux, et quelle variété !

ANIMATION — 85
Scrolling fluide et sans accrocs, animation des monstres très convaincante. Seul petit regret : les monstres disparaissent «platement».

MUSIQUE — 90
Grandiose! Les nombreuses mélodies apportent une ambiance très réussie. Un travail de virtuose.

BRUITAGES — 91
Très réalistes. Certains hurlements dans les donjons vont vous glacer le sang dans les veines. Excellent mixage avec la musique.

PRISE EN MAIN — 80
Simple d'installation, on est captivé dès les premières minutes. L'introduction est magnifique, comme les séquences cinématiques.

JOUABILITE — 90
L'enfance de l'art. L'interface de jeu a été simplifiée au maximum sans pour autant réduire les options de jeu. Très ergonomique.

DUREE DE VIE — 85
Près de 20 Mo sur votre disque dur, de quoi passer quelques nuits blanches. C'est tellement bon que c'est trop court !

DIFFICULTE

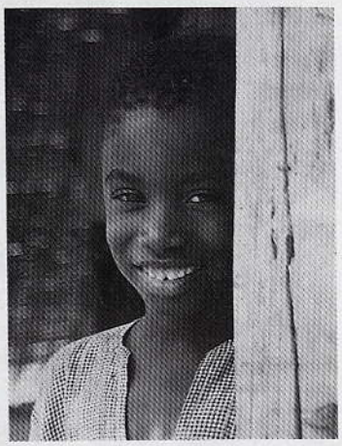
PRIX E

1 JOUEUR

PC 486 DX 33

INTERET 94 %

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

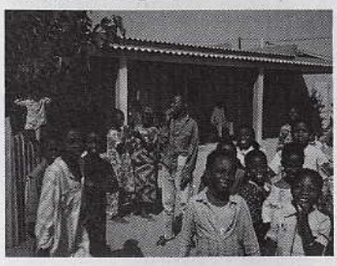
A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des instituteurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

AIDE ET ACTION A OBTENU LE PRIX CRISTAL 1990 POUR LA TRANSPARENCE DE SA GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :
☐ 150 F ☐ 300 F
☐ 500 F ou plus.

TI 118

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____
En majuscules S.V.P.
_____
Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____
Code Postal _____ Ville _____
_____ Tél. _____
Profession (facultatif) _____

SIMON THE SORCERER

Des graphismes de toute beauté, une animation à rendre jaloux plus d'un réalisateur de jeu d'action, un humour décapant, une ergonomie quasi parfaite, un scénario qui court de rebondissements en retournements de situation, décidément Simon The Sorcerer fait très fort. Il se permet même d'inquiéter le génial Day of the Tentacle de Lucas, et ce n'est pas peu dire !
Un test de Jacques Harbonn

Simon est un jeune garçon transporté par magie dans un monde inconnu. Il a été choisi entre tous pour aider la belle magicienne Calypso à combattre le maléfique sorcier Sordid. Calypso laisse un chien et un livre de magie. Mais ce livre ne pourra être d'aucune utilité avant que Simon n'ait acquis ses galons de magicien. A première vue, cela semble facile, Calypso ayant précisé qu'une réunion de



Ce tas de fumier juste derrière votre hutte semble bien peu ragoûtant. Pourtant, il va se révéler capital pour faire pousser les graines du cultivateur.



Ces grosses matrones sont en réalité de redoutables guerrières qui vont combattre Sordid. Discutez un peu avec elles, vous ne serez pas déçu. Dans la salle de droite, vous trouverez les quatre magiciens. Enfin, le nain saoul vous fournira une aide involontaire.



Voici le marchand d'objets magiques, plus voleur qu'Ali Baba lui-même ! Il vous sera utile, une fois que vous aurez découvert l'objet qui peut l'intéresser.

2 MINUTES DE JEU

SIFFLER N'EST PAS JOUER...



Le troll refuse l'accès au pont si on ne lui donne pas satisfaction. A première vue, il semble vouloir manger de la chèvre. Il ne reste plus qu'à partir chasser.



Vous rencontrerez un ogre qui a une épine dans le pied. Soulagez-le. En remerciements, il vous donnera un sifflet magique, qui semble ne pas fonctionner malheureusement.



Au pont. Le troll souffle dans le sifflet, le jette puisqu'il ne fonctionne pas et commence à vous trouver appétissant. Mais l'ogre arrive à l'appel de son sifflet (à ultrasons bien sûr). Sauvé, ouf !

magiciens se tenait à proximité. Mais détrompez-vous car la quête que vous allez entreprendre s'avère complexe à souhait.

Une animation top a tous les niveaux

Dès la présentation du jeu, le ton est donné. Simon s'essaye à ses nouveaux talents de magicien. Difficile de rester insensible à cette intro, bourrée de gags. Vous pourrez aussi y découvrir la qualité de l'animation du héros. Simon est représenté par un petit bonhomme arborant fièrement un habit de magicien trois fois trop grand pour lui. Il avance à grands pas, le buste penché en avant, tout en faisant de grands mouvements de bras.



Le hibou est censé vous fournir quelques tuyaux. Mais le plus souvent, il ne débitera que des banalités en roulant des yeux énormes.



Admirez le travail des graphistes, illustré ici par ce superbe escalier, taillé directement dans l'arbre. Sur la table du fond, une potion bien utile pour lutter contre les refroidissements.

Contrairement à d'autres jeux, Simon disparaît derrière certains éléments du décor, ou apparaît partiellement derrière une fenêtre. Simon ne se contente pas de marcher d'une allure décidée. Il saute aussi dans certaines circonstances avec une grâce de gazelle. Si vous le laissez inactif trop longtemps, il sortira tout simplement de son chapeau un walkman pour l'écouter en battant la mesure du pied. Ce chapeau est d'ailleurs une source inépuisable d'étonnement. C'est là qu'il range tout ce qu'il ramasse, parvenant même à y faire entrer une échelle !
Cette richesse d'animation du personnage principal s'accompagne de très nombreuses animations complémentaires dans les scènes. Ici, ce sont des canards barbotant dans une mare. Ailleurs, dans une taverne, le barman continue à servir ses clients pendant que vous bavarderez avec certains d'entre eux. Les feux sont animés, les papillons butinent dans les champs, les oiseaux de proie chassent. Loups, serpents et cerfs errent dans la nature. Bien entendu, tous les personnages principaux sont animés. Bref, du grand art.

Decors de reve en mille et une couleurs

Les concepteurs ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. Les décors sont de toute beauté, avec un travail très fouillé sur l'ambiance, les détails, les nuances colorées et bien d'autres choses encore. Il arrive ainsi que l'on ne découvre certains détails pittoresques qu'après être passé plusieurs fois au même endroit. Cette débauche ne s'est pas faite au détriment de l'étendue du jeu, le monde couvrant plusieurs dizaines d'écrans bien différents. Les concepteurs ont d'ailleurs pensé à inclure une carte, qui affiche les principaux lieux visités et permet de s'y rendre instantanément.

Des cascades de delires pour glousser de rire

Revenons à l'aventure proprement dite. Le scénario est basé sur une série de petites quêtes qui s'enchevêtrent. Le premier impératif consiste à devenir magicien. Pour cela, il faut rendre un petit service aux magiciens de la taverne. En explorant le monde pour réussir cette mission de base, vous serez amené à rencontrer d'autres créatures qui ont toutes besoin de votre aide. Ici, c'est un bûcheron qui cherche du mithril pour sa hache. Là, un pauvre dragon qui s'enrhume et éternue sans arrêt.
Certaines quêtes sont originales : trouver du bois pour les vers de bois, nettoyer un arbre vivant souillé par une tache de peinture et bien d'autres délires encore.
Si la liberté de déplacement est grande, certains passages ne peuvent être franchis qu'en résolvant une énigme, parfois complexe, mettant en jeu une longue succession d'actions dans des lieux très différents.
L'ergonomie reprend le principe des aventures Lucas. Un clic de souris permet de sélectionner les ordres principaux.
La richesse d'action est au rendez-vous puisque l'on peut utiliser un objet sur un autre, qu'il fasse partie de l'inventaire ou du décor. De même les dialogues avec les personnages, très importants pour l'aventure, sont menés en choisissant une phrase parmi plusieurs qui sont proposées.

VERDICT — OUI

Jacques

Franchement, je ne pensais pas trouver de sitôt un programme capable de rivaliser avec Day of the Tentacle. Dès les premières secondes de jeu, on est sous le charme de l'animation et de la richesse des décors. Mais heureusement, Simon the Sorcerer ne se contente pas d'être un beau jeu, il a aussi du coffre. Le scénario s'apparente un peu à un tableau impressionniste dont le sujet est difficile à discerner si l'on s'approche de trop près. Au début, on explore à tâtons, sans bien comprendre. Et puis, petit à petit, au hasard des dialogues, les choses deviennent plus limpides. L'ergonomie souris étudiée, renforcée par les déplacements sur carte, permet de se concentrer sur les problèmes. L'humour omniprésent fuse sans arrêt. Un grand jeu qui mérite de figurer dans votre logithèque.

Jacques Harbonn



VERDICT — OUI

Serge

Je suis un vieux wargameur et les jeux d'aventure ne m'attirent pas beaucoup ou plutôt, ne m'attiraient pas jusqu'à présent car, je dois bien l'avouer, Simon the Sorcerer m'a fait complètement changer d'avis. Est-ce la qualité des graphiques ou la fluidité de l'animation ou bien l'humour ou encore la façon dont l'intrigue est menée ? Je ne saurais le dire et, de toute façon, cela n'a pas d'importance. Simon the Sorcerer est un excellent jeu qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Les énigmes sont à la fois assez simples pour rester logiques et assez complexes pour garder tout leur intérêt. Le personnage de Simon est drôle et sympathique et la plupart des dialogues sont à mourir de rire. Que vous soyez un aventurier chevronné ou un débutant, ce jeu ne peut pas vous décevoir.

Serge D. Gron



GENERIQUE

Editeur : Ubi Soft
Distributeur : Ubi Soft
Conception/programmation : Adventure Soft

TESTE SUR

PC 486 DX33, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo et Sound Blaster Pro 2.

MATERIEL

Machine : PC 286 10 MHz (386 SX ou mieux recommandé)
Mémoire requise : 1 Mo (530 Ko libre)
Modes graphiques : VGA/MCGA
Cartes sonores : Adlib, Sound Blaster
Contrôle : souris (indispensable)
Média : 5 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (10 mn)
Espace requis : 7 Mo
Jeu : en français dans la version finale
Manuel : en français dans la version finale
Protection : aucune (version bêta)

VERSIONS

PC *Nous avons testé une version anglaise quasi finale sur PC, mais le jeu devrait être intégralement francisé à sa sortie. Aucune conversion sur une autre machine n'est prévue pour le moment.*



Voici le géant qui ronfle bien tranquillement. Tant que vous n'aurez pas le bombardon, vous ne pourrez pas passer.

Les décors sont tous plus magnifiques les uns que les autres. Cet autel de pierre semble bien convenir à la magie. Observez attentivement et vous découvrirez au moins deux visages cachés dans le dessin des pierres.

TOP

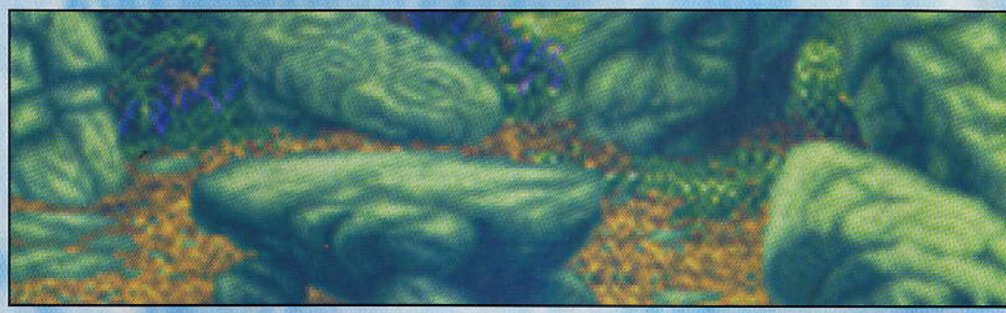
- **Graphismes et animations exceptionnels**
- **Ergonomie étudiée**
- **Accepte les petites configurations**

FLOP

- **Les énigmes sont corsées (et passionnantes)**



Simon, très près de ses sous, va refuser de traverser tant que le musicien joue ne fasse la quête ensuite !





Ce pauvre dragon est victime d'un rhume et ne cesse d'éternuer (éternuements brûlants d'ailleurs !).

LOGIQUE ABRACADABRANTE

Simon the Sorcerer propose des énigmes parfaitement logiques... après coup !
En voici un exemple : comment abattre l'arbre situé près du géant endormi et permettre ainsi à Simon de traverser le ravin ?
Il faut d'abord récupérer le seau d'eau dans le puits de la sorcière. Ensuite, cette eau servira à arroser les plantations du fermier idiot. Vous y gagnerez quelques graines. Ces graines, mises à germer dans le tas de compost derrière votre hutte, vont donner naissance à une pastèque. Inutile de chercher à la consommer : Simon n'aime pas la pastèque et vous le dit clairement. Cette pastèque, utilisée à l'occasion comme un ballon de football américain, va servir à boucher temporairement le bombardon du musicien, qui vous le laissera alors pour que vous puissiez le réparer. Profitez-en pour en jouer à proximité du géant. Il ne va pas se réveiller pour autant, mais se tournera dans son sommeil, heurtant l'arbre de son bras et... l'abattant.
Ce cheminement, peu évident au premier abord, est heureusement facilité par une série d'indices donnés dans les conversations. A vous de bien les mémoriser et de n'en rater aucun.



Même au sein d'un environnement commun, les écr différents les uns des autres. Dressez tout de même l'orientation est aussi défaillant que le mien !



COMPARATIF

DAY OF THE TENTACLE



Tout comme Simon the Sorcerer (STS), Day of the Tentacle (DOTT) mise sur une qualité de réalisation hors pair, alliée à un scénario puissant et à une ergonomie efficace. On peut toutefois noter quelques différences. Si les graphismes de DOTT sont très travaillés, j'avoue avoir une petite préférence pour les écrans de STS, encore plus enchanteurs. Côté animation, DOTT l'emporte par son scrolling et la taille de ses sprites, mais STS reprend l'avantage dans le domaine des animations complémentaires. En dépit de la qualité des musiques de STS, la bande-son de DOTT est bien supérieure, grâce surtout à ses bruitages et digitalisations sonores (mais la version finale de STS disposera aussi de bruitages). Le scénario de DOTT est aussi un peu plus riche, du fait de la combinaison d'actions des trois héros. Les deux programmes sont passionnants et ne décevront pas leurs acheteurs.

UN HUMOUR SANS FAILLE

L'humour fait partie intégrante de Simon the Sorcerer. Mais c'est surtout dans les dialogues qu'il transparaît. Allez donc jeter un coup d'œil chez le marchand bicéphale. Chaque tête cherche à commander et à attirer l'attention par tous les moyens. Votre arrivée sera ainsi la cause d'une bataille de rabais hallucinante. Le marchand d'objets magiques n'est pas mal non plus. Pour vous prouver la valeur de ses produits, il vous fait boire une potion d'invisibilité, vous présente ensuite un miroir dont il ne reste que le cadre, et vous annonce que vous êtes devenu invisible puisque vous ne pouvez pas vous voir dedans ! Certaines répliques de Simon lorsqu'il s'adresse à vous ne sont pas mal du tout non plus.

SIMON THE SORCERER



on instrument, de peur qu'il





nt tous parfaitement
rte si votre sens de



Ce pauvre bûcheron est bien malheureux. Il s'est installé dans une forêt magique et sa hache ne parvient même pas à entamer les arbres. Mais avec du mithril, tout pourrait être réglé.



AVENTURE

1 2 3 4 5

GRAPHISMES — 94
Chaque écran est un petit bijou, recélant de nombreux détails secondaires (têtes grimaçantes sur les rochers par exemple).

ANIMATION — 90
Simon dispose de mouvements variés et fluides et les animations complémentaires sont d'une grande richesse.

MUSIQUE — 82
Les musiques sont très variées et s'adaptent aux circonstances (musique orientale avec le marchand assis sur son tapis...).

BRUITAGES — -
Notre version ne disposait d'aucun bruitage, contrairement à la version finale.

PRISE EN MAIN — 92
L'interface est si naturelle qu'il n'est nul besoin de lire le manuel pour pouvoir commencer à jouer.

JOUABILITE — 90
La gestion des commandes à la souris est quasi parfaite. Le non-usage du bouton droit est compensé par le déplacement rapide sur carte.

DUREE DE VIE — 83
Le monde n'est pas immense, mais chaque énigme nécessite une longue suite d'actions. Vous en avez pour de longues heures.

DIFFICULTE

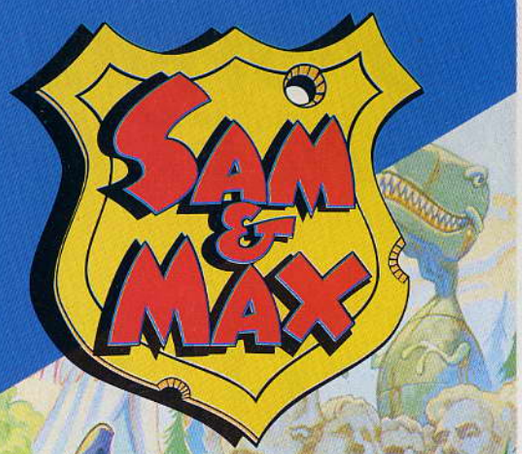
PRIX D

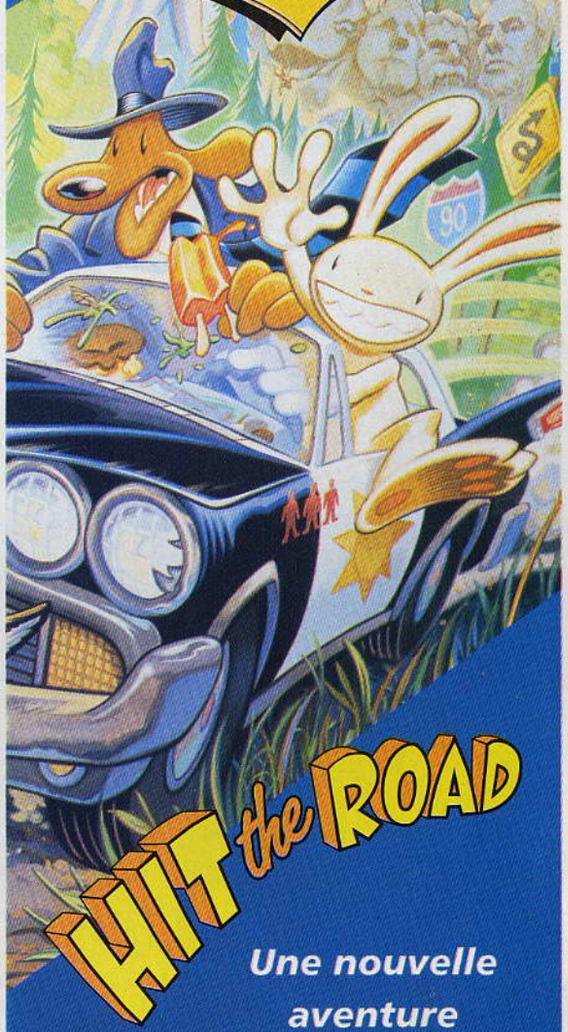
1 JOUEUR

PC

INTERET 88 %

Bientôt sur votre PC
Version française intégrale





Une nouvelle aventure LucasArts tirée de la BD de Steve Purcell !

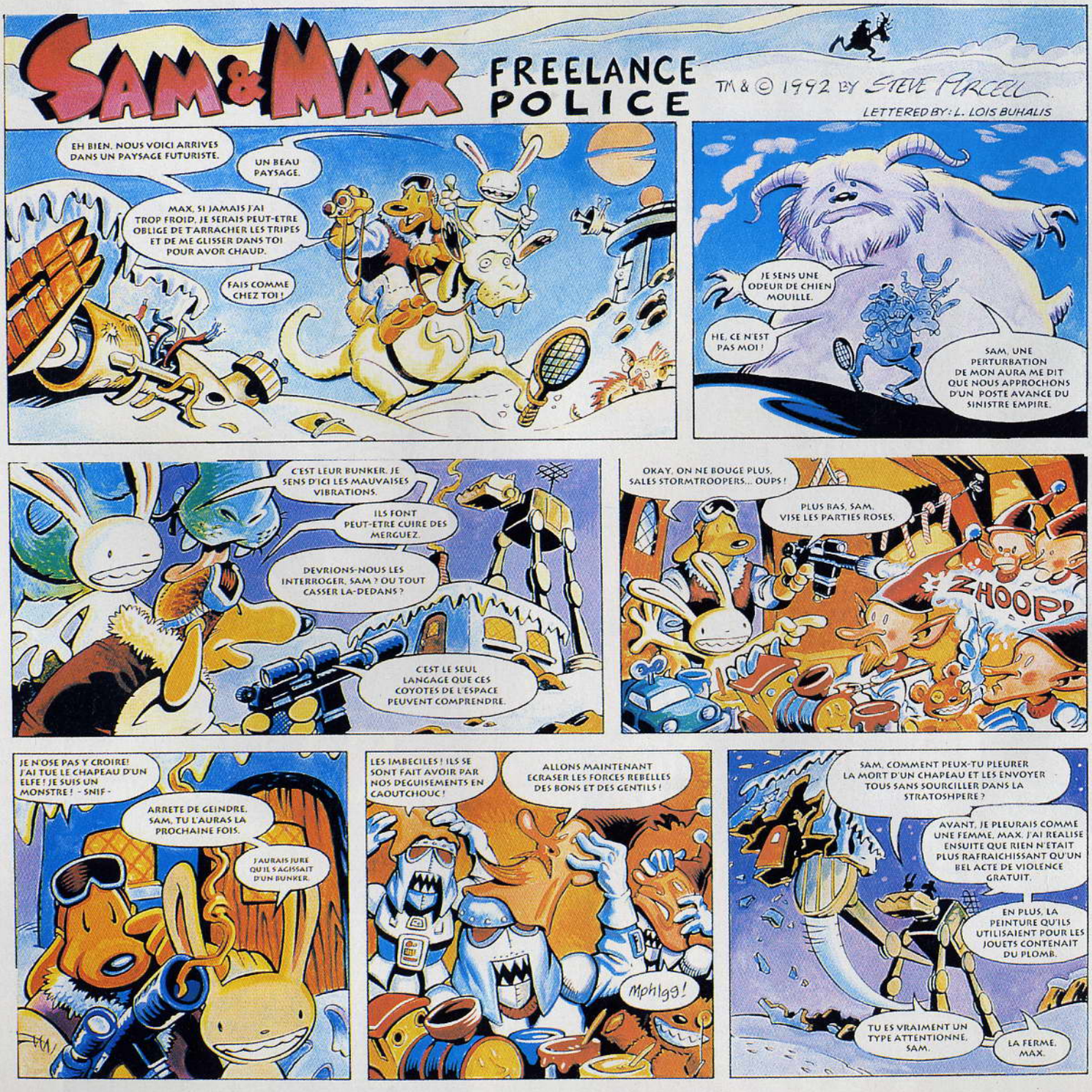
TOURNEZ VITE LA PAGE

Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

Sam & Max Hit the Road ™ and © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Sam & Max is a trademark of Steve Purcell. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

TILT PRESENTE EN EXCLUSIVITE INTERGALACTIQUE

LA BD OFFICIELLO- PARODIQUE DE SAM ET MAX.



A SUIVRE...

Traduction française: Art of Words

STARLORD

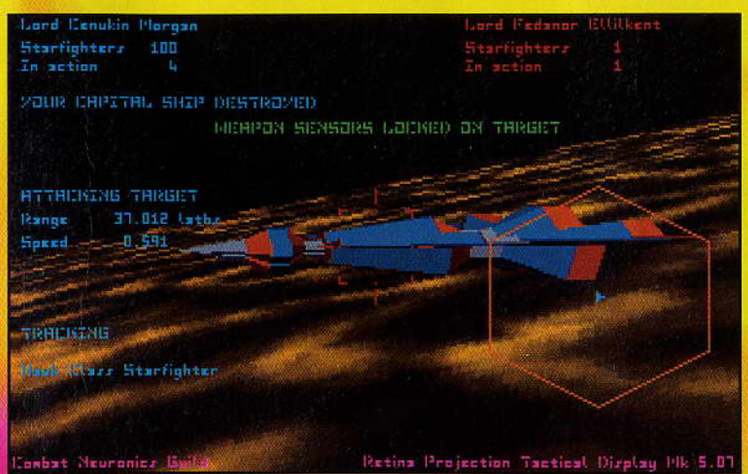
Nous vous en parlions depuis plusieurs mois, et ça y est, Starlord est enfin terminé ! Ce jeu de stratégie de la lignée de Civilization ne devrait pas vous décevoir. En exclusivité dans *Tilt* ! Un test de Morgan Feroyd

Le monde éclate ! Pour des raisons obscures, l'organisation sociale, pourtant très avancée, est en pleine régression. Des guerres et des complots se forment. Vous assistez impuissant au retour du féodalisme. Vous êtes un lord, petit monarque sur sa planète et, aux commandes de votre vaisseau mère, vous scrutez l'espace. Quelle voie allez vous prendre ? Quel parti allez-vous rallier ? Tout bascule et vous allez devoir vous adapter pour survivre. Partirez-vous à la conquête de la galaxie ou essayerez-vous plutôt de mener à bien des alliances ? Le chemin à parcourir est bien long et vous devrez user de tout votre savoir-faire pour émerger de ce maelström.

Votre objectif : l'Empire ! Vous commencez le jeu en dirigeant un lord ou bien toute une dynastie. Première étape : choisir votre nom, votre blason et vos objectifs. Ensuite, regardez quelle est la spécifité de votre étoile : port interstellaire, construction de vaisseaux, ressources minières, etc. En fonction de cela, répartissez vos biens entre les habitants de la planète et les soutes de votre vaisseau. Ceci fait, sélectionnez une destination sur la carte de la galaxie, puis faites votre premier saut dans l'hyperespace. Votre carrière (à n'en pas douter prometteuse) vient de commencer !



La carte de la galaxie vous renseigne sur chaque planète et sur ses habitants. De là, vous pourrez voir les routes interstellaires et choisir vos destinations.



Comme vous pouvez le constater, les graphismes des phases 3D sont superbes. En fond, vous apercevez la planète autour de laquelle vous évoluez.



Vous voilà en vue d'une nouvelle planète. Il s'agit de celle d'une reine. Si vous parvenez à détruire les défenses militaires et l'armada de la reine, vous pourrez annexer l'étoile ainsi que le trésor et les ressources.

Un fils spirituel pour Civilization ?

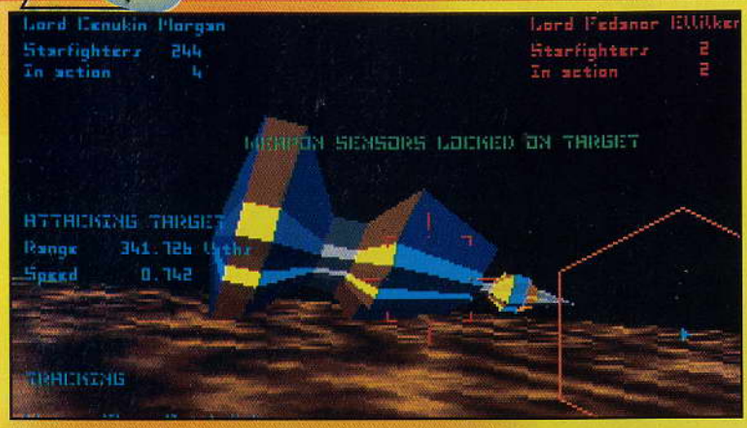
On peut mettre en relation Starlord et Civilization. En effet, ils sont bien plus que de simples jeux dont vous êtes le personnage principal. Autour de vous, un monde se forme, évolue, un monde où les autres lords ont leurs propres objectifs et sont bien décidés à ne pas vous laisser faire ! En quelque sorte, Starlord commencerait au moment où, dans Civilization, vous envoyez vos colons dans l'espace. La comparaison ne s'arrête pas là. Il s'agit bel et bien d'un jeu de stratégie auquel vous jouerez pendant des années sans vous lasser. Les possibilités sont multiples et l'ordinateur est d'ailleurs capable de jouer sans vous pendant des heures. Quand je dis qu'il s'agit d'un jeu profond, sachez qu'il vous faudra plusieurs centaines d'années pour annexer l'Empire. Et votre personnage dans tout ça ? Il devra trouver l'âme sœur et s'accoupler pour que ses successeurs voient le jour. Ainsi, vous devrez établir une dinastie en puissance ! En somme, Sid Meier aurait pu être le créateur de Starlord !

Il est clair que le côté stratégique et réflexion est prédominant dans ce soft. Toutefois, il offre aussi la variété de style, en proposant des phases de wargame et d'action en 3D. Lors des combats dans l'espace, vous devrez gérer la position de votre flotte, assigner une tâche à chaque vaisseau et, quand vous le jugerez opportun, passer en mode 3D pour voir le combat de très près.

Une fois encore, la variété des actions à accomplir donnent au jeu une dimension digne des plus grands hits ! Les phases 3D sont extrêmement travaillées et fluides. Vous évoluez au dessus de la surface de la planète et, avec les nombreuses vues et plans de caméra, vous suivrez l'action en direct. Il faut localiser les cibles, se mettre à distance de tir, puis ouvrir le feu. L'enfance de l'art, me direz-vous !

L'alliance de la profondeur et de la variété

N'oublions pas qu'il s'agit avant tout d'un jeu de stratégie. Votre but final est de devenir empereur. Pour y parvenir, vous devrez accumuler le pouvoir, l'argent et les territoires. Petit à petit, vous parviendrez à vous élever dans la hiérarchie et à fonder une famille vaste et puissante. Vous pourrez alors envisager de vous allier (ou vous attaquer) à des membres importants de la famille impériale et vous rapprocher ainsi du trône. Certains événements ralentiront votre progression : tentative d'assassinat, chute de la production, etc. Mais, pour le moment, vous n'êtes qu'un jeune starlord qui contrôle une seule planète...



Pour permettre une visibilité extrême, tous les renseignements techniques sont affichés à l'écran en surimpression de l'image. Cela permet d'avoir une image plein écran.



Lorsque vous décidez d'attaquer une planète, vous pouvez choisir entre deux modes de combats : simulation ou temps réel. Le premier gère l'affrontement en quelques secondes, le deuxième vous demande d'organiser la répartition de vos troupes comme dans un wargame.

VERDICT — OUI — MORGAN



Lorsque des jeux comme Starlord voient le jour, je ne peux pas m'empêcher de penser que la micro est un don des dieux ! Il est clair que c'est avec ce genre de jeu de stratégie que nous allons pouvoir passer des centaines de nuits blanches devant notre écran. La richesse et la profondeur du thème permettent de faire des parties qui ne se ressemblent pas et demandent aux joueurs de faire preuve de nombreuses qualités. Fini, les jeux bêtes et abrutissants (quoique, de temps en temps, ça fait un bien fou.), et place au rêve ! Bien sûr, Starlord a quelques défauts, mais ils comptent peu. Le plus important est de pouvoir mettre trois ou quatre cents francs dans un jeux sans le regretter. Et là, je vous encourage vivement à le faire. Même si vous n'êtes pas féru de ce type de jeu, vous ne serez pas déçu !

Morgan Feroyd

VERDICT — OUI MAIS... — DOGUY

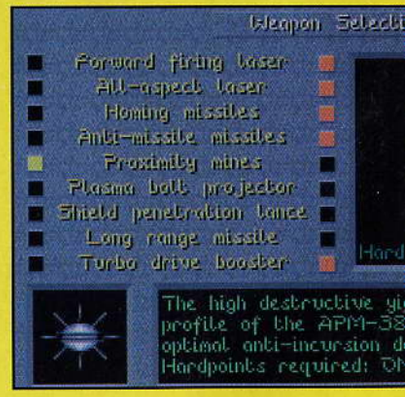


Civilization, Railroad Tycoon, Populous, Sim City, Deuteros... Des grands hits dont Starlord fait dorénavant partie. Pour être franc, je n'ai jamais été très attiré par les jeux de réflexion, mais ce sont souvent eux qui font les meilleurs softs. Starlord a un atout qui me motive réellement : le thème. Jouer un seigneur de guerre dans l'espace est particulièrement exaltant. Par ailleurs, il offre des possibilités intéressantes comme le fait de mêler plusieurs styles : stratégie, commerce, action, réflexion. Les phases en 3D faces pleines, réalisées avec maestria par le grand Mike Singleton, donnent à l'ensemble un interêt neuf et non négligeable. Alors, même si les jeux de stratégie ne sont pas ma tasse de thé, je crois quand même que je vais jouer longtemps à Starlord. Et je vous conseille d'essayer.

Dogue de Mauve

Le visage des personnes que vous rencontrez sont modelés par un programme qui intervient sur une dizaine de paramètres : nez, bouche, sourcils, etc. Le résultat n'est pas toujours en votre faveur.





GENERIQUE

Editeur : *Microprose*
Création : *Maelstrom Games*
Conception/programmation : *Mike Singleton, Peter Barnett*
Graphismes : *Microprose*
Bande-son : *extraits de grandes musiques classiques*

VERSIONS

PC — *Starlord est disponible sur PC. Aucune autre version n'est prévue.*

TESTE SUR

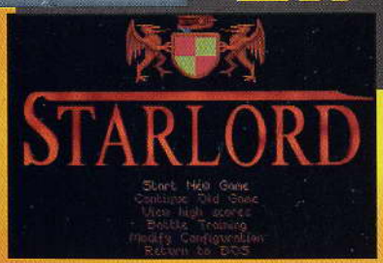
PC 486 DX2 *à 50 MHz avec 8 Mo de*

MATERIEL

Machine : *386 sx à 25 Mhz minimum*
Mémoire requise : *640 Ko dont 570 Ko de mémoire executable*
Mode Graphique : *MCGA*
Cartes sonores : *Adlib, SoundBlaster et Roland*
Contrôle : *clavier et souris*
Média : *3 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire (10 mn environ)*
Espace requis : *8 Mo*
Jeu : *en anglais (version testée)*
Manuel : *en français*
Protection : *aucune*

2 MINUTES DE JEU

UN NOUVEAU LORD EST NÉ ! CONQUETE OU SURVIE, IL VOUS FAUT PRÉPARER



Tout d'abord, vous devez commencer par choisir un nom, les couleurs de votre blason, ainsi que l'option famille ou lord.



Sur la carte (au zoom), vous voyez votre planète. A côté du nom, un petit dessin vous donne une indication sur la production locale.

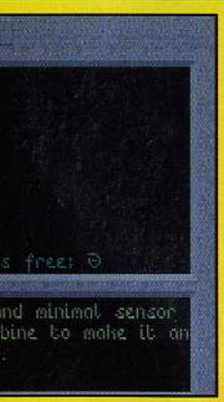


Ensuite, répartissez, le plus judicieusement possible, les ressources entre la planète et les soutes de votre vaisseau.



A tout moment, vous pouvez passer du mode wargame au mode 3D. Sélectionnez l'unité et vous vous retrouverez dans le cockpit du leader d'escadrille.





Avant chaque combat, vous pouvez investir dans de l'armement ou des options pour vos vaisseaux. Vous partez avec un potentiel de cinq points qui peuvent être investis. Ultérieurement, vous pourrez réoptimiser votre équipement selon la tournure prise par le combat.



Régulièrement, vous êtes tenu au courant des évolutions du marché. C'est l'occasion pour vous de voir quelle est la rentabilité de vos planètes.

OTRE COMBAT



Cliquez sur l'option «Trading», achetez les ressources qui vous manquent. Et vous pouvez sauter en hyperespace...

TOP

- Une association réussie de plusieurs genres
- Un thème original et motivant
- Une durée de vie exceptionnelle

FLOP

- Une ergonomie pas toujours au point
- Certains graphismes décevants

STARLORD

	1 2 3 4 5
RÉFLEXION	
STRATÉGIE	
3D	

GRAPHISMES — 78
Les graphismes associent le pratique et l'esthétique. Sans être superbes, ils permettent au joueur de se plonger dans l'ambiance.

ANIMATION — 90
Les phases d'animation en 3D sont impressionnantes. Elles allient la fluidité et la beauté. Vous finirez par en oublier X-Wing !

MUSIQUE — 80
Les musiques sont de qualité, mais manquent d'originalité. Vous retrouvez les mêmes dans X-Wing ou Epic.

BRUITAGES — 65
Les bruitages sont rares, mais apportent un petit plus au jeu. On peut regretter l'absence totale de voix digitalisées.

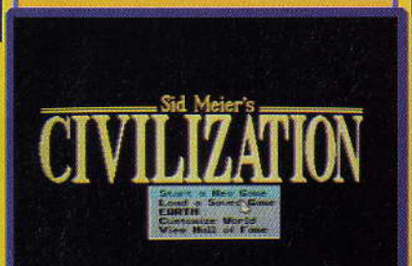
PRISE EN MAIN — 67
Un certain apprentissage est nécessaire avant d'optimiser les commandes. La documentation vous sera sans doute d'un grand secours.

JOUABILITE — 81
L'ergonomie du jeu est assez agréable car vous pouvez utiliser de nombreux raccourcis clavier. Mais, parfois, le contrôle reste délicat.

DUREE DE VIE — 92
Al'atout principal de Starlord. C'est un jeu de longue haleine qui devrait vous permettre de vous amuser pendant... des lustres !

COMPARATIF

CIVILIZATION



Les points communs sont nombreux entre Starlord et Civilization, il paraissait donc inévitable de les comparer. Il offrent tous deux des parties intéressantes et longues. La gestion du monde y est complexe et bien réalisée. Les thèmes de conquête, de guerre et de diplomatie sont présents dans les deux softs. Une interrogation, légitime et anxieuse, vous brûle déjà les lèvres : «Mais où est la différence ?» La distinction est aisée : Civilization n'a pas la variété de Starlord, qui n'a pas la profondeur de Civilization. Starlord ne se limite pas à la stratégie pure. Les phases 3D ou wargame le rendent graphiquement moins lassant. Pourtant, Civilization reste sans conteste le maître du genre. Il est plus rapide et plus fonctionnel. Le thème est aussi sans aucun doute plus motivant : créer une civilisation ! Starlord est, somme toute, une simple conquête où, même si vous fondez une famille, vous ne jouez qu'un seul personnage. Vous l'aurez compris, je reste un inconditionnel de Civilization. Cela ne m'empêchera pas, en attendant la version Deluxe, de consacrer de nombreuses heures à Starlord.

DIFFICULTE	PRIX		PC
	D	1 JOUEUR	386+

INTERET 88 %

PRINCE OF LES PLANS

GRACE À VOS NOMBREUX APPELS SUR LA HOTLINE, NOUS AVONS PU DÉTERMINER QUELS ÉTAIENT LES ENDROITS QUI VOUS POSAIENT LE PLUS DE PROBLEMES DANS PRINCE OF PERSIA 2. VOICI DONC LES PLANS DES DIFFÉRENTS MOMENTS DIFFICILES DE CE JEU. LES AUTRES NIVEAUX ÉTANT BEAUCOUP PLUS SIMPLES, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS LES LAISSER DÉCOUVRIR TOUT SEULS COMME DES GRANDS !



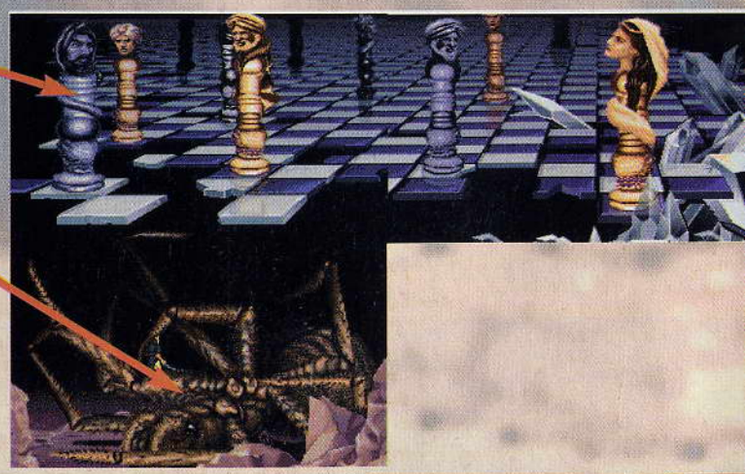
La dalle où vous atterrissez s'écroule. Rattrapez-vous une nouvelle fois à bout de bras. Rétablissez-vous, faites un pas vers la gauche puis prenez votre élan et sautez.

Rattrapez-vous à bout de bras puis mettez-vous sur le bord gauche et sautez.

Mettez-vous au bout à gauche et sautez.

La dalle est branlante, retournez-vous, rattrapez-vous. Retournez-vous et sautez puis sautez une nouvelle fois.

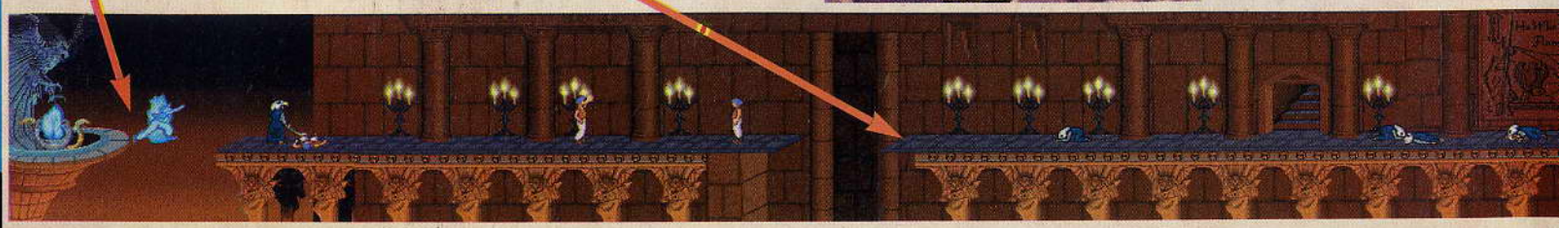
Ici commence le niveau final.



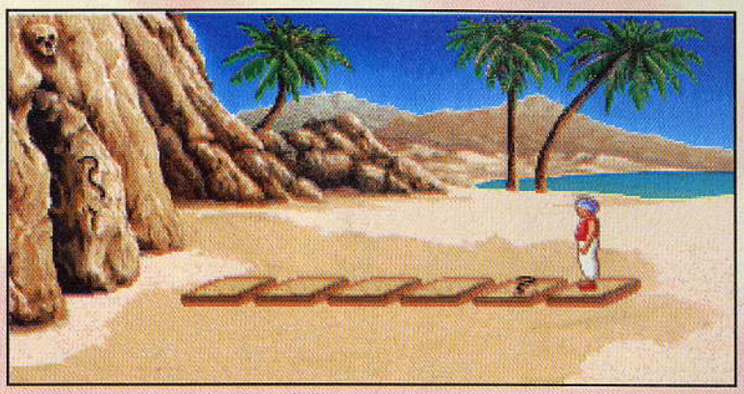
Vous pouvez combattre des guerriers et obtenir des points de vie supplémentaires, mais j'ignore encore le moyen de remonter.

Laissez-vous tuer et attendez, votre ombre apparaît et va automatiquement voler la flamme. Vous n'avez plus qu'à retourner prendre un passage sur la droite.

Essayez à l'aller de ne pas faire tomber la dalle de droite, ce sera plus facile pour le retour.



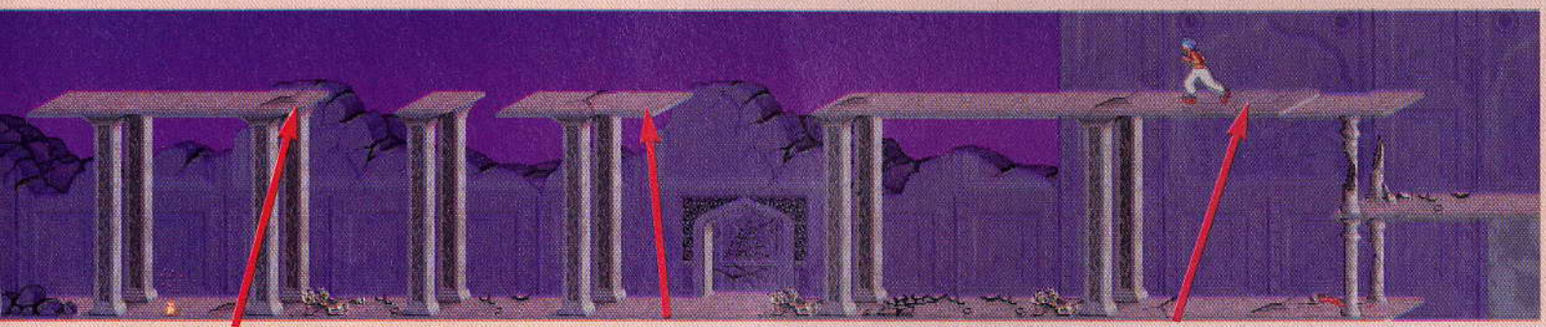
PERSIA II :



Ici, il suffit de marcher sur toutes les dalles, sauf celle qui porte le signe gravé sur le rocher. La deuxième porte le signe du serpent, comme sur le rocher, il faut donc l'éviter. N'oubliez pas que l'entrée de la grotte est à gauche. 1



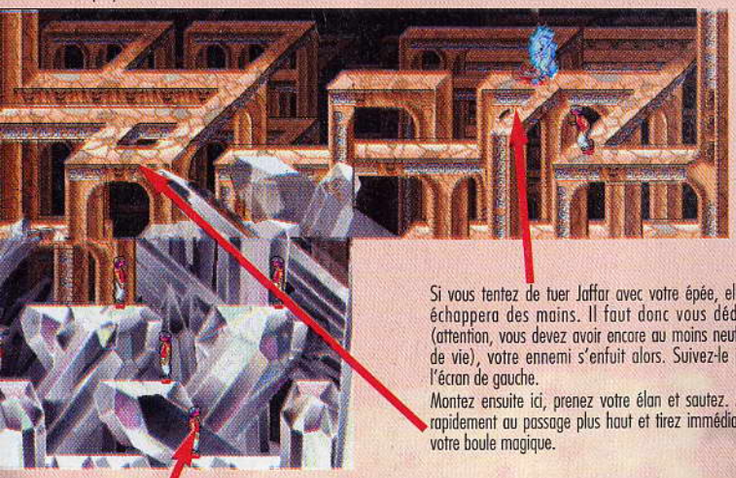
Arrangez-vous pour croiser le squelette sur le pont, sans le laisser atteindre la dalle de droite. Puis combattez-le en essayant de rester juste sur la droite de la quatrième planche à partir de la gauche. Dès que le pont s'effondre, amorcer un mouvement vers la gauche et rattrapez-vous à bout de bras (vous perdrez alors votre épée).



Rattrapez-vous à bout de bras ici. Puis rétablissez-vous, courez jusqu'au bout et sautez.

Prenez de l'élan et sautez, la première des trois dalles s'effondre. Mettez-vous alors à l'extrême droite de celle du centre. Prenez votre élan et sautez.

Courez sans vous arrêter pour passer les dalles qui tombent.



Si vous tentez de tuer Jaffar avec votre épée, elle vous échappera des mains. Il faut donc vous dédoubler (attention, vous devez avoir encore au moins neuf points de vie), votre ennemi s'enfuit alors. Suivez-le jusqu'à l'écran de gauche.

Montez ensuite ici, prenez votre élan et sautez. Montez rapidement au passage plus haut et tirez immédiatement votre boule magique.

Détruisez trois des doubles avant de retrouver le vrai Jaffar au-dessus.

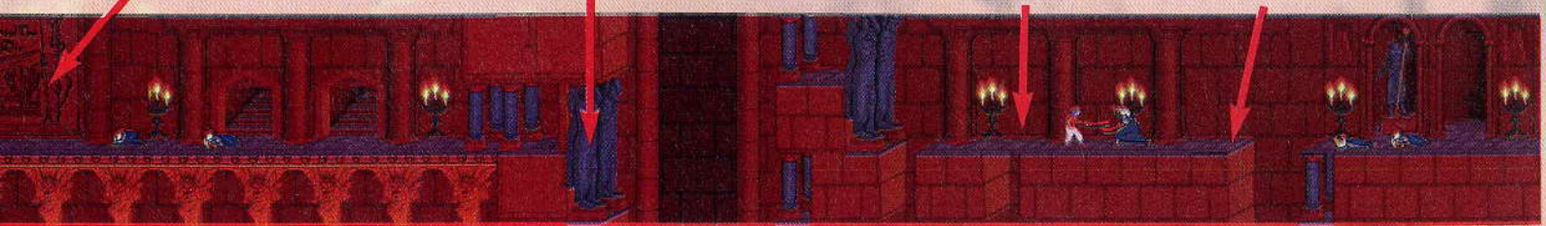
Dans le premier épisode, vous tombiez amoureux de la fille d'un grand sultan. Le vizir Jaffar, jaloux de cet amour partagé vous envoyait alors dans les sombres souterrains du palais du sultan. Après de nombreux combats, vous sortiez exténué de ce dédale de plates-formes. La récompense de ces péripéties : un mariage avec la jolie princesse. Onze jours d'intense bonheur seulement et Prince of Persia II commence. Après une longue promenade, vous découvrez qu'un homme a pris votre place - Jaffar, une nouvelle fois - et vous devez de nouveau fuir le palais.

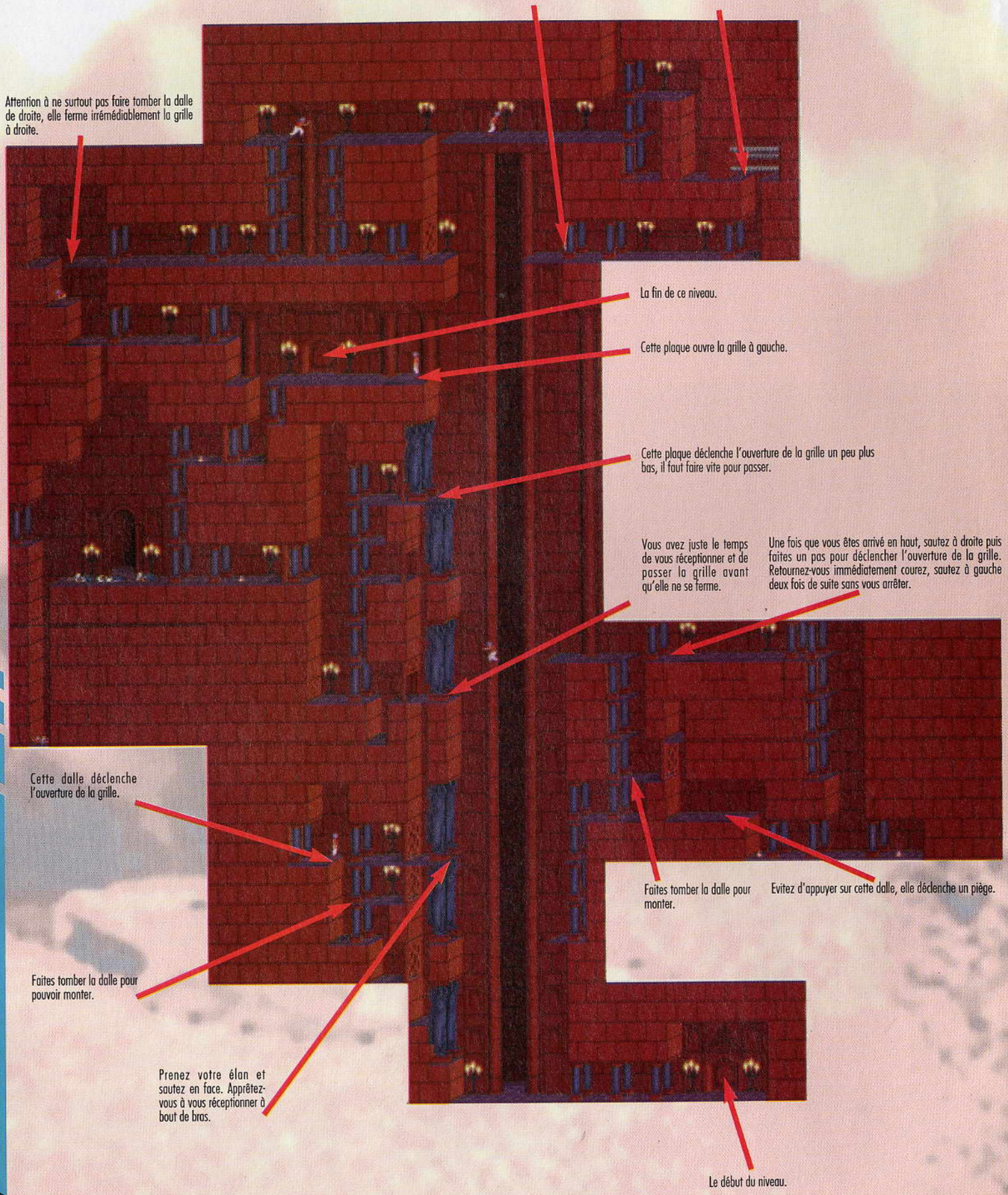
Ici, vous avez une indication : il faut mourir pour obtenir la flamme.

Prenez votre élan et sautez de ce côté. Vous avez juste le temps de passer la grille avant qu'elle ne se referme.

Ne vous arrêtez pas de courir, sautez le trou et dépêchez-vous de grimper à gauche.

Prenez votre élan en partant de la droite et débrouillez-vous pour tomber de manière précise sur la dalle.




Mettez-vous à cet endroit précis pour sauter. La dalle en tombant déclenche l'ouverture de la grille. Vous n'avez maintenant plus qu'à regagner la sortie du niveau.
Faites d'abord tomber la plaque de droite avant de vous engager dans ce passage.
Attention à ne surtout pas faire tomber la dalle de droite, elle ferme irrémédiablement la grille à droite.
La fin de ce niveau.
Cette plaque ouvre la grille à gauche.
Cette plaque déclenche l'ouverture de la grille un peu plus bas, il faut faire vite pour passer.
Vous avez juste le temps de vous réceptionner et de passer la grille avant qu'elle ne se ferme.
Une fois que vous êtes arrivé en haut, sautez à droite puis faites un pas pour déclencher l'ouverture de la grille. Retournez-vous immédiatement courez, sautez à gauche deux fois de suite sans vous arrêter.
Cette dalle déclenche l'ouverture de la grille.
Faites tomber la dalle pour monter.
Evitez d'appuyer sur cette dalle, elle déclenche un piège.
Faites tomber la dalle pour pouvoir monter.
Prenez votre élan et sautez en face. Apprêtez-vous à vous réceptionner à bout de bras.
Le début du niveau.

PLUS DE 35000 LECTEURS DE TILT SONT VENUS SUR LE 3615 TILT CET ETE...

ET VOUS?

LAURA

ACTE I

LE TRIBUNE

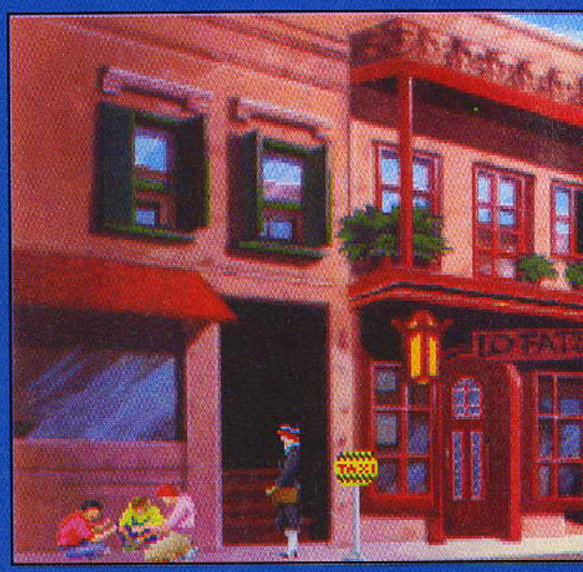
Après la courte discussion que vous avez avec Rube, lors de laquelle il vérifie vos connaissances en égyptologie, vous vous trouvez à côté de votre bureau. Commencez par prendre connaissance des lieux et asseyez-vous à votre bureau. Vous trouvez dans le coin en bas, à droite du sous-main, une clef. Elle ouvre le tiroir.
Dedans, vous trouvez une carte de presse. Cherchez dans la poubelle à droite de votre bureau et prenez-y la balle de base-ball. Discutez une nouvelle fois avec Rube, et parlez-lui du magasin de fleurs.
Vous avez maintenant vu tout ce qu'il y avait d'intéressant à voir au journal et vous pouvez le quitter pour affronter les dangereuses rues de New-York. Traversez la rue en prenant bien soin de regarder à droite et à gauche auparavant.

LE POSTE DE POLICE

Cliquez sur le clochard qui tient le journal pour essayer de le lui prendre. Entrez dans le poste. Allez dans le bureau du fond, c'est celui de l'inspecteur Hanrahan O'Riley. Vous discutez avec lui et il finit par vous mettre à la porte.
En sortant, pensez à prendre le bon qui est sur le journal du clochard que vous aviez dérangé. Prenez le taxi, en cliquant sur la pancarte jaune «TAXI». Montrez au chauffeur votre carte de presse et demandez-lui de vous emmener aux docks.

LES DOCKS

Questionnez le débardeur à propos des docteurs Pippin Carter et Archibald Carrington III.
Reprenez le taxi pour le Tribune. ➤



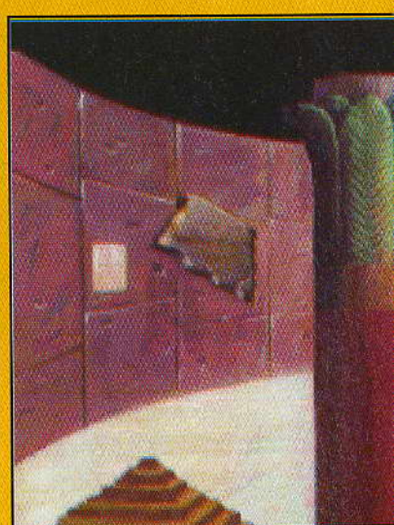
Des enfants jouent avec une loupe devant la boutique de Lo Fat. C'est un instrument très précieux pour un détective en herbe. Si vous voulez l'obtenir, il faut l'échanger contre la balle de base-ball.

ACTE 2



Approchez-vous de l'entrée, et donnez votre carte de presse à Wolf Heimlich, le gardien à l'allure stricte du musée. Il est sept heures et les festivités vont enfin commencer.
Vous pouvez obtenir quelques informations en vous plaçant à chaque fois derrière les groupes pour les écouter parler, ou en discutant directement avec chaque individu. Une fois que vous aurez écouté toutes les conversations, allez sur la gauche et entrez dans le magasin du musée.
Examinez avec la loupe la vitrine de droite, où sont exposées les dagues. Vous remarquez que toutes portent la marque du fabricant, ➤

Ici, il faut observer la vitrine de droite. On remarque qu'une des dagues ne porte pas de marque de fabricant. Vous aurez peu après le plaisir de voir arriver le charmant Wolf Heimlich.



Dans la salle des expositions égyptie (voir photo) pour découvrir le premie Pippin Carter. Observez également l sur le mur de gauche.

Vous avez été nombreux à m'appeler sur la hotline pour me demander des indications sur Laura Bow II. Aussi, je vais répondre à vos pressantes sollicitations en vous en proposant une solution complète. Quelque peu macabre et mâtinée d'aventure, cette énigme policiére, vous donnera bien du fil à retordre puisqu'il faudra résoudre toutes les énigmes. Alors, faites bien attention à tous les indices et prenez des notes !



LE TRIBUNE

Donnez votre coupon au vendeur à droite et il vous donne à contre-cœur un sandwich. Traversez la rue.

LE POSTE DE POLICE

Allez offrir au sergent, à l'accueil, le sandwich que vous venez de récupérer. Demandez-lui ensuite de vous parler du bistrot clandestin. Vous apprenez ainsi que le mot de passe pour y accéder est «charleston». Rendez-vous ensuite en taxi à la blanchisserie de Lo Fat.

LA BLANCHISSERIE DE LO FAT

Donnez la balle de base-ball aux enfants qui jouent sur la gauche, vous obtenez en échange une loupe. Entrez voir Lo Fat. Si vous lui parlez du musée, il vous donnera les noms de trois personnes qui y travaillent : Yvette Delacroix, Olympia Miklos et Wolf Heimlich. Sortez et traversez la rue.

LE BISTROT CLANDESTIN

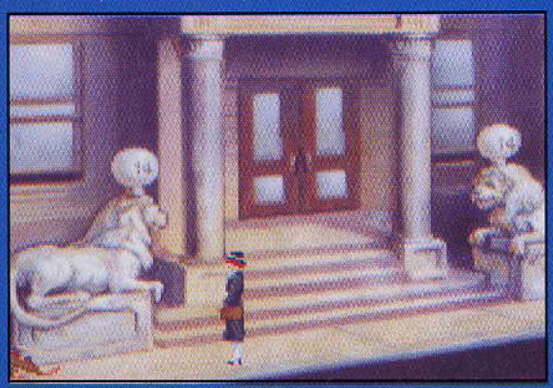
Frappez à la porte de gauche et donnez le mot de passe : «charleston». Parlez à la personne qui se trouve à une table au bout à droite. C'est le fameux informateur de Rube, dites-lui que vous venez de sa part. Vous pouvez maintenant lui poser des questions, notamment sur la comtesse qu'il nie connaître. Sortez et rendez-vous en taxi chez Lo Fat. La banquette arrière est particulièrement sale. Poussez les détritus du milieu et prenez le ticket jaune : un bon de blanchisserie.

LA BLANCHISSERIE DE LO FAT

Donnez le bon à Lo Fat et il vous donne une robe qui traîne chez lui depuis deux ans. Retournez au bistrot clandestin.

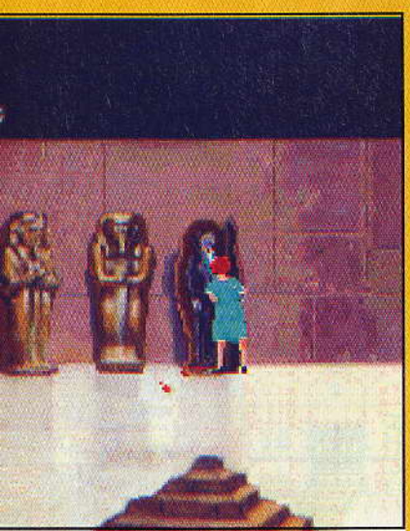
LE BISTROT CLANDESTIN

Entrez par la porte du fond du bistrot, une femme attend des clients sur un divan.
Demandez-lui de vous parler de la comtesse, puis changez-vous derrière le paravent (cliquez avec la robe sur le paravent).
Dès que vous êtes sorti du bistrot, vous prenez automatiquement le taxi pour le musée.

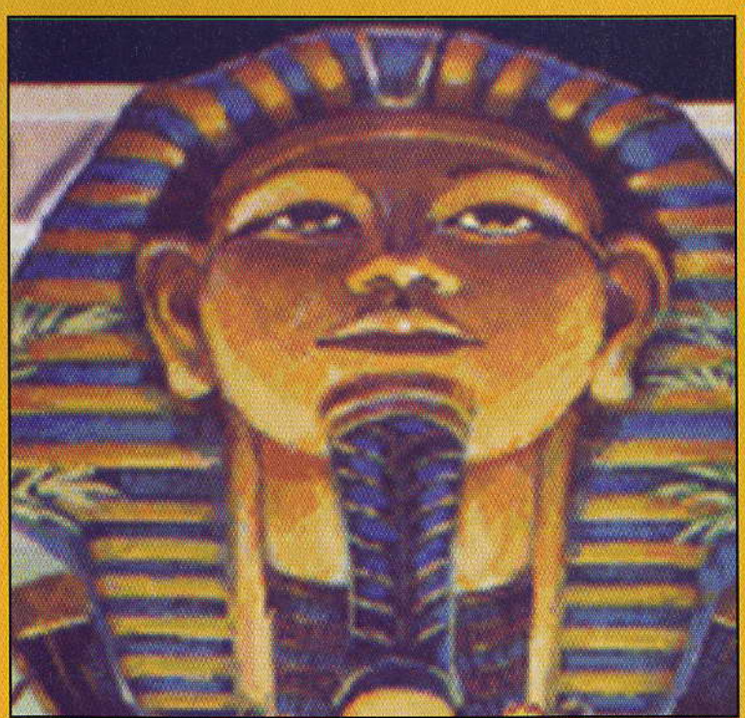


Au poste de police, vous n'obtiendrez rien du détective O'Riley. N'hésitez pas à bousculer le vagabond pour lui piquer son journal.

sauf celle qui se trouve à l'extrême gauche. Wolf vient vous trouver pour vous signaler que cette partie du musée n'est pas ouverte au public en ce moment. Par contre, d'autres pièces sont maintenant accessibles. Prenez un verre sur une table. Passez par l'arcade du fond, vers une salle où sont exposés des ossements de créatures préhistoriques. Prenez le passage de droite, vous voyez un ptérodactyle pendu au plafond, puis la porte du fond où vous trouvez un os de dinosaure. Retournez dans la salle du ptérodactyle, à droite il y a une salle d'armes. Au fond, vous passez par un couloir pour vous retrouver dans une pièce de deux écrans où était exposée la dague d'Amon Ra. Dans la partie gauche, observez la Pierre de Rosette sur le mur à la loupe. Il y a trois sarcophages alignés. Prenez le pendentif aux pieds de celui qui est le plus à gauche, puis ouvrez ce même sarcophage. Le corps du docteur Carter s'y trouve ! Il a été poignardé avec une fausse dague d'Amon Ra. Fouillez dans ses poches et prenez le carnet. Une fois que vous avez fini vos investigations, O'Riley et Wolf Heimlich arrivent pour constater le crime. O'Riley interroge les personnes qui étaient sur les lieux et vous faites la connaissance d'Ernie Leach.



, il faut ouvrir le sarcophage de droite avre de la soirée. Il s'agit du docteur ie de Pierre de Rosette qui se trouve



C'est dans ce grand hall qu'il faut écouter les conversations au début de l'acte II. L'inspecteur O'Riley interroge les personnes présentes lors du meurtre du docteur Carter. Vous ferez à cette occasion la connaissance d'Ernie Leach, une personne très importante dans cette histoire.

ACTE 3

Cherchez la comtesse et parlez-lui de Carrington, posez des questions à Carrington. sur la comtesse et Carter. Allez dans la pièce du ptérodactyle pour discuter du meurtre avec l'inspecteur. Le cadavre de Carter est maintenant dans une armure de la salle d'armes. A partir de la salle où reposent les ossements, allez à gauche vers la salle des tableaux, puis au sud, vers une pièce où se trouve le penseur de Rodin. Ecoutez à la porte de droite en utilisant le verre, vous surprenez une conversation entre Olympia Miklos et Yvette Delacroix. Allez au sud dans le bureau d'Olympia. Soulevez les draps à côté des cages et observez l'autre partie de la Pierre de Rosette. Regardez le tableau et traduisez le texte à l'aide de votre carnet. Essayez de prendre la bouteille sur le bureau, Olympia apparaît alors pour vous en empêcher en vous expliquant qu'il s'agit d'une huile qui fait fuir les serpents. Suivez Olympia quand elle sort vous faire remarquer que la tête de la statue est soulevée. Allez à droite dans le bureau d'Yvette, prenez le papier carbone dans la poubelle. Eteignez la lampe du bureau. Sortez puis entrez à nouveau dans la pièce. Vous pouvez alors prendre l'ampoule de la lampe qui a eu le temps de refroidir. Ressortez, soulevez la tête de la statue et passez par l'arche de droite. Remplacez l'ampoule du passage secret et descendez l'escalier.
Ecoutez à la porte du fond (le bureau de Wolf Heimlich) avec le verre, vous entendez Olympia parler seule. Cassez l'arcade de gauche avec l'os de dinosaure et récupérez la lampe qui s'y trouve. Ecoutez encore Olympia puis prenez la porte de droite. Ecoutez de la même manière la conversation sur la porte de droite entre Ernie et Yvette. A la porte du fond, vous pourrez trouver Olympia qui cherche son familier. Allez dans le bureau de Wolf. Utilisez l'os sur le piège à souris pour récupérer le fromage. Vous entendez ensuite un appel d'Olympia qui donne rendez-vous à Wolf à deux heures dans la salle d'arme. Cliquez sur le tableau le plus en bas sur le mur droit. Appuyez sur le bouton, vous pénétrez ainsi dans un passage secret.

Surveillez bien Wolf Heimlich et Olympia Miklos. Vers deux heures du matin, cachez-vous derrière la tenture de gauche pour entendre leur conversation.



Yvette Delacroix vient d'apprendre la mort d'Ernie. C'est en écoutant aux portes de son bureau que l'on apprend le plus de choses lors de l'acte II.



ACTE 4

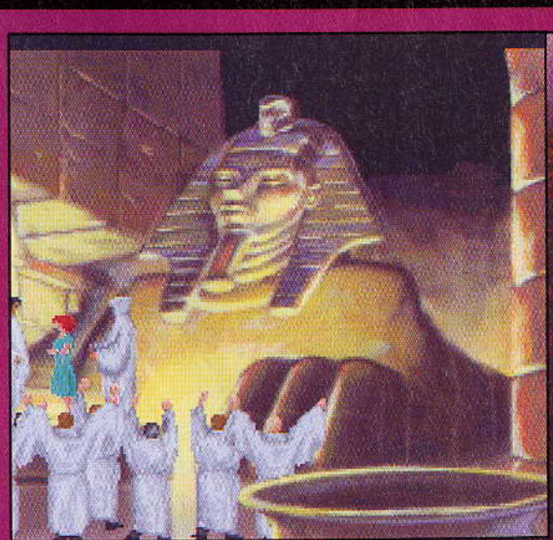
Discutez avec Yvette dans son bureau, puis sortez pour trouver Steve Dorian en pleine conversation avec Olympia, mais celui-ci vous quitte bientôt, appelé par Yvette.
Ecoutez à la porte avec le verre. Dorian fait un massage à Yvette.
Au sous-sol, dans le bureau d'Ernie, appuyez sur le bouton du mur.
Sortez puis prenez la direction de la pièce du fond pour emprunter le passage qui s'est ouvert.
Dans la salle des tableaux, brisez le plâtre de la statue avec l'os de dinosaure.
Yvette est morte et elle tient encore dans ses mains des lunettes et des cheveux.
Prenez ces indices. Allez chercher la chaussure dans la salle d'armes, puis dirigez-vous vers la salle de la statue du penseur.
Olympia vous apprend qu'elle a découvert le corps de la comtesse.
Allez examiner le bureau d'Yvette et prenez-y la chaussure de femme.
Vous remarquez des cheveux roux et un morceau de tissu.
Dans le bureau d'Olympia, utilisez l'huile trois fois de suite sur le serpent puis capturez-le avec le lasso afin de le remettre dans sa cage.
Examinez le corps de la comtesse.
Le serpent a laissé une dent dans sa cheville gauche.
Prenez la grappe de raisin et la boîte de sels dans une des poches de la comtesse.
Sortez de cette pièce.

La comtesse, à force de trafiquer, a fini par se faire tuer. Elle est morte dans d'atroces souffrances, pour le plus grand plaisir d'Olympia Miklos. Vous trouvez en fouillant la dépouille une boîte de sels très utile pour la suite et, à ses côtés, une grappe de raisin.



ACTE 5

Il s'agit ici d'éviter de se faire assommer par l'énergumène qui vous poursuit. C'est la partie la plus délicate du jeu.
Réfugiez-vous dans la salle du ptérodactyle et fermez la porte derrière vous, bloquez-la avec le fil de fer. Continuez ensuite par la salle d'armes, puis dans le couloir au fond.
Utilisez la chaise et ouvrez le linteau. Cachez-vous maintenant dans le sarcophage de gauche de l'exposition égyptienne. Retournez dans le couloir, la brute a cassé la porte !
Entrez dans cette pièce, poussez la caisse, et coupez le câble avec les tenailles à gauche du poteau, au niveau où il est attaché.
Poussez la caisse de droite et prenez le passage, c'est un ascenseur. Abaissez le levier.
Après la descente, vous vous retrouvez dans une pièce pleine de sarcophages. Dans celui qui est couché près de la porte, se trouve une momie, elle vous sert à fermer la porte.
Utilisez le lasso sur le haut de la momie à gauche.
Un passage s'ouvre qui mène dans les entrailles du musée où s'agitent des adorateurs d'Amon Ra. Après avoir menacé de vous tuer, ils vous posent deux questions.
Les réponses sont «sein» et «tombe» en français et «womb» et «tomb» en anglais.
Vous tombez ensuite près d'une chaudière. Dégagez la tête de Dorian, utilisez sur lui des sels et, avant qu'il se lève, mettez-lui la chaussure. Enlevez la plaque murale et entrez dans le passage secret.
Utilisez l'huile pour faire fuir les serpents puis, plus loin, jetez le fromage par l'arcade de sortie du tunnel pour faire fuir les rats. Sortez et appuyez sur le bouton d'animation du Tyrannosaurus Rex.



Dans les sous-sols du musée, vous trouverez un stock de sarcophages. Bloquez la porte avec une momie et ouvrez, à l'aide du lasso, le sarcophage de gauche. Attention, il faut cliquer au niveau du haut de la tête.

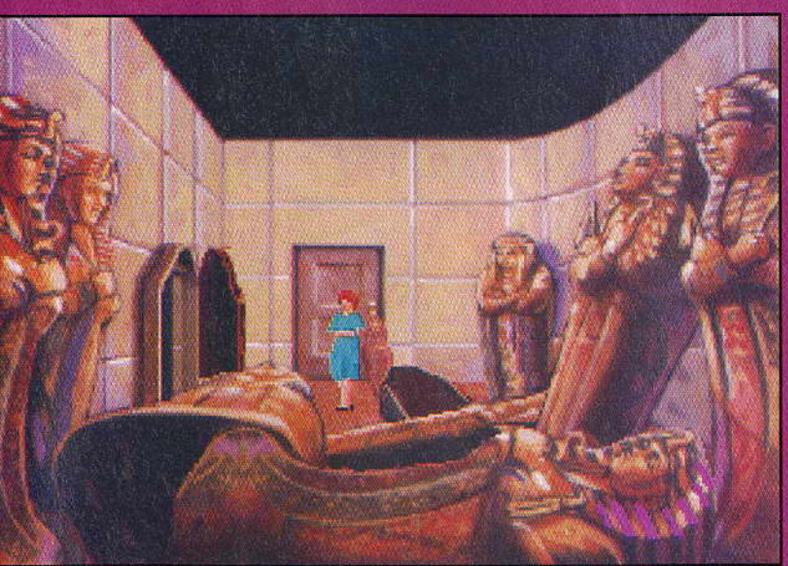




Allumez le plus rapidement possible votre lampe.
Vous êtes dans le bureau de Carrington. Regardez l'intercom et appuyez sur le bouton le plus haut à gauche, puis successivement, sur les premier, deuxième et troisième bouton pour entendre les conversations entre Olympia et Wolf, O'Riley et Yvette puis Ziggy et Ernie. Observez le carnet violet avec la loupe et notez le numéro du milieu : 0527 (c'est aussi celui du coffre-fort). Vous pouvez aussi observer que le fil du téléphone a été volontairement coupé. Le tableau de gauche cache un coffre-fort. Ouvrez-le à l'aide du code. Dedans, vous trouvez un carnet qui appartenait à Sterling et qui laisse entendre que c'est la comtesse qui l'a tué. Sortez et essayez de trouver le docteur Ptasheptut Smith, parlez-lui de son pendentif.
Allez dans la salle du ptérodactyle et examinez le corps. A l'examen du fil de gauche, on peut en déduire qu'il a été coupé par des tenailles. Au sud de la salle d'armes, se trouve une exposition de masques vivants, sauf peut-être le gris au bout du mur de gauche, puisque c'est la tête de Ziggy. Retournez dans le sous-sol.
Grâce au verre, une nouvelle fois, sur la porte du bureau de Wolf vous surprenez la conversation entre Olympia et Ramses Najeer. Retournez dans le bureau de Carrington. Un corps est planté sur les pointes du hérisson, la personne qui est morte a juste eu le temps d'écrire les initiales C.C. sur son bureau. L'horloge est bloquée à 12h04.
Sortez vers le bureau d'Yvette, utilisez le coupe-papier et Olympia apparaît pour vous rassurer, c'est de l'encre rouge. Retournez aux sous-sol et écoutez une fois de plus à la porte du bureau de Wolf avec votre verre, vous l'entendez parler avec Olympia, ils projettent de tuer la comtesse ! Allez dans le bureau d'Ernie, vous entendez Olympia qui signale un problème dans la cuve n° 13. Fouillez la boîte à outils sur la gauche et prenez-y les tenailles. Prenez l'objet blanc à la droite du bureau : il s'agit d'un lasso pour serpent. Peu après, Ernie arrive pour vous faire sortir.
Fouillez la cuve n° 13, la dague d'Amon Ra s'y trouve !
Allez dans la salle des tableaux, un objet brille sur celui de droite. Examinez-le à la loupe, vous avez une vue rapprochée, puis utilisez les tenailles dessus. Trouvez la comtesse et questionnez-la au sujet de Ziggy et du carnet que vous avez trouvé dans le coffre de Carrington.
Cachez-vous derrière la tenture de droite de la salle d'armes, vous surprenez la comtesse en flagrant délit de vol de tableau. Allez dans la salle du ptérodactyle. Examinez le corps, utilisez la loupe sur le câble de gauche et coupez-en un morceau avec les tenailles. Allez au sous-sol, dans la salle des cuves, et entrez dans la pièce du fond. Ouvrez le réfrigérateur, prenez-y la viande, puis utilisez la clef sur le coffre de gauche. Dépêchez-vous de donner la viande aux vilaines bestioles qui en sortent avant de vous faire manger. Examinez à la loupe le squelette du coffre, il lui reste une montre, c'est celle du docteur Carrington.
Si vous voulez vous promener, vous pouvez visiter le passage secret d'Olympia, en baissant la corne du crâne de droite sur son bureau. Il est maintenant temps d'aller assister à la rencontre entre Wolf et Olympia, dans la salle d'armes (toujours de derrière la tenture).
Dans la salle des ossements des créatures préhistoriques, repose le corps d'Ernie. Ses vêtements sont humides, comme s'il s'était promener dans une cuve (peut-être la n° 13 ?). Dans la salle des tableaux, vous racontez l'événement à O'Riley et Wolf.



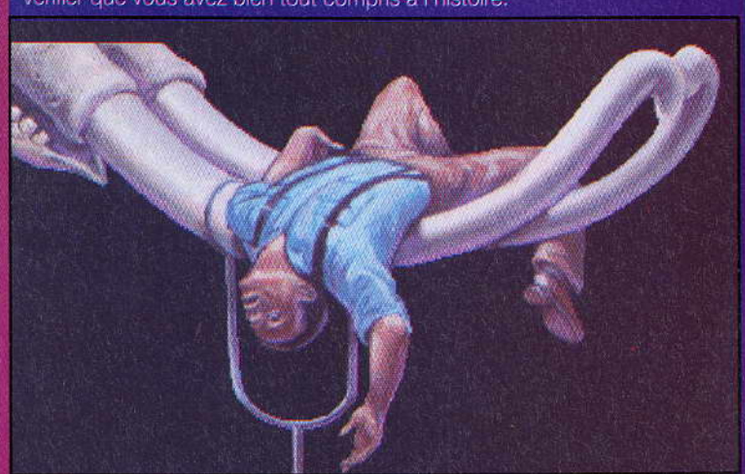




L'endroit où beaucoup de joueurs sont restés bloqués. Vous êtes prisonniers des adorateurs d'Amon Ra. Répondez à leurs énigmes par «sein» et «tombe» en français, et «womb» et «tomb» en anglais.

ACTE 6

Le jeu est fini, je vous laisse répondre aux questions de l'inspecteur pour vérifier que vous avez bien tout compris à l'histoire.



Ce mois-ci, beaucoup de solutions complètes. En effet, le MIB vous offre celles de *Day of the Tentacle, The Shortgrey,* la première partie de *Lost in Time* et enfin *Transarctica.* Vous pourrez également profiter d'autres indications comme, par exemple, des éléments de réponses pour *Ultima VII the Serpent Isle* et *Veil of Darkness.* Une forêt de réponses en quelque sorte, et c'est grâce à vous qu'elle est aussi touffue.

Fangor l'Ent

SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMP

DOCTEUR E.T. VOUS OFFRE LA SOLUTION COMPLETE DE DAY OF THE TENTACLE

Voici, pour votre plus grand plaisir, le début de solution complète de **DAY OF THE TENTACLE** ! Il est destiné à ceux que le côté sombre du tentacule perturbe trop, pour qu'ils puissent avancer dans ce très beau jeu.
Lorsque la première page de présentation est finie, ouvrez l'horloge. Après la deuxième page de présentation, prenez le papier collé au mur des choses à faire. Pour les dosages du mystérieux mélange, référez-vous à votre manuel.



Bernard
Allez dans le hall d'entrée. Prenez le prospectus, l'offre d'emploi et la pièce dans le téléphone en panne. Allez dans le bureau du docteur Fred. Prenez le livret de compte en Suisse, ouvrez le tiroir et prenez le correcteur.
Montez au premier étage : allez dans la chambre W, fermez la porte et prenez les clefs sur la serrure. Regardez la télé. Sortez et allez dans la chambre privée. Parlez avec le tentacule vert. Prenez la vidéocassette, utilisez le bouton marche/arrêt de la stéréo et poussez le deuxième haut-parleur. Éteignez la stéréo et sortez pour monter au deuxième étage.
Là, entrez dans la pièce de droite, parlez avec Ed Edison, et prenez le hamster. Pour jouer à Maniac Mansion, utilisez l'ordinateur.
Sortez, montez au grenier et ouvrez la porte au judas. Entrez, puis passez par la fenêtre. A cet endroit, prenez la manivelle du porte-drapeau. Passez par la cheminée.
Allez dans la cuisine (portes battantes), ouvrez le petit placard et prenez l'entonnoir. Sortez de la cuisine et essayez de prendre les dents sautantes. Elles se mettront à sautiller dans la pièce. Ouvrez la grille près de la porte battante, puis courez après ces fameuses dents pour qu'elles tombent dans la grille ouverte. Lorsqu'elles y seront tombées, prenez-les.

Hoagie
Entrez dans l'auberge. Ouvrez la double porte et entrez. Parlez avec Hancock, Jefferson, Washington, et utilisez le prospectus avec la boîte à idées. Sortez de l'auberge, ouvrez la boîte aux lettres puis prenez la lettre. Retournez dans l'auberge, montez au premier étage pour entrer dans la première chambre. Poussez le lit, tirez la corde. Dès que la bonne apparaît, sortez afin de lui voler le savon sur son chariot.

Bernard
Montez au premier étage et donnez à l'homme désespéré la lettre prise par Hoagie. Emparez-vous du faux pistolet. Descendez, puis entrez dans la pièce du vendeur de cigares. Sur la droite, échangez le faux pistolet contre le pistolet-briquet. Demandez un cigare au représentant.

Hoagie
Donnez le cigare à George Washington (n'oubliez pas le pistolet-briquet !). Ne cherchez pas à rattraper son dentier, offrez-lui plutôt vos dents sautantes. Prenez la couverture à Hancock, montez au grenier, passez par la fenêtre et utilisez la couverture sur la cheminée. Redescendez dans la salle de la Convention et prenez la plume en or.
Sortez, ouvrez l'horloge afin d'entrer dedans. Prenez le marteau pour gaucher puis donnez les plans de la super-batterie à salade, ainsi que l'offre d'emploi à l'ancêtre de Ed Edison. Vous pouvez maintenant prendre le tablier.
Remontez, sortez de l'auberge et allez vers les toilettes. Utilisez à cet endroit le pot de peinture rouge que vous trouvez en explorant l'auberge, sur l'arbre à Kumoats. Dans la salle de la Constitution de l'auberge, dites à Georges Washington que son histoire de cerisiers est du bluff.

Bernard
Sortez du motel, allez dans le parking et donnez les clefs à l'homme masqué. Celui-ci vous donne en échange un pied de biche.
Retournez dans le hall du motel. Prenez le faux vomis et utilisez le pied de biche sur le chewing-gum collé au sol. Mâchez le pour récupérer la pièce qui y est collée.
Montez au premier étage, entrez dans la chambre W et utilisez les deux pièces avec la machine aux doigts chatouilleurs. Vous pouvez alors récupérer le pull. Sortez de cette pièce pour forcer le distributeur de bonbons avec le pied de biche. Prenez toute la monnaie qui s'offre à vous. Ouvrez la machine à glace, placez le hamster dedans puis fermez-la.
Montez au deuxième étage. Allez dans la chambre de Ed et utilisez l'encre magique, trouvée dans la chambre de Dwayne, sur l'album de timbres. Prenez l'album, sortez pour y prendre le timbre du Poney Express, puis rendez-le à Ed.
Descendez dans la cuisine. A1llez dans la pièce de droite. Ouvrez le sèche-linge. Utilisez le pull avec le sèche-linge et toutes les pièces avec le monnayeur.

Hoagie
Allez dans l'auberge. Allez dans la chambre de gauche qui se situe au deuxième étage. Lorsque le sculpteur pose son marteau sur le tonneau, remplacez-le par le marteau pour gaucher que vous possédez.

Bernard
Donnez la manivelle à Laverne en passant par le chrono-W.C.

Laverne
Dites aux gardes que vous ne vous sentez pas bien, ils vous emmèneront à l'infirmerie. Récupérez la planche anatomique de tentacule dès que le docteur est parti. Retournez en prison et dites au garde que vous souhaitez aller aux toilettes. Passez la planche anatomique à Hoagie.

Hoagie
Allez au premier étage et entrez dans la chambre du milieu. Utilisez la planche anatomique sur les dessins de drapeaux.

Laverne
Sortez et passez par la cheminée pour vous rendre sur le toit. Utilisez la manivelle avec le boîtier. Prenez le drapeau et utilisez-le. Redescendez par la cheminée puis dirigez-vous sur la droite. Demandez, dans le hall, un badge d'inscription au tentacule.
Allez au premier étage et récupérez le hamster qui se trouve dans la machine à glace. Prenez les patins à roulettes dans la chambre du milieu.
Allez dans la cuisine et réchauffez le hamster avec le micro-ondes. Allez sur la droite, récupérez le pull dans le sèche-linge et utilisez-le sur le hamster.

Allez au premier étage, dans la chambre du milieu. Utilisez le badge et les patins à roulettes sur la momie, puis poussez-la.

Hoagie
Allez dans la cuisine pour prendre l'huile, les spaghettis et, dans la pièce de droite, la brosse. Allez dans la salle de la Constitution et donnez à Jefferson la bouteille de vin (il faut la prendre dans la chambre de Franklin). Donnez l'ouvre-boites à Laverne.

Laverne
Allez au premier étage, dans la chambre de gauche. Ouvrez la capsule temporelle avec l'ouvre-boites. Prenez le vinaigre et passez-le à Hoagie. Donnez également le scalpel à Bernard.

Bernard
Donnez le livre vert à Hoagie.

Hoagie
Empruntez le passage secret de l'horloge. Donnez au savant fou l'huile, le vinaigre et la plume en or. Prenez la batterie à salade.
Montez au deuxième étage. Faites lire le livre de Bernard sur le cheval. Prenez le dentier. Passez le pot de peinture rouge à Bernard.

Bernard
Utilisez le scalpel sur Oozo le clown. Prenez la boîte à rires.
Passez par l'horloge. Utilisez le café décaféiné sur la tasse de Fred.
Montez au deuxième étage. Allez dans la pièce de gauche. Poussez Edra. Utilisez la cassette sur le magnétoscope, regardez le moniteur puis appuyez sur la touche d'enregistrement. Une fois la scène enregistrée, faites un retour rapide, appuyez sur la touche à l'extrême droite et poussez la touche de lecture. Ejectez la cassette.
Montez sur le toit par la cheminée et passez par la fenêtre. Prenez la corde, allez sur le toit. Utilisez la corde avec la poulie. Redescendez par la cheminée, sortez du modèle. Attachez la momie à la corde. Remontez par la cheminée et tirez sur la corde. Retournez en haut. Peignez la momie en rouge avec le pot de peinture. Utilisez la momie sur fred. Utilisez la corde sur Fred, allez sur le toit et tirez sur la corde. Passez à Laverne : le faux vomis, la fourchette, la boîte à rires et le correcteur.

Hoagie
Donnez à Laverne les pâtes et le dentier de cheval.

Laverne
Montez au deuxième étage. Utilisez le faux vomis sur Harold. Mettez les spaghettis, puis la fourchette sur la tête de la momie puis ajoutez-lui le dentier du cheval et la boîte à rires. Allez à droite. Demandez aux juges de commencer chaque concours jusqu'à ce que la momie gagne. Allez en prison. Donnez l'invitation au garde. Poussez l'interrupteur et sortez du motel. Dehors, utilisez le correcteur sur la barrière.

Hoagie
Montez au grenier et utilisez le lit de Ned, ensuite utilisez le matelas couinant avec le lit de Jed. Utilisez le lit qui couine. Dépêchez vous enfin d'aller prendre la souris mécanique. Passez la souris à Laverne.

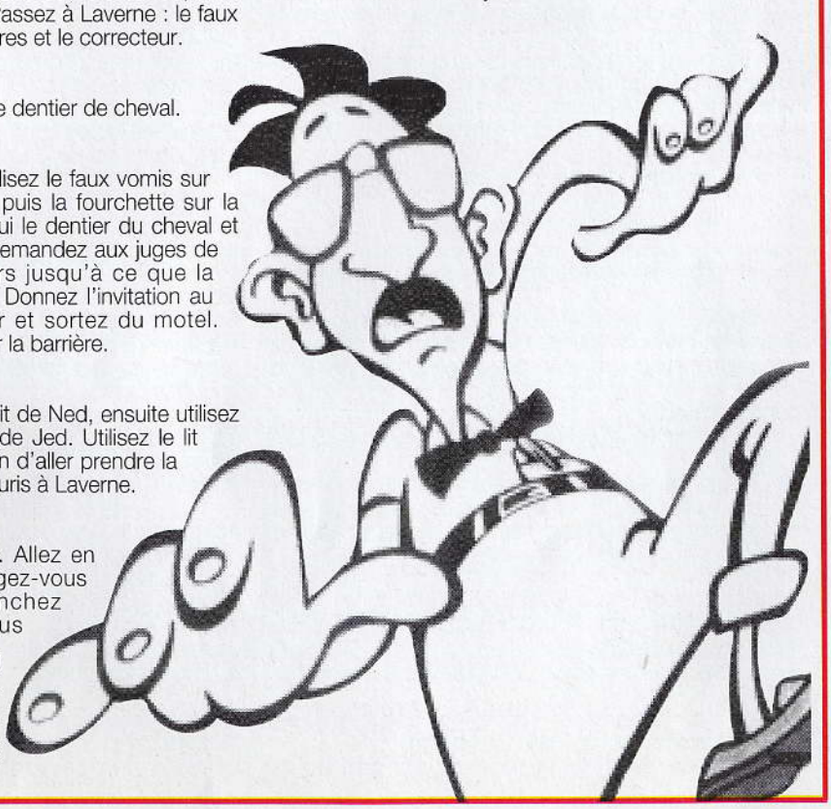
Laverne
Attirez le chat avec la souris. Allez en prison et lâchez le chat. Dirigez-vous vers les chrono-W.C.. Branchez ensuite la rallonge (que vous trouverez au deuxième étage, dans la chambre du milieu) sur la prise et laissez-la dépasser par la fenêtre. Entrez dans le motel et empruntez le passage de l'horloge. Mettez le hamster dans générateur à hamster. Prenez l'enjoliveur et mettez la rallonge dans la prise. Utilisez l'aspirateur avec le trou de souris puis ouvrez-le et prenez la boule de poussière. Utilisez le hamster avec le générateur et allez près du chrono-W.C.

Hoagie
Prenez le seau dans la pièce à droite de la cuisine et remplissez-le avec la pompe à eau de la cuisine. Allez à la charrette. Mettez le savon dans le seau d'eau. Utilisez la brosse avec l'eau savonnée vous commencerez alors à laver la charrette. Allez parler à Franklin. Lorsqu'il retourne à son bureau suivez-le pour lui donner la blouse de l'assistant. Faites l'expérience dehors avec lui et lorsque vous tenez le cerf-volant, branchez-le sur la batterie. Poussez le tout. Reprenez la batterie, allez aux chrono-W.C. et utilisez la prise sur la batterie.

Bernard
Allez dans le bureau de Fred. Tirez le tableau et ouvrez le coffre. Prenez le contrat. Allez dans le laboratoire secret. Mettez l'entonnoir dans la bouche du professeur puis versez le café dedans. parlez au professeur. Dites lui qu'il faut faire passer le tentacule violette pour non-responsable de ses actes. Il faut pour cela un certificat du médecin, le docteur Fred signera à cette occasion le contrat. Passez le contrat signé et le timbre à Hoagie.

Hoagie
Mettez le timbre sur le contrat. Mettez-le dans la boîte aux lettres. Retournez aux chrono-W.C.

Bernard
Utilisez le téléphone du bureau de Fred.
Lorsque vous vous retrouvez tous les trois ensemble, entrez dans le motel et grimpez au premier étage. Attendez d'être tout petits pour rentrer dans la chambre du milieu. Entrez dans le trou de souris. Quand vous êtes redevenus grands, prenez la boule de bowling. Passez par le passage secret de l'horloge puis utilisez la boule avec les tentacules. Quand le vieux tentacule arrive, poussez le pollu-o-matic. Parlez au tentacule de sa haine des hommes, puis de sa haine pour Fred. Proposez de rapetisser Fred. Le rayon ricochera et touchera le tentacule.
Voilà, l'aventure est finie. Il ne reste plus qu'à regarder l'animation de la fin du jeu.



BENJAMIN V.

Ceci n'est pas une solution complète de TRANSARCTICA, au sens strict du terme, mais elle donne les indications nécessaires pour le côté aventure du jeu.

Il vous faudra acheter un harpon, un lance-missiles et une foreuse que vous trouverez dans la ville la plus au nord-ouest (celle isolée par la voie détruite). L'ordre des wagons doit être le suivant : en premier, la foreuse ; en deuxième, le harpon et en troisième, la locomotive. Alternez les wagons avec les mitrailleuse et les canons. Laissez les wagons de marchandise en queue de train.
Le philosophe Urga se trouve aux coordonnées : X=22 ; Y=57. Il vous faut passer par la voie sans issue qui descend vers le sud. Il vous donnera une clef. Allez ensuite au cimetière des mammouths : X=52 ; Y=32, en passant par la voie sans issue en face de Kiev. Il apparaîtra après un dédale de voies entrelacées. Relevez le numéro inscrit sur le mausolée (58947 pour ma partie).
Allez à la ville consigne de Oslo qui n'apparaît pas sur la carte. Il faut passer par le lac du Loch-ness. Le harpon tue le monstre et vous devez envoyer des draisines sans missiles pour sauter à votre place sur les mines. A Oslo, entrez le code du cimetière et vous obtiendrez un compteur Geiger. Vous recevrez alors un S.O.S. de Omsk. Allez-y en passant sur le pont des baleines entre midi et quatorze heures. Vous combattrez la horde de loups et entrerez dans la ville pour acheter une chaudière.
Retournez à Kiev, Là où la radioactivité est la plus forte. Envoyez un espion aux coordonnées : X=65 ; Y=21. Vous recevrez un message vous signalant la découverte de Tchernobyl, la base secrète de l'Union-Viking.
Allez aux coordonnées : X=65 ; Y=35 avec votre train. Lancez un missile sur la base : orientation : nord ; portée : 1000 km. L'ordinateur vous informera qu'aucun objectif n'a été atteint, mais vous aurez quand même détruit la base. Envoyez un espion pour qu'il confirme votre victoire.
Le passage pour le Gycode est désormais ouvert. Allez le plus en bas à droite, à l'endroit où la voie fait des virages.
Après de grandes boucles, vous arriverez au Gycode et ainsi se finira votre aventure.

MESSAGE IN A BOTTLE

SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SOS... SO

CORINNE L.

Salut à tous, j'ai besoin d'aide dans LES VOYAGEURS DU TEMPS. Je suis bloquée dans la cave du monastère. Je sais qu'il y a passage secret qui s'ouvre avec la télécommande. Mais je ne sais pas sur quoi l'utiliser. J'ai en ma possession : une carte magnétique, une télécommande, une lance et un médaillon. Aurais-je oublié quelque chose ?

Passons maintenant à OPÉRATION STEALTH. Comment faut-il faire pour ouvrir la valise ? Je crois que cela me permettrait alors de faire un faux passeport pour passer la douane. Merci à tous !

ABEL A.

Je suis coincé au début dans EYE OF THE BEHOLDER III. J'ai réussi à résoudre toutes les énigmes que posait le mausolée au centre de la forêt, puis j'ai trouvé un passage permettant de s'enfoncer dans la forêt. Je suis au milieu des bois dans une sorte de petit labyrinthe et je ne puis en sortir. Je tourne en rond et je n'arrive plus à abattre d'arbre. Que faire ? Aidez-moi, S.V.P.

JACKI M.

Pourriez-vous me donner la solution, dans KING QUEST VI, des énigmes de la falaise, sur l'île de la montagne sacrée ? Je joue en version française et je n'ai réussi à trouver nulle part les réponses à ces questions. Je suis bloqué à la deuxième énigme, celle où l'on me demande de finir une phrase commençant par : Un maître de langage se ..... (les pointillés représentant les lettres à trouver).

B. LE KID

Dans ROME AD92, que faire une fois arrivé à Rome ?

Dans SYNDICATE, comment conclure la mission en Colombie ? Comment obtenir de nouvelles recrues ? J'ai déjà convaincu quatre-vingt-quatre personnes dans une mission sans en acquérir aucune. Et même dans les missions «acquisition de personnel», je n'y arrive pas.

RAOUL

Je suis bloqué à 16h40 dans **CROISIERE POUR UN CADAVRE**. Après la visite dans la cale et la découverte des grenades (où, assez curieusement, l'horloge n'a pas avancé), j'ai interrogé deux à trois personne sans que ça ne m'avance en quoi que ce soit.

Que faire ?

FRANÇOIS R.

Dans VEIL OF DARKNESS, voici le moyen de réaliser quatre nouvelles prophéties. Il faut réaliser la deuxième avant la troisième.

❍ Il devra dévoiler le chagrin du pendu.

Pour cela, il faut trouver le vrai coupable du meurtre d'Edward.

- Discutez au bar avec les trois villageois, vous obtiendrez le lieu de l'autre village.
- Allez à l'autre village et rendez-vous chez le magistrat pour discuter avec lui. Il vous explique alors qu'il a pendu un dénommé Ambrose pour le meurtre d'Edward, sans avoir aucune preuve.
- Sortez du village et allez à la croisée des chemins. Discutez avec Ambrose et la sorcière dans la petite maison.
- Retournez au premier village, dans la maison d'Edward. A l'endroit où commencent les tâches de sang, prenez le morceau de chemise déchiré qui traîne.
- Dans l'autre village, entrez chez le fossoyeur. Vous trouverez une bouteille de vin vide et une chemise déchirée en visitant sa maison. Sortez et prenez la pelle et le persil qui pousse derrière sa maison.
- parlez du persil que vous avez trouvé à l'apothicaire.
- Retournez voir le magistrat et montrez-lui les preuves. Le fossoyeur sera pendu.
- Allez à la croisée des chemins pour parler avec l'ex-pendu. Vous récupérerez la clef du monastère.

❍ Et chasse un autre mort mais contraint à la servitude.

- Au monastère, descendez à la bibliothèque. Prenez le livre et lisez-le.
- Rendez-vous chez le forgeron de l'autre village et demandez-lui de vous fabriquer une cloche en argent.
- Au cimetière, creusez la tombe du père de la sorcière pour récupérer un pieu.
- Achetez une chandelle au chandelier du premier village. Allumez-la.
- Attachez la cloche avec le foulard que vous a offert la fille de Kirill.
- Au cimetière, dirigez-vous vers l'entrée de la crypte. Dès que l'esprit vous arrête, frappez la cloche avec le pieu.

❍ Il soignera volontiers une jeune démente.

Il faut que Carmen la gitane vous prépare une potion.

- Demandez la boucle de cheveux de la jeune démente au fils du chandelier.
- Achetez des graines de fenouil chez l'apothicaire.
- Dans l'autre village, allez visiter la maison en haut à droite. Parlez avec la vieille femme, elle mange des feuilles de bédoine. Demandez à son fils Constantin où on peut en trouver.
- Prenez les feuilles de bédoine qui se trouvent dans le cimetière.
- Discutez au bar avec les trois villageois.
- visitez les chambres du haut. Vous trouverez le musicien assassiné dans la pièce du fond. Récupérez le violon et la clef.
- Retournez dans les catacombes (on y accède par la maison de Edward). La clef que vous venez de trouver vous permet d'ouvrir la grille des catacombes. Visitez-les jusqu'à ce que vous trouviez une jarre avec une tête souriante dessus.
- Allez voir Carmen la gitane et demandez-lui de vous faire la potion.
- Au village, discutez avec la mère de la jeune démente (elle est au chevet de sa fille, chez le marchand). Elle donnera à boire votre potion à sa fille. Une fois qu'elle sera guérie, vous vous verrez offrir une broche.

❍ Il devra arracher à un fou un lieu sacré.

- Discutez avec les trois villageois du bar du premier village. vous apprendrez où vit le fou.
- Montez au premier étage et demandez à Mathias sa dent.
- Parlez avec Maria dans le camp des bohémiens, elle fabriquera avec la dent une poupée vaudou.
- Allez chez le fou et menacez de piquer la poupée vaudou avec la broche de la mère de la jeune démente. Ainsi, il vous révélera le lieu secret.

A mon tour maintenant de poser certaines questions. J'ai réussi à réaliser une partie de la prophétie : «Sept âmes en peine ont des faveurs à demander.» Il ne me reste plus qu'à ramener quelque chose à Féodor et à Mickaël. Je crois qu'il faut ramener une ancienne pièce frappée de son effigie au premier, mais où la trouver ? Quant au deuxième, il a passé son enfance à étudier et je ne vois pas l'objet qui a de l'importance pour lui. Enfin dernière question : à chaque fois que je retourne au bar, les trois personnes me parlent toujours de Mathias. Je suis déjà allé le voir pour Franck le fou. Y a-t-il autre chose à lui demander ?

J'espère en avoir aidé quelques uns mais, s'il vous plaît, je serais si heureux de recevoir à mon tour de l'aide. Longue vie à vous !

BLACK PANTHER

Pour SPACE HERO, dans **BODY BLOWS,** Quand tu es au niveau des options, branche un deuxième joystick. Maintiens le premier vers la gauche et le deuxième vers la droite. Attends un peu et tu verras apparaître un autre menu d'options des plus alléchants !

Pour TGV, dans **DUNE.** Avant d'attaquer le palais des Harkonnens, il te faut conquérir tous les forts qui sont autour de la forteresse. Pour cela , envoie d'abord des hommes pour espionner. Quand tu auras détruit toutes ces bases, il faudra que tu rassembles au moins onze troupes munies d'atomiques. Va ensuite voir Thufir Hawat à ton palais et suis toutes ses instructions, tu mettras alors fin au règne des Harkonnens.

A mon tour, maintenant. Dans **BLACK CRIPT**, je suis au niveau de la méduse. J'ai trouvé deux «mirror keys», mais je n'arrive pas à prendre la troisième. Je la vois, mais il y a un téléporteur qui m'empêche de passer. Dès que l'on passe dessus, il nous envoie ailleurs. Comment le faire disparaître ? J'ai également un problème au niveau précédent (niveau 13). Il me manque des «nether keys» car je n'ai pas réussi à ouvrir toutes les portes. Que faire ? Merci d'avance et à bientôt.

FXB

Je suis un avatar, ou plutôt une avatar aux yeux bleus et aux cheveux blonds, à la dérive dans le sublime **ULTIMA VII THE SERPENT ISLE.** Voici une série de problèmes.

Dans le test du chevalier de Monitor, où se trouve la clef de la première porte à gauche ? Comment traverser le marécage du Gorlab ? Comment resister à la chaleur du donjon Furnace ? Où doit être restauré le Serpent du Chaos, et quels sont les «ingrédients» ? Comment atteindre le trésor du capitaine Hawk (je sais où il se trouve, mais les murs de Monitor sont impénétrables) ? Comment utiliser l'embarcation de Filbercio ? Où trouver des racines de Mandragore fraîche ? Comment atteindre la deuxième partie du souterrain de l'incinérateur de Monitor ? Où sont les entrées des catacombes et des «montagnes de la liberté» ? Comment parler à Gustacio, à Columna et à son vieux mari ? Où trouver les sorts de : ouverture de porte, télékynésie et téléportation limitée ?

Après toutes ces questions, à mon tour de vous donner quelques trucs.

A Fawn, entre la première et la seconde séance de procès contre Dupré, dormez jusqu'à l'aube dans la chambre à droite du temple. Sortez ensuite, vous verrez Alyssand. Parlez-lui. Elle vous donne une clef qui ouvre la porte de la partie gauche du temple (je crois qu'il faut lui affirmer que vous soutenez le «fellowship»). Dans le souterrain, abaissez le levier, la porte disparaît. Tuez cet infâme grand capitaine et baissez la manette tout à droite. L'oracle vous parle. Il suffit alors de changer la sentence en accusation contre Voldin et la prêtresse, puis vous pourrez aller assister confiant à la fin du procès de Dupré.

A Moonshade, obtenez une audience auprès de Filbercio en discutant avec Flindo deux jours de suite. Après un banquet mouvementé dans la grande salle à manger, allez à la salle du trône. Actionnez le levier derrière celui-ci, il ouvre un passage secret qui conduit à la salle au trésor

de la ville. Servez vous sans scrupule, le maître des lieux n'y verra que du feu.
Dans cette même ville, n'ayez pas peur de vous faire enfermer en prison car, si la minuscule cellule vous rend claustrophobe, il suffit pour s'en échapper de cliquer sur le mur du fond. Pour récupérer votre équipement, allez dans la salle au trésor de la ville, tout se trouve dans un coffre qui n'est même pas fermer à clef.
On reste à Moonshade. Chez le forgeron, vous pouvez trouver une épée magique dans la caisse à côté de la forge. Pour la prendre, tirez la caisse sur vingt ou trente mètres (sans la prendre) pour la sortir du champ de vision de l'automaton. Eloignez-vous un moment de sorte que celui-ci se calme et retourne à son travail. Et voilà une bien belle épée gratuite !
Pour en finir avec cette ville magique, attendez chez Gustacio que le nécromage parte (tard le soir), puis que Gustacio s'endorme. Rendez-vous alors dans son laboratoire, ouvrez votre inventaire et prenez le soies arakneia : ni vu ni connu !
Bien sûr, la solution que j'attends avec impatience est celle de **SERPENT ISLE**. Merci d'avance et que l'équilibre soit avec vous.

SERGE F.

En attendant la fin de l'été et le retour de *Tilt*, je m'éclate, ou plutôt j'essaye de m'éclater, sur **PRINCE OF PERSIA II.** Je viens de l'acheter et il est vraiment génial. J'ai déjà la première mouture qui était excellente, quoique moins difficile que celle-ci. Je suis arrivé au dernier niveau du temple en ruine, celui où se trouve la statue de cheval. Après moultes tentatives et après avoir recommencé deux fois le jeux depuis le début, je n'arrive pas à continuer plus loin. A ce dernier niveau, j'ai trouvé derrière un rocher ma dixième bouteille de vie. J'ai tué tous les serpents du niveau, ainsi que les têtes de méduses (j'en ai fait une ingestion !). Que je passe par le haut ou par le bas, rien ne se passe. Le cheval refuse obstinément de bouger et je commence à devenir complétement dingue. J'ai sauté dans le précipice, mais en vain. Aurais-je oublié quelque chose auparavant ? Combien de vies faut-il pour passer ce niveau ? J'ai aussi essayé la magie, comme elle est expliquée dans le manuel, mais que nenni. Un aventurier plus perspicace pourra-t-il m'aider ? La princesse désespère et j'ai hâte de régler son compte à ce maudit Jaffar.
Je profite de cette occasion pour demander une aide dans **ALONE IN THE DARK**. Je suis bloqué vers la fin du jeu, devant la porte trouée du souterrain. Je n'arrive pas à l'ouvrir. Je crois qu'il faut utiliser la gemme. Il y a un mécanisme, paraît-il, mais comment l'actionner ? Faut-il aller plus loin dans le labyrinthe ? Ce que j'ai fait d'ailleurs plusieurs fois. Je suis allé en bas à gauche, mais je n'y ai rien trouvé. Là aussi, je commence à manquer d'air et j'ai hâte de retrouver la sortie.
Merci pour votre aide et vos bons conseils.

BLACKFLY

Je me suis enfin décidé à vider mon sac. Voici donc ce qui me pose problème.
Je suis bloqué dans **TOTAL RECAL**. Où aller une fois que l'on a réussi à récupérer tous les objets du premier niveau ?
Dans **VOODOU NIGHTMARE**, où se situe la sortie de la première pyramide (J'ai fait un plan, mais cela ne m'a pas suffisamment aidé) ?
J'ai réussi à sortir du vaisseau dans **FINAL COMMAND** et me suis promené dans le centre de recherche, mais que faire ensuite ?
Serait-il possible d'obtenir des vies infinies ou le moyen d'être invincible dans **WAR MACHINE** ou **GOLD OF AZTECZ** ?
Je recherche aussi la solution complète de **MASSACRE DANS LA 520e DIMENSION** et de **ELVIRA II**.
Pour **SEYMOUR GOES TO HOLLIWOOD**, comment utiliser l'ascenseur ?
Et pour **OOZE,** comment voit-on les graphiques ?
Dans **THE SHORTGREY**, que faire dans le parking ou au supermarché ? Je suis coincé.
Help me, please !En attendant votre aide, je vous donne quelques astuces :
- Pour **BETTER DEAD THAN ALIEN**, tapez «ELV» et vous pourrez changer les tirs en appuyant sur les touches de fonction de F1 à F10.
- Pour **SILKWORM,** appuyez sur «C» au niveau de la table des scores, puis «GORGONZOLA» pendant le jeu. En appuyant sur «C», vous obtiendrez un paquet de crédits.
- Pour **ENCHANTED LAND**, tapez «TCB RULES FOREVER» quand le logo Enchanted Land apparaît. Ainsi, si vous appuyez pendant le jeu sur F3, vous irez aux options, et si vous appuyez sur F2, vous accéderez directement au Boss de fin de niveau.
Merci d'avance, à plus et longue vie amibe (à MIB, ha ! ha ! ha !).

BELGAMIGA

Salut à tous ! Je suis nouveau dans cette rubrique. Afin que mon insertion se passe au mieux dans le monde fantastique du MIB, j'apporte quelques réponses aux vaillants tiltés.
Pour B.M., dans **MONKEY ISLAND**. Le casque que tu cherches est en fait la marmite que tu trouveras dans la cuisine, à côté du conseil des pirates. Muni de cet instrument, tu vas au cirque (à l'extérieur du village, dans une clairière) où tu obtiendras facilement de l'argent.
Pour THE ACBVP MAN (qu'est-ce que ça veut dire ?) dans **KGB,** pour obtenir de l'argent, il faut aller dans l'hôtel. Après avoir parlé à Tamara, il faut attendre Greenberg (un américain) et Wallace (une espionne aussi). Il suffira alors tout simplement de lui demander des dollars.
Enfin pour MST, dans **KYRANDIA**, à propos des birthstones. La première pierre à déposer dans l'autel est une pierre jaune. Tu la trouveras dans la rivière, près des tulipes. Il faut chercher dans l'eau, juste au dessus de la flèche de sortie du bas. Ensuite, il faut déposer une aigue marine, un saphir et enfin, un rubis de l'arbre à serpents ou une autre pierre rouge (ça dépend des parties).
A moi, maintenant. Dans **BARGON ATTACK**, après le code des gargouilles, sous le pont, je me trouve face à un panneau gris fait de triangles, de croix et de carrés. Que faire ?
Dans **POPULOUS II**, je suis aux environs du 250e tableau, mais les rouges se multiplient tellement vite que ma population est détruite en un rien de temps. Comment résoudre ce problème ?
Enfin, dans **ISHAR II**. Sur la troisième île, Akeer, après avoir vidé le dédale d'égouts de ses eaux, je ne trouve rien à faire. Dans la ville, je vole la clef aux moines qui font un sacrifice, mais j'ignore quelle en est l'utilité. Je ne peux la rendre au connétable car la porte est fermée.

ROMAIN R.

Bonjour à tous les amis du Message ! Je viens d'acquérir un *PC,* et les problèmes arrivent déjà. Dans **LAURA BOW 2**, par exemple, je ne sais plus quoi faire dans l'acte 2. Après avoir questionné les invités et surpris la conversation entre Yvette et Steve, je me retrouve seul sans pouvoir avancer. Pour information, j'ai découvert la copie de la dague dans le magasin de souvenirs et j'ai empoché un verre vide. Puis j'ai réussi à éviter la question d'Yvette à propos de Tut Smith, à l'endroit où elle se met à parler du décès de Carter qui ne s'est pas encore produit. Et maintenant ?
Un autre sujet d'énervement, cette fois dans **MONKEY ISLAND II**. Sur l'île de Phatt, pour tricher à la roue de la fortune, il me faut résoudre le problème du mot de passe qu'on me propose dans la ruelle, pour connaître le numéro gagnant. Malheureusement, je dois avouer que je suis incapable d'en comprendre le principe !
Voilà, c'est tout pour le moment. La prochaine fois, je vous promets des aides et des solutions mais, pour l'instant, mon esprit se focalise sur ces deux points épineux. Je m'en remets donc à vous !

STILT-MAN

Pour accéder au cheat mode dans le vieux ENDURO-RACER sur ST, tapez pendant le compte à rebours «CHEAT».
Ainsi, en tapant la touche :
f : vous serez propulsé à 210 km/h.
t : vous aurez dix secondes de temps supplémentaire.
s : vous arriverez à l'étape suivante.
Pour ma part, je cherche des astuces pour : RICK DANGEROUS, ANOTHER WORLD et R-TYPE II.

GÉRARD

En réponse à CLAUDE (*Tilt* 115 de juin), voici les codes de ANOTHER WORLD :

1)....EDJI	7)....FADK
2)....HICI	8)....KCIJ
3)....FLLD	9)....ICAH
4)....LIBC	10)....FIEI
5)....CCAL	11)....LALD
6)....EDIL	12)....LFEK

Pour HADRIEN (toujours dans le même *Tilt* de juin), pour trouver les codes de MANIAC MANSION, il suffit simplement de se référer au livre des codes (fourni avec le jeu) pour accéder aux étages supérieurs.
Pour RÉGIS, au huitième niveau de PRINCE OF PERSIA, il faut que tu persévères pour te débarrasser du garde (tu peux essayer de revenir de suite dans l'écran précédent pour attirer le garde et l'affronter ainsi plus aisément).
Pour ma part, je cherche désespérement de l'aide pour CADAVER, au niveau 3 (77 %, Enchanteur) : comment, dans la salle réfectoire, faire sortir le sortilège du coffre ? Dans le passage ouest, utiliser les leviers, et quelle porte ouvrent-ils ? Je remercie d'avance les «cadavéristes» qui, ayant passé le cap, auraient la bonté de m'aider, avant que je ne sombre dans la folie (car ce jeu est passionnant).

L'INDOMPTABLE J.B.

Salut à tous, et surtout aux possesseurs d'**INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS.** J'ai vraiment besoin d'aide pour ce jeu.
Je suis bloqué exactement au même endroit dans le mode solo action et réflexion. En Crète, dans le labyrinthe, je suis coincé au niveau auquel on accède par un élévateur. Je trouve à cet endroit le cadavre du professeur Stendhart et je peux remonter grâce à une chaîne derrière une cascade. Je récupère tous les objets qu'il y a, je lis la note, et c'est après que cela se complique. Dans la pièce plus loin, je trouve une herse que l'on peut lever en mode duo en aidant Sophia à passer de l'autre côté. Là, je suis tout seul. Je demande donc de l'aide à tous ceux qui connaissent la réponse. Salut à tous !

SOLUTION COMPLETE... SOLUTION COMPLETE... SOLUTION

JEREMY THE HOOK

A tous les extraterrestres perdus sur terre, voici la solution complète du superbe jeu : THE SHORTGREY.

Devant la soucoupe :
Pousser le bouton.
Dans la soucoupe :
Ouvrir le tiroir de droite. Prendre le papier.
Dans la forêt :
Prendre la bouteille. Utiliser la bouteille avec le rocher. Utiliser les tessons de bouteille avec l'arbre. Utiliser le papier avec la sève.
Dans la soucoupe :
Utiliser l'adhésif avec les câbles. Ouvrir la cage. Prendre le chat. Ouvrir le shortwatt. Mettre le chat dans le shortwatt. Fermer le shortwatt.
Allumer le shortwatt. Pousser le bouton du transformateur.
Devant la cabane :
Utiliser les tessons de bouteille avec la femme. Prendre la clef. Prendre le sac. Ouvrir le sac. Donner les 300 F au policier. Utiliser la carte avec la porte. Ouvrir la porte.
Dans la cabane :
Prendre la publicité. Pousser le charbon. Prendre le pied de biche. Ouvrir l'armoire. Prendre la boîte. Ouvrir la boîte.
Dans le parking (devant la mini) :
Utiliser le pied de biche avec le coffre. Ouvrir le coffre. Prendre la roue.
Devant le magasin :
Examiner la poubelle. Prendre les détritus. Examiner la poubelle. Prendre la viande. Donner la publicité à l'homme. Ouvrir la porte du magasin.
Dans le magasin :
Utiliser les 500 F avec la radio.
Devant la voiture rouge :
Utiliser la roue de secours avec le pneu crevé. Utiliser la clef avec la porte. Ouvrir la porte.
Dans la voiture :
Destination laboratoire.
Dans le square avec la statue :
Examiner le buisson à gauche du vendeur. Prendre la peluche.
Dans le square avec l'enfant :
Donner la peluche à l'enfant.
Devant l'église :
Ouvrir la porte.
Dans l'église :
Utiliser le caramel avec le tronc. Tirer le rideau. Prendre le billet.
Dans le commissariat :
Prendre le badge. Examiner la petite affiche d'en face. Noter le numéro de téléphone : 65-70-22.
Dans la cabine téléphonique :
Prendre le combiné. Utiliser la pièce avec la fente. Composer le numéro trouvé dans le commissariat.
Dans le laboratoire :
Examiner le cadavre. Prendre la clef. Prendre l'aluminium. Tirer le lavabo d'en face.
Dans la remise :
Pousser la caisse du centre. Ouvrir la trappe. Utiliser l'échelle.
Dans les égouts :
Utiliser les planches pour franchir les égouts et suivre simplement le chemin tracé par les différentes couleurs.
Dans la première pièce des égouts :
Pousser le sac. Prendre la carte. Utiliser l'aluminium avec la boîte à fusibles.
Dans la deuxième pièce des égouts :
Allumer la radio. Parler dans la radio. Retourner au point de départ : le laboratoire. Faites attention à ne pas vous perdre dans ce labyrinthe.
Dans le casino :
Donner le billet au caissier. Ouvrir la radio13 Utiliser l'aimant sur la roulette. Donner les jetons au croupier. Donner les plaques au caissier.
Dans le magasin d'armes :
Utiliser 2000 F avec le pistolet. Utiliser 500 F avec le silencieux. Utiliser 70 F avec les munitions.
Dans le stand de tir :
Prendre le casque. Donner le badge à l'homme. Une porte s'ouvre, entrer.
Dans le jeu de tir :
Tirer uniquement sur les méchants jusqu'à avoir obtenus plus de 505 points.
Devant la voiture :
Ouvrir la porte. Entrer. Destination : Xylor.
Dans le parking :
Faire un sauvegarde !
ATTENTION ! Préparer l'action : «utiliser pistolet avec.» Dès que l'homme arrive, cliquer sur lui pour le tuer.
Devant la librairie :
Prendre la pierre.
Dans la librairie :
Utiliser 20 F avec les journaux. Utiliser 10 F avec le billet de loterie.
Devant la maison de Xylor:
Utiliser la pierre avec la vitre de la porte. Pousser la chaîne. Ouvrir la porte.
Dans le salon :
Prendre la cassette vidéo. Mettre la cassette dans le magnétoscope. Allumer la télévision. Allumer le magnétoscope.
Dans la cuisine :
Ouvrir les armoires. Prendre la lettre. Examiner la lettre. Prendre le tournevis.
Dans la salle de bain :
Ouvrir l'armoire. Prendre les somnifères. Examiner la poubelle. Prendre les piles.
Dans la chambre :
Ouvrir le tiroir de la table de nuit. Prendre la carte APH. Utiliser les piles avec la radio.
Dans la librairie :
Donner le billet au vendeur.
Dans l'APH :
Donner la carte à l'hôtesse.
Dans la salle avec la créature :
Donner 5000 F à la créature.
Devant la banque :
Utiliser la carte avec la fente.
Dans la banque :
Mettre la bombe dans la poubelle. Sortir de la banque et se diriger vers la maison de Xylor. La bombe explose et on peut retourner dans la banque. Pousser le bouton. Examiner le cadavre du policier.
Dans la salle des coffres :
Utiliser la carte avec la fente. Ouvrir les sacs. Prendre l'argent (quelqu'un ferme la porte). Utiliser le journal avec la porte. Utiliser le tournevis avec la serrure. Tirer le journal. Prendre la clef. Utiliser la clef avec la serrure. Ouvrir la porte.
Devant canal 5 :
Mettre la lettre dans la boîte.
Devant la maison de Xylor :
Utiliser la clef avec la boîte aux lettres. Ouvrir la boîte. Prendre la lettre. Examiner la lettre.
Dans canal 5 :
Donner la lettre à l'hôtesse. Aller au dans le bureau.
Dans la pièce avec la créature :
Donner 50 000 F à la créature.
Dans le parking :
Ouvrir la porte. Destination : Sénateur.
Devant le bureau :
Donner la viande au chien. Pousser la sonnette.
Dans le bureau du sénateur :
Mettre les somnifères dans le café. Utiliser le skousick avec le sénateur. Ouvrir la porte.
Dans la bibliothèque :
Examiner le répondeur. Allumer le répondeur. Prendre le livre. Ouvrir le livre.
Dans le parking :
- Ouvrir la porte.
- Destination : Xylor.
Dans l'aéroport :
Parler à l'hôtesse. Donner 200 F à l'hôtesse. Aller à droite.
Dans l'avion :
Ouvrir les casiers. Prendre la fusée. Prendre le parachute. ouvrir la porte.
Dans la mer :
Utiliser la fusée avec le ciel.
Dans la salle du téléphone :
Prendre la pièce.
Dans le restaurant :
Parler à l'homme. Prendre la pièce. Prendre le ketchup.
Dans les toilettes :
Donner la pièce à la femme. Utiliser le jeton avec la fente. Ouvrir la porte.
Dans les W-C. :
Utiliser le ketchup avec les W-C.
Dans les toilettes :
Parler à la femme. Prendre l'argent.
Dans le stand de location :
Donner l'argent à l'homme.
Dans la salle du téléphone :
Donner la bouteille au clochard. Utiliser la carte avec le téléphone.
Dans le parking :
Utiliser la clef avec la porte. Ouvrir la porte. Destination : Samantha.
Devant la maison de Samantha :
Pousser la pierre. prendre la clef. Utiliser la clef avec la boîte aux lettres. Ouvrir la boîte. Prendre la clef. Utiliser la clef avec la porte.
Dans le salon :
Prendre les fleurs.
Dans le salon de gauche :
Prendre les trois papiers.
Dans la chambre :
Prendre la guitare. Tourner ou pousser le tapis. Examiner la boîte.
Dans la cuisine :
Ouvrir le réfrigérateur. Prendre la vodka. Ouvrir les placards. Prendre l'ouvre-huîtres.
Dans le Mac Donald :
Donner les fleurs à la caissière.
Dans le métro :
Utiliser la guitare avec la place.
Dans le magasin de musique :
Utiliser l'argent avec le manuel.
Devant le cabaret :
Examiner l'affiche. Ouvrir la porte et entrer.
Dans le cabaret :
Parler avec le patron. Donner la vodka au patron. Utiliser le manuel avec le piano. Ouvrir la porte et entrer.
Dans les loges :
Utiliser le bon avec l'avant-dernière porte (elle est fermée). Se promener en attendant que l'occupant en sorte. Ouvrir le tiroir. Prendre la disquette.
Dans le magasin informatique :
Allumer l'ordinateur. Allumer le moniteur. Utiliser la disquette avec l'ordinateur. Examiner le moniteur.
Dans la voiture :
Direction : Château.
Dans l'entrée du château :
Ouvrir la cage et prendre le crapaud. Prendre la clef. Prendre le miroir. Utiliser le miroir avec le fantôme. Utiliser le crapaud avec le socle et pousser le levier. Prendre le marteau et la tronçonneuse. Ne rien faire sinon admirer. Utiliser la tronçonneuse avec Dave et prendre la tête. Tourner la tête de la statue et prendre le passage. Prendre la clef. Utiliser la clef avec la porte. Prendre le miroir. Utiliser le miroir avec le fantôme. Mettre la tête dans le socle, prendre le verre de sang et sortir du château. Donner le verre au vampire et utiliser le skousick sur le vampire. Utiliser le skousick sur Samantha, examiner la fenêtre, prendre le barreau et utiliser le barreau avec le garde. Prendre la bombe et aller dans la voiture. Destination : Samantha.
Dans le salon de gauche :
Examiner la télécopie.
Dans le salon :
Utiliser l'ouvre-huître avec le placard. Ouvrir le placard. Utiliser le marteau avec le cochon. Prendre la carte.
Dans la voiture :
Direction : Président. Donner la carte au garde. Ouvrir la porte. Utiliser la bombe avec le président. Utiliser le skousick sur le président. Tourner la boîte. Tourner la clef. Utiliser le papier avec le panneau. Pousser le bouton.

Il ne me reste qu'une seule chose à dire : vous avez réussi, félicitations ! Salut !

OMPLETE... SOLUTION COMPLETE...SOLUTION COMPLETE...

ERIC H.

Pour tous les amateurs de ce très beau jeu en images digitalisées, voici la solution complète de LOST IN TIME PARTIE I.

Après un voyage dans le temps, vous vous réveillez dans la cale d'un bateau.

La cale droite :
Prenez la lampe qui se trouve à gauche, derrière les barriques.
Encore plus à gauche, il faut chercher dans les tonneaux. On trouve une éponge. Cliquez maintenant sur la trappe, vous pénétrez alors dans le fond de cale du bateau.

Le fond de cale :
Cliquez deux fois sur le fût. Prenez la bouteille d'huile de palme. Utilisez l'huile sur la pompe. Mettez en marche la pompe pour faire disparaître l'eau. Cliquez sur la chaîne la plus longue et ramassez le tire-bouchon qui y est caché. Remontez vers la cale droite.

La cale droite :
Cliquez deux fois sur le tabouret. Utilisez les tenailles pour enlever le clou. Cliquez sur le seau derrière le poteau. Utilisez l'éponge sur l'eau du seau. Prenez l'éponge mouillée et utilisez-la sur l'affiche : elle se décolle. Un noeud vient d'apparaître. Utiliser le tire-bouchon sur le noeud. Regardez par le trou. Vous voyez un prisonnier noir. Vous lui parlez et il vous donne son couteau.Utilisez ce couteau sur le poteau pour faire des encoches. Vous arrivez à l'entrepont.

L'entrepont :
Tournez à gauche. Avancez deux fois et tournez à nouveau sur la gauche. Prenez la serpillière dans le bac du milieu. Aller au fond du bateau. A gauche, il y a un anneau. Utilisez la serpillière sur cet anneau. Tournez-vous vers la droite.
La plaque dans la cloison est maintenant ouverte. Prenez le savon. Allez au milieu du bateau et tournez vous vers la droite, aidez-vous du vieux canon rouillé pour râper le savon. Utilisez les copeaux ainsi obtenus à l'avant, sur la glissière au bas de la porte à gauche. Ouvrez la porte. Vous rencontrez un agent de la police spatio-temporelle. Après lui avoir raconté votre histoire, vous vous retrouvez devant la grille du manoir dont vous avez hérité.

Le portail du manoir :
Cliquez sur le tracteur. Prenez la batterie. Ouvrez le vide-poches. Prenez le paquet contenant un grattoir et du papier aluminium. Recliquez sur le vide-poches et prenez la pipette. Sur le toit du tracteur il y un panier contenant une pomme. Donnez-la au cheval. Cliquez sur le portail et lisez le message.
Recliquez sur le portail. Utilisez la pipette sur la batterie et utilisez ensuite la pipette remplie d'acide sur le cadenas.
Le portail est maintenant ouvert.

Le manoir :
Allez vers le jardin arrière, puis vers le phare désaffecté. Dirigez-vous vers la façade nord. Prenez la bouteille. Utilisez la fléchette sur le bouchon du tonneau pour le vider. Prenez le tonneau vide. vous pouvez maintenant apercevoir un soupirail.
Allez à l'entrée du manoir. Décrochez le portrait au-dessus de la porte. Utilisez la flèche sur la serrure, la clef tombe derrière la porte. Retirez la poignée.
Utilisez le fil de fer du portrait sur la poignée. On obtient une bobine. Mettez le vinaigre dans la batterie. Utiliser alors la bobine sur la batterie de sorte à faire un électroaimant. En le plaçant près de la fente de la porte, on parvient à attirer la clef. On se trouve désormais dans la maison. Prenez la godille dans le renfoncement et la barre de fer à côté de la cheminée. Cliquez sur la cheminée et prenez le tournebroche. Cliquez sur le coffret. Prenez le fil de cuivre et la résine. Réparez le fusible à l'aide du papier aluminium.
Allez vers le jardin de devant. Allez devant l'entrée du manoir. Il y a un tas de bûches devant la maison, prenez-en une. Entrez à nouveau dans la maison. Posez la bûche et la barre de fer sur le foyer de la cheminée.
Allez au phare, puis vers la façade nord. Cassez le soupirail à l'aide du tournebroche. Prenez le tuyau d'arrosage. Allez vers la façade est, puis vers le jardin arrière.
Rendez-vous à la drôle de construction. Utilisez le portrait sur la cavité se trouvant sur la deuxième marche de l'escalier. Cliquez sur le portrait : un panneau avec une énigme apparaît. Pour résoudre l'énigme, il faut calculer l'âge de Philibert (ex : si l'âge est de vingt-huit ans, il faut alors mettre 2 sur le cadran de gauche et 8 sur celui de droite). Appuyez sur la croix pour déclencher le mécanisme. Un monte-charge apparaît.
Utilisez le tuyau d'arrosage sur la poignée de la porte du phare.
Revenez au jardin arrière et cliquez sur le caveau. Accrochez l'extrémité du tuyau sur l'appui dans le monte-charge. Cliquez sur le panneau de commandes puis sur le bouton qui apparaît. La porte de la façade est est maintenant ouverte.

Le phare :
Entrez dans le phare et prenez le sabot sur l'escalier (on remarque qu'il y a une clef dans le sabot).
Montez vers la pièce de repos. Regardez par la longue-vue et repérez l'épave du bateau. Cliquez deux fois sur cette dernière. Relevez les couleurs et les icônes représentés sur les trois écussons. Ouvrez le tiroir et prenez le journal. Ouvrez une deuxième fois le tiroir puis prenez le décapant. Forcez l'armoire avec la godille. Prenez le rasoir.
Montez à la lampe du phare. Cliquez deux fois sur les rideaux. Prenez le pétrole. Utilisez le rasoir sur les rideaux pour obtenir un chiffon.
Utilisez l'icône de déplacement et allez au caveau.

Le caveau :
Cliquez sur le portrait pour activer le monte-charge. Entrez dans le monte-charge et appuyez sur le bouton de mise en marche. Vous arrivez dans la crypte. Cliquez sur la malle, un système de codes apparaît. Il faut se référer aux trois écussons aperçus sur l'épave du bateau. Avec les boutons du haut, il faut faire apparaître les icônes correspondant à celles vues sur le bateau en sachant que le canon correspond au fusil, le boulet à la cartouche et le sabre au couteau. Avec les boutons du bas, il faut afficher le même ordre de couleurs que celui des écussons vus sur l'épave du bateau. Cliquez maintenant sur le poussoir. Le coffre s'ouvre : vous acquérez de la fibre de verre.

Le phare :
utilisez la clef, trouvée dans le sabot, sur la porte. Tourner le volant de canalisation.

Le manoir :
Allez au puits. Utilisez le tuyau abîmé sur le robinet. Cliquez sur le tuyau. Posez la fibre de verre sur la déchirure du tuyau puis utilisez la résine sur la fibre de verre. Cliquez sur l'extrémité du tuyau et mettez-la dans le puits. Ouvrez le robinet. Le puits est maintenant rempli. Retournez dans la crypte.

Le caveau :
Utilisez le tonneau sur les bouteilles. Utilisez le bouchon de la bouteille obtenue sur le flacon tout en haut. Ce dernier tombe, c'est du dégrippant, prenez-le. Allez au puits.

Le manoir :
Récupérez le bouchon dans l'eau du puits. Allez au phare.

Le phare :
Prenez les éclats de verre sur la fenêtre que l'on aperçoit à travers la porte. Allez vers la cave. Utilisez du décapant sur les algues. Utilisez ensuite l'éclat de verre sur les algues : un mécanisme apparaît. Utiliser le tournebroche sur ce mécanisme puis le dégrippant. Actionnez le mécanisme, la grille s'ouvre. Cliquez sur la barque.
Bouchez le trou de la barque avec le chiffon et le bouchon. Ecopez l'eau avec le sabot. La barque est maintenant réparée. Utilisez la godille sur la barque afin d'aller vers le large. La barque se renverse et vous nagez vers la rive. Quelque de temps après, vous vous retrouvez près d'une maison de pêcheur.

La maison du pêcheur :
Rentrez dans la maison du pêcheur. Cliquez sur le bahut et prenez la bouteille contenant le bateau. Recliquez sur le bahut et prenez le nuoc mam. Cliquez deux fois sur la chaise. Fouillez la vareuse et prenez le mouchoir. Refouillez la vareuse et prenez le clou. Cherchez une dernière fois dans la vareuse afin de prendre le pain. Montez sur la chaise dessus. Utilisez le clou sur la manille qui se situe en haut de la chaîne. Le lustre se décroche. Allez dans l'inventaire et cliquez sur le lustre. Ce dernier est désormais décomposé en bougie, grappin et flotteurs.
Allez sur la plage. Utilisez la bouteille de nuoc mam sur le pain et lancez le tout sur la bouée située sur le toit. Une mouette apparaît et fait tomber la bouée avec une corde. Cliquez sur la bouée et coupez la corde avec le rasoir. Utilisez la corde sur le grappin et lancez le tout sur la falaise. Vous vous retrouvez devant le manoir.

Le manoir :
Allez vers le puits. Utilisez le rasoir sur le tuyau réparé, vous obtenez une matraque.

Le phare :
Allez à la grille et reprenez les objets laissés avec le tonneau. Allez dans la maison.

Le manoir :
Cliquez dans la cheminée. Utilisez le mouchoir sur le foyer. Utilisez la matraque sur la bouteille contenant le bateau. Vous la cassez et obtenez ainsi une allumette. Cliquez sur la cheminée. Utilisez l'allumette sur le grattoir. Allumez le feu. Une dalle se soulève alors grâce au contact de la barre qui s'allonge. Posez le tonneau sur la dalle. Mettez la bougie sur l'orifice de celui-ci puis utilisez la matraque dessus afin de l'ouvrir. Prenez l'extincteur dans le coin au fond. Ouvrez le coffre rempli de sable. Utilisez le sabot sur le sable pour remplir le tonneau. Un passage s'est ouvert, empruntez-le. Vous arrivez dans l'épave du bateau.

L'épave du bateau :
Cliquez sur le mât à côté de la porte. Prenez les tenailles. Posez les flotteurs sur le sol afin d'être isolé du courant. Cliquez sur la caisse. Utilisez le fil de cuivre sur le fil électrique de la caisse. Coupez le fil électrique avec les tenailles à hauteur du cadenas. Prenez de l'eau salée dans la flaque avec la pipette. Utilisez la pipette contenant l'eau sur le cadenas. Utilisez l'extincteur sur le cadenas afin de le geler. Frappez le cadenas avec le bout de tuyau. Le coffre s'ouvre. Vous découvrez un sarcophage égyptien tout en or, mais le propriétaire des lieux, Jarlath, vous surprend.

Ainsi s'achève le premier épisode.

Mauvaise nouvelle pour les habitués de cette rubrique : le seul, le vrai, l'unique, notre Jean-Loup national, a décidé de laisser le courrier de côté pour avoir le temps de tester encore plus de jeux. Mais (don't panic !) on ne vous laissera pas tout seuls dans le noir... Pas de chance, c'est moi qui prends le relais, et vous risquez donc de trouver des choses bizarres dans le Forum (être adorateur de tentacules, ça laisse des traces !). De temps en temps par exemple, je n'hésiterai pas à mettre les pieds dans le plat et à intervenir directement dans vos lettres par l'intermédiaire de petites parenthèses remplies de lettres en italique (*un peu comme ça, là, vous voyez ?*)...
Eh oui, je suis comme ça, moi ! Rien ne m'arrête !
Tiens, pendant que j'y pense... certains d'entre vous nous reprochent de mettre des photos de nous un peu partout dans le magazine (voir la lettre de R.R), mais ce serait peut-être pas mal si vous nous envoyiez les votres pour accompagner vos lettres, histoire d'égayer un peu ces quelques pages. Et, par pitié, évitez les photos d'identité sinistres ! N'hésitez pas à verser carrément dans le délire et si vous préférez rester anonyme, rien ne vous empêche de poser avec une cagoule de terroriste corse sur la tête, on ne vous en voudra pas !
Bon, on y va ?

Marc Lacombe

ACHETER UN CD-ROM ?

Bonjour à toute l'équipe !
Je vous écris pour avoir un renseignement à propos de *CD ROM*. Je dispose d'un *PC 486* dx 33, 8 Mo de RAM, afichage en S-VGA et je voudrais acquérir un lecteur *CD ROM*.
Je désirerais savoir s'il y a compatibilité de CD entre CD Sega, CD pour CD-I Philips et CD pour *PC*.
Je vous écris car aucun commerçant ne peut me renseigner. Je sais qu'il existe deux modes d'écriture pour les données et un mode d'écriture pour le son. Il existe un premier mode d'écriture : XA, établi par Philips, Sega et Microprose, puis un second établi seulement par Philips pour les photos sur CD : XA2.
Donc, si je possède un lecteur CD ROM comportant la norme XA, je ne vois pas pourquoi il y aurait incompatibilité entre le lecteur et les CD Sega, CD de Philips CD-I, car cette norme fut établie par les trois firmes en accord mutuel.
De plus il serait plus intéressant pour un propriétaire de *PC* comme moi de disposer des gammes CD-I et CD Sega, en plus de la gamme de CD pour *PC* (*et puis quoi encore ?*) qui, quoi qu'il en soit, est un réel progrès. Ne serait-ce que pour «The 7th Guest», il est indispensable d'avoir un lecteur de *CD-ROM*. Je suivrais votre opinion avec attention et un réel plaisir, car je crois que vous êtes les seuls à donner un avis vraiment objectif à propos de jeux. Amicalement.

Mathieu Larrere

Non, il n'y a pas de compatibilité entre CD Sega, CD-I et CD-ROM PC. *La raison en est double : d'une part, il y a trop de fric en jeu et, d'autre part, ces CD contiennent, outre des données, des quantités non négligeables de codes et il n'est pas possible de faire lire par une machine un code prévu pour une autre.*
La différence entre les normes XA et XA2 réside dans le fait qu'un CD-ROM XA est enregistré en totalité en une seule opération (la capacité totale du support n'est pas nécessairement exploitée, mais une fois que l'enregistrement est fait, c'est fini, on ne peut plus rien y rajouter), alors qu'un CD-ROM XA2 accepte des enregistrements successifs, jusqu'à ce que le support soit plein. C'est la technique dite multisession, utilisée par Kodak pour les CD photo (c'est d'ailleurs Kodak qui est à l'origine de la norme, et non pas Sega et Philips). Son intérêt réside justement dans la possibilité de lire sur PC *les CD photo multisession.*
Je te conseillerais d'acheter le bundle SoundBlaster Pro ou SoundBlaster 16ASP avec le lecteur CD-ROM double vitesse. Le prix du package est intéressant et le lecteur double vitesse est compatible XA2.

A quand la sortie sur ST de Dungeon Master VIII en images de synthèse, dolby Stereo et odorama ?

QUE SONT LES JEUX ST DEVENUS ?

A Tilt et Micro Kids, pourquoi vous ne faites plus de jeu sur *Atari* je commence à être énervé et j'ai très envie que vous en faites beaucoup. Merci.

Hadrien, de Mayenne

Du calme, mon garçon, du calme ! Tu vas poser ton stylo tout doucement... là, voilà, calme, tout doux... On inspire, on se détend et on souffle ! Bien, ceci dit, tu m'as l'air effectivement très énervé, et rassure-toi, tu n'es pas le seul... Vous êtes en effet quelques-uns à nous demander pourquoi nous testons si peu de jeux sur ST. *La réponse est simple : parce qu'il y en a de moins en moins ! Nous aussi, on aimerait bien pouvoir vous annoncer la sortie de* Dungeon Master VIII *en images de synthèse, dolby Stéréo et odorama sur* ST *mais, à moins de le programmer nous-mêmes, il y a peu de chance pour que cela arrive. Les programmeurs préfèrent développer des jeux sur des machines plus puissantes, avec lesquelles il est possible de chercher dans de nouvelles directions... Résultats : pour le moment, le rayon «Nouveautés* ST*» des revendeurs ont des allures de supermarché polonais et les jeux vraiment novateurs (*Alone in the Dark, Ultima Underworld, *etc.) font leur apparition sur* PC.
De notre côté, on essaie tout de même de parler de tout ce qui se passe sur ST, *même si cela se limite de plus en plus à un encadré «Versions» dans les tests (on préfère garder de la place pour tester des jeux nouveaux plutôt que de retester sans cesse le même jeu dans ses différentes versions, souvent presque identiques).*

Y EN A MARRE DE VOIR VOS TRONCHES !

Cher Tilt,
Je t'écris afin que tu éclaires ma modeste lanterne sur certains points : tu utilises certains termes très (trop ?) techniques. Pourrais-tu les expliquer ? Je pense notamment à «soft», «Logiciel d'aventure» et «ordinateur». Second point, j'ai chez moi un micro-ondes Moulinex à minuteur automatique intégré. Puis-je le rendre compatible à moindre frais ? A quelle fréquence pourrait-il tourner ?
Bon, trève de plaisanteries, je vous écris plutôt pour les quelques problèmes existentiels que vous ne vous posez peut-être pas.
Premièrement, les «previews». Derrière cette appellation qui fleure bon la culture locale, que se cache-t-il ? Le plus souvent des projets de jeux dont on nous dit qu'ils ont l'air formidables et révolutionnaires, qu'on ne sait pas quand ils sortiront, mais c'est sûr, ça va décaper ! Et ça vous prend un tiers du magazine pour dire tout ça. Ne vous vexez pas (*t'en fais pas, on s'en remettra !*) mais dix lignes et une photo suffisent. Surtout si le jeu doit être testé quelques mois ou quelques semaines plus tard, ou pire, s'il revient en «preview» en deuxième semaine, je veux dire le mois d'après.
Ensuite, quel besoin avez-vous de montrer et remontrer vos têtes systématiquement ? Vous êtes si beaux que ça ? Parce que, bon, si pour l'ensemble de la rédaction, ça passe à peu près (je ne parle évidemment pas pour toi, J.-L. Jovanovic, Antinoüs des temps modernes, véritable modèle d'esthétisme) (*Raté ! Désormais, c'est mes pompes à moi qu'il faudra cirer ! Yark ! Yark!*), par contre, j'aurais volontiers envie de claquer X (*là, j'ai dû censurer, pas la peine de se fâcher avec tout le monde !*). Désolé, il est vraiment stressant et je prends trois points de tension quand je le vois.
Amicalement. R.R

Pour ton four à micro-ondes, désolé, mais il n'y a pas grand-chose à faire. Avec un grille-pain et deux tranches de foie de veau, on aurait pu bricoler un Amstrad CPC, ***mais là...***
Tu as parfaitement le droit de ne pas raffoler des previews mais d'habitude, on nous en réclame tant et plus, et tout le monde adore suivre l'évolution d'un jeu au fur et à mesure de sa création.
En ce qui concerne les photos, on a pensé que vous aimeriez connaître un peu mieux la personnalité de tous les testeurs...
En effet, quoi qu'on fasse, les tests restent très subjectifs et il est plus facile pour vous de vous faire une idée précise d'un jeu si vous savez que Machin, qui l'a testé, adore les shoot'em up alors que Truc, lui, déteste les jeux d'aventure. Quant à X, tu lui a fait beaucoup de peine et il envisage désormais sérieusement une intervention de chirurgie esthétique (vilain garçon, va !).

Quel besoin avez-vous de montrer et remontrer vos têtes systématiquement ? Vous êtes si beaux que ça ?

MONSIEUR PRESKOVICH NOUS ECRIT !

Chers messieurs.
J'ai appris votre adresse et excusez-moi que je vous dérange. Je sais que vous recevez des lettres simmiles comme la mienne, je veux demander votre pardon en avant que j'incommode. Je prie votre compréhension de ma demande ; Je vous prie si il y a dans votre possibilité de m'envoyer le revue Tilt gratuite. Je suis grand fervente d'computers *PC*. Avant tout merci pour votre complasance et reste avec la salutation amicalle.
Kosik Pavel, Tchecoslovaquie

Cher Kosik, c'est d'accord, on t'envoie les derniers Tilt ***pour te récompenser d'avoir fait l'immense effort d'écrire en français (personnellement, je serais infoutu de te répondre en tchéque !). En échange, pourrais-tu nous faire parvenir une boîte Tupperware orange remplie de Doubitchous («c'est petite douceur»), accompagnée, si possible, d'un bon gros Kloug aux marrons ?***
PS : Pour la réponse, voir le film «Le pére Noël est une ordure». De l'humour typiquement français... C'est très caustique ! D'ailleurs, Marc apprend le tchéque, pendant ses heures de travail, pour te le traduire (NDSR).

VOUS EN DITES TROP !

Cher Tilt,
Je profite de cette lettre pour vous faire part de mes réflexions personnelles au sujet de votre magazine. Tout d'abord, un bon point pour votre rubrique «Sorties du mois» qui m'évitera dorénavant d'aller importuner mon revendeur tous les deux jours. Un autre bon point pour votre système de notation, qui est aussi précis que complet. Cependant, certaines lacunes viennent ternir le halo de prestige qui vous auréole : la disparition de la rubrique «Création», et la suppression du coin carré qui rendait votre magazine plus solide et plus «classe».
Mais venons-en au principal de cette missive : la solution de *Day Of The Tentacle*. Vous disiez que le jeu était doté d'enigmes tordues et difficiles. Sans vouloir me vanter, je suis parvenu à la fin en quatre jours et pas besoin d'être polytechnicien pour cela : je ne suis qu'un maigre collégien amateur de jeux vidéo. Vous auriez peut-être dû attribuer à ce (magnifique) (*tu l'as dit !*) jeu la note de difficulté «moyenne».
A propos des tests, vous devriez éviter, dans la mesure du possible, de révéler la clé d'une énigme dans votre section «2 minutes de jeu». De même, je pense que vous ne devriez pas dévoiler la solution d'un jeu dans les trois mois qui suivent sa parution, afin d'éviter de gâcher le plaisir des joueurs. C'est pour cette raison que je vous demande de ne pas publier la solution de *Day of the Tentacle* avant le mois d'octobre (*Aïe ! Trop tard !*), ou bien de la publier petit à petit, comme vous l'avez fait pour *Ultima Underworld II*.
Longue vie à Tilt !
Nicolas Setton «Cosmolion»

J'ai une bonne nouvelle pour toi, Nicolas... Jette un coup d'oeil au Tilt que tu tiens dans les mains... Mais oui, tu ne rêves pas, c'est un bon vieux dos carré ! Ben ça, pour une surprise ! Vous étiez tellement nombreux à nous le réclamer qu'on a fini par craquer !
Le retour de la rubrique «Création» n'est pas envisagé pour le moment, mais par contre, je peux te dire que l'on songe actuellement à reprendre la rubrique «Paint Box», que vous êtes également nombreux à regretter.
En ce qui concerne le niveau de difficulté de Day Of The Tentacle, ***il est bien difficile de l'estimer avec justesse car il varie en fonction du joueur... Ceux qui ont l'esprit aussi tordu que les auteurs du jeu réussiront à le finir en quelques jours, mais les autres pourront bloquer des heures entières sur des énigmes particulièrement vicelardes (les matelas du grenier, ou le chat transformé en putois, par exemple).***
Il est vrai que nous donnons souvent des débuts de solution dans nos encadrés «2 minutes de jeu». Cela vous permet de vous faire une idée très précise de l'ambiance du jeu et de la qualité de ses énigmes, mais pour éviter de trop déflorer le sujet, on essaie en général de choisir des séquences qui se déroulent au début du jeu.
A moins que quelqu'un ne te menace avec le M-16 de Rambo, ou pire, avec un mange-disque chargé avec le dernier 45 tours d'Hélène et les Garçons, rien ne t'oblige à lire en entier les solutions que nous publions.
Je sais qu'il est parfois difficile de se retenir, mais il te faut apprendre à maîtriser tes pulsions, petit scarabée...
La voix de la sagesse nous enseigne en effet qu'il ne faut jamais commencer à lire une solution avant d'avoir galéré au moins trente minutes sur la même énigme. Courage !

«Je veux demander votre pardon en avant que j'incommode»

ET MON FALCON ?

Je suis un fidèle lecteur de Tilt depuis le numéro 47 (et plus pour longtemps). Je vous écrit car je suis en pétard contre vous. J'ai acquis, il y a deux mois, un *Falcon* dont je suis très, très, très content, et la raison de ma colère est que vous ne passez aucune preview ni aucun test pour cette machine alors que vous le faites pour l'*Amiga 1200*. En plus, vous ne lui donnez que des inconvénients. Le test de compatibilité était truqué, j'arrive à récupérer sans problème 30% de mes jeux et 70% des jeux tournent avec l'émulateur *ST* pour *Falcon*. Cet émulateur s'appelle Backward et vous feriez mieux de vous renseigner avant de faire des tests bidons. Le Falcon est envahi par des tonnes d'utilitaires du commerce. Je vous conseille de demander la brochure des logiciels *Falcon* éditée par Atari. En plus de cela, mon disque dur est bourré de domaines publics exclusivement programmés sur et pour le *Falcon*. Vous ignorez sûrement que «Falcos, the game creator» (la version *Falcon* d'Amos ou du Stos) est en cours de développement. Quant aux démos, les ex-groupes *ST* et *Amiga* sont en train de réaliser des prodiges de programmation (un nombre important de ces démos sont déja disponibles) et vous passez tout cela sous silence. Et pour les previews ? Vous ne savez même pas qu'il y aura des conversions *Falcon* de *Chaos Engine*, *Daughters of the Serpents*, *Humans Striker*, *Tornado Flight Simulator*, *Black Sect*, *Vroom Multiplayer «Deluxe»* (je cite les meilleurs, il y en a beaucoup d'autres). Sans compter les jeux prévus uniquement sur *Falcon* comme *Yuppie's Land*, *Space Junk*... et *No Second Prize* est sorti sur *Falcon* (j'ai vraiment l'impression d'être le seul à le savoir). Vous commencez à me les casser avec vos *PC et* quand je vois leur capacités par rapport au *Falcon* et leur Dos 6.0, moi, je rigole bien !
il est dommage que je ne m'adresse qu'à Jean-Loup Jovanovic qui ne m'a pourtant rien fait (*mais j'éspère bien !*) car j'aimerais que toute l'équipe de Tilt prenne conscience que le *Falcon* est une petite bombe (une grosse même !) et que vous lui faites beaucoup de mal. J'éspère seulement que vous chercherez à mieux vous informer la prochaine fois, car c'est pas mon boulot. Et c'est sur cette note d'amertume que je vous quitte. Je vous souhaite une bonne continuation avec vos *PC*, mais vous ferez tout cela sans moi.

Sylvain

No Second Prize est sorti sur Falcon et j'ai vraiment l'impression d'être le seul à le savoir

Salut Sylvain,
Content que ton Falcon *te plaise ! Nous aussi, crois-moi, nous avons été séduit par la puissance du dernier né d'Atari. Comme tu as dû le voir dans notre précédent numéro, nous avons parlé du* Falcon *et des nombreuses démos qui en tirent partie. Par contre, ce serait mentir que de prétendre que les jeux sont nombreux sur* Falcon. *Nous n'en recevons qu'au compte-goutte et ils ne sont pas tous à la hauteur de la machine.* No Second Prize, *par exemple, est absolument identique à la version* ST *jusque dans les bruitages (un comble pour ce micro équipé d'un DSP !). Les programmeurs de Thalion envisageait de faire une version «spéciale* Falcon*» et c'est celle-ci que nous attendons. Idem pour* Vroom *: la version que nous avons vue était graphiquement identique à la version* ST. *Bref, pour l'instant, les jeux sur* Falcon *ne décollent pas (humour !). Certains projets (dont* Raiden *et* Space Junk, *que tu cites) ont même été abandonnés depuis. Ne nous fais pas un mauvais procès : le* Falcon *compte autant pour nous que les autres micros, mais si personne ne réalise de jeux dessus (ou s'ils ne nous préviennent pas), nous pouvons pas les inventer. Par contre, il est certain que le* Falcon *est déjà bien équipé pour le dessin et la musique. En ce qui concerne la compatibilité* ST/Falcon, *nos tests, réalisés à la sortie du* Falcon, *étaient de bonne foi (ce sont surtout les protections des jeux originaux qui sont en cause). Mais il est vrai qu'avec l'émulateur Backward, certains titres fonctionneront mieux. En tout cas, Noël approchant à grands pas, on peut raisonnablement espérer que les éditeurs profiteront de cette occasion pour se lancer dans la création de jeux* Falcon. *En attendant, amuse-toi bien avec ton* Falcon *!*

L'ordinateur rendrait-il aveugle ?

SOURIS FOLLE ?

Je possède un *386* sx25 avec 1 Mo de RAM acheté chez Commodore. Voilà mes problèmes :
1) Lorsque je lance un programme sous Windows 3.1, tout va bien, mais quand je décide d'en sortir, il me plante tout bonnement.
2) Ma souris, avec n'importe quel driver, y compris le sien, devient totalement folle au bout de quelques minutes d'utilisation.
3) Existe-t-il une quelconque possibilité de rajouter de la ROM sur mon engin ?
4) Est-il possible de changer mon processeur sx25 pour un sx33 ? Si oui, où dois-je m'adresser pour m'en procurer un ?
5) Est-il possible de brancher mon joystick 9 broches sur un *PC* ?
6) Enfin, j'aimerais savoir si les compléments de *Flight Simulator 4* peuvent être utilisés avec *FS3*.

Cédric

1) Si ces manifestations étranges se produisent avec des applications Windows, la meilleure solution consiste à effacer Windows et à tout installer à nouveau (courage, ça ne te prendra qu'une bonne demi-heure !). En revanche, s'il s'agit d'applications DOS, il faut que tu saches que le comportement de Windows avec 1 Mo de mémoire est quelquefois imprévisible et que tes problèmes viennent très probablement de là. La seule solution consiste alors à rajouter de la mémoire, en sachant que Windows n'est à l'aise qu'à partir de 4 Mo et qu'il lui faut 8 Mo pour faire tourner confortablement de grosses applications.
2) Vérifie le câble de la souris et son connecteur : un faux contact peut être à l'origine de ce comportement bizarre. Vérifie aussi que les roulements de la souris ne soient pas encrassés (ça se salit vite, ces petites bêtes !). Enfin, essaie de savoir si ton système n'est pas contaminé par un virus.
3) De la ROM ? Je suppose que tu voulais parler de RAM, car rajouter de la ROM dans un PC *n'a pas d'intérêt et, dans ce cas, seul ton revendeur (ou Commodore France) peut te répondre.*
4) Oui, mais une fois de plus, cela n'a pas d'intérêt : remplacer un 386 *sx25 par un* 386 *sx33 permet d'avoir un processeur qui est capable de fonctionner de façon fiable à 33 MHz mais, étant donné que tu ne peux pas changer l'horloge de ton système, le nouveau processeur fonctionnera à la même vitesse que l'ancien !*
5) Il existe deux types de joystick pour micro-ordinateurs : numérique et analogique. Les joysticks numériques sont équipés de micro-interrupteurs et les mouvements du manche se traduisent par l'établissement ou la rupture d'un contact. Les joysticks analogiques sont équipés de potentiomètres et les mouvements du manche se traduisent par des variations de résistance entre deux broches. Les adaptateurs de joysticks pour PC *sont prévus pour des joysticks analogiques. Si ton joystick est de ce type, tu ne devrais pas avoir de problème pour l'utiliser, mais s'il provient d'une autre machine (console,* Atari, Amiga*...), attention, car c'est quasi certainement un modèle digital.*
6) Non. Bien que FS4 *puisse utiliser la majorité des extensions prévues pour* FS3, *le contraire n'est pas possible (dommage !).*

Cher Tilt,
Je tiens à répondre à la lettre de Fred, passée dans *Tilt* n° 115 : Fred se plaignait d'avoir des picotements, rougeurs aux yeux. Il arrivait même à avoir des «yeux de lapin russe» (*avec un peu d'entraînement, toi aussi, tu peux y arriver !*) et ceci après de longues heures passées devant son ordinateur. Alors, l'ordinateur rendrait-il aveugle ? (*tais-toi, malheureux, on a déjà assez de problèmes comme ça avec l'épilepsie !*). J'ai pu lire dans le *Science & Vie* de Juin 93 un article traitant du sujet. Selon une étude japonaise, l'ordinateur a des effets sur la vue : lorsque vous regardez votre écran, vous fixez cet écran. Lorsque vous fixez quelque chose, un écran ou autre chose (une jolie fille, par exemple) (*bon exemple !*), vous pensez moins à cligner des yeux (*dans le cas de la jolie fille, moi, j'aurais plutôt tendance à franchement cligner de l'œil*) ou, du moins, vous perdez ce réflexe. Les clignements de l'œil sont réduits de la moitié de la normale (contre une réduction d'un quart durant la lecture d'un bouquin). Or, le fait de cligner des yeux permet d'humidifier la surface de l'œil. Donc, moins vous clignez de l'œil, et plus la surface de votre œil risque de s'assécher, ce qui peut provoquer les troubles que Fred a ressentis. Alors, que faire ? Pensez à cligner de l'oeil ou à moins fixer votre écran, et réduisez aussi la distance entre vos yeux et l'écran (*t'es sûr de ton coup ?*), ce qui permettra de moins le fixer. Et si les problèmes continuent, allez voir un ophtalmo.
Passons maintenant aux questions :
1) Comment faire pour utiliser Deluxe Paint II en mode 800x600 en 256 couleurs sachant que je dispose d'une carte S-VGA Trident 512K ? J'aimerais savoir quelle est la carte à choisir dans le menu.
2) Quel est le meilleur scanner couleur en rapport qualité/prix ?
Voilà, j'espère que vous répondrez à mes questions. Ah oui, dernière remarque : dans le *Tilt* n°116, il y avait une lettre d'une certaine Sukiya. Elle a dit qu'elle préférait plutôt les hommes genre Woody Allen plutôt que les gros costauds. Eh bien, je suis plutôt du genre Woody Allen ! Alors elle peut me téléphoner au : (19.32) .56.34.11.37 (Belgique), le week-end (Eh oui, la semaine je suis à la fac !) (*ça y est, Tilt va ouvrir une rubrique de «messagerie matrimoniale» !*). Sur ce, comme on dit chez nous, Salut, einh !!! Et longue vie à Tilt !
Allan Wilder

Merci Allan, j'éspère que Fred sera rassuré par tes explications (s'il peut encore nous lire ! Ouarf ! Ouarf ! Elle est bien bonne !). Bon, après ce moment de franche rigolade, répondons donc à tes questions...
1) Avec ses 512 K, ta carte S-VGA est capable d'afficher des graphismes en mode 640 x 480 en 256 couleurs, mais il lui faudrait 1 Mega de RAM pour afficher des graphismes en mode 800 x 600 avec 256 Couleurs. Il ne te reste donc plus qu'à acheter 512K de Ram supplémentaires (ce qui ne devrait pas te coûter trop cher), ou changer de carte graphique.
2) Les scanners couleur sont carrément hors de prix et ceux qu'on peut trouver à un prix à peu près raisonnable sont loin d'être satisfaisants. Le seul qui me paraisse intéressant est le Hewlett packard ScanJet IIC, mais il coûte la bagatelle de 8000 F (rien que ça !).

Inutile d'espérer trouver un scanner couleur correct pour moins de 8000 F

Il n'y a pas de méthode fiable à 100 % pour déterminer la vitesse d'horloge d'un PC

CHANGER DE CARTE MERE ?

Cette lettre est la troisième que je vous écris. Je sais que vous recevez trop de lettres de vos lecteurs pour pouvoir les publier toutes (*tout juste !*), c'est pourquoi je récidive en espérant que cette fois sera la bonne. Allez, c'est parti !
1) Je possède un *Amstrad 386* sx 20 MHz et, pour l'instant, je n'ai pas à m'en plaindre, mais un jour, il faudra bien que je change de configuration (surtout quand on voit à quelle vitesse les choses évoluent). Malheureusement, je ne sais pas s'il vaut mieux changer de carte mère ou racheter une nouvelle machine (je n'ai pas envie de me ruiner). Dans le cas où je déciderais de changer de carte mère, ne vais-je pas rencontrer des problèmes de compatibilité (clavier/carte mère, écran/carte mère), car il est bien connu qu'Amstrad ne fait rien comme tout le monde (*mauvaise langue, va !*).
2) J'ai testé récemment la vitesse de mon microprocesseur à l'aide d'un petit utilitaire (speed.exe) et celui-ci m'a fait savoir que mon microprocesseur tournait à 25 MHz, alors que sur le *PC* d'un de mes copains qui a exactement la même machine, cet utilitaire indiquait que son *PC* tournait à 14 MHz. Je voudrais savoir à quoi cela est dû - est-ce moi qui ai eu de la chance ou est-ce mon copain qui s'est fait rouler ?
3) Je programme depuis peu en assembleur et j'aimerais savoir si je pourrais utiliser les registres 32 bits du *386* car, comme je vous l'ai dit plus haut, j'ai un *386*sx et celui-ci est un 32 bits en interne et un 16 bits en externe.
Stéphane

Ben, tu vois, c'était pas la peine de s'énerver ! Un peu de patience et le tour est joué ! J'ai un peu coupé ta lettre - si on publie tous les compliments, ça finira par paraître suspect...
1) A priori, il ne devrait pas y avoir de soucis de compatibilité entre une nouvelle carte mère et le clavier ou l'écran de ton Amstrad *puisque la compatibilité d'un* PC *exige que ces périphériques ne s'écartent pas du standard. Vérifie tout de même qu'il ne s'agit pas d'un de ces modèles dont l'alimentation était incorporée au moniteur. Par contre, tu risque d'avoir quelques problèmes au niveau du boîtier : il n'est pas exclu que le format adopté par Amstrad soit différent de celui communément utilisé par les fabricants de clones et que tu ne puisses pas installer ta nouvelle carte mère dans l'ancien*

LES MACHOS CONTRE-ATTAQUENT !

Salut !
Ma lettre comprend des «règlements de comptes» qui concernent certains lecteurs ayant pris part au Forum. D'abord les filles : Nathalie et Sukiya, les amazones de la micro, s'attaquent aux hommes en général, les rabaissent et il ne faudrait pas leur en tenir rancune ? (*Ben non. Un peu de fair play Christophe !*). Eh bien, je suis désolé mais pour moi aussi, les jeux sont essentiellement dédiés aux hommes. Et moi aussi, j'ai un exemple type : ma soeur (*ah non, tu vas pas encore nous remettre ça, avec ta sœur !*). Elle est amoureuse des Lemmings (elle ne connait que ça). Et puis les personnes qui conçoivent les jeux (programmeurs, graphistes, etc.) sont pour la plupart des hommes. Leurs cibles sont, avant tout, des consommateurs masculins. Les joueuses sont donc bien des marginales.
Ensuite, je voudrais également manifester ma tristesse vis à vis de tous ces c... qui critiquent inlassablement le journal *Tilt*. Si elle vous déplait, cette revue, cessez donc de l'acheter au lieu de gonfler les autres lecteurs. Moi, je préférerais voir le Forum bourré de commentaires des lecteurs à propos des jeux, leur programmation...
Voilà, il fallait absolument que je dise ça, même si vous trouvez que je ne me mêle pas assez de mes affaires.
Christophe

Bon, je crois qu'il est temps d'en finir avec cette histoire, sinon on va se battre ! D'autant que c'est moi qui ai commencé, il y a déjà bien longtemps, en parlant de petits jeux «très bons très cons» à réserver aux filles... Soyons clair, pour moi, «très bons très cons» ne signifie pas «idiot et pas trop difficile à comprendre». J'adore Tétris *et si je le qualifie de «petit jeu très bon, très con», c'est pour souligner que malgré son principe très simple et ses graphismes dépouillés, il s'agit d'un véritable chef-d'œuvre, et je n'avais vraiment pas l'intention de vexer les filles (toutes mes excuses !). Christophe a raison, la plupart des jeux s'adressent malheureusement «aux vrais mecs», et les éditeurs oublient un peu trop souvent que les joueuses ne sont pas aussi rares qu'on pourrait le croire. En ce qui concerne les lettres de critiques, n'écoutez surtout pas Christophe ! Continuez à nous en envoyer, car c'est la seule façon pour nous d'améliorer le journal en fonction de vos goûts et même si vous n'aimez plus Tilt, continuez de l'acheter : je n'ai pas fini de payer les traites de mon frigo !*

boîtier. Cependant, je ne connais pas suffisamment le matériel Amstrad pour en être certain, donc vérifie toujours, et plutôt deux fois qu'une.
2) Il n'y a pas de méthode fiable à 100% pour déterminer la vitesse d'horloge d'un PC. La méthode la plus répandue consiste à exécuter un grand nombre de fois une boucle composée d'instructions dont on connaît la durée d'exécution et de mesurer le temps nécessaire. Le résultat de cette opération dépend de plusieurs facteurs. Le type d'interruptions survenant au cours de l'exécution et la précision de l'horloge interne sont parmi les plus importants. Pour pouvoir comparer réellement des chiffres obtenus sur deux machines, il faut que celles-ci soient configurées de façon strictement identique : même autoexec.bat. et config.sys., même configuration mémoire, mêmes périphériques, même version du DOS, etc. Je pense que la différence observée vient de là, car il n'y a jamais eu de PC cadencé à 14 MHz.
3) Oui. Le 386 sx possède un bus de donnée externe sur 16 bits mais toute sa logique interne est en 32 bits. Il lui faudra deux accès mémoire au lieu d'un seul pour lire ou écrire un mot de 32 bits, mais en revanche, il est bien capable d'effectuer des opérations arithmétiques sur 32 bits en une seule instruction. Il te suffit d'utiliser dans tes programmes en assembleur les noms des registres étendus (EAX au lieu de AX, par exemple) pour que l'assembleur produise le code correct.

Ultima X était adapté sur SuperMegaNintendo CD tandis qu'Epic arrivait sur ZX81

TONIGHT I HAD A DREAM...

Cher *Tilt*,
J'ai fait un rêve... Les utilisateurs de micros achetaient tous au moins 75% de leurs logiciels. Chaque machine avait sa place, qu'elle soit petite ou grande, faible ou puissante, bon marché ou chère. Les concepteurs de jeux optimisaient consciencieusement leurs routines et prenaient le temps de faire des jeux différents. Les constructeurs développaient sur leurs nouvelles machines pour les lancer. Plus aucun jeu ne sortait buggé sur le marché. *Ultima X* était adapté sur SuperMegaNintendo CD tandis qu'*Epic* arrivait sur *ZX81*. Micro Kids durait deux heures et *Tilt* faisait 250 pages (*on va se contenter de 196, pour le moment !*). Morgan arrêtait de baver sur les moquettes (*pas pour longtemps, heureusement !*), *Tilt* recevait le Tilt d'Or du meilleur magazine micro (*ben tiens, on va se gêner !*).
Et, suprême joie, ma lettre paraissait enfin dans ce même magazine, après de nombreux essais infructueux. Ainsi, ce canard déchaîné était en mesure de répondre aux questions qui me trottent dans la tête.
Je bloque depuis des heures dans *Serpent Isle*, mais je continue sans cesse à chercher avec le même plaisir. Comment un jeu peut-il être aussi génial ? Malgré les critiques émises par les habitants de Nouvelle Losaria, long règne à Lord British !
Comment ça, *Tilt* est un journal sérieux ? Personnellement, je suis plié de rire à chaque relecture du Trombinoscope et du Forum. Les réponses et certaines questions sont bourrées d'humour. Comment un magazine peut-il être aussi génial ?
J'en ai marre d'utiliser toujours la même structure. Ça doit commencer à vous barber, vous aussi. Comment une lettre peut-elle être aussi répétitive ?
Qui choisit les lettres ? Combien en recevez-vous par mois ? Et combien de disquettes accompagnent les lettres ?
Pourquoi ne pas avoir consacré ne serait-ce qu'un mot à ma dernière lettre, du genre «nul», «débile», «simplet», ou «enfantin» ?
Concernant la couverture du n° 114, certes, elle est superbe, mais vous ne vous êtes pas foulés (c'est celle de la boîte de *Serpent Isle* !). Et alors, à quand ces P.A classées par numéro de département (*on y réfléchira*), cela ferait de vous le meilleur mensuel tous genres confondus.
Autre chose, je suis dingue de *Lemmings* et *Rainbow Island*, pourtant, je suis tout à fait viril... Contradiction ?
Avec les pourcentages et dans le contexte de l'époque, quelle serait la note d'*Ultima Underworld* ?
A propos d'*Ultima*, je trouve le scrolling de *Serpent Isle (encore !)* assez rapide et fluide pour ne pas tuer ma patience - qui a pourtant ses limites. Je ne possède pourtant qu'un 386 DX 40 (*C'est déja pas mal !*). Alors, pardonnez-moi pour le gastéropode asthmatique, mais je ne le considère pas si «tortue» que cela !
Pour terminer, dites-moi juste quel est le numéro de téléphone de Noëlle Béronie. (*Désolé, pt'it gars, celui-là on le garde pour nous !*).

FXB, The Bits Boy Bestiole,
Serpenter Dreamer
(pas facile à entrer dans la table des high-score, comme pseudo !)

Plutôt chouette, ton rêve (encore que tu aies oublié de mettre Julia Roberts sur mon bureau), et merci beaucoup pour les compliments (je mets le chèque à quel nom ?). Pour répondre à ta question, c'est désormais moi qui choisis les lettres, mais saches que des photocopies de tout le courrier sont distribuées chaque mois à l'ensemble de l'équipe. On reçoit énormément de courrier (demandes d'abonnement, problèmes de disquettes, factures, lettres d'amour de Cindy Crawford, etc.) mais seule une cinquantaine d'entre elles sont véritablement destinées au Forum. Si on devait répondre à tout le monde, on n'aurait plus le temps de faire Tilt, ***et on se demande à quoi pourrait bien servir un courrier des lecteurs sans journal ! Pour ce qui est de la couverture*** Serpent Isle, ***on a trouvé le dessin tellement sympa, qu'on n'a pas hésité à le reprendre.***
A sa sortie, Ultima Underworld ***était tellement génial et novateur que, pour le noter, Tilt avait dû sortir l'artillerie lourde : le 20 sur 20 ! Aujourd'hui, le jeu a quelque peu vieilli, mais reste tout de même un des meilleurs du genre... Il récolterait donc sans doute une note d'environ 96 %.***
Quand à ta virilité, rassure-toi, le fait de nous demander le numéro de téléphone de Noëlle plutôt que celui de Jean-Loup témoigne que tes hormones masculines sont encore majoritaires.

CREATEUR DE JEUX

Monsieur,
J'ai créé un jeu d'arcade avec le logiciel STOS (sur *Atari 1040 STE*). Je vous écris pour savoir si vous pourriez éventuellement le tester et en faire de la publicité dans votre magazine. Je cherche également à entrer en contact avec des sociétés capables de le commercialiser.
Dans l'attente de votre réponse, je vous prie d'agréer, monsieur, l'expression de mes sentiments respectueux.

Raymond Wagnon

Désolé Raymond, mais il est assez difficile pour nous de tester dans le magazine un jeu dont on n'est pas sûr qu'il soit commercialisé. Vous êtes nombreux à programmer et à nous envoyer vos créations, mais malheureusement, ce n'est pas nous qui décidons de la commercialisation d'un jeu. En règle général, on se contente de transmettre les projets les plus prometteurs aux éditeurs, mais le mieux est encore que vous preniez directement contact avec eux, en leur envoyant une gentille petite lettre accompagnée d'une disquette de démo. Pour vous aider dans vos démarches, nous publions chaque année les adresses des principaux éditeurs dans le guide hors-série du mois de décembre.

LES GOODIES DE MICRO KID'S



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

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 :

HOTLINE TILT

TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46. 62. 25. 78 LE JEUDI DE 14H A 18H

Inutile de vous arracher les cheveux pendant des heures en planchant sur une énigme de jeu, appelez-moi plutôt, FANGOR à la hotline de Tilt. Je dispose de nombreuses solutions qui n'attendent que vous pour sortir de mon antre.

UNE SOLUCE, UN PROBLÈME DE DISQUETTE, UNE QUESTION TECHNIQUE ? CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !

46. 62. 25. 78
TOUS LES JEUDIS DE 14H À 19H

Oui, il y a enfin quelqu'un pour vous aider sur vos jeux favoris (mais difficiles) : moi, Fangor l'Ent. Je résouds les problèmes au : 46. 62. 25. 78., tous les jeudis de 14h à 19h. Commencez par me donner le titre du jeu et la machine sur laquelle vous jouez, expliquez-moi ensuite ce qui vous arrête. Je vous promets de faire de mon mieux pour vous aider. Ne vous impatientez pas s'il y a un peu d'attente (ou des sonneries «dans le vide»), car vous êtes nombreux et je ne peux malheureusement prêter mon attention qu'à l'un d'entre vous à la fois. Mais ce n'est pas parce que je suis un Ent que je reste à végéter au fond de ma forêt ! J'ai enfin terminé Ultima VII the Serpent Isle et Ishar II. Pas trop tôt, me diront certains, mais j'ai beau être à moitié arbre, seules deux de mes branches savent taper sur un clavier. Alors, pour que les solutions affluent encore plus vite sur la hotline, vous pouvez m'envoyer les vôtres. J'espère notamment obtenir votre aide sur The 7th Guest, Freddy Pharkas, Betrayal at Krondor ou Veil of Darkness.

Je tiens à vous remercier pour les nombreuses solutions de Day of the Tentacle que vous m'avez envoyées. Grâce à vous tous, beaucoup ont pu échapper à l'emprise de la tentacule. N'hésitez pas à m'appeler pour Eye of the Beholder III, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Space Quest V ou Laura Bow II (dont la solution est publiée dans ce numéro), je les ai finis. Pas de panique, ceux qui sont encore bloqués dans un des deux Monkey Island, Another World ou Ishar peuvent également m'appeler; je n'oublie pas les jeux plus anciens.

En espérant vous retrouver sur la hotline ou dans le MIB, je vous souhaite bon chemin sur les pistes aventureuses des jeux micro. Et, si vous habitez dans une cité grisonnante, n'hésitez pas à aérer votre esprit au contact d'une de nos belles forêts. Peut-être y ren-contrerez-vous un de mes frères...

FANGOR, L'ENT



DISQUETTE TILT

IN EXTREMIS SUR PC - KRUSTY'S FUN HOUSE SUR AMIGA - ZOOL SUR ST/STE

Encore trois nouvelles disquettes de démo gratuites ce mois-ci, avec des jeux originaux pour chaque machine. Les PC-maniaques se régaleront avec In Extremis, un jeu à la Wolfenstein dans un univers proche de celui du film Aliens. Sur Amiga, tous ceux qui aiment les Simpsons (et ils sont nombreux !) retrouveront avec plaisir Krusty le clown pour une chasse aux rats sans pitié. Quant aux Ataristes, ils auront l'honneur d'accueillir sur leur machine la célébrissime mascotte de Gremlin : Zool, le ninja de la nième dimension.

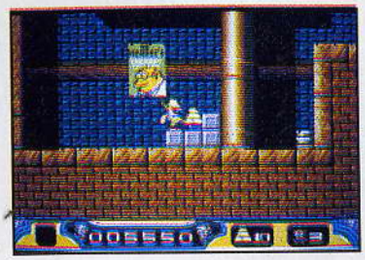
L'équipe de Tilt



IN EXTREMIS SUR PC (DISQUE DUR - VGA)

Allumez votre PC et mettez-vous sous DOS (une ligne de type "C:" doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette dans votre lecteur 3"1/2 et taper A: (ou B: si votre lecteur A: est un 5"1/4). Pour lancer le jeu, tapez INSTALLA ou INSTALLB en fonction de votre lecteur 3"1/2 (si vous ne savez pas, tapez INSTALL). Attention : pour fonctionner, ce jeu ne doit pas être lancé avec de la mémoire EMS ! Si nécessaire désactivez votre gestionnaire EMM386 ou QEMM. Vous pouvez aussi utiliser les fichiers autoexec.bat et config.sys fournis avec la disquette (sans effacer les votres !). Vous êtes un flic de l'espace qui mène une enquête dans une base spatiale désertée. Pour réussir votre mission vous devrez utiliser les commandes suivantes : tirer ou agir (barre d'espace), se baisser (alt), se déplacer (flèches du curseur), courir (ctrl + direction), inventaire (touche i). Pour accélerer le déplacement de votre personnage, vous pouvez retirer les décors du sol et du plafond avec la touche S. Voilà, bonne chance !

HOTLINE TILT : LE JEUDI DE 14H À 19H



KRUSTY'S FUN HOUSE SUR AMIGA

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez l'Amiga. La démo se lancera automatiquement.
Contrairement à Lemmings le but du jeu est non pas de sauver, mais d'éclater un maximum de bestioles (on est dans les Simpsons, pas dans le Club Dorothée !). Pour cela, il faudra préparer le terrain de façon à ce que ces maudites souris se dirigent vers les diverses machines d'exterminations qui leur sont destinées.
Krusty se dirige au joystick et envoie des tartes à la crème sur ses ennemis en appuyant sur le bouton de tir. Pour ramasser un bloc (un cube, un morceau de gouttière, etc) il suffit de grimper dessus puis de pousser le joystick vers le bas. L'objet ramassé apparaît en bas à gauche de l'écran et vous pouvez le déplacer. Pour le reposer où vous voulez, baisser à nouveau la manette. Certains blocs ne peuvent être déplacés, mais il est possible de les détruire pour récolter les bonus cachés à l'intérieur (placez vous près du bloc et appuyez sur le bouton de tir pour donner un coup de pied). Pratique : la touche P active la pause.

ZOOL SUR ST/STE

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre ST. La démo se lancera automatiquement.
Attention, cette démo ne vous permet de jouer que durant une minute (un compteur en bas de l'écran indique combien de temps il vous reste). A vous donc d'essayer de mener Zool le plus loin possible sans vous faire tuer par les créatures qui vous assaillent.
Au niveau du maniement, rien de plus simple : le petit ninja de Gremlin se dirige et tire à l'aide du joystick.



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 117, 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 précisez 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 (que l'on appelle aussi Fangor l'Ent). Il pourra certainement vous aider.

TILT 118 - DISQUETTE

Je souhaite recevoir la disquette du Tilt n°118 pour la machine suivante (un seul choix possible) :

- ❑ PC
- ❑ AMIGA
- ❑ ST

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

Envoyez ce bon à découper à :
Disquette Tilt
B.P 501
27934 GRAVIGNY CEDEX

petites annonces

VENTES

AMIGA

Vds disques durs Amiga ou PC 82 MEGA 2" 1/2. Val. : 3 000 F Px : 1 200 F. 3" 1/2 120 MEGA Px : 950 F. **VICTOR. Tél. : 93.32.36.36.**

Vds A500 2Mo + horloge + souris + péritel + manuels + 50 disks : 1 800 F à déb. **Claude TACCO, Le Lion, av. Paul Doumer, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.41.86.73.**

Vds Amiga 600 + nbx jx 1 300 F. **Denis FARGIER, La Rochette, bat. A1, 07700 Bourg-St-Andeol. Tél. : 75.54.81.97.**

Vds A500 + ext. 520 + prise péritel + 120 disks + joys + revue. Px : 1 700 F. **Fabien RICHARD, rue Ferdinand Charras, 07270 Lamastre.**

Vds jx Amiga 100 F. Obitus Zouts Peedball archi, Ork GP2, Gens d'or, Justiciers, Vainqueurs, etc. **Eric SANG, rue Nobel, 19 Hiron., 08300 Rethel.**

Vds jx A500, A1200. Env. 1 disk + env. timbrée pour liste. **David VIDAL, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 Saint-Affrique.**

Vds nbx jx à bas prix sur Amiga. **ERIC. 13000 Marseille. Tél. : 91.91.96.60**

Vds jx à bas prix sur Amiga. **Jimmy BROUCKE, 5, av. Jean Moulin, 13580 La Fare-les-Oliviers.**

Vds A2000 + mon. 1084 + DD 40 Mo 3Mo de Ram. Px : 6 000 F. **Jean-Pierre ARENAS, 48, av. des Martyrs, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.17.54.**

Vds A600 HD (1 Mo + mon. coul. + souris + joys + nbx jx) Dunez et Flashback + util. Px : 3 500 F. **Laurent FOURNON, rés. les Cuques, Bt.7, av. Liberté, 13380 Plan de Cuques. Tél. : 91.07.25.90.**

Vds jx Amiga petit prix. Cher. modem et lect. HD pour Amiga. Ach. Syquest 88 Mo. Faire offre. **FABRICE, BP 179, 13676 Aubagne.**

Vds A500 CDTV, ss gar., 17 log. (SF2), souris, man., clavier. Px : 4 000 F. **Jérôme CECCALDI, Les Borromées, Bat. U, av. des Borromées, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.01.33. Ap. 20 h.**

Vds A500 1Mo + bte + 50 diks, jx util. + Péritel + alim. Px : 1 500 F. **Didier SAUGER, 41, av. A. Briand, 14800 Touques. Tél. : 31.88.47.16.**

Vds A500 1Mo + Drive externe + change Kickstart Roms 1.3 et 2.0. Px : 2 500 F. **Pascal BELAUBRE, 2, imp. Jean de La Fontaine, 15130 Ytrac. Tél. : 71.47.70.37. Ap. 19 h.**

Vds jx sur A500 et 600. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 7 log. Ludiques orig. pour Amiga. Px : 550 F. (port inclus) TBE. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.80.91.97. Ap. 20 h.**

Vds jx sur A1200 transarctica, Nigel Mansell, Sleep Walker, KGB. 200 L. **Cyril BRUYAT, Les Erables A9 la Monnaie, 26100 Romans. Tél. : 75.05.05.32.**

Vds jx A500 à bas px (Flashback, Sensible Soccer, etc.). Demandez liste. **Frédéric ASTIER, 19, rue des Forières, 27930 Gauciel. Tél. : 32.67.07.43.**

Vds jx sur Amiga à très bas px. **Fédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Pont de l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.**

Vds jx sur A1200 (Syndicate, B.17, Walker, Goal, Dune 2,...). Env. 1 disk. **Yann LE ROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds A500 + 1 Mo + joys, souris + moni. 1084 S + nbx jx + log. + revues + câble péritel : 2 500 F. **Nicolas FILY, 41, rue du Phare, Sainte-Marine, Combrit, 29120 Pont-L'abbé. Tél. : 98.56.37.54.**

Vds A500 DD50 Mo Protar + alim. + 2 Mo Ram TBE. Px : 4 500 F. **Christian BAUDOIN, 5, place St Hubert, 33510 Andernos-les-Bains. Tél. : 56.82.39.92. Entre 12 h 30 et 15 h.**

Vds A500 + ext. mem. + moni. coul. stéréo + souris + disq. Px : 2 990 F. **KAROSKI, 5, la Capelle, 34110 Mireval. Tél. : 67.78.12.88.**

Vds A600 TBE + joys + souris + jx + utils : 1 800 F. **Grégory BARBORINI, 12, rue de la Libération, 38610 Gières. Tél. : 76.89.48.59.**

Vds A500 + ext. + joys + 250 disk. + btes. Px : 1 800 F. **Florent TONSON, Lot. Plein Soleil, 43240 Saint-Just-Malmont. Tél. : 77.35.95.46.**

Vds jx sur A500, 2000 et sur S.Nintendo à bas px. **Sébastien SIMON, 13, bd Gustave Roch, 44200 Nantes.**

Vds log. Rendan + compatible A500 avec A600 : 200 F. **Jean-Christophe DUMAS, 14, rue Ninon, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.90.00.**

Vds A500 Plus + Change Kiststart + moni. 1083 S + DD 20 Mo Peuplée 2 Mo + Action Replay MK III + DD Bus. **Thierry DURAND, 5, allée Paul Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26.**

Vds et éch. jx sur A600. Env. liste. **Frédéric MASSONNEAU, 8, rue de Haarlem, 49100 Angers.**

Vds jx orig. 200 L, Nigel, Mainsell, Shadow of the Beast 3 sur A500/1200. Px : 120 F. **Frédéric NOEL, 13, rés. Edelweiss, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.22.40.82. Ap. 18 h.**

Vds A600 compatible A500 + 2 souris + 2 joys + nbx jx et orig. : 3 000 F. **Jérôme CHEVALIER, 3, chemin Barre, 51300 Loisy-sur-Marne. Tél. : 26.74.47.60.**

Vds A600 (1 Mo) + souris + tapis + joys + nbx jx + btes. Px : 2 000 F. **Christophe SCHAAB, 16, rue Jeanne d'Arc, 57175 Gandrange. Tél. : 87.67.20.43.**

Vds A500 1 Mo 2 lect., moni coul., 100 jx : 3 000 F. CDTV + 3 CD + 100 jx : 3 000 F ou éch. A1200. **Lucien PRONNIER, 60, rue P. Sémard, 59552 Lambres-les-Douai. Tél. : 27.96.49.25.**

Vds jx orig. Amiga ; Dungeon Master + Haos : 100 F. Compil Fun radio 3 : 150 F. **Jean-Pierre SILVANO, 62, rue Guérin, Pavillon Roux, 59120 Loos. Tél. : 20.44.94.87.**

Vds A500 + moni. + ext. mém. + lect. ext. + 300 diks : 2 300 F. **Walter DEMARTHE, 20, rue Foucault, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.93.34.**

Vds Amiga 1000 + ext. 2 Mega + lect. ext. 3,5" + moni. 1084 S + 50 diks : 3 000 F. **Roger WATREMEZ, 52, rue Parmentier, 59620 Aulnoye. Tél. : 27.67.37.98.**

Vds éch. jx, util., éduc. sur Amiga 500 et 1200. **Christian FOURNIER, 28D, 17, rue Etienne Dolet, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.45.60.**

Vds A2000 + 5 Mo + HD 105 Mo + 2 lect. int. + nbx disks + câble péritel. Px : 7 500 F à déb. **Grégory MISZTAL, 32, av. du Maréchal Juin, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.12.51.**

Vds A2000 B + 1084 S + 5Mo + 2 lect. 3.5 + Kit.XT + A2300 + DCTV + Scanner + Citizen 120 D + DD 52 Mo + 250 disk. BE. Px à déb. **Sébastien LANNOY. Tél. : Oise (dép. 60) 44.76.88.78.**

Vds Amiga 500 + joys + nbx jx + util. Px : 2 200 F. **David POUSSIER, La Hardonnière, 61420 St-Denis-sur-Sarthon. Tél. : 33.27.34.17.**

Vds A1200 + 1084 S + PC 880B + Star Nlio + joys + Mouse + 200 disks + divers. Px : 3 900 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.**

Vds jx, utils, éduc. sur Amiga 500, 600, 1200 à petit prix. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Vds orig. A500 : King Quest V 250 F et International Athletics 100 F. Port. **Olivier FRUGERE, 36 bis, av. de la Vallée, 63130 Royat. Tél. : 73.35.64.85.**

Vds nbx Soft sur Amiga 500/600/1200 px sympa. Env. disk pour list. **Gérard DUBOIS, 16, rue de la Révolution, 66500 Rades.**

Vds jx et utils à px hyper cool. Demandez liste. **Stéphane GALOPIN, 125, av. du Général De Gaulle, 66500 Prades.**

Vds A500 2Mo + 1084 + souris + câble + nbx jx, TBE : 4 500 F. **Régis HAM, 10, rue des Tilleuls, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.20.01.**

Vds A500 + 2 Mo + moni. 1084 S + acc. + cadeaux + Rech. contact sur PCAT. **Bernard WEIBEL, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.**

Vds A500 + ext. 1 Mo + 2 souris + tapis + joys + nbx jx + bte de rang. Px : 2 000 F. **Sébastien THEVENON, 49, rue du Buisson, 69250 Fleurieu. Tél. : 78.91.47.34.**

Vds pour A200 : Carte GVP G-Force 68040 33 Mhz/4 Mo/SCSI 2 (Test : 22,4 Mips/1,3 x A4000). Px : 7 000 F. **Vincent FARGET, 55, rue Bonnand, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.28.90.**

Vds nbx jx pour A500, 600. Px très bas. Demandez liste. **Eric FAVERO, 32b, avenue Jules Guesde, 69200 Venissieux. Tél. : 78.78.04.94.**

Cherc. contact sur Amiga pour éch. vte de jx. Vds A500 + 1083 S + 150 disks : 3 000 F. **Alexandre HOFF, 111, allée des Bruyères Le Piochet, 73000 Chambéry.**

Vds A500 Plus + 7 log. A320 D, ss, GP... + Dom Pub + Data Case. **Patrice DAVI, 505, chemin des Salines, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.69.26. Ap. 17 h.**

Vds A500, ext., 60 jx : 2 000 F + S.Nes 6 jx : 2 000 F. **Arnaud SEVESTE, Châlet les Golières, rte des Creuses, 74650 Chavanod. Tél. : 50.69.19.58.**

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° 118

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Vds A500, 1084 stéréo + 1 mega + Horloge + lect. ext. + 4 joys et 250 disks. Px : 3 000 F. **Olivier SARFATI, 8, rue Barye, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.53.80.77.**

Vds A500 + écran + lect. ext. + nbx jx + Doc. et livres : 2 500 F. **André COUSIN, 5, rue Vercingetorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.90.96.**

Vds livre de la vidéo Amiga 80 F. Disks + bte + règle : 50 à 120 F. Wargames + rôles + utils + aventure. **Christian COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Vds A500 + moni. coul. + ext. 512 Ko + joys + 100 jx TBE. Px : 3 000 F. **Laurent NIMAL, 1, rue des Aulnes, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.95.18 de 18 à 22 h.**

Vds A500 1 Mo + moni. coul. + imp. Panasonic + 80 disks + GP Microprose + Railroad Tycoon... 3 500 F. **Frédéric MONOT, 3, chemin des Brûlis, 77515 Saint-Augustin. Tél. : (16-1) 64.03.40.99.**

Vds jx et utils Amiga 500/1200. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds A500 1MO, TBE + nbx jx + souris + tapis + bte de rgt + manuel + câble péritel. Px : 2 000 F. **François PROVENZANO, 5, rue de la Poste, 78820 Juziers. Tél. : (16-1) 30.65.08.21.**

Vds A500 + ext. 512 K + moni. 1084 S + joys + jx + utils + docs + btes. Px : 3 500 F à déb. **David POILRAY, 12, allée de la Closerie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.18.61.**

Vds Amiga CDTV complet (Lect. + Clavier + Souris) + 15 log. (13 CD). Px : 3 000 F. **Stéphane MESUREAU, 5, place M. Berteaux, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 39.52.41.91.**

Vds A500 + moni. + 1 Mo + MK3 + nbx jx + souris + joys. Px : 4 500 F. **Yann MARCHAND, 4, rue des Bocannes, 78820 Juziers. Tél. : (16-1) 34.75.62.01.**

Vds A2000 B + ext. 1 Mo ext. 8 Mo. Px : 2 000 F. **Bruno GALET, 7, rue de Normandie, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.71.68.35.**

Vds A500 + 512 k + nbx jx + utils + joys + moni. 1084 S : 3 000 F. **David POILPRAY, 12, allée de la Closerie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.18.61.**

Vds A500 + 512 Ko + disks + démos + utils : 1 150 F. **Philippe LECAT, 15, rue Grande Dame Rose, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.58.92.**

Vds A500 + écran 1084 + impr. + Filtreur + lect. ext. + ext. 512 K + nbx disks (jx et utils) + livres + 3 bts. Px : 4 000 F. **Mike SUMSZYK, 3, chemin des Grades, 78380 Bougival. Tél. : (16-1) 30.82.21.93.**

Vds A500 + mon. coul. ext. 1 Mo + 2 joys + 1 souris + nbx jx (log. music + dessin 3D). Val. 5 500 F. Px : 2 500 F. **Pierre CALVES, 985, av. Jean Moulin, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.75.57.**

Vds jx sur A500 à bas px. Liste gratuite. **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Vds A500 + 1Mo + mon. coul. + souris + joys + jx : Flashback, Indy 4, Desert Strike. **Pascal BRUNA, Montée de Costebelle, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.74.19. Ap. 20 h.**

Vds C64 N + 2 lect. disk 1541 II + TV coul. + utils + jx + livres + cartouches. Px : 2 000 F. **Jean-François LEBEAU, Beauvais Nalliers, 86310 St-Savin.**

Vds A500 1 Mo + Action Replay 2 + 31 jx orig. + Amos + Demomarker + T. de Texte + Joy + 70 disks + livres + revues : 4 000 F. **Jérôme FAUCHER, 49, rue Bobillot, 87100 Limoges. Tél. : 55.79.70.72. Le Matin.**

Vds nbx jx sur A500 : 50 F pce. Vds sur S.Nin : SFighter 2 340 F. SSoccer 240 F. Mario 4 190 F. Starwars 340 F. P. compris. **Yann BEDEL, Villa des Roses, rue du Void Regnier, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.16.00.**

Vds jx sur Amiga à bas px. Débutant acceptés. **Philippe MORANGE, 3, bd Nord, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.49.40.**

Vds A500 + mon. 1083 S + ext. mem. + lect. ext. + 200 disks + btes rgt + tapis souris : 3 200 F. **Bertrand EUSTACHE, 16, rue E. Pelterie, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.18.42.**

Vds A600 + lect. ext. + 2 joys + écran coul. + souris + nbx jx + utils, ext. 2 Mo + bte TBE. Px : 3 800 F. **Patrick LANDRIAN, 9, rue de Lellypse, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.96.22.47.**

Vds A1200 + DD 60 Mo + écran 1084 S + nbx jx + Deuxe Paint + souris + joys. Jamais servi Px : 3 000 F. **Nicolas JUBINEAU, 135, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.17.43.**

Vds jx sur Amiga de 50 à 100 F. **Fabrice CHAPUIS, 168, rue Maurice Arnoux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.92.34. Soir.**

Vds A500 1 Mo + 1084 S + souris + nbx jx orig. + Delux Paint 4. Px : 2 200 F. **Thomas LE HIR, 4, rue de l'Ermitage, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.76.03.**

Vds A500 1Mo + moni. coul. 1084 S + 2e lect. + livers + joys. Px : 3 900 F. + impr. MT80 : 4 500 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 47.46.10.79.**

Vds Amiga 2000 + souris + 2 lect. 31/2 + joys. Px : 3 000 F à déb. **Nicolas ROUGIER, 22, rue Boris Vilde, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.21.59.**

Vds A500 + 3 Mo + HD 20 Mo (A590) + mon. coul. 1084 + joys + 60 disks : 3 800 F. Impr. Epson Fx 1050 : 1 800 F. **Christophe BAHUON, 30, av. du Bois de la Marche, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.78.60.**

Vds A2000 + 1083 S + ext. mem. 2 Mo + souris + joys + 2 drive + 250 log. Work Page, Strem. Turbo Silvr : 4 500 F. **Hugues CLODIC, 3, rue Pierre Brossolette, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.10.05.76.**

Vds jx sur A500 et PC à bas px. **Franck RISTAT, 24, rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.15.53.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + tapis + 80 jx + joys. Px : 1 500 F. **Yann RIDELLER, 11, chemin des Fauvettes, 93470 Coubron. Tél. : (16-1) 43.32.93.15.**

Vds A500 Plus, écran 1083 S et acces. (Joys, tapis, etc.) Px : 2 000 F. **Philippe WINTZ, 1, rue Eugène Varlin, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.10.77. Ap. 20 h.**

Vds A500 1Mo + souris + joys + jx : 1 500 F. Vds Atari 520 STE, 1 Mo + souris + joys + jx : 1 100 F. **Fabien DYON, 24, allée Bayard, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.20.48.**

Vds jx Amiga à prix très intér. Demandez liste. **Steve DANIEL, 7, av. de Jarrow, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.30.27.**

Vds A500 + Ext.512 K + horloge + joys + lect. ext. + Interface Midi + impr. + nbx jx et utils A600 : 9 000 F. **Christian LEMAITRE, rés. les Arquebuses, 115, av. Aristide Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.94.86.**

Vds A500 + souris + 9 démos + Amos 3D + 3 utils + ext. 512 Ko : 1 000 F. **Samuel MILIEU, 2, place Jean Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.02.95.**

Vds A500 1 méga + TV 36 cm + Drive ext. + 150 jx + joys + souris 3 000 F. **Franck BORN, 110, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.21.12.**

Vds jx et utils pour Amiga à bas px. Demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.**

Vds jx Amiga et PC à très bas px. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds A500 2 Mo + horl. + 1084 S + lect. ext. + souris + joys + jx + utils (DP4, Amos, Emul.PC...) Px : 3 000 F. **Gabriel FOGGEO, 11, allée Jacques Cartier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.01.87.**

Vds A500 + 512 Ko + Moni. 1083 S + impr. MT81 + nbx jx et utils + 2 joys : 3 200 F. **Florent GAMBRELLE, 40, rue du Pavé de Grignon, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 49.90.57.59.**

Vds A500 + 1 Mo + souris + joys + livres + démos + utils + jx (Airbus, GP, etc.) 1 900 F. **Bruno GUELLE, 11, rue Malleret Joinville, esc.14, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.31.03.**

ATARI

Vds ou éch. jx sur ST/STE ou/et PC 386/486. Liste sur demande. Vds orig. ST de 30 à 100 F. **Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.**

Vds STE 4 Mo + moni. coul. + lect. ext. + impri. 24 aig. coul. + Scaner + souris + joys + meuble + livres + divers : 7 000 F. **Layachi MEDJEBAR, 26, rue Contamine, 08600 Givet. Tél. : 24.42.07.41.**

Vds Hand : Scanner Golden image compatible 1040 ST et 520 ST. Px : 1 500 F. **Olivier BROCQUE, bat A2 les Sauges, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 91.51.48.48.**

Vds 1040 ST + moni. coul. + nb + drive 5 + Switch + livres + nbx prog. Px : 5 000 F. **Thierry DUMONT, 35, av. de Lacanau, 13700 Marseille. Tél. : 42.88.19.13.**

Vds 520 STF/DF + moni. coul. SC 1425 + nbx jx + mag. Tilt nº 44 à 106 : 3 000 F à déb. **Christophe LEBASTARD, L'enclos Petit Montour, 16200 Nercillac. Tél. : 45.80.94.01. Ap. 19 h.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + joys + nbx jx, utils et disks vierges. Px : 2 400 F. Et/ou impri. Canon BJ10E Px : 1 200 F. **Christophe VILLAR, Chemin des Mulets, 18200 Saint-Armand-Montrond. Tél. : 48.96.78.34.**

Vds A520 STE à 1 Mo + 1 souris neuve + joys + nbx jx. TBE. **Alexis PERROTTE, 1, rue Castenay Hennezis, 27700 Les Andelys. Tél. : 32.54.46.70.**

Vds 1040 STF. Peu servi. : 1 300 F à déb. **Jean PERROCHAUD, 17, rue du Bosc Panilleuse, 27510 Tourny. Tél. : 32.52.19.62.**

Vds 520 STF 1 Mo + joys + câble minitel + 20 orig. (souris + lect. 720 K neufs) + livres + impri. + btes : 3 000 F. **Florent PERRIGOT, 9, rue du 102e RI, apt. 85, Tour Stella, 28000 Chartres.**

Vds ou éch. orig. sur ST (Epic, Space Crusade, SO3, Indy 3...) dès 79 F. **Joël GONZALEZ, 8, rue des Grillons, 30230 Bouillargues. Tél. : 66.20.02.94.**

Vds jx Atari (Ishar 2) orig. : 250 F. **Vincent CABROL, 33, rue de la Saune, 31650 Saint-Orens. Tél. : 61.20.70.99.**

Vds STE + souris + câble + man. + jx + utils. Px : 1 200 F à déb. (cadeaux disks vierges). **David PHAN, 11, cheminement Francis Poulenc, 31110 Toulouse. Tél. : 61.44.08.15.**

Vds pour Atari écran mono SM 124 : 1 900 F à déb. **Christophe GLEBIOSKA, Le Mignonettes, 38260 La Frette. Tél. : 74.54.67.17.**

Vds pour STF/STE the Shortgrey : 100 F. **Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvédère, 42360 Panissières.**

Vds 520 STF + écran + impr. + 350 disks + 8 orig. + joys + 3 btes (neuf 8 500 F.) Px : 4 000 F. **Fabien GUIBERT, 18, rue Beaurepaire, 49670 Valanjou. Tél. : 41.45.46.71. W.E.**

Vds jx pour ST petit prix (Doc, utils). **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-l'Authion.**

Vds 520 STF + 1 Mo + moni. coul. + souris + joys + jx + utils. Px : 3 000 F. Moni mono 700 F. **Fabrice HENTZEN, 1, Grande Rue, 57940 Metzervisse. Tél. : 82.56.85.45.**

Vds pour Atari X2, XE, Fortune Hunter, Pole Position, Decathlon, River Raid, Donkey, Kong Junior 100 F pce. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Vds STE, 1 mega, écran coul., 1 joys + lect. ext., 50 jx. Px : 3 100 F bon état. **Olivier CADART, 20, bd Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Vds 520 STE ss gar. : 1 100 F, port inclus. **Jean-François SERRURE, 36, rue Nationale, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.43.18.13.**

Vds 520 STF + 100 jx + joys + souris + disk éduc. Maths + cordon dédoubleur : 1 100 F. **Frédéric VAN HOUTEGHEM, 45, rue de la Place, 60400 Genvry. Tél. : 44.09.03.21.**

Vds 520 STF 1 Mo + souris + joys + doc. + 70 jx + utils (PS + écran coul. Atari) TBE : 3 500 F. **Vincent BOUTEILLER, 174, rue Maréchal Joffre, 60150 Montmacq. Tél. : 44.76.31.99.**

Vds pour 1040/520 STE jx, éduc., utils à bas px. Liste sur demande. **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillers.**

Vds orig. sur STE dont Epic, Bat. Kick Off 2, etc... Vds un Roland D-220 et Pro 24 V3 orig. Liste. **Stéphane CHAZOTTIER, Montée de la Tour, 69420 Condrieu. Tél. : 74.59.83.23.**

Vds 520 STE + moni. coul. + souris + rallongeur + nbx jx + Basic + utils bon état. Px : 2 500 F à déb. **Laurent MOULIN, 11, av. de la Mairie, 69720 St-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.42.37.**

Vds 520 STE + écran coul. + jx (Kick Off 2, Sensible Soccer, Ishar, etc.) 2 500 F à déb. **Michel STEINMANN, 128 bis, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.56.64.**

Vds 1040 STF, méga file 30, écrans 24, lect. + man. + câbles + log. : script, Emul Com 3, Flash, Backpack. **Marc BANET-RIVET, 34, rue Berthe, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.74.57.**

Vds 520 STE (2 Mo) + moni. SM 124 + drive ext. DF + Switch moni. NB/C + souris. Px : 2 500 F. TBE. **Maurice FERERMAN, 10, bd Barbes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 44.53.00.49.**

Ech. ou vds jx Atari SF2, Ishar 2, Lemmings 2, Vroom 2, Dragon's Lair 3, Nicky Boom 2, etc... **Morgan HERROT, 18, rue de Bourgogne, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.30.19.76.**

Vds 1040 STE + écran SM 124 + 10 orig. + Pro 12 + Pro 24 + péritel + lect. ext. + Joys : 3 000 F à déb. **Stéphane GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.20.98.**

Vds Atari XE + 10 jx (F. Simul 2, Archon) + clavier + Basic + lect. K7 + pist. + docs. Px : 500 F. **Georges DACOSTA, 68, rue Gilbert Rey, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 60.29.57.77.**

Vds ST : Ishar, SpeedBall 2, Ghostbuster 2, Indy 3, Ivanohé, MisicMaster, Epic, Beac Volley, Exploraz (50 à 150 F). **Benjamin BOCQUET, 21, rue Laurent Poli, 77760 Achères-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.58.**

Vds 520 STF double face + souris + jx + utils. Px : 1 300 F. **Xavier HERMIN, 10, place Savorgnan de Brazza, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.98.31.**

Vds 1040 STF + joys + souris + jx + lect. ext. + écran + impri. + livres. Px : 5 000 F. **Christophe GOMEZ, 54, rue du Pré en Eau, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.59.83.16.**

Vds 520 STE + moni. SC 1435 + nbx acces. + 150 jx TBE. 2 Mo. Px : 4 000 F. **JEAN-MARC, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.23.01.70.**

ANTILLES

RESULTATS DU CONCOURS
FNAC - NEOCOM
TILT - PC REVIEW
organisé en juillet/août

Georges GUENON
2 rue Peuplier
34430 SAINT JEAN DE VEDAS

A GAGNE

UNE SEMAINE POUR
2 PERSONNES
aux ANTILLES

petites annonces

Vds Mega/STE, 4 Mo Ram, DD 52 Mo, lect. 35, moni. coul. + souris + joys + nbx logs + Scan 400 DPI + emul. PC386. Px : 7 500 F. **Didier FOURNIER, 1, square Charles Richet, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.43.07.14.**

Vds 1040 STF + moni. coul. + joys + souris + Citizen 120 + revues + nbx jx. Px : 2 300 F. **Amine LE, 11, rue des Roses, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.63.30.**

Vds 520 STE moni. coul. ext. 1Mo + 2 man. + souris : 2 700 F. Nbx logs à déb. **Eloi TURPIN, 184, av. Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.27.24.**

Vds jx orig. STF/E Midwinter 2, GP B-17, Vroom 1 et 2, Oper. Stealth, Indy 3, Avent. 100 à 200 F pce. **Philippe TARI, 92500 Reuil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.31.59 Ap. 19 h.**

Vds 1040 STF + 2 joys + souris + jx + Robocop 3 orig. Neuf ! Px 1 600 F à déb. **Laurence CHRIQUI, 14, av. Centrale, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.25.14.**

Vds 520 STF coul. + souris optique + 2 joys + 200 jx + utils (Vroom, Robocop 3) : 2 900 F. Vds MS + 5 jx (Wonder 3) : 700 F. **Laurent BOSVIEL, 28, rue de la Croix du Val, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.59.46.**

Vds jx ST bas px. **Jean-Claude NEVEU, cité la Saussaie, bat. 6, esc. 5, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.10.20. Ap. 18 h.**

Vds 520 STE 1 Mega avec lect. ext. + 2 joys + souris + nbx jx et utils, éduc : 2 500 F. **Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B. Gervais, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82. de 18 à 19 h 30.**

Vds 1040 STE 4 Mo coul. + DD 30 Mo + souris + joys + impri. + jx + logs + utils. Px : 3 000 F. **Pascale MASSON, 35, rue de Chevilly, 94240 L'hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.23.37.26.**

Vds 520 STE 1 Mo TBE (Notice + btes + souris) : 1 500 F. **Philippe COLLIOT, 127, av. Général de Gaulle, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 45.60.94.27.**

Vds jx sur ST Vroom, Croisière pour un Cadavre, 150 F pce. **Franck SCHAELER, 74, av. du Général de Gaulle, 94160 Saint-Mande. Tél. : (16-1) 43.28.12.47.**

Vds 1040 STF 1 Mo + souris + 2 joys + 90 jx. Px : 2 500 F à déb. **Patrick MOUAZAN, 4, rue du Bois Jacques, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.34.63.**

Vds sur ST : Epic, Dominium, Arnour Geddon, Lemmings : 100 F ; Duteros 150 F ; D.C.K. 200 F. **Alban FONROUGE, 6, villa Picasso, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 34.17.95.94.**

Vds 1040 STF + souris + 2 joys + 100 jx. Px : 3 500 F. **Patrick MOUAZAN, 4, place du Bois Jacques, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.34.63.**

Vds 520 ST + impri. Citizen + nbx jx et moni. Philips 2 000 F à déb. **Sylvain DUBOIS, 5, rue Racine, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.39.91.**

Vds 520 STFM 2 lect. + moni. coul. + 150 jx TBE : 2 600 F. **Christophe DUHAMEL, 78, les Estudiales, 2, av. du Bois, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.20.06.78.**

AMSTRAD

Vds CPC 6128 moni. coul. + jx + 2 joys : 1 500 F. **Jean-Philippe COINTET, 19, chemin de Château Gambert, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.44.92.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + impri. DMP 2160 + joys + nbx jx. : 2 000 F. **Damien GIGON, 5, rue de Dampjoux, 25190 Villars-sous-Dampjoux. Tél. : 81.96.93.00.**

Vds PC 5086 Amstrad DD 40 Mo + lect. 3"1/2 + souris + dos + log. + impri. Canon Bj 10EX : 6 000 F. **Frédéric ROUX, 13, rue Charles Janin, 42680 St-Marcellin-en-Forez. Tél. : 77.52.84.57.**

Vds 6128 coul. + 50 DK7 : 1 500 F. Multi 2 : 200 F. 2e lect. 5"1/4 : 400 F. Kit téléchargement : 100 F. **Christophe BONIN, 13, avenue Gabrielle, 52000 Haumont. Tél. : 25.31.10.81.**

Vds pour CPC, câbles et adapt. pour lect., impri., extension. **Antoine PITROU, 4, rue d'Amsterdam, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.74.98.73. Ap. 18 h.**

Vds CPC 6128 coul. + manuel + joys + nbx jx et utils. Nbx revues et livres. Px : 1 500 F TBE. **Julien CREUZOT, 3, les Terrasses du Plein Soleil, 68160 Ste-Marie-aux-Mines. Tél. : 89.58.80.42.**

Vds CPC 6128 + joys + jx + DK vierges + notice : 1 000 F. **Xavier BERTRAND, 34, rue du Bourdeau, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.12.90.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + pist. + 110 jx. Px : 2 000 F. **Stéphane JAILLIARD, 30, rue du Buisson, 77169 Boissy-le-Chatel. Tél. : (16-1) 64.65.12.09.**

Vds CPC 6128 TBE + moni. coul. + joys + jx et utils + Diks vierges + manuel. : 2 000 F. **Grégory DEBIAIS, La Fonfadour, 86460 Pessac. Tél. : 49.48.58.76.**

Vds CPC 6128 + revues et manuel + jx et utils + joys + moni. coul. etc... et éch. ctre GG + 4 jx. **Kilian HART, 6, av. d'Orgeval, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.10.56.87.**

PC

Vds disques durs Amiga ou PC 82 MEGA 2" 1/2. Val. : 3 000 F Px : 1 200 F. 3" 1/2 120 MEGA Px : 950 F. **VICTOR. Tél. : 93.32.36.36.**

PC 386 DX 3"5 DD 65 Mo + impr. + Scanner + souris + RS 232 + nbx prog. TBE. Px : 8 500 F. **Laurent BOUTEILLE, impasse de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32.**

Vds orig. PC 200 F ou 300 F les 2 : UW2, Dune 2, History Line, Legacy Lost in Time, Syndicate, Space Aulk. **Patrice MUGNIER, 15, champ du Mont, 01480 Chaleims. Tél. : 74.67.92.54.**

Vds jx et logs pour PC neufs : Syndicate 310 F. Dos 6 : 300 F. PC corps humain : 200 F. King Quest. **Mathieu BOUCHARA, 33, av. de la Valmasque, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.71.15.**

Vds Laptops : 386-16 4 M, DD 80 VGA 31/2 Slot 16 B : 5 800 F + port. 286-16 1 M DD 20 VGA 31/2 Slot 16 B : 3 800 F + port. **Robert VIBEAN, 11420 Belpech. Tél. : 68.60.67.13.**

Vds orig. sur PC : Kyrandia, Indy 4, K.Quest 6 : 150 F pce avec btes et not. Cher. jx Simulateur. **Pierre CASTANIER, 24, av. des Marquis, 13124 Peypin. Tél. : 42.04.88.27.**

Vds PC 2086, 2 lect. VGA 14" coul. + Dos, Win, Mouse, Doc. Px à déb. Donne cours d'informatique. **GORNARD, 36, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.72.99.**

Vds jx orig. : Syndicate, Darklands, Utopia, U7, Atrain, Harrier Jump Jet. + jx + soundelaster. **Eric JAULMES, 1, av. Marie Balajat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.13.75.**

Vds jx sur PC : Day of the Tentacle VF. 350 F à déb. + Crasy Cars 33 : 150 F ou les 2 : 450 F. **Nicolas FILOMENA, route de la Boissière, 14340 Bonnebosq. Tél. : 31.65.16.75.**

Vds ou éch. jx orig. PC : Day of Tentacle, Eternam, Magic Pockets, Planete Aventure 100 à 300 F. **Olivier KAMI, 4b, rue du Jardin des Plantes, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.53.59.**

Vds PC 286 VGA 40 DD 3" et 5" (HD) Dos.5 + nbx logs et jx : 4 000 F. **Stéphane BOEGLIN, 5, place Flore, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.56.90.**

Vds Thrustmaster WCS + Epromm + FCS pro + RCS neuf : 2 900 F. Pack jx PC : Ace of Pacif + Front Page SP (Footus) NF : 290 F. **François LEFORT, 77, rue Faventines, 26000 Valence. Tél. : 75.42.26.06.**

Vds PC 286 16 Mhz DD 40 Mo, écran VGA, lect. 3"1/2 nbx logs. (MS Dos.5, Works 2, KGB, Fun Radio 2). TBE. **Olivier JIMENEZ, La Poste, 26290 Donzère. Tél. : 75.51.61.00.**

Vds PC 486 DX 33 ss gar. + impri. jet d'encre + carte Son + carte Minitel. : 13 000 F. **Philippe GIRARD, 6, rue du Vallon, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.25.74.**

Vds orig. PC : Day of the Tentacle, Syndicate, Space Quest IV, V ; Serpent Isle, 3 Kit 2, etc. Bas px. **Joël CONNAULT, 4, route du Dellec, 29280 Plouzane. Tél. : 98.05.34.22.**

Vds jx PC Inca, Strike, KGB, Pushouer : 150 F pce et plus port. Vds Turbo GT, MD + 6 jx. **Stéphane PELEGRIN, 32360 Castillon Massa. Tél. : 62.65.57.84.**

Vds sur PC Flashback, Sensible Soccer, Day of Tentacle : 150 F. 400 F les 3. **Vincent PRIMAULT, 6, square de Provence, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.58.60.**

Vds PC 8088, 1 lect. 5"1/4, 360 Ko Ram 640 k, DD 55 Mo, écran VGA coul., souris, filtre écran + log. Px : 3 000 F. **Didier LAVENANT, 63, square Général Paris de Bollardière, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.60.13.**

Vds nbx jx orig. PC 3"5. **Jean-François RIBOIS, 10, rue Argouge, 38100 Grenoble. Tél. : 76.54.84.79. Le Soir.**

Vds jx PC (History Lineithe Lefacy ; Fields of Glory, Legend of Valour). Px 180 F port compris. **Frédéric PASQUIER, Les Perelles, 38510 Sermerieu. Tél. : 74.80.11.69.**

Vds jx PC orig. : 200 F pce. MMS VF Indy IV, VF Day of Tentacle, Syndicate Lost in Time I et II. **Franck FILIPETTI, 48, rue Malfangeat, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.00.57.**

Vds jx PC 120 F : Powermonger, Siege Harpoon, VF Orv B17 Real MS History Line, Getty Sburg, Gunship 200 F. **Jean DUVAUX, 30, rue du Sauget, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.59.44.**

Vds jx sur PC. Px imbattables. **Alexandre BOURRIEAU, 21, rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.03.16.**

Vds orig. PC : Day Tentacle 190 F. Stunt Island, Dune, Eternam, Epic, Alone Dark 150 F pce. **Grégory GOUBERT, 2, rue de la Marerie, 50500 Saint-André-de-Bohon. Tél. : 33.42.19.99.**

Vds PC 5086, VGA coul. 3"5, Dos.3.3 + joy + carte + jx + utils + revues + souris + btes. Px à déb. **Emmanuel BUTARD, 4, av. Jacques Monod, 52100 Saint-Dizier. Tél. : 25.06.24.08.**

Vds PC Amstrad 1512 coul. + 2 lect. 5"1/4 + DD 30 Mo + impri. DMP 4000 + 400 disks + util. et jx. : 5 500 F. **Pascal KERVELLA, 7, rue Emile Zola, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.31.32.**

Vds PC 386 SX 25, 2DD 40-80 Mo, lect. MD 3"1/2 et 5"1/4 CD-Rom, SVGA lect. Magneto, Optique 21 Mo. Dos 6.0 etc. : 8 000 F. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Dameleviéres. Tél. : 83.75.95.52.**

Vds jx orig. PC 31/2 lost in Time 1 et 2, P. of Persia 2, Space Hulk, Indy 4, Monkey 2. **Gilles LAURENT, 17, imp. des Jardins, 54580 Auboue. Tél. : 82.22.53.24.**

Vds DD Ide Conner 80 Mo 17 MS 08192 : 1 000 F. **Eric PARTHUISOT, 15, rue des Mésanges, 54300 Moncel-les-Luneville. Tél. : 83.73.79.47. Ap. 18 h.**

Vds PC Amstrad 2086, 11,02 Mhz 64 Ko de Ram + moni. coul. + 27 logs + 29 jx. Px : 600 F. TBE. **Christophe FERRY, 10, rue Paul Oriant, 57680 Gorze. Tél. : 87.52.86.52.**

Vds jx orig. PC : The Perfect GN, Silent Service 2 : 150 F ; V. For Victory 200 F. The Manager : 100 F. **Thierry KOPP, 127, rue de la Vallée, 57159 Marange-Silvange. Tél. : 87.80.47.47.**

Vds carte son Adlib + jx orig. : 450 F. Ach. SBlaster à px intér. Cher. contact sur PC. **Michaël LAHAYE, 9, rue du Marequaix, 59152 Chereng. Tél. : 20.84.09.93.**

Vds pour PC : carte vidéo Paradise, 512 k VGA + carte son Sound Boumer + lect. 5"1/4 360 K : 1 000 F. **Eric-Gabriel LEBAS, 981, domaine de la Vigne, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.16.08.**

Vds jx orig. sur PC : Alone in the Dark, Muds, Italy 90, Golden Axe, Tom and the Ghost + btes. **Arnaud LIAGRE, 561, rue de la Verderie, 59710 Merignies. Tél. : 20.61.43.30.**

Vds orig. sur PC : Strike Commander, History Line 14-18, P. of Persia 2, Goddenesse 200 à 250 F. Zool 150 F. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds PC 386 DX 40, 4 Mo, SVGA 1Mo, DD 220 Mo, Sound Blaster Pro avec Kit Midi, souris, tapis, disks : 7 200 F. **Arnaud BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.**

Vds Laura Bow 2 : 200 F. Cher. contacts pour éch. jx PC. **Jérôme BIRLING, 35, rue Mosser, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.40.61.**

Vds Bull 386 SX 25, 4 Mo Ram, DD 80 VGA coul., Windons 3.1, S.Blaster, jx : 8 000 F. **Patrick LEGON, 96c, rue Ph. de Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64.**

Vds pour PC sur porte écran 200 F. Crayon souris 150 F, Multiplan 4 450 F. Image-In Scan 300 F. **Hugues PERRIN, Hameau Le Pouilly, 68490 Sarcey. Tél. : 74.26.85.83.**

Vds jx PC, Day of the Tentacles : 190 F ; Lemmings 2 : 150 F ; Crime Wave : 90 F. **Benoît POTHIER, 34, square Simont St Jean, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.57.70.**

Vds jx PC et Amiga. **Frédéric PIRON, 189, bd Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds PC 386 SX 33 (Commodor) + BGP de jx et d'utils + carte son + écran VGA Sampo : 6 500 F. **Damien LACROIX, 103, av. du Mont Blanc, 74950 Scionzier. Tél. : 50.98.71.47.**

Vds 386 DX 25, 4 Mo, DD 40 Mo, SVGA 1 Mo, TBE : 5 500 F. Ach., éch. vds orig. PC. **Charles CASASSUS, 100, rue du Faubourg du Temple, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.38.12. Ap. 12 h.**

Vs PC 286-12. 2 Mo Ram, DD 40 Mo, 2 lect. disq. 3"1/2, 5"1/4, SVGA aig. 24 pts, nbx logs : 4 200 F. **Yves GAMBART, 155, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.92.26.**

Vds PC 486 DX 33 2 Mo, DD 40, 2 lect. écran SVGA + nbx jx et utils (Flashback, MM4) : 8 700 F. Vds 520 ST 500 F. **Michel PETROFF, 149, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.19.54.**

Vds ou éch. PC 3"5 de 100 à 200 F. Fields of Glory, Syndicate, Pinball Dreams, Pirates Gold... **Pierre-Alexandre BAILBY, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.**

Vds sur PC orig. Lost in Time 1 et 2 : 200 F les deux. Inca 150 F. Larry 5 VF 100 F. SQ5 VF 100 F. **CHIGUER, 15, rue Ste Croix de la Bretonnerie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.74.58.25.**

Vds jx PC : Day of Tentacle, Legend of Kyr, Lost in Time 2, Strike Com. 170 et 290 F. **Jérôme SARAGOUSSI, 61, av. de Saxe, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.54.64.**

Vds sur PC, Alone in the Dark, The Lost Files, Legacy, Indy 4, Kyrandia sur CD Rom. Px intér. **Christophe BAILLY, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.03.67.**

Vds Portable Zenith 386 SX 20, DD 60 Mo, 4 Mo Ram écran LCD VGA mono, Modem, Trackball, log. : 9 000 F TTC. **Patrick NEYRIER, 6, rue Pablo Picasso, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.14.62.**

Vds PC 386 DX 25 Ram 4 Mo, DD 52 Mo, 2 lect. 5"1/4, 3"1/2, écran SVGA coul. 14" + carte SVGA, logs. Px : 6 900 F. **Laurent GAY, 5, placette des Cerisiers, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.70.80.92.**

Vds PC 486 DX 33 moni. SVGA Multisync, Windows Dos.6. Val. : 17 000 F. Px : 10 000 F à déb. TBE. **Mathieu DEPARCY, 1, rue du Docteur Francq, 80000 Amiens. Tél. : 22.43.90.21.**

Vds PC Monkey 1 : 100 F ; Monkey 2 : 100 F. Stunt Isc. 200 F. Ms Dos.6 : 300 F ; Croisière 150 F ; Police 2 100 F ; Rex 200 F ; F19. **Laurent LECOQ, 16, rue St Jacques, 83400 Hyère. Tél. : 94.38.97.52.**

Vds lect. CD Rom PC ss gar. + carte contrôleur + 1 CD : 1 000 F. **Thierry BASSO, 83560 Esparron. Tél. : 94.80.60.09.**

Vds jx PC orig. VF 200 F pce. Beholder 3, Dune 2, MH4, Eight Deluxe Tentacle, etc. **Jean-Luc OLLIVIER, La Grande Plaine, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds 386 DX 33-Ram, 4 Mo, DD 85 Mo, écran SVGA, 2 lect. Px : 5 500 F. Jx orig. Darkseed VF + Int. Soccer 92. : 150 F. **Charly MARTIN, quartier Lt. Moyne, 84100 Orange. Tél. : 90.51.15.28.**

Vds jx PC, Lure of the Temptress VF., Legend of Kyrandia VF : 200 F pce ou 350 F les 2. **David SARANGA, 32, allée du Clairbourg, 91370 Verrières. Tél. : (16-1) 69.30.73.33.**

Vds 386 DX 25, 8 Mo Ram, HD 200 Mo, lect. 3" et 5", Sdb, écran carte SVGA, souris, Dos.6, Nin 3.1, jx nb : 6 000 F. **Axel TESSIER, 164, bd du Gal. de Gaulle, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.42.57.**

Vds jx orig. PC à bas px : Persia II, Day of Tentacle, Syndicate, Nippon. **Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Vds ext. mem., 32 k : 700 F. 64 k : 900 F. 256 k : 1 500 F. Vds GB + Alleway + loupe + transfo : 150 F. **Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, rue M. Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds jx PC et log. Amiga à très bas px. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds pour PC prog. gestion cassettes audio, vidéo, CD et bibliothèque, disquette démo 50 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.**

Vds ou éch. orig. PR PC : CD-Rom (The Guest, SPC Qst 4) + Dsk (nbx jx, rôle et aventure). **Stéphane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

Vds jx PC orig. : WC2 200 F. KQ6 300 F. Prince 2 250 F. **Eric GABARD, 28, rue Roger Lemaire, 93600 Aulnay. Tél. : (16-1) 48.68.59.41.**

Vds 486 DX 40 Vesa + 8 Mo Ram + DD 210 Mo + 256 Ko + Copro + écran et carte SVGA + lect. 3"1/2 + nbx log. Px : 16 000 F. **Alexandre MAI, 12-14, av. Montesquieu, 93190 Livry Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.38.09.**

Vds jx KGB sur PC neuf, emb. d'orig. Val. : 325 F. Px : 225 F. **Issaga DIARRA, 1, allée Duguay Trouin, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.43.32.**

Vds PC 486 DX 2 66 Mhz + DD 120 Mo + 31/2 + 51/4 + SBP + SVGA 1 Mo + écran coul. + souris + Dos. 5.0 + Windows 3.1 : 11 500 F. **Mourad BEHLOULI, 84/86, bd Félix Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.70.41.**

Vds PC 386 SX + DD 120 + 5 Mo + écran VGA + carte sound blaster + nbx jx (Comanche, Xwing, Dos.6, etc...) + joy. **Arnaud PARIS, 1, rue Seyvert, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.66.71.**

Vds PC 286 coul. CGA : 1 500 F. PC 286 coul. Ega : 4 000 F. PC 286 mon. VGA : 3 000 F. Moni. mono VGA : 500 F. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.62.44.**

Vds Amstrad PC 1640 DD 20 Mo, écran Hercule et Ega + Copro 8087 : 1 000 F. **Hervé MERCOT, 28, rue de la Paix, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.99.10.**

Vds 386 SX : 3 000 F. F.Ram 2 Mo DD 40 Mo VGA mono, impr. C24 aigu. 1 300 F. Sim 1 Mo 70 nano : 150 F. **Philippe BAUDOIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds ou éch. jx orig. Migh et Magic 3, 4, 5 Lost Time 1,2. Ultima 6, 7, 7/2. Ulti. Under World 1,2, etc. : 150 F. **Robert STERM, 6, rue Rostand, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.49.23. Ap. 18 h.**

Vds Joy + carte PC : XT AT 150 F. Quickjoy. **Sébastien ADAMCZAK, 6, place des Aubepines, 95480 Pierrelaye. Tél. : (16-1) 30.37.60.54.**

Vds jx PC Duke Nukem 1 et 2. Px : 200 F. **Didier MEPHON, 39, rue Delgres Petit Bourg, 97170 Guadeloupe. Tél. : 82.83.34.**

Vds pour PC orig. 3"1/2 X-Wing, Lemmings 2, Space Hulk 150 F pce. **Emmanuel BRUELLE. Tél. : 27.45.90.88.**

CONSOLES

Vds sur GB Dragon's Lair 200 F. **Fabien DUGROS, 14, rue de la Grange Valentin, 01500 Ambronay. Tél. : 74.38.00.72. Ap. 19 h.**

Vds GB + 3 jx (S.Mario Land 2 ; Blade of Steel ; Tetris), TBE. Px : 600 F. **Frédéric DONGIER, 170, av. de Gairaut, 06100 Nice. Tél. : 93.98.47.61.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : Tic et Tac + Tortues I + Kung Fu. Px : 470 F à déb. TBE. **Julien COSTET, Imm. de la Poste, 07430 Davézieux. Tél. : 75.32.21.82.**

Vds MD + 3 man. + 12 jx. Px : 1 200 F. **Thierry BIEBER, 28, rue Maréchal Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds MD + 4 jx (Sonic, USA Team, J-M Football, Quack Shot) + 2 padd. Px : 1 200 F ou éch. ctre A600 + jx. **Stéphane CAVAGLIA, 76, rte des Celliers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.47.34.**

Vds SNes + man. sans jx. Val. : 690 F. Px : 500 F à déb. **Jérôme MERCOYROL, 11, lot. Terre Close, 38230 Chavanoz. Tél. : 72.46.04.47.**

Vds S.Nintendo + Tiny Toon + Simpsons + Mario World + adapt. Jap. USA et Euro. Px : 1 600 F. **Aurélia ZAMBON, 72, rue Claude Bernard, 57070 Metz. Tél. : 87.37.17.48.**

Vds MD TBE + man. + sonic 2 : 650 F. (port inclus), Gynoug 150 F. Street of R : 250 F. Thunder Force 4 : 230 F. Batman 150 F. **Stéphane PIAZZON, 10, chemin des Noisetiers, 57340 Racranfe. Tél. : 87.86.29.16.**

MD TBE + man. + adapt. sect. + 5 jx (Sonic 2, Batman, Street of R 2, The Force 4, Gynoug) : 1 300 F. **Stéphane PIAZZON, 10, chemin des Noisetiers, 57340 Racrange. Tél. : 87.86.29.16.**

Vds jx Nes (Top Gun, SMB2) ou Nes + man. + pist. + cartouche 2 jx : 490 F. **Sébastien LARRERE, Les Lavaults, 58230 Gouloux. Tél. : 86.78.74.97.**

Vds Nes 400 F + jx : Zelda II 250 F. + Dream Master 200 F. Maniac Mansion 250 F. Fester's Quest 200 F. **Aurore LOMBART, 48, rue Roland Garros, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.65.15.69.**

Vds GB + 9 jx. Val. : 1 000 F. Px : 500 F. **Steve VERMEULEN, 8, rue Dominique Ingres, 59250 Halluin. Tél. : 20.23.70.75.**

Vds 25 jx Nec (carte). FMT, SVB, FS, etc... Vds Lynx 2 + 1 jx : 600 F. Jx Nec : 200 F. pce. **Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03. Ap. 20 h.**

Vds S.Nes US + adapt. AD 29 + 2 man. DT 1 Turbo + Starfox. TBE. Px : 1 200 F port compris. **Guillaume CROZET, Les Morguères, 69620 Le Bois-d'Oingt. Tél. : 74.71.81.88.**

Vds S.Nin ss gar. + 2 man. + SFII + Zelda (VF) : 1 500 F. **Farid SAADI, 64, av. Ed. Herriot, 71000 Macon. Tél. : 85.38.18.01.**

Vds Lynx + câble + transfo + 6 jx. Px : 1 000 F à déb. **Eric DOSQUET, 19, rue des Tanneries, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.45.19.**

Vds Lynx 2 + pochette + adapt. sect. + Beast, Steel Talons, Rampart, Warbirds, Stun Runner : 1 200 F. **Stéphane LORRIOT, 20, bd de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.09.90.**

Vds SFC TBE + F.Zero ctre A3 et YS3 + adapt. univ. 1 700 F. **Alexis GODEFROY, 77, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.25.97.**

Vds pour S.Nes (Road Runner, Out of this World, Spiderman et X-Men, Imperium, Thunder Spirits, Prince Persia...). **Cyril LERAT, 76/78, av. des Faisans, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.24.01.**

Vds SMSP + 2 man. + pist. + 5 jx : Transbot, Hang-on, Safari Hunt, etc... Px : 800 F. **Frédéric MOTZ, 22, rue Delaunoy, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 60.68.95.41.**

Vds S.Nin + 9 jx TBE (Starwing, SF2) ss gar. 3 000 F à déb. ou éch. ctre Atari + moni. **Sébastien CLAUDE, 2, square Saint Roch, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.86.63.**

Vds Nes + 2 man. + zapper 250 F. Tetris, Probotector, Tortues, S.Mario, Duck Hunt, Top Gun 2 100 F pce. **Olivier WOVEL, 36, rue du Gué de l'Epine, 79140 Cerisay. Tél. : 49.80.57.13.**

Vds SFC + ST2 + Mario 4 + Contra 3 + Turtle 4 + X-Men + Zelda 3. Px : 2 000 F. **Régis WASYLEC, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

G-Gear + loupe + adapt. Master Syst. + 3 jx (Sonic, Alien 3, Columns). Val. : 1 750 F. Px : 900 F. **Rodolphe TOURNIER, 2, allée des Carrières, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.29.12.17.**

Vds Coregrafx, Supergrafx, PC Engine GT, nbx jx MDF TBE. Px à déb. Vds jx Amiga. **Hamid IBBARI, 2, rue Michel Vignaud, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 40.94.02.54.**

Vds SMS 2 + 11 jx + 2 pad : 1 300 F. **Thomas DUPAS, 255, Grande Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.74.10.**

Vds MD + adapt. + 3 jx (Alien 3, Sonic 2, Altered Beast) ss gar. Px : 1 100 F. **Karim MOUSSOUNI, 22, rue de la Roseraie, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.54.97.**

Lot de 5 jx pour GB. Tennis, Golf, F1 Race avec adapt. 4e joueur, Batman + Aleway. Px : 550 F ou 125 F le jeu. **Matthieu DESSON, 1, place du 8 Mai 1945, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.56.09.50.**

Vds SMS II + 2 man. (1 stick) + 6 jx (Sonic II, Astérix, CH. ofeur 92...). Px : 690 F. **Daniel DA FONTE, 1, rue de la Tourelle, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.99.15.**

Vds MD + 10 jx : Eco the Dauphin, Flash Back, Desert Stricke, Tortues, etc... : 2 700 F. **Régine DEMANGEOT, 4, rue des Marnaudes, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 49.35.07.24.**

Vds GG + 4 jx + Master Gear : 600 F. Cher. Solution Compl. de Chaos Strikes Back. **Anthony BLICQ, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.34.23.**

Vds Nes + 2 man. + 9 jx. Px : 1 800 F. GB + loupe + 3 jx. Px : 600 F. **Georges DARD, 25, rue Baudin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.75.59.**

Nintendo + 2 man. + pist. + 20 jx (Mario 1 , 2 et 3 ; Zelda 1 et 2...) Px : 2 000 F. **Carlos FERNANDES, 5, allée Copernic, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.36.89.81.**

Vds GG TBE + Secteur + Sonic 2 + Columns : 700 F. **Guillaume ROCHE, 6, rue du Sentier du Moulin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.85.92.**

Vds Nes + Zapper + Game Genie + 2 man. + Mario 1 + Duck Hunt + Bayou Billy. Px : 700 F. Jx de 150 à 250 F. **Julien MAROLLEAU, 120, rte du Général Leclerc, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.64.27.**

Vds S.Nintendo + 5 jx (Mario 4, NHLP Hockey, Basket Ball, Zelda, Street Fighter 2) TBE : 2 000 F. **Bruno GEOFFROY, 71, rue Pierre Boucharinc, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.47.**

Vds jeu MD : Gaiares + Game adapt. 150 F ou éch. ctre S.Monaco GP (1 ou 2). **Thierry TANCHE, 43, square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.47.32.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx : 1 500 F. **Olivier LAMARE, 5, av. Saint Exupéry, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.73.61.**

Vds GG + Sonic 1 et 2 + Lemmings + Donald + cadeaux : 1 000 F. (val. : 1 600 F) Peu utilisé. **Frédéric BACQUET. Tél. : 21.75.11.59. W.E.**

DIVERS

Vds Canon V-20, 64 K Bytes (MSX-Rom, Ram, Vidéo-Ram) + 5 jx + joys. Px : 1 500 F à déb. **Didier BOURET, Mireval Le Peyrat, 09600 Laroque d'Olmes. Tél. : 61.01.36.90.**

Vds modem 14400 bauds V. 42 bis + buffer Fifo (carte) : 2 900 F. **Thomas ROTSZY, chemin de Fourque, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.34.32.**

Vds Synthe Yamaha PS 5780 + ampli + enceintes. Px : 3 000 F. Impr. Star LC 10 + papier TBE. Px : 1 500 F. **Sébastien NAKLE, 6, rue des Eucalyptus, 13960 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.45.47.99.**

Vds T07-70 sans Cray opt. + lect. K7 + man. + livres + 32 log. orig. : 1 000 F. **Laurent GONZALEZ, 1, rue Nouvelle des Quais, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.60.67.**

Vds moni. 1084S + câble A500 : 1 290 F. (Port inclus). Vds jx Amiga, S.Nes et S.Nintendo. **Pascal DUVAL, 20, rue Vincent Scotto, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.67.74.**

Vds K7 audio à petits px. Cher. utils et doc pour A500. Ach. CD à bas px. Env. liste. **Pascal MEYROU, BP 86, 33350 Castillon-la-Bataille.**

Scanner Logitech Scanman 256 pour PC avec carte et Soft, peu servi : 1 200 F port compris. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39. W.E.**

Vds jx CDI de 150 à 220 F. **Fabrice BOUICHET, 29, rue de la Chabossière, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.33.54.**

Vds nbx jx et utils, éducs, musique sur ST et PC à bas px. Liste sur demande. **Didier et Freddy RUCQUOIS, imp. des Acacias, 46700 Puy-l'Evêque. Tél. : 65.21.39.37.**

Vds sur CD-I Philips, Caesars Worl of Gambling : 170 F ou éch. Faire offre. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds Apple 2C + moni. + disquettes et doc. Bas px. **Roger CROSNIER, 6, allée des Saules, 59160 Capinghem. Tél. : 20.92.26.54.**

Vds Day of Tentacle sur CD Rom 300 F. Lost in Time 1 et 2 : 300 F. Cher. contact sur CD Rom. **Fabien VERMEERSCH, 46, cité Bacquet, 170, rue Dellanoy, 59800 Lille. Tél. : 20.04.23.54.**

Vds impri. Canon BJ-10 EX 1 000 F neuve ss gar. **Bernard LECHELLE, BP 44, 59970 Fresnes-sur-Escaut.**

Vds Carte Mère 486 DX 33 MHz. Px : 3 500 F à déb. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Cause chômage, vds Digiview Medias Station, complet 1 400 F. Pro Video plus 1 000 F + DG 40 : 1 300 F neuf. **Laurent FUMOUX, La Croix ST Bonnet, 63290 Pastilières. Tél. : 73.94.12.17.**

Vds DD Ide 2 5"1/4, 80 MGA : 1 300 F. 31/2 120 MGA : 1 200 F. **Fabrice KUEHTA, chemin Baradat, 64410 Fichous. Tél. : 59.81.69.97.**

Vds Tilt 103 à 116 sans les démos disks 15 F pce. Vds 100 disquettes vierges 3"1/2 double densité : 300 F. **Laurent SCHNEIDER, 242, rte d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.14.45.**

Vds orig. A-Train, GD Prix 150 F. The Manager, Air Bucks 100 F. Strike Coh : 200 F. Turbo Pascal 6 : 450 F. **Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.29.06.83.**

Ech. vds jx sur PC, Amiga et SNes. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02.**

Vds Mac classic 2/40 mono + jx (Lemmings, Might and Magic 3, Indy Last, Crusade, etc...) Px : 4 500 F. **Christophe VEREPT, 65, imp. de Changis, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.01.52.**

Vds jx 3"1/2 Monkey 1 et 2, Eternam, Gob. 2 et souris à bas px. **Cédric TIFFAY, 2, rue de la Plaine Hattonivlle, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.11.04.**

Vds jx orig. 150 F pce ou 250 F les 2. Chaos Eng., Ishar + 2 barrettes 256 K 150 F. GFA 3 : 100 F. **Pierre CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.96.92.**

Impri. HP Deskjet 500 ss gar. TBE 1 800 F. **Martin BORONSKI, 9, rue de Bourgogne, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.45.97. Soir.**

Vds moni. 17" et 20" Sony neufs ss gar. Px except. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.**

Vds ordi. Texas Ariane coul. : 1 500 F. Ordi. Canon AS100 : 700 F. Oscillo oct. 467 Px. : 1 000 F. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.62.44.**

Vds Tilt n° 72 à 117 15 F pce. **Sébastien ARTUS, 12, rue du Port aux Lions, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.93.45.71. Ap. 18 h.**

Vds Carte Mère 486 SX 25 Mhz (Intel, Intside) à 2 000 F. Jx : The Simpsons, S.Cauldron, Kyrandia 100 à 250 F. **Fabien ANGOT, 3, av. du Muguet, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.15.67. Ap. 19 h 30.**

Mini Genelock : 700 F. Perfect sound 200 F. Hard Copieur 150 F. Fun Board 2M70 1 500 F. **PATRICE. Tél. : 93.95.29.03.**

Vds JF2 : 250 F. Transartica 190 F. Ach. ou éch. logs de musique Tetra compositor, Cakewalk appr. **PHILIPPE. Tél. : 94.42.65.44.**

ACHATS

Rech. orig. Metal Mutant, Colorado, Fetiche Maya. **Michel GIRARDI, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.30.74.**

Ach. jx Atari 520 STE. Twinlord, Ikariwarriors, Turrican ou env. liste. **Eric MARTIN, 30, rue des Violettes, 02000 Laon. Tél. : 23.20.14.61.**

Ach. digitaliseur sonore orig. sur STE et ou sur Amiga. Faire offre. (not. en français). **Jack BERNARD, 6, chemin Noir, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.46.02.**

Ach. jx et utils sur Amiga et PC. **Alain BARONCIANI, 5, rue de la Croisée, 25400 Taillecourt.**

Ach. Thomson M05 à 350 F maxi. **Sébastien PLION, rue de la Pinède, 30220 Aigues-Mortes.**

Cher. jx sur PC. **Mallory VOULOIR, 1, place Degand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.**

Ach. jx à bas px sur A500. Env. liste. **Laure SERY, 125, allée du Segouia, 45770 Saran.**

Ach. jx sur 520 STF (Ultima 7, Simpsons, Goal) à petit px. Env. liste. **Corinne JOBARD, 4, imp. du Petit Marché, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.20.29.**

Ach. Monkey, Island 2, demos jouables, Croisière pour un cadavre, utils, sur STE. Vieux Tilt aussi. Faire offre. **Emile MOUTIEZ, 26, rue du Four, 56380 Goer-Odetquidan.**

Ach. cartouches de jx pour Videopac C52. **David WOLF, 58, rue des Champs, 57150 Creutzwald.**

Ach. Ports of Call très bon px. 1869 et Campaign. **Christophe JONAS, 10, rue Jean Baptiste Charcot, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.13.61.**

Ach. sur S.Nintendo Mortal Kombat, Street Fighter 2 ou S.Ghouls'n Ghosts 300 F maxi. **Mathias KIREMIOJIAN, 39, Grand Place, 59114 Steenyoorde. Tél. : 28.48.15.67.**

Rech. jx sur Atari VCS 2600, surtout Hero, Joust, Pitfall, Empire Strikes Back, Spiderman, Superman. **Sacha POVSE, 38, rue d'Haubourdin, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.27.11.**

Rech. jx et util pour Amiga 600 et 520 STE. Env. liste. **Eric MEURICHE, 145, rue Pasteur, 59287 Lewarde.**

Ach. jx sur Atari 520 ST + extens. (1 Mo) à bas px. Env. liste. **Damien MONZO, 53 bis, Grande Rue, 60000 Allonne.**

Ach. The Manager sur Amiga. **Sébastien MATHOT, 4, rue de la Belle Croix, 60113 Baugy. Tél. : 44.42.36.65. Ap. 18 h.**

Ach. jx orig. 520 STE à bas px. Faire prop. **Eric AUDINET, 22, rue des Primevères, 60570 Andeville. Tél. : 44.22.36.12.**

Ach. jx FBI sur M05 Thomson + util. Cher. club ou fanzines pour Thomson ou Amiga. **Stéphane HEINIS, 34, rue de la Suisse, 68480 Pfetterhouse. Tél. : 89.25.72.14. Ap. 18 h.**

Cher. CBM 64 + 1541 et tout ce qui concerne Geos 2.0 et Driver souris 1351. **Didier JEAN-LOUIS, 19-25, rue de la Duée, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.98.00.**

Ach. anciens Tilt n°s 68 à 74 et n° 78. Pas trop chers. **Sheila HATRON, 2, ruelle Moret, 78200 Soindres.**

Disks vierges HD pour PC bas px. Vds MM3, Steel Empire, Underworld : 150 F. **Stéphane ARMOUCHE, 9, allée des Mésanges, 78110 Le Vesinet. Tél. : (16-1) 39.76.34.69.**

Ach. Action Replay 250 F maxi. Lect. ext. 3"1/2 (disk) 350 F maxi pour A500. **Yves LALLEMEND, 9, allée d'Honneur, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.56.93.**

Ach. Sinclair Spectrum 48 K BE bas px et utils A500. **Christian AUER, 30, rue Charles Gounod, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.48.31.74. Soir.**

Cher. log. pour arrangements musicaux sur Amiga et PC + jx ou autres logs. **Franck NASCIMBENI, 67, 8e Avenue, 93290 Tremblay-en-France.**

Ach. tout ce qui concerne le C64. **David KAYAN, 15, rue Henri Luisette, 94800 Villejuif.**

Rech. pour A500 2 jx Gun Ship 2000 et Combat Air Patrol. **Marcel DUTRON, 49, rue Pic de La Mirawdole, 29000 Quimper.**

Ach. orig. sur Amiga 600 Black-Crypt Ishar EOB2. **Jean-Pierre BIRRIEN, 52, rue de Reims, 93260 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.00.70.**

Ach. sur PC orig. 3"5 jx E-S-S et Reach for the Skies, faire offre. **Emilio GOMEZ, 26, av. Paul Lafargue, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.10.55.**

Ach. ancien log. Alter Ego de Activision sur C64 et Elite sur ST. **Pascal PELLIZZER, 13, rue George Guynemer, appt. 216, 60000 Beauvais.**

Cher. Wargame Colonial Conquest sur PC. **David GONZALEZ, 5, rue de la Croisette, 34880 Laverune. Tél. : 67.47.39.65.**

Rech. jx NES avec not. **Sébastien LOMBERGET, 23 bis, rue de Paris, 77400 Pomponne. Tél. : (16-1) 64.30.85.01.**

Cher. civilisations pour Atari (VF). **Roger SCHOLLER, 1, rue Neuve, 57190 Florange. Tél. : 82.58.66.94.**

Rech. jx sur A500, env. listes + px, ach. Amiga 600 ou 2000 à bas px. **Marc CAMUS, Chef-Lieu, 73590 Notre-Dame-de-Bellecombe.**

Rech. Metal Mutants sur Atari 520 STE en orig. Faire offre. **Eric FOURNIER. Tél. : 63.54.71.47.**

Ach. sur Amiga 600 : Gobliin S2, E.O.B 1, Dungeon Master et Body Blows, bons px. **Régis ISSENMANN, 2, rue Jules Verne, 89140 Pont-sur-Yonne. Tél. : 86.96.37.94.**

Rech. Superbase 3 et Interphase Graphique Gem sur PC. **Bruno ANDRIS, 299, rue d'Ocre, 59500 Douai. Tél. : 27.88.22.96.**

Ch. pour T08 Modem MD90-333 + cart. Quest & SES 3 K7 + log. Alarme de FGB + imp. PR90-600 + lect. D7 DD09350. **PIERRE. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Ach. pour A500 et A1200 orig. **Laurent BAUDOUIN, BP 33, 17130 Montendre. Tél. : 46.49.43.60.**

Ach. EASY Amos sur A2000 + doc + bte, Tbe : 250-300 F. Vds Lemmings sur Mac jamais servi + garan., px : 300 F. **Lalit ZANETTI, 16, rue Volta, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.26.19 (W.E.).**

Ach. sur Amiga : History Line, BBS Jane Symour, Bât 2, px : 150 F et Naco Police : 100 F. **Pierre DELIBLE, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 48.03.43.02.**

Cher. éduc. pour enfants de 5 à 15 ans sur A500. **Philippe ROUAULT, 38, rue Henri Martin, 76100 Rouen.**

Ach. jx + docs bas px, PC 3 1/2 Simul Wargame, rech. contacts passionnés. **Jean-Michel ROTA, 34, rue Pasteur, 45290 Nogent-sur-Vernisson. Tél. : 38.97.62.81.**

Ach. GFA Basic orig. pour Amiga 600. **Patrick ESCLAVARD, BP 503, 01705 Miribel.**

Ach. jx PC 3 1/2 et carte son. Vds orig. Amiga, px : 50 F. Vds DOS 5.0 et manuel orig. 150 F. **Lionel VIART, 3, place du Marché, 51190 Mesnil-sur-Oger.**

Ach. log. 3D Studio avec notice et boîte, Autodesk Animator (px raisonnable). **Fabien WASCHEUL, 444, rue Roger Salengro, 59233 Maing. Tél. : 27.24.46.88.**

Ach. Atari STE 1MB ou 1040 + DD et mon. NB, max. 2 500 F faire offres. **Patrick POPEYE, 221, Jardins de la Buisse, 38500 La Buisse. Tél. : 76.55.04.43.**

LA SOCIETE
A.M.I.E.
RECHERCHE
VENDEUR
AMIGA/PC
TELEPHONER AU
43 57 48 20

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 22 61.
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)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Olivier Mourgeon (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2211)

Secrétariat
Juliette van Paaschen, Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Noëlle Béronie, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Vladimir Clausse, Florence Cotté, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Serge D. Drun, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Julien Guerbé, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Alain Lambert, Bruno Marie, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Vic Ventura, Emmanuel Vigier.

Rédacteurs-Réviseurs :
Nathalie Roy-Reuiller, Lionel Barcilon.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2878).

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
Frédérique Gasbarian (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.

ECHANGES

Ech. nbx jx sur PC 3"5 (Lost in Time 1, 2 ; Return of the Phantom ; Strik et Spech ; Xwing et Data). **Arnaud QUIVY, 01480 Le Némard Chaleins. Tél. : 74.67.86.33.**

Cher. Soluce Compl. pour Cadaver sur Amiga. Frais d'envoi remboursés. **Francis COUSINET, 1, ruelle Gaillet, 02169 Beaurieux. Tél. : 23.24.44.34.**

Ech. 150 jx sur 520 STE et 1040 STE. **Rémi DESPLAS, 67, bd Achille Souques, 12100 Millau. Tél. : 65.60.28.81.**

Ech. jx sur PC. Débutants acceptés. **Pierre ROUX, 3, allée JB Olive, 13470 Carnoux-en-Pce. Tél. : 42.73.68.16.**

Cher. contact sur A500 pour éch. Ach. MK3. Faire offre. **François PREISINGER, La Fauvière, Bt. B, 13010 Marseille. Tél. : 91.35.47.54.**

Cher. contacts sérieux et durables sur PC. Ech. jx et utils. Env. listes. **Christine ARRIGHI, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Cher. contact pour éch. Simulateurs de vol sur A500. (Poss. 44 titres). **Jean SANCHEZ, 32, av. Philippe Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.48.36.**

Cher. contacts sur PC, Amiga, SNes, MD. Débutants acceptés. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.03.42.**

Cher. passionnés Amiga pour éch. DP, Utils, sources 6800 et C, sur 1200 de préférence. **Ghislain BERNARD, 27, rue du 4 août, 14210 Avenay. Tél. : 31.80.45.26.**

Débutant éch. ou ach. jx et utils sur A500. Env. liste. **Jean-Marc GIMER, 31, allée Jacques Prévert, 14790 Verson.**

Rech. Pow, Vendetta, Capone, Wingsoffury, Westphaser, Wizz, Cadash, Bomtofight, Ziriax, Atariste. **Jean-Bernard TUGAUT, 25, rue de l'Isle, 24000 Château-Thierry.**

Cher. contact pour éch. jx sur A500. **Jimmy ROBERT, Lot. les Magnanarelles, les Petits Robins, 26250 Livron. Tél. : 75.61.34.53.**

Cher. contacts sérieux sur A500 pour éch. jx. **Nicolas CARRONNIER, quartier Champagnol, 26300 Châteauneuf-sur-Isère. Tél. : 75.71.83.47.**

Cher. contact sur ST jx, utils, Midi. Vds ou éch. Synthé JX 8P. Junogo Sampleur Prophet 2000. **Franck PANEL, 4, rue Roger Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Cher. contact sur A600, A1200, poss. Dune 2, Goal, Zool 1200, DP 4 Aga, Nicky Boom 2, etc... **Jean-Claude CHARRIER, 26, lot. de Kerheun, 29180 Plogonnec. Tél. : 98.91.78.35.**

Amiga : Cher. contacts pour éch. jx, demos et utils. Déb. s'abstenir. **Jean-Luc JOURDAIN, 66, bd Kellermann, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.20.56. Soir HR et W.E.**

Ech. jx, utils PC : Strike, Comanche, Inca, etc... **Joachim FRANKEN, 13, Grande-Rue, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.19.62.**

Paquet de Soluces, Trucs, Astuces contre Idem sur ST. Rech. Soluce de Massacre dans la 520e Dimension. **Stéphane DELARUE, route de Gallargues, 30250 Aubais. Tél. : 66.80.21.43.**

Cher. sur PC contacts sympas, rapides et durables pour éch. et correspondance. **Bernard FERLET, 3, allée du Vignemale, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.25.72.**

Ech. A500 + ext. + jx et utils contre STE 1 Mega mini + impr. ou moni. **Frédéric DELHOUME, Mirail Bellefontaine, 31, passage A.-Camus, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.**

Ech. jx PC. Poss. (Ultima, Underworld 2, Strike Com., Xwing, Comanche). Cher. Swotl, Ext. Falcon 3, Jordan, SF2... **Philippe CASTERAN, 36, rue des 36 Ponts, 31400 Toulouse.**

Ech., vds jx sur A500. Cher. contact A500 pour créer club et Fanzine. **Ghislain MOURGUES, rue du Nord, 32270 Saint Sauvy. Tél. : 62.65.94.91.**

Cher. contacts sérieux et durables pour éch. jx sur ST. Env. liste. **Jean-Philippe ROUVIERE, 13, rés. Camponac, rue Roger Chaumet, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.70.56.**

PC 3"1/2 cher. contacts pour éch. jx et utils. Env. liste. **Jérôme FROVILLE, 70, rue l'Abbé de l'Epée, 33000 Bordeaux.**

Ech. jx sur PC : The Lagacy, Shadow of the Comet, Inca, etc... Cher. contact sérieux. Env. liste. **Richard POUTAYS, 11, lot. Couleyre, 33210 Preignac.**

Cher. contacts sérieux et durables sur Atari ST pour éch. jx. Env. liste. Vendeur s'abstenir. **Jean-Philippe ROUVIERE, 13, rés. Camponac, rue Roger Chaumet, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.70.56.**

Cher. contact sérieux et rapides sur PC pour éch. de jx, utils et démos. **Eric REFFERT, 9, bd Rabelais, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.97.45.**

Cher. contacts sympas sur A1200 ou A600 ou A500. **Anthony BRAULT, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél. : 47.38.46.67.**

Vds ou éch. orig. sur ST (Epic, Jim power, Crazk Cars 3, Sens Soccer, Bat 2, Another World). Ach. ou éch. Civilization (orig.). **Aurélien PUECH, rue des Lavandes, 38500 Coublevie.**

Cher. contact sur Amiga pour éch. ou ach. jx. **Marc GUARNERI, 2, rue du 19 Mars 1962, 38400 St-Martin-d'Hères.**

Ech. sur A600 Batman + Lemmings contre Goblins 2. **Cédric LE SCOBR, 268, av. du Midos, 40000 Mt-de-Marsan. Tél. : 58.46.40.79. Ap. 18 h.**

Ech. jx et utils sur PC 3"1/2 et CD-Rom. Env. liste. **Jean-Bernard LESCA, Maison Choy, 40440 Ondres.**

Cher. contacts sympas, rapides et durables pour éch. jx et utils sur PC. Déb. acceptés. **Eric LASSERON, 3, rue des Jardins, 43000 Le Puy. Tél. : 71.05.73.14.**

Cher. contacts sur PC et éch. nbx jx et utils. Liste sur demande. **Gwenaël MAGNANT, Manoir de la Boulnaye, 50170 Huisnes-sur-Mer. Tél. : 33.48.62.62.**

Cher. contacts sérieux A1200 pour éch. **Cyril DESBAN, 51140 Trigny. Tél. : 26.03.14.14.**

Ech. jx, utils sur PC 3"1/2. Env. liste contact sérieux. **Alain COLSON, 3, rue Velicitas, 52300 Thonnance-les-Joinville.**

Ech. jx PC. Cher. contacts sér. et durables sur PC. Env. liste. **Hervé POUSSET, 32, Grande Rue, 54470 Vieville-en-Haye.**

Ech., vds jx et utils sur PC. Sér. et rapides. Liste sur demande. Déb. bienvenus. **Didier BORTOZIN, 45, Boucle du Brévil, 57100 Thionville. Tél. : 82.88.34.33.**

Ech. jx A500 et 1200. Vds Atari ST 520 + nbx jx : 2 500 F. **Benjamin ROUSSEAU, 7, rue de Provence, 59840 Perenchies. Tél. : 20.08.82.20.**

Ech. jx PC 3"5. Env. liste. **Michaël ZILAVECK, 12, impasse Petavis, 59239 Thumeries.**

PC. Débutants 3"1/2 cher. contacts sérieux pour jx et utils. **Jean-Claude LANDRY, 151, rue Tour des Dames, 59500 Douai.**

Cher. contacts sérieux et durables sur ST. Env. liste. (Ismari, ect...). **Frédéric MORETTO, 3, rés. Vincennes Namel, 59151 Arleux. Tél. : 27.89.51.82.**

Ech. ou vds jx Amiga 250 F pce. Jx Nes à 300 F maxi. **Sébastien VASSEUR, 23, av. de la Liberté, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.86.25.**

Amiga 600 : déb. cher. contacts. **Christophe GUILLOREL, 12, rue du Moulin à Vent, 60510 Bresles.**

Atari : rech. contacts pour éch. jx, DP, Mod, Démos etc... **Franck BONIFACE, 84, bd du 10, 62530 Hersin Coupigns.**

Vds jx et utils pour C65 (Geos, Terminator 2) ou éch. ctre log. Amiga. **Christophe DELBECQUE, 166, rte Nationale, 62232 Anenzin. Tél. : 21.57.53.70.**

Cher. contacts sérieux et durables PC 3"1/2 rapidité assurée. **Philippe GAMELIN, 370, rue Léon Blum, 62122 Labeuvrière. Tél. : 21.57.05.99.**

Amiga 1200 rech. contacts pour éch. logs et jx + éduc. utils etc... **Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Cher. contacts sérieux sur A500 pour éch. jx, démos. Env. liste. **Raphaël TALLEU, 140, rue du Dr Dhenin, 62400 Bethune. Tél. : 21.57.20.75.**

Ech. jx sur A500 rapide et sérieux. (Nicky Bom 2, etc...). **Christophe RAPPE, 8, rés. les Charmes, 62320 Drocourt. Tél. : 21.49.05.65.**

Ech. Wargames + doc. sur PC et Apple 2C. (V. for Victory 4, Gate of Moscow). **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg.**

ST/Falcon : éch. jx, utils, démos. Débutants bienvenus. Vds Barrettes Simms 2 x 256 : 200 F. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsmanhausen, 67100 Strasbourg.**

Ech. sur Falcon 030 logs. Cher. log. ST 100 % compatible sur Falcon. Poss. Ishar et Transartica (orig.). **Thierry VOGEL, 11, rue du Moulin Vollach, 67340 Ingwiller. Tél. : 88.89.56.36.**

Ech. sur ST rapide et sérieux. Vendeurs s'abstenir. Env. liste. **Marc HIS, 49, rue Louis Blanc, 69006 Lyon.**

Cher. contacts sur A1200, 500, et Amos (prog., idées, DP, etc...) Vds orig. Nigel Mansell 1200 à 150 F. **Stéphane JACQUOT, Prondevaux, 71380 Allériot.**

Ech. démos, DP, sources, Amos sur Amiga. Rech. Graphiste, Musicien pour création Demos, contacts Amos. **Thierry GUILLET, 43, rue de Rochefort, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.43.47.33.**

Ech. jx sur PC. Cher. contact sérieux. **Alain MANGEARD, 10, av. de la Gare, 74300 Cluses. Tél. : 50.96.17.85.**

AM PC cher. contact pour éch. Poss. News et Oldies. **Nicolas RICHARD, La Garde de Dieu, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.03.11.**

Ech. nbx jx. Cher. 3D Studio et tout prog. de dessin. Vds Ultima Under + 3 Disk : 500 F. Ech. Serpent. **Philippe JOFRESA, Les Moliarus, 74370 Les Ollières. Tél. : 50.51.70.71.**

Cher. contacts sympas et durables sur A600 et Atari. **Anthony FRANCHEMICHE, 16, rue Elsa Triolet, 76700 Gainneville. Tél. : 35.20.30.82.**

Cher. contacts sur ST (jx, démos, utils). Env. liste. **Georges FERREIRA, 21, rue de Champagne, 77500 Chelles.**

Ech. sur ST jx, utils, démos, sérieux et rapide. Env. liste. **Georges FERREIRA, 21, rue de Champagne, 77500 Chelles.**

Ech. jx sur Mac. : KQ5, Monkey 2, Aworld + 25 autres ctre Melc. Miss, Ball, Indy 4. **Michaël SALOMON, 6, square Lavoissier, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.10.46.**

Ech. Maupiti Island et Maniac Mansion ctre Historyline, jx orig. sur A500. **Eric GOUBERT, 33, rue de la Combillonnette, 79400 Nanteuil. Tél. : 49.05.68.76.**

Cher. Démo et modules Soundt Racker sur STF. Env. liste. **Sylvain BROTONS, chemin de Barjols, quartier Rebubeou, 83470 St-Max-la-Ste-Baume.**

Cher. contacts sérieux et durables sur PC VGA. **Pierre-Romain LAMBERT, 5, allée des Faons, 85000 Houilleron-le-Captif. Tél. : 51.38.04.43.**

Vds ou éch. nbx jx sur Amiga très bas px. Liste sur demande. **Karl TICHANNE, imp. Guy Bourrieau, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.47.90.49.**

Cher. contacts sur Amiga, démos, jx, utils. Env. liste. Déb. acceptés. **J.-François GALAN, 21, rue de l'Eglise, 91630 Marolles-en-Murepoix.**

Cher. contacts sympas et sérieux sur 520 STE (pros. bienvenus). **Thierry FRACHE, 1, allée des Mélites, 91150 Etampes.**

Cher. contact Amiga, jx, utils, démos, prog. sur Amos ou atures pour éch. idées ou autres. **Pierre FERREIRA, 2, cité Pasteur, 91220 Bretigny-sur-Orge.**

Ech. console SFC + 4 jx + 2 man. 1 500 F ou ctre clavier + moni. Atari, Amiga. **Christophe JEANNE, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.56.04.75.**

Cher. contacts sérieux sur PC, pr. éch. jx, utils et idées. **Karine BRELLIT, 13, rue des Alberes, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.19.**

Ech. jx sur PC. Poss. Day of the Tentacles, Space Hulk, Princez, Fields of Glory... **Vincent CHARLIER, 11, allée Violette, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.09.38.**

PC cher. contacts pour éch. jx et utils. Vendeurs s'abstenir. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

Cher. contacts sérieux sur PC. Pr. éch. jx et utils + idées. **Karine BRELLIT, 13, rue des Alberes, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.19.**

Cher. contact sérieux pour éch. Démos, Soundtrack sur A500. **Bruno MONGIS, 5, rue du Cimetière, 95230 Soisy-sous-Montmorency.**

Ech. ou vds à bas px jx sur A500, B17, Utopia, Legend, GP Formula One ctre Silent Service 2 ou autres. **Laurent MATON, 16, rue de la Sariette, 95140 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.72.13.**

Débutant rech. contacts sur Amiga 600 pour éch. **Nicolas DO, 26, av. César Franck, 95200 Sarcelles.**

STF : éch. jx, utils, contacts sérieux et durables. **Patrick HAYMOZ, chemin Fleuri 9, 1723 Marly. Suisse.**

Cher. contacts A500/1200. Env. liste. **Pasal JACQUOD, 195B St-Léonard. Suisse.**

Cher. contacts pour éch. jx, utils sur PC 386/486, sympa, durable. **Nicolas AYME. Tél. : 75.55.33.39.**

CLUBS

Groupe cher. prog. sérieux sur A1200 pour créer jx. Env. vos coordonnées. **DIGITAL SYSTEME, 41, les Hauts de la Clape, 11110 Armissan. Tél. : 68.45.38.77.**

Association Syntax Error (loi 1901) édite Fanzine pour PC et Atari. Env. 4 timbres à 2 F 80. **Eric MAGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.67.69.**

Club gratuit sur PC/Amiga/Nintendo. Rech. membres, même débutants acceptés. **CLUB CHANTELOUDE, 1, rue Dixmude, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.67.97.**

Cher. contact sur ST, éch., aide. Rech. Solus compl. sur Ishar, Elvira 2. **Tanguy DEGRENNE, 6, rue Joliot Curie, 31800 Saint Gaudens. Tél. : 61.89.56.37.**

Fanatics PC, nouveaux club PC vous propose jx, démos, sharewares px très intér. **FANATICS CLUB PC, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Un nouveau Fanzine est né : Oldies. Il traîte de toutes les vieilles machines. Env. 3 timbres à 2 F 80. **Nicolas PETAIN, 1, rue du Dr. Bienfait, 51100 Reims. Tél. : 26.08.74.85.**

Diffuse 900 démos Amiga. Catalogue ctre 1 disk. **Stéphane THULLIER, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin.**

Traduction Docs Ang./All. Diffusion gratuite de vos Share Freewares. Dis kmags sur ST. Rens. vite. **Philippe MOURIZAT, 87, rue des Frères Martel, 59119 Waziers.**

Adhérez au Club Nec pour 75 F par an. Ach., vte, loc. sur SFC, SNes, Nec, Fanzine, Man. **CLUB NEC, 517, rue la Fontaine, 62110 Menin-Beaumont. Tél. : 21.75.80.10.**

Club UMCF cher. contacts sur Atari. Env. 1 disk. **DOCTEUR DID, 30, rue Charles Demuynck, 62320 Rouvroy.**

Giga Cool, Dom Pubs sur PC gratuits (ctre timbres). Catal. cotre 1 disk 3"5 + 2 timbres à 2,80 F. **FRANCKY IV, 4, cité des Retraités, 62320 Bois-Bernard.**

Cher. Club de Wargame Stragégie sur Atari. **Frédéric HUSSON, 2, rue de la Moutarde, 67370 Pfulgriesheim. Tél. : 88.20.04.31.**

Disk mag sur Amiga créé par groupe de Démos (Tests, Cours, etc...). Joindre env. + disk + timbre 4,20 F. **Sébastien GALLOT, 4, av. de Verdun, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.68.84.55.**

Collection et diffusion. Le top du DP Amiga 2.0 et 3.0. Catalogue disk et 4 timbres à 2,80 F. (DP en cadeau). **AXIA DIFFUSION DP, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Sur 386 fait musique format 669 (8 voies, Soundtrack, Soundbalster) pour démos et jx pour prog. assembleur. **David ABITBOL, 35, rue Maximilien Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Groupe cher. Coder (ASM, C. Special SFX) et GFX sur PC 3/486. Bon moyen niveau pour jx. **OLIVIER. Tél. : (16-1) 43.31.46.47.**

Améliorez votre matériel et vos performances sur votre Amiga avec le magazine disquettes mégastation. **Philippe GODIN, 5, rue Berthelot, 60570 Andeville. Tél. : 44.22.01.70**

Association de développeurs de jeux ouvert à tous rejoignez des passionnés 3614 pour Twinface. **TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91**

Falcon : rejoignez vite l'EFC (European Falcon Club). **Jérémy PONS, les Crêtes de Hauteval, 46100 Figeac. Tél. : 65.50.00.07**

Cher. contact pour créer démos, fanzine etc. sérieux. **VOLFHOUNDS, BP, 67, 17204, Royan Cedex.**

Cher. créateur de fanzine dans la région ou dessinateur. **Thibaud ARTIGUES, 40, rue du Sergent Vigne, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.81.85**

Cher. musicien et scénariste pour réaliser jx sur A500 et A1200. Très sérieux. **Bertrand LEMPEREUR, 116, le Chemin Blanc, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.20.44**

Cher. contact pour créer fanzine sur CPC MS Thomson Mo et To et C 64. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St Genix sur Guiers.**

Le Groupe zuul section PC recher. zicos sur Amiga (sound tracker). **Christophe DOUY, 2, rue du Manoir, 95380 Epiais les Louvres.**

Groupe cher. bon codeur PC pour jx sur CDROM et autres portages Arcades. **ETIENNE, 1, allée des Tulipes, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.42.92**

Groupe Amiga cher. Coder musicien graphiste pour grands projets sérieux et durable. **Sébastien FRESSE, 29, rue de la Berthinière, 17600 Nancras. Tél. : 46.94.41.88 (ap. 19 h).**

Nouveau club ST nbx jx (700) utils, démos, env. 1 timbre à 2,50 F ou disk vierge pour liste. **Carole SAEZ, le Floria A, 7, bd du Riou, 06400 Cannes.**

Club Atari ST : dompub à 5 F par disk, catalogue contre 1 disk et timbre vds moni. mono. 800 F. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Prempery. Tél. : 86.37.95.58**

Le Meilleur du DP sur Atari à prix sympa catalogue contre timbre 8 F DP diffusion. **DP diffusion, 1, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Recher. programmateur sur Amiga ou club de DZ sur 29. **Yann RAOUL, 11, rue du Millier, 29100 Douarnenez. Tél. : 98.74.27.05**

Club ST propose jx orig, DP ainsi que son mag. sur disk à prix très bas. **Grégory FODOR, 10, allée des noisetiers, 76300 les Jardins du Stade, Sotteville-lès-Rouen.**

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

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
Scénario 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)

1869 N°116, p. 85
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 93 N°116, 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
Castle of Dr. Brain N° 98, p. 55
Castles 2, Siège & Conquest N°110, p. 54
Castles N°102, p. 70
Celtic Legends N° 95, p. 76
Chaos engine N°111, p. 44
Charrier Strike N°105, p. 68
Chess Maniac N°115, p. 80
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
Eight Ball Deluxe N°115, p. 90
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
F-15 Strike Eagle 3 N°110, p. 42
F117A N° 94, p. 46
Falcon 3.0 N°101, p. 56
Fields of Glory N°116, p. 90
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
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
Go Player N° 90, p. 59
Goal N°116, p. 72
Gobliiins N° 98, p. 50
Gobliins 2 N°108, p. 56
Gods N° 90, p. 63
Grand Prix (ST) N°103, p. 68
Grand Prix N° 98, p. 53
Grandmaster chess N°106, p. 78
Gretzky Hockey 3 N°116, p. 93
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
Lionheart N°112, p. 84
Logical N° 93, p. 63
Lorna N° 90, p. 62
Lost Vikings N°115, p. 86
Lotus 2 N° 95, p. 84
Lotus 3 N°106, p. 90
Maelstrom N°115, p. 72
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
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
Nasor 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
Prince of Persia N°116, p. 68
Project-X N°102, p. 56
Protostar N°116, p. 76
Pushover N°104, p. 50
Putty N°107, p. 68
Quick and Silva N° 92, p. 56
R Type 2 N° 93, p. 59
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
Risky Woods N°104, p. 74
Road and track N°105, p. 55
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
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
Sink or Swim N°115, p. 76
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
Space Hulk N°115, p. 94
Starush N° 96, p. 34
Street Fighter 2 N°111, p. 48
Strike Commander N°115, p. 68
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
Transarctica N°115, p. 84

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
War in the Gulf	N°116, p. 96
Wardner	N° 92, p. 51
Whale's Voyage	N°116, p. 82
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)

Eternam	N°103, p.110
Abandoned Places 2	N°115, p.108
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.112Battle Isle	N° 94, p.102
Betrayal at Krondor	N°116, p. 100
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
Cobra Mission	N°116, p. 110
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
Dark queen of Krynn	N°105, p.118
Dark Seed	N°102, p.116
Darklands	N°105, p.124
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
Eye of the Beholder 2	N° 99, p.101
Eye of the Beholder 3	N°115, p.104
Eye of the Beholder	N° 90, p.104
Fascination	N° 96, p.118
Fate-Gates of dawn	N° 95, p.127
Freddy Pharkas	N°115, p.114
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
Ishar	N°115, p.122
Journeyman Project	N°115, p.118
KGB	N°106, p.138
King's Quest 6	N°108, p.112
King's Quest VI (Mac)	N°116, p. 114
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 in time	N°115, p. 98
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
Might and Magic V	N°116, p. 116
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
Return of the Phantom	N°116, p. 106
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
Shadow of the comet	N°112, p.108
Shadow Sorcerer	N° 95, p.126
Shadowlands	N°101, p.128
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
Star Trek	N°101, p.122
Starlegions	N°110, p.112
Storm Master	N° 99, p.103
Summoning, The	N°108, p.122
Super Hydlide	N° 83, p.146
Suspicious Cargo	N° 96, p.106
Task Force 1942	N°108, p.140
Transorctica	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
Worlds of Legend	N°115, p.112

HORS SERIES

Guide 1992	N° 97H
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.140Chaos 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	N° 79, p.110 et 80, p. 120
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
Underworld 2, les plans 2	N°115, p. 124
Underworld 2, les plans 3	N°116, p. 122
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.



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.

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 !

TOP

- **Le mode deux joueurs est vraiment génial**
- **Les décors sont remarquablement originaux**

FLOP

- **La réalisation est inférieure à celle de la Megadrive**
- **Les véhicules manquent un peu de couleurs**

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 précisément 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°

AMBUSH AT SORINOR	PC	D	MINDCRAFT	disponible	
BETRAYAL AT KRONDOR	PC	D	DYNAMIX	disponible	116
BODY BLOWS	PC	C	TEAM 17	disponible	
CHESS MANIAC	PC	E	SPECTRUM	disponible	115
DAY OF THE TENTACLE	PC-CD	D	LUCAS ARTS	disponible	116
EIGHT BALL DELUXE	MAC	D	AMTEX	disponible	115
ERIC THE UNREADY	PC	C	LEGEND SOFT	disponible	112
GOBLIIINS	PC-CD	D	COKTEL	disponible	98
HOMEWORLD	PC	D	LEGEND	disponible	
LOST VIKINGS	AMI	C	INTERPLAY	disponible	115
ONE STEP BEYOND	AMI	B	OCEAN	disponible	117
ONE STEP BEYOND	PC	B	OCEAN	disponible	
PINBALL FOR WINDOWS	PC	D	DYNAMIX	disponible	
PRIVATEER	PC	E	ORIGIN	23 septembre	118
RAILROAD TYCOON DELUXE	PC	D	MICROPROSE	disponible	117
SPACE HULK	PC	D	E.A	disponible	115
THE SILVER SEED (SERPENT ISLE)	PC	B	ORIGIN	disponible	
V FOR VICTORY 4	PC	D	THREE SIXTY	disponible	
WARLORDS II	PC	D	SSG	disponible	
Wing Commander Academy	PC		ORIGIN	disponible	118
WOODYS WORLD	AMI	C	VISION	disponible	
ZOOL	ST	C	GREMLIN	disponible	118



ALONE IN THE DARK 2

Vous en rêviez, vous l'attendiez, il arrive ! Sera-t-il vraiment meilleur que le premier épisode ? Quelles seront les différences ? Y-aura-t'il un Alone in the Dark 3 ? Vous saurez tout sur Alone in the Dark 2 dans notre prochain numéro.



SOLUTION : SERPENT ISLE

Dès le mois prochain, vous découvrirez la première partie de la solution détaillée du colossal Serpent Isle, l'un des jeux que vous nous demandez le plus. De quoi patienter en attendant Ultima VIII !



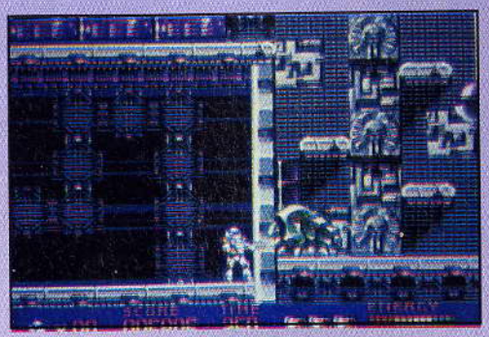
SHADOWCASTER

Promis, juré, craché ! Shadowcaster sera disséqué en long, en large et en travers par nos spécialistes dans le *Tilt* 119. Ce magnifique jeu réalisé par les auteurs de Black Crypt a toutes les chances de devenir une référence.



ET... JURASSIC PARK !

Retardé jusqu'à la fin octobre pour coïncider avec la sortie du film de Spielberg, Jurassic Park devrait apparaître en test dans ce numéro de novembre.



TURRICAN 3

Turrican reste aujourd'hui l'un des grands titres en matière de jeux d'action. Trois ans après Turrican 2, voici Turrican 3 qui reprend les meilleurs éléments des versions consoles. L'Amiga, poussé dans ses derniers retranchements, c'est Turrican 3 ! Test dans le prochain numéro.

PIX

POUR LA PREMIERE FOIS EN FRANCE ET EN EUROPE

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

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



JOUE ET GAGNE
LA SUPER CONSOLE
SEGA CD MEGADRIVE II
LES K 7"SUPER GOAL, WORLD LEAGUE BASKET BALL"....ET DES EQUIPEMENTS DE BASKET (PANIERS, BALLONS, CHAUSSURES, T-SHIRTS,...)





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

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

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

MAGICPIX
JEU PRIMÉ
Ta ligne de défense est béton. Passe à l'attaque... PANIER !
☎ 36 70 10 62

TRAININGPIX
Donne-toi toutes les chances de gagner. Entraîne toi sur TRAININGPIX
☎ 36 70 10 61

PREHISTOPIX
Attention, dinosaures en liberté !
☎ 36 70 65 03

PIXTOR
Pour une fois soit démoniaque avec PIX
☎ 36 70 10 65

PIX P.A.
Dialogue avec les Players comme toi et échange tes cassettes et tes impressions de jeux.
☎ 36 70 97 32

PIXSCOOP
Les dernières Infos, les nouvelles du monde des Players, les K7 au "TOP".
☎ 36 70 53 00



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

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

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

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

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

GAME PHONE

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

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



AUJOURD' HUI, ILS ARRIVENT.



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

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

ocean®

PC ET COMPATIBLES
AMIGA
AMIGA A1200
PC CD ROM

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

DISK 118

TILT

IN EXTREMIS

DE BLUE SPHERE/DELPHINE SUR PC

DEMO JOUABLE

OCTOBRE 1993